

เปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมเกม
นิทานและปริศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ปริญญานิพนธ์

ของ

สรชัย ศรีสุข

7 เม.ย. 2535

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต

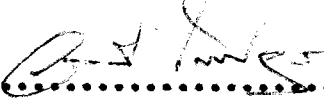
กุมภาพันธ์ 2530

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

176715

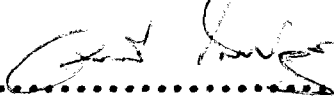
คณะกรรมการที่ปรึกษาประจำตัวนิสิตและคณะกรรมการสอบ ได้พิจารณาปริญญานิพนธ์
ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

คณะกรรมการที่ปรึกษา

..... ประธาน

..... กรรมการ

คณะกรรมการสอบ

..... ประธาน

..... กรรมการ

..... กรรมการ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะได้รับความช่วยเหลือและการให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์วราณี โสมประยูร รองศาสตราจารย์ ดร. โชติ เพชรชื่น รองศาสตราจารย์ ดร. วินัย รังสิมันท์ และ ดร. อารี รังสิมันท์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบพระคุณ คุณชวีรัตน์ บัตรพรธนะ คุณวิโรจน์ อัสวเสนา และคุณโณทัย สุวรรณศรี ที่ได้มีส่วนในการให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ และช่วยเหลือด้านต่าง ๆ แก่ผู้วิจัย ด้วยดีเสมอมา จนสามารถทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ดี

ขอขอบคุณ คุณไฉไล ศรีสุข คุณวิภาภรณ์ เรือนทิพย์ คุณรัตน หมั่นเพียร คุณรัชนี้ หมั่นเพียร คุณประพิม ฝ่องผิว คุณสุเทพ ภูระหงษ์ คุณสุมาลี เล้าพิชนิช คุณสุณิสา ม่วงยิ้มพงษ์ คุณวิจิต สุรัตน์เรืองชัย และคุณวรรณา เพียรสุขสวัสดิ์ ที่ให้ความช่วยเหลือในการสร้างเครื่องมือการทดลอง การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนจัดพิมพ์และอัดสำเนา จนสามารถทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาแก่พระคุณของบิดา มารดา ครูอาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

สรรัชย์ ศรีสุข

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	จุดมุ่งหมายในการศึกษาครั้งนี้	4
	ความสำคัญในการศึกษาครั้งนี้	4
	คำนิยามศัพท์เฉพาะ	5
	สมมติฐานในการศึกษาครั้งนี้	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ ความคิดสร้างสรรค์	8
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ เกม	19
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ นิทาน	23
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับ ปริศนาคำทาย	30
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ เกมและความคิดสร้างสรรค์	36
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ นิทานและความคิดสร้างสรรค์	37
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ ปริศนาคำทายและความคิดสร้างสรรค์	39
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	40
	กลุ่มประชากร	40
	กลุ่มตัวอย่าง	40
	เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง	41
	วิธีดำเนินการทดลอง	44
	การวิเคราะห์ข้อมูล	47

แบบแผนการดำเนินการวิจัย	47
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	48
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	51
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	52
5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	68
ความมุ่งหมายในการศึกษาค้นคว้า	68
สมมติฐานในการศึกษาค้นคว้า	68
ประชากร	69
กลุ่มตัวอย่าง	69
เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล	69
แบบแผนการทดลอง	70
การวิเคราะห์ข้อมูล	70
สรุปผลการทดลอง	71
การอภิปรายผล	72
ข้อเสนอแนะ	73
บรรณานุกรม	77
ภาคผนวก	

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	เวลาที่ใช้ในการทดลอง	45
2	แบบแผนการดำเนินการวิจัย	47
3	สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน	49
4	ค่าสถิติพื้นฐานความคิดริเริ่มของนักเรียนก่อนและหลัง	54
5	การใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย	55
5	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนน ความคิดริเริ่ม ของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง	55
6	ค่าสถิติพื้นฐานความคิดคล่องตัวของนักเรียนก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย	55
7	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนน ความคิดคล่องตัว ของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง	56
8	ค่าสถิติพื้นฐานความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย	57
9	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดยืดหยุ่น ของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง	58
10	ค่าสถิติพื้นฐานความคิดละเอียดลออของนักเรียนก่อนและหลัง การใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย	59
11	ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดละเอียดลออ ของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง	60
12	ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้ กิจกรรมเกม ก่อนและหลังการทดลอง	60
13	ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม ก่อนและหลังการทดลอง	61

14	ผลการเปรียบเทียบความคิดยึดหยุ่นของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ก่อนและหลังการทดลอง	61
15	ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ก่อนและหลังการทดลอง	62
16	ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อนและหลัง การทดลอง	62
17	ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อนและ หลังการทดลอง	63
18	ผลการเปรียบเทียบความคิดยึดหยุ่นของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อนและหลัง การทดลอง	63
19	ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อน และหลังการทดลอง	64
20	ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อนและหลังการทดลอง	64
21	ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อนและหลังการทดลอง	65
22	ผลการเปรียบเทียบความคิดยึดหยุ่นของนักเรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อนและหลังการทดลอง	65
23	ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อนและหลังการทดลอง	66

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันประเทศไทย ประสบปัญหาการขาดดุลการค้ากับต่างประเทศ เพราะต้องสั่งซื้อสินค้าพวกอุตสาหกรรม และเครื่องประคิษฐ์จากประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เช่น เครื่องจักรยนต์กลไก เครื่องใช้ไฟฟ้า ตลอดจนผลิตภัณฑ์ด้านการเกษตรกรรม เป็นต้น ทั้ง ๆ ที่ประเทศไทยมีวัตถุดิบในการผลิตเป็นเครื่องอุปโภคและบริโภคมากมาย แต่กลับต้องสั่งซื้อสินค้าสำเร็จรูปจากต่างประเทศอยู่เสมอ ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ย่อมแสดงให้เห็นว่า ประชากรของประเทศยังขาดประสิทธิภาพทางด้านกระบวนการผลิตที่เพียงพออันเป็นคุณลักษณะที่เอื้อต่อการพัฒนาประเทศ โดยเฉพาะคุณสมบัติของนักคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่มีประโยชน์ หรือขาดความสามารถที่จะดัดแปลง ประยุกต์สิ่งที่มีอยู่แล้วให้มีคุณค่าและมีประโยชน์อย่างเต็มที่ ซึ่งองค์ประกอบอย่างหนึ่งที่จะก่อให้เกิดความคิดและการกระทำดังกล่าวนี้ได้แก่ "ความคิดสร้างสรรค์"

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในอันที่จะก่อให้เกิดประคิษฐ์กรรมใหม่ ๆ โดยเฉพาะผลงานทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี อันเป็นผลให้มวลมนุษยชาติในโลกได้รับความสะดวกสบาย ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มักชอบประดิษฐ์หรือดัดแปลงสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เป็นของใหม่ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตและสังคม นักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาและค้นพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่ได้รับการถ่ายทอดจากพันธุกรรม แต่เป็นศักยภาพหรือคุณลักษณะที่มีพร้อมอยู่ในตัวของมนุษย์ทุกคน มากบ้างน้อยบ้างต่างกันที่สภาพแวดล้อมที่แต่ละคนจะได้รับ (Gule. 1961) และความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวเป็นสิ่งที่เราสามารถปลูกฝังพัฒนาและส่งเสริมได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เหมาะสม (อารี รังสินธ์ 2527 : 1)

ในประเทศที่พัฒนาแล้ว เด็กและเยาวชนของประเทศนั้น ๆ มักจะได้รับการส่งเสริมให้ได้แสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์กันอย่างกว้างขวาง (เลิศ อานันทะ 2516 : 26) ประเทศไทยได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวจึงได้มีการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะต่าง ๆ ดังจุดมุ่งหมายของหลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 ซึ่งได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้คือ

1. กลุ่มทักษะ ในวิชาคณิตศาสตร์ มีจุดประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความเคยชินต่อการแก้ปัญหา และเป็นแนวทางอันก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในวิชาภาษาไทย มีจุดประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เรียนสามารถใช้ผลจากการเรียนมาช่วยในการคิด การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาเพื่อวินิจฉัยเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างมีเหตุผล

2. กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต มีจุดประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลง นำความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาใช้ให้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

3. กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัย มีจุดประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความประณีต และรสนิยมที่ดี

4. กลุ่มการทำงานพื้นฐานอาชีพ มีจุดประสงค์ทั่วไปเพื่อให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำงานและชื่นชมในผลงานที่ตนเองทำ (กระทรวงศึกษาธิการ 2521 : 1, 62, 176, 279)

จากความสำคัญและจุดประสงค์ทั่วไปของหลักสูตรดังกล่าว ปัจจุบันได้มีการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กันอย่างกว้างขวาง โดยจัดในรูปแบบและสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งหน่วยงานราชการและเอกชน เช่น การให้ความรู้เกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก จัดสถานการณ์และสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ตลอดจนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในลักษณะต่าง ๆ อันที่จะช่วยพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก (อารี รังสินธ์ 2527 : 76) สำหรับการจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ครูสามารถที่จะส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ได้หลาย ๆ รูปแบบ เช่น การใช้กิจกรรมเกม การใช้กิจกรรมเพลง การใช้กิจกรรมบทบาทสมมติ การใช้นิทาน การใช้ปริศนาคำทาย ตลอดจนกิจกรรมต่าง ๆ ทางด้านภาษา ศิลปะ คำนวณ การเคลื่อนไหว เป็นต้น ซึ่งทุก ๆ กิจกรรมที่นำมาใช้ต่างก็มุ่งให้เด็กมีการแสดงออก ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ และความคิดที่อิสระเสรี

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ปัจจุบันครูพยายามที่จะจัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน ตื่นเต้นและน่าสนใจอยู่ตลอดเวลา ซึ่งกิจกรรมบางประเภทเหล่านั้น เมื่อเรา

นำกติกาเข้าไปสอดแทรกก็จะกลายเป็นเกม ที่สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมาก เพราะเกมเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกทักษะทางด้านร่างกาย ฝึกการสังเกต ฝึกความเป็นระเบียบ ความละเอียดถี่ถ้วน ฝึกความจำ ฝึกไหวพริบปฏิภาณ (นักศึกษาภาคกลาง 2518 : 13) นอกจากนั้นเกมยังช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจตนเอง และผู้อื่น เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม ปลดปล่อยความคิดคำนึงไปตามเหตุการณ์ที่เล่น คิดหาเหตุผล และตัดสินใจอย่างมีวิจารณญาณ (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ 2523 : 26) ดังนั้นจะเห็นได้ว่า กิจกรรมประเภทเกม จะช่วยพัฒนาทางด้านสมอง ร่างกาย และจิตใจ โดยมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นพื้นฐานร่วมอยู่ด้วย

การนำนิทานมาสอดแทรกในการเรียนการสอน นับว่าเป็นสิ่งที่มีมาช้านานแล้ว เนื่องจากนิทานเป็นสิ่งที่ทุกคนชื่นชอบ เพราะให้ทั้งความรู้ ความสนุกสนาน ความบันเทิงใจ แก่ผู้ฟัง นอกจากนั้นนิทานยังเป็นสื่อให้ผู้ฟังเกิดจินตนาการ สามารถตัดสินใจจากเรื่องที่ได้ฟัง อย่างกว้างขวาง รู้จักโลกและชีวิตในแง่มุมต่าง ๆ และสนองตอบต่อเหตุการณ์นั้น ๆ ได้อย่างถูกต้อง มีอิสระเสรีในด้านความคิดและการแสดงออก รู้จักแก้ปัญหาพร้อมกับตัวละครของเรื่อง อย่างมีเหตุผล ซึ่งคุณลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวล้วนแล้วแต่เป็นคุณสมบัติของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งสิ้น (ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ 2520 : 37) ดังนั้นการนำนิทานมาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนการสอน คงจะช่วยให้เด็กได้รับความรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

กิจกรรมอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งมีมาช้านานแล้วสำหรับคนไทยคือ "ปริศนาคำทาย" ปริศนาคำทายเป็นการเล่นทายคำในลักษณะรูปแบบต่าง ๆ ปริศนาคำทายเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่ามาก เพราะเป็นการเล่นที่ช่วยให้ผู้เล่นรู้จักคิด รู้จักหาคำตอบในแง่มุมต่าง ๆ รู้จักนำเอาความรู้เดิมมาบูรณาการให้เข้ากับข้อมูลที่ได้รับเพื่อหาคำตอบ นอกจากนั้นปริศนาคำทายยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้บุคคลเป็นคนที่เฉลียว เป็นคนช่างสังเกต กล้าเสี่ยง กล้าเดา และกล้าที่จะคิด มีความละเอียดถี่ถ้วน รู้จักการหารูปแบบและใช้ภาษาเพื่อตั้งคำถาม เป็นต้น การนำเอาปริศนาคำทายมาใช้ในการเรียนการสอนจะช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานและเกิดความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมต่าง ๆ อีกด้วย

จากเหตุผลต่าง ๆ ดังกล่าวจะพบว่า กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายต่างก็มีคุณค่าและประโยชน์ในอันที่จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น แต่เนื่องจาก

ผู้วิจัยมีความสนใจและต้องการทราบว่า ระหว่างกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายนั้น กิจกรรมประเภทใดจะช่วยในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดีหรือมากกว่ากันเพียงใด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้าและทำการทดลอง เพื่อเปรียบเทียบการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายในการที่จะพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งผลการวิจัยครั้งนี้จะเป็นแนวทางให้แก่ครู และผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้อง นำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่และมีประสิทธิภาพต่อไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียน ที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียน ที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดยืดหยุ่นของนักเรียน ที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
4. เพื่อเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียน ที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
5. เพื่อเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของนักเรียน ที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ก่อนและหลังการทำการทดลอง

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. เป็นแนวทางให้ครู นักวิชาการ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษานำเอา กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ในการปรับปรุงการเรียนการสอน และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องในด้านการเรียนการสอน ได้นำเอา กิจกรรมต่าง ๆ ไปใช้ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ในการจัดการเรียนการสอน

คำนิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการความคิดของสมองที่อาศัยประสบการณ์เดิมผสมผสานกับประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับ เพื่อให้เกิดความคิด สิ่งประดิษฐ์ หรือการกระทำใหม่ ๆ อันเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม กระบวนการทางความคิดมีองค์ประกอบ 4 ลักษณะ ได้แก่
 - 1.1 ความคิดริเริ่ม หมายถึงลักษณะความคิดครั้งแรกของบุคคลที่แปลก ใหม่ และแตกต่างไปจากความคิดเดิม หรือเป็นการประยุกต์ดัดแปลงความคิดเดิมให้เป็นของใหม่ที่ดีกว่า อันจะเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
 - 1.2 ความคิดคล่องตัว หมายถึงปริมาณความคิดที่มีจำนวนมาก และไม่ซ้ำกันภายในเรื่อง ๆ เดียวกัน
 - 1.3 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึงความสามารถในการคิดให้ได้มากประเภทที่สุด
 - 1.4 ความคิดละเอียดลออ หมายถึงความคิดในรายละเอียด คิดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายหรือขยายความคิดเดิมให้เห็นภาพพจน์ที่ชัดเจนและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
2. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้เกม หมายถึงการจัดกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีการแข่งขันกันอย่างมีกติกา มีการแข่งขันเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม ซึ่งเกมที่ใช้จะมีหลายรูปแบบ เช่น เกมที่ฝึกความคิด ฝึกภาษา ฝึกแก้ปัญหา ฝึกประดิษฐ์สร้างสรรค์ เป็นต้น
3. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทาน หมายถึงกิจกรรมที่มีนิทานเป็นสื่อในการฝึกให้ผู้ฟังรู้จักคิด รู้จักตัดสินใจ และรู้จักแก้ปัญหาพร้อมกับตัวละครของเรื่อง ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานนี้ จะใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ เป็นแบบผสมผสานกัน เช่น การเล่าด้วยภาพ การเชิดหุ่น การแสดงบทบาทสมมติ การตั้งชื่อเรื่อง การหาตัวละครของเรื่อง การต่อตอนจบของเรื่อง เป็นต้น
4. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ปริศนาคำทาย หมายถึงกิจกรรมที่มีปริศนาคำทายเป็นสื่อให้นักเรียนฝึกความคิดอย่างมีระบบ มีขั้นตอน จากข้อมูลที่ได้รับ

การใช้กิจกรรมต่าง ๆ ดังกล่าวจะมีหลายรูปแบบ เช่น ให้นักเรียนหาคำตอบจากคำปริศนา ให้นักเรียนตั้งคำถามปริศนา มีการทายปริศนาด้วยภาพ ด้วยเพลง ด้วยเรื่องราว และด้วยกิริยาท่าทาง เป็นต้น

สมมติฐานในการวิจัย

1. ความคิดริเริ่มของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน
2. ความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน
3. ความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน
4. ความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน
5. ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลังทำการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้า รวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแยกเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. ความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.3 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4 บทบาทของครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เกม
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 ประเภทของเกม
 - 2.3 ประโยชน์และคุณค่าของเกม
 - 2.4 การคัดเลือกเกม
 - 2.5 เกณฑ์ในการคัดเลือกเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
3. นิทาน
 - 3.1 ความหมายของนิทาน
 - 3.2 รูปแบบของนิทาน
 - 3.3 คุณค่าของนิทาน
 - 3.4 การคัดเลือกและการเล่านิทาน

- 3.5 เทคนิคและวิธีการเล่นนิทานแบบต่าง ๆ
- 3.6 เกณฑ์ในการคัดเลือกนิทาน
- 4. ปริศนาคำทาย
 - 4.1 ความหมายของปริศนาคำทาย
 - 4.2 ความมุ่งหมายของปริศนาคำทาย
 - 4.3 การจำแนกประเภทของปริศนาคำทาย
 - 4.4 ลักษณะพิเศษของปริศนาคำทายไทย
 - 4.5 ประโยชน์ของปริศนาคำทาย
 - 4.6 การนำปริศนาคำทายมาใช้ในการเรียนการสอน
 - 4.7 เกณฑ์ในการคัดเลือกปริศนาคำทาย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 1.2 งานวิจัยต่างประเทศ
- 2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
- 4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ เวสคอตและสมิต (Wescott and Smith. : 1967 : 2) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่ดึงเอาประสบการณ์เดิมมาจัดในรูปแบบใหม่ ซึ่งลักษณะใหม่นั้นเป็นความใหม่ของแต่ละบุคคลเท่านั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลก

กิลฟอร์ด (ไสว เลียมแก้ว 2514 : 4 อ้างอิงมาจาก Guilford. n.d.) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของแต่ละบุคคลในการสร้างผลิตผลหรือสิ่งใหม่ ที่แปลกและไม่เคยรู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งใหม่เหล่านั้นเกิดขึ้นจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่เป็น ประสบการณ์เดิม เชื่อมโยงกับประสบการณ์และสถานการณ์ใหม่ สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นนั้นไม่จำเป็นต้อง เป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้น

สมพงษ์ รุจิวรรณ (สมพงษ์ รุจิวรรณ, 2516 : 6) ได้กล่าวว่า ความคิด สร้างสรรค์คือความสามารถในการนำเอาสิ่งต่าง ๆ มาประกอบกันเข้าเป็นสิ่งที่แปลกไปจาก เดิมโดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความคิดที่ต่อเนื่องกันไป คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะ มีความสามารถในการระลึกถึงสิ่งต่าง ๆ ได้มาก และแปลกจากคนอื่น

วิจิตร วรุตบางกูร (วิจิตร วรุตบางกูร 2520 : 41) ได้ให้คำจำกัดความของ ความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นการรวมจินตนาการจากสิ่งที่เรารู้แล้วให้เป็นสิ่งใหม่ที่มีประโยชน์

ทอเรนซ์ (Torrance, 1962 : 16) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ ของความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา หรือเป็นความสามารถของมนุษย์ในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิด ที่ลึกซึ้งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่ จะคิดหลายแง่หลายมุม ประสมประสานกันจนเกิดเป็นผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องและสมบูรณ์ ความคิด เห็นดังกล่าวนี้ได้สอดคล้องกับแนวความคิดของ กิลฟอร์ด (Guilford) ที่ว่าความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลเพื่อแก้ปัญหา เป็นการศึกษาเพื่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ขึ้นและเป็นการ สามารถของบุคคลที่จะประยุกต์ คัดแปลงความคิดของตนเอง เพื่อใช้กับงานชนิดต่าง ๆ ได้ (ปรีชา ภาวโน 2526 : 8 อ้างอิงมาจาก Guilford. n.d.)

วรรณิ โสัมประยูร (วรรณิ โสัมประยูร 2521 : 16) กล่าวว่า ความคิดสร้าง สรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่ประดิษฐ์สร้างสิ่งใหม่ที่ผิดแผกแตกต่างออกไปจากที่เคยเห็น เคยรู้จัก โดยอาศัยความรู้ต่าง ๆ ที่เป็นประสบการณ์เดิมมาเชื่อมโยงกับความรู้ใหม่ ในสถาน การณ์ใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นอาจจะสมบูรณ์อย่างแท้จริงหรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการก็ได้ แต่ ต้องเป็นสิ่งที่มีประโยชน์

บารอน และ เมย์ (อาร์ รังสันท์ 2527 : 2 อ้างอิงมาจาก Baron and May. 1960) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ ๆ เกิดผลผลิตใหม่ทางด้านเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งที่แปลกใหม่ในทางสร้างสรรค์และเป็นประโยชน์อีกด้วย

จากความคิดเห็นของนักการศึกษาที่สนใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ดังที่กล่าวมาแล้วนั้นพอจะสรุปได้ว่า "ความคิดสร้างสรรค์" หมายถึง กระบวนการทางสมองของบุคคลในการคิดอย่างมีระบบ โดยอาศัยประสบการณ์เดิม มาบูรณาการให้เข้ากับความรู้ใหม่ที่ตนเองได้รับจนเกิดเป็นแนวคิดใหม่ ๆ การกระทำใหม่ ๆ ที่มีความแปลกไปจากสิ่งที่มีอยู่เดิม และสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น จะต้องเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์ทั้งต่อตนเองและต่อส่วนรวมอีกด้วย

กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์

กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ได้รับอย่างสำเร็จ กระบวนการดังกล่าวจึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้คือ

ขั้นที่ 1 การค้นพบความจริง ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวายใจและไม่สามารถที่จะบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้ก็พยายามตั้งสติและหาข้อมูล พิจารณาหาความยุ่งยาก ความสับสน และความวุ่นวายในที่เกิดขึ้นนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากขั้นที่ 1 กล่าวคือเมื่อพิจารณาสิ่งที่มีอยู่รอบด้านจากข้อมูลต่าง ๆ แล้ว ก็จะเกิดความเข้าใจและสรุปได้ว่าความสับสนวุ่นวายใจนั้นคืออะไร จึงทำให้เกิดปัญหาขึ้นมา

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐานจากข้อมูลที่รวบรวมได้ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานต่อไป

ขั้นที่ 4 ขั้นการค้นพบคำตอบ ในขั้นนี้พยายามทดสอบสิ่งต่าง ๆ ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้เพื่อให้พบกับคำตอบของปัญหานั้น ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นการยอมรับผลที่ได้จากการค้นพบ เพื่อจำนำผลที่ได้จากการค้นพบไปเป็นแนวทางในการคิดและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ต่อไป (อาร์ รังสันท์ 2527 : 588 อ้างอิงมาจาก Torrance)

จากกระบวนการคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการคิดที่มีระบบและมีขั้นตอน การคิดจะต้องมีการพิจารณาอย่างรอบคอบจากข้อมูลที่มีอยู่แล้ว แล้วตั้งสมมติฐานซึ่งเป็นสมมติฐานที่น่าจะเป็นไปได้ แล้วทดสอบสมมติฐานเหล่านั้น เพื่อให้ได้ข้อเท็จจริงที่มีประสิทธิภาพ และสามารถสื่อสารให้ผู้อื่นทราบ อาจจะด้วยคำพูด การกระทำ หรือสิ่งประดิษฐ์ก็ได้

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford. 1967 : 138) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแบบเอนกนัย คือ การคิดที่มีหลาย ๆ ลักษณะ หลายทิศทาง ความคิดต่าง ๆ ดังกล่าวประกอบด้วยความคิด 4 ลักษณะดังนี้คือ

1. ความคิดริเริ่ม (originality)
2. ความคิดคล่องตัว (fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility)
4. ความคิดละเอียดละออ (elaboration)

1. ความคิดริเริ่ม (originality)

ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจจะมาจากความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้ว แต่เรานำมาดัดแปลงเพื่อให้กลายเป็นสิ่งใหม่ เช่น การประดิษฐ์คิดทำเครื่องบิน ผู้คิดก็จะมีพื้นฐานความคิดมาจากเครื่องบินที่มีอยู่แล้ว หรือการประดิษฐ์เรือหางยาว ผู้คิดก็จะมีพื้นฐานของความคิดมาจากเรือพาย เป็นต้น บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจะต้องอาศัยจินตนาการแบบประยุกต์ กล่าวคือเมื่อมีความคิดอะไรที่แปลกใหม่ออกมาแล้ว ก็จะต้องกล้าที่จะเสี่ยงหรือที่จะลองทำเพื่อทดสอบความคิดของตน เพื่อให้เกิดผลงานด้วย ดังนั้นความคิดจินตนาการกับการสร้างผลงานจึงเป็นสิ่งที่คู่กันของผู้ที่มีความคิดริเริ่ม

สตาควเวตเตอร์ (Starkweather) กล่าวว่า ความคิดริเริ่มเป็นลักษณะความคิดที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดของผู้อื่นอย่างง่าย ๆ และไม่มีเหตุผล จะยอมรับในความคิดหรือการกระทำของใครก็ตามเมื่อสิ่งนั้น ๆ สามารถที่จะพิสูจน์อย่างมีเหตุผลแล้ว นอกจากนั้นผู้ที่มีความคิดริเริ่มยังจะต้องสามารถขยายความคิดหรือการกระทำของผู้อื่นได้อย่างเต็มที่ และมีน้ำหนักอีกด้วย แต่อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มในทุก ๆ เรื่องจะต้องเป็นความคิดที่ดีและมีประโยชน์ทั้งต่อตนเองและต่อส่วนรวมอีกด้วย

2. ความคิดคล่องตัว (fluency)

ความคิดคล่องตัว หมายถึง ความแคล่วคล่อง หรือคล่องตัวในการการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถที่จะคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด ดังนั้น ความคิดคล่องตัวจึงเน้นในเรื่องของปริมาณความคิด ความคิดยิ่งมีปริมาณมากเท่าไร ย่อมแสดงว่าผู้นั้นมีความคิดคล่องตัวมากเท่านั้น

ความคิดคล่องตัวเป็นปริมาณของความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งเป็น

- 2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านภาษา (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำในรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นไปอย่างคล่องแคล่ว
- 2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่จำกัด หรือเวลาที่กำหนด
- 2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้สีหรือประโยค กล่าวคือสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ
- 2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนหินมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด คือ 5 นาที เป็นต้น

ความคิดอย่างคล่องแคล่วนี้มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลาย ๆ วิธี และต้องนำเอาวิธีการต่าง ๆ นั้นมาทดสอบหรือทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

3. ความยืดหยุ่น (flexibility)

ความยืดหยุ่น หมายถึง ยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ เป็นความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่าง ๆ ให้ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นปริมาณของจำพวกหรือกลุ่มของประเภทที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเช่นเดียวกับความคิดคล่องตัวคือ เน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ ๆ ซึ่งในแต่ละแขนงของประเภทใหญ่ ๆ นั้นก็จะเป็นความคิดแบบคล่องตัวนั่นเอง

ความยืดหยุ่นเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องตัวมีความแปลกที่แตกต่างออกไป หลีกเสี่ยงการซ้ำซากจำเจ เป็นการเพิ่มคุณภาพของความคิดให้มากขึ้น ด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์มากยิ่งขึ้น ประเภทของความยืดหยุ่นแบ่งออกเป็น

3.1 ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้ได้หลายอย่าง อย่างมีอิสระ เช่นคนที่มีความยืดหยุ่นในการคิดด้านนี้ จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน

ตัวอย่าง ท่านลองคิดว่าจะใช้หว่านทำอะไรได้บ้าง คิดให้ได้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที

คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า ถังใส่ดินสอ กระออมเก็บน้ำ เตียงนอน
เบด ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอน โซฟา ตะกร้อ ชะลอม
ก๊วยเล้ง ค้ามไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน กรอบรูป เป็นต้น

หรือถ้าเรานำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะได้ 5 ประเภทคือ

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียง โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ค้ามไม้เทนนิส ไม้แบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ ก๊วยเล้ง

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน กล่องใส่ดินสอ

จากตัวอย่างดังกล่าวจะพบว่า ประเภทต่าง ๆ เป็นความคิดยืดหยุ่น และรายละเอียดของแต่ละประเภทก็คือความคิดคล่องตัวนั่นเอง

4. ความคิดละเอียดลออ (elaboration)

ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียด คิดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นถึงภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งและขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยความคิดหลาย ๆ ลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นก็ตาม แต่ความคิดละเอียดลออก็จะขาดเสียไม่ได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้ว ก็ไม่อาจที่จะทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลในทางสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และจุดนี้ซึ่งเป็นจุดที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่เรามุ่งเน้นผลิตผลสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

พัฒนาการของความคิดละเอียดลออนั้น จะพบว่าบุคคลที่มีความละเอียดลออสูงจะมีการสังเกตสูงตามไปด้วย และเด็กผู้หญิงมักจะมีรายละเอียดสูงกว่าเด็กผู้ชาย ในขณะที่มีอายุเท่ากัน ความคิดละเอียดลออนี้จะขึ้นอยู่กับอายุของแต่ละคนอีกด้วย กล่าวคือยิ่งอายุมากเท่าไรก็จะมีความคิดที่ละเอียดลออมากขึ้นเท่านั้น

ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford. 1967 : 140) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีทั้งหมด 5 ประการคือ

1. มีความรู้สึกไวต่อปัญหา
2. มีความเคล่วคล่องในการคิด
3. มีความคิดริเริ่ม
4. มีความยืดหยุ่นในการคิด
5. มีแรงจูงใจ

จากการวิจัยของนักการศึกษาและนักวิจัยต่าง ๆ ที่มีความสนใจเกี่ยวกับลักษณะของ
ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น ธำรงค์ศักดิ์ ห่มจันทร์ (ธำรงค์ศักดิ์ ห่มจันทร์ 2523 : 16 - 17)
ได้กล่าวสรุปถึงคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้คือ

1. ด้านสติปัญญา องค์ประกอบทางด้านสติปัญญา ได้แก่ ความสามารถในการจำ
และการประเมินเหตุการณ์ต่าง ๆ ความเป็นต้นตำหรับในเรื่องต่าง ๆ ความยืดหยุ่นในด้าน
ความคิดความอ่าน ความรู้สึกไวต่อสภาพแวดล้อม และความสามารถที่จะปรุงแต่ง หรือ
ปรับปรุงสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ดี ลักษณะเด่นอีกประการหนึ่งได้แก่ ความสามารถในการ
มองเห็นปัญหาและตระหนักเห็นปัญหานั้น ๆ อย่างชัดเจน

2. ด้านความสนใจและการจูงใจ ผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีธรรมชาติคือ
เป็นคนช่างสงสัย อยากรู้ อยากเห็น และต้องการที่จะทดลองความคิดของตน ปกติจะต้องการ
ที่จะเห็นผลลัพธ์ในขั้นที่สูง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความอดทนและตั้งใจมั่นในการใช้สติปัญญาของตน
ต้องการที่จะทำในสิ่งที่ท้าทายสติปัญญาและความสามารถของตนเอง ชอบทำงานที่สลับซับซ้อน
และมีความอดทนต่อความไม่แน่นอนของผลที่จะได้รับ ที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดได้แก่ การยอม
ทุ่มเทให้กับงานของตนเองอย่างมั่นคง

3. ด้านบุคลิกภาพ คุณลักษณะที่เด่นเป็นพิเศษได้แก่ ความเป็นตัวของตัวเอง
มีแนวโน้มที่ชอบการเสี่ยงและการทดลอง ชอบการผจญภัย กล้าแสดงออก และมีความเชื่อมั่น
ในตนเอง

นอกจากนั้น นิพนธ์ จิตต์ภักดี (นิพนธ์ จิตต์ภักดี 2523 : 16 - 19) ยังได้
กล่าวเพิ่มเติมถึงรายละเอียดของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า

1. อยากรู้ อยากเห็น เป็นคนที่จะรับอยู่ตลอดเวลาในเรื่องราวต่าง ๆ
2. อยากทำงานใหม่ ๆ แปลก ๆ
3. พอใจและศรัทธาที่จะทำงานที่ยุ่งยากและซับซ้อน
4. มีความสนุกสนานกับการแก้ปัญหา
5. อุทิศเวลาและเสียสละเพื่องาน
6. มีความคิดที่ยืดหยุ่นได้

7. มีความสนใจ หรือสนใจเมื่อพบเห็นของที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ
8. มีสมาธิดี
9. ยอมรับในสิ่งที่ไม่แน่นอน
10. ไม่ชอบที่จะทำอะไรตามระเบียบและกฎเกณฑ์
11. เป็นคนมีอารมณ์ขัน
12. ชอบก่อกวนและยกย่องผู้อื่น

อารี รังสินธ์ (อารี รังสินธ์ 2527 : 50) ได้กล่าวถึงลักษณะของ
ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่นอกเหนือไปจากที่กล่าวมาแล้วว่า

1. ชอบเดา ชอบตั้งสมมติฐาน
2. มีการตัดสินใจอย่างแน่วแน่และเด็ดขาด
3. ช่างคิดช่างฝัน
4. มีอุดมคติเป็นของตนเอง
5. มีความสามารถในการคิดอย่างกว้างขวาง
6. มีความสุขในการทำงานโดยไม่หวังสิ่งตอบแทนใด ๆ

จากเอกสารจะพบว่า นักการศึกษาหลายท่าน ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิด
สร้างสรรค์ไว้เหมือน ๆ กันเป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันบ้าง ได้แก่
การมีสมาธิที่ดี, การเป็นคนที่มีอารมณ์ขัน, การยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอน เป็นต้น

บทบาทของครูต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นนับว่าเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นมาก
บุคคลที่มีส่วนช่วยในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กมีหลายฝ่ายด้วยกัน เช่น พ่อแม่
ครูอาจารย์ หน่วยราชการ ตลอดจนสื่อสารมวลชนประเภทต่าง ๆ เป็นต้น

สมจิต สมัตถพันธุ์ (สมจิต สมัตถพันธุ์ 2522 : 61 - 62) ได้เสนอแนะ
บทบาทของครูที่มีต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนดังต่อไปนี้คือ

1. ต้องให้เด็กเป็นตัวของตัวเองอย่างสมบูรณ์ เขาจะต้องตระหนักว่า เขาผู้เดียว
เท่านั้นที่จะเป็นผู้แก้ปัญหาของเขาเอง

2. ครูจำเป็นต้องรู้ว่าอะไรคือความคิดสร้างสรรค์เพื่อจะได้จัดสภาพการเรียนรู้ การสอนที่เอื้ออำนวยให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์

3. ครูจะต้องมีทักษะที่ต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

4. ครูจะต้องอำนวยความสะดวกในการใช้อุปกรณ์และเครื่องมือแก้ปัญหา

นิพนธ์ จิตต์ภักดิ์ (นิพนธ์ จิตต์ภักดิ์ 2523 : 18 - 19) ได้เสนอแนะ สำหรับครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนไว้ว่า

1. ยกย่องชมเชยและยอมรับผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียน
2. สนับสนุนความคิดใหม่ ๆ ของเด็ก
3. สนับสนุนการสาธิตและการทดลองใหม่ ๆ ของเด็ก
4. มอบหมายงานสร้างสรรค์ให้เด็กทำ
5. ให้เวลากับงานสร้างสรรค์ของเด็กไม่เร่งแต่ก็เกินไป
6. สนับสนุนให้เด็กได้กระทำตามแนวคิดใหม่ ๆ ของตนเอง
7. ให้เด็กเป็นตัวของตัวเองในการทำงานสร้างสรรค์
8. เน้นในการทำงานสร้างสรรค์ประเภทรายบุคคลให้มากกว่าประเภทกลุ่ม
9. ควรนำผลงานต่าง ๆ ของเด็กมาแสดงให้เพื่อน ๆ ชม
10. สนับสนุนการแสดงออกทางสร้างสรรค์ของเด็กที่แตกต่างจากผู้อื่น

จากการศึกษาค้นคว้า และรวบรวมแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าว เกี่ยวกับบทบาทของครู ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ปรีชา ภาวโน (ปรีชา ภาวโน 2526 : 21 - 22) ได้สรุปถึงเทคนิคและวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้คือ

1. ศึกษาให้เข้าใจว่าอะไรคือความคิดสร้างสรรค์
2. ฝึกการระดมความคิดให้กับนักเรียน เช่น การอภิปราย การโถ้วหาที่
3. ฝึกให้นักเรียนรู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. ฝึกให้นักเรียนสรุปความคิดรวบยอดเอง
5. ส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ
6. ฝึกให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาความรู้เอง

7. ให้นักเรียนเลือกกิจกรรมตามความถนัดและความสนใจของตนเอง
8. เป็นกันเองกับนักเรียนและให้ความสนใจอย่างทั่วถึง
9. ครูเป็นตัวอย่างที่ดีในการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์
10. เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกในทุก ๆ ด้าน
11. ฝึกให้นักเรียนเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด
12. ส่งเสริมการใช้อุปกรณ์ การสาธิตและการทดลอง
13. ควรรนำนวัตกรรมใหม่ ๆ มาใช้ในการเรียนการสอน
14. จัดเนื้อหาที่ใช้สอนให้เหมาะสมกับความสนใจและความต้องการของเด็ก
15. สร้างบรรยากาศภายในห้องเรียนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
16. ละเว้นการสอนที่เน้นการท่องจำ
17. อย่าเข้มงวดหรือจำกัดการแสดงออก
18. งดเว้นการตำหนิ หรือวิจารณ์โดยทันทีทันใด
19. อย่าหลอหลอมนักเรียนให้เหมือนกันหมดทุกคน
20. อย่างแทรกแซงความคิดเห็นของนักเรียน
21. อย่างใช้มาตรฐานของผู้สอนมาเป็นเครื่องตัดสินสำหรับผู้เรียน
22. รู้จักการใช้คำชมเชยและยอมรับผลงานทางด้านสร้างสรรค์ของนักเรียน

เทคนิคตลอดจนวิธีการต่าง ๆ ดังกล่าว ล้วนแล้วแต่เป็นสื่อกลางหรือเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กนักเรียนทั้งสิ้น ซึ่งครูควรที่จะนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเกม (Games)

ความหมายของเกม

เกม หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน มีกฎเกณฑ์ กติกา การเล่นเกม อาจจะเล่นเพียงคนเดียวหรือเล่นหลายคนก็ได้ เกมบางชนิดเล่นเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดของอารมณ์ แต่เกมบางชนิดอาจจะเล่นเพื่อเป็นการกระตุ้นการทำงานของร่างกายและสมอง ในขณะเดียวกันเกมบางชนิดก็อาจจะเล่นเพื่อฝึกทักษะทางร่างกายและจิตใจเป็นพิเศษ (เอ็งฟ้า สมบัติพานิช 2525 : อ้างอิงมาจาก New Standard Encycloplidia. 1969 : 2)

เกม เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง สำหรับการสร้างความสนใจและสร้างความสนุกสนาน การเล่นเกมเป็นวิธีหนึ่งที่จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอีกด้วย เยาวภา เดชคุปต์ (เยาวภา เดชคุปต์ 2525 : 53) กล่าวว่า เกมเป็นกิจกรรมการเล่นแข่งขัน ซึ่งจะต้องมีการแพ้การชนะตามกติกาที่กำหนดไว้ในสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่ง

นอกจากนั้น ชามูซัย ศรีไสยเพชร (ชามูซัย ศรีไสยเพชร 2525 : 187) ยังได้กล่าวถึงการนำเอาเกมไปใช้ในการเรียนการสอนว่า เป็นวิธีการหนึ่งซึ่งครูผู้สอนพยายามคิดหาเกมการเล่นประกอบบทเรียนที่ตนเองสอน เพื่อให้บทเรียนนั้น ๆ น่าสนใจ น่าเรียน สนุกสนาน เพลิดเพลิน ทั้งยังช่วยให้นักเรียนจดจำบทเรียนได้ง่ายและรวดเร็ว

ประเภทของเกมการสอน

โลเวล (Lovell. 1971 : 166 - 167) ได้กล่าวถึงประเภทของเกมที่เป็นพื้นฐานของเกมทั่ว ๆ ไปว่า สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เกมเบื้องต้น (Preliminary Games) เป็นเกมที่สนุกสนาน การเล่นเกมแบบแผน มีความสัมพันธ์กับความคิดรวบยอดน้อยมาก เหมาะสำหรับเด็กอนุบาลหรือเด็กเล็ก ๆ

2. เกมที่สร้างขึ้น (Structured Games) เป็นเกมที่สร้างขึ้นอย่างมีจุดมุ่งหมายที่แน่นอน การสร้างเกมจะสร้างไปตามความคิดรวบยอดที่สอดคล้องกับเนื้อหาของบทเรียน

3. เกมฝึกหัด (Practice Games) เกมนี้จะช่วยเน้นความเข้าใจมากยิ่งขึ้น การจัดเกมดังกล่าวควรเริ่มต้นเป็นขั้นตอน ตั้งแต่เกมเบื้องต้น จนถึงเกมที่มีความซับซ้อน โดยเฉพาะเนื้อหาที่เด็กทำความเข้าใจได้ช้า

ในการนำเกมต่าง ๆ มาใช้ในการเรียนการสอนนั้น กิลแมน (Guilman, 1967 : 657 - 661) ได้แบ่งประเภทของเกมประกอบการสอน ออกเป็นประเภทใหญ่ ๆ ได้ 3 ประเภทเช่นเดียวกัน แต่แตกต่างจากของ โลเวลล์ (Lovell) คือ

1. เกมพัฒนาการ (Developmental Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนเองยังไม่เคยพบเห็น
2. เกมยุทธศาสตร์ (Strategy Games) เป็นเกมที่มุ่งช่วยให้ผู้เรียน มีแนวทางที่จะบรรลุจุดมุ่งหมายในด้านต่าง ๆ
3. เกมเสริมแรง (Reinforcement Games) เป็นเกมที่มุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ในความรู้ใหม่ ๆ ที่เป็นพื้นฐานต่าง ๆ และเป็นการเพิ่มพูนทักษะในการนำเอาสิ่งกับไปใช้ประโยชน์ต่อไปได้

แม้ว่าการแบ่งประเภทของเกมจะแตกต่างกันไปบ้าง แต่สิ่งหนึ่งซึ่งเราควรที่จะคำนึงถึงในการแบ่งประเภทของเกมคือ ในเรื่องของจุดมุ่งหมาย และวิธีการเล่น ตลอดจนกระทั่งวัยและความสนใจของผู้เรียนอีกด้วย เช่น การเล่นเกมเพื่อมีจุดมุ่งหมายให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอดในเรื่องที่เรียน หรือ การใช้เกมสำหรับเด็กอนุบาล เป็นต้น

ประโยชน์และคุณค่าของเกมประกอบการสอน

เกมนับว่า เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมากมาย เพราะนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้รับความรู้ รู้จักการแก้ปัญหาในเรื่องต่าง ๆ แล้วเกมยังช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย (จำรัส น้อยแสงศรี 2520 : 47) พรพิมล อมรกุล (พรพิมล อมรกุล 2522 : 65) ได้กล่าวถึงคุณค่าของเกมไว้ว่า

1. ช่วย让孩子ได้รับความสนุกสนานร่าเริง ผ่อนคลายความตึงเครียดในอารมณ์
2. ช่วย让孩子ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมทางกาย เพื่อส่งเสริมลักษณะเบื้องต้น

3. ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ถึงวิธีการทำงานและเล่นร่วมกับผู้อื่น และรู้จักการปฏิบัติตามระเบียบและกฎเกณฑ์ที่วางไว้ รู้จักใช้ความคิดของตนเอง
4. เป็นการเปิดโอกาสให้ครูได้ศึกษาพฤติกรรมที่แท้จริงของเด็ก
5. สร้างพื้นฐานทักษะทางด้านกีฬา และสมรรถภาพทางกาย เพื่อการเข้าร่วมในกีฬาประเภทอื่น ๆ ต่อไป

จากคุณค่าต่าง ๆ ของเกมดังกล่าว อัจฉรา ชีวพันธุ์ (อัจฉรา ชีวพันธุ์ 2523 : 47) ได้เสนอแนะถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการนำเอาเกมต่าง ๆ ไปใช้ในการเรียนการสอนไว้ดังนี้คือ

1. ช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดพัฒนาการทางด้านความคิด
2. ช่วยในการฝึกทักษะทางด้านภาษา
3. ช่วยให้นักเรียนได้แสดงความสามารถออกมาอย่างเต็มที่
4. ช่วยในการประเมินผลการเรียน
5. ช่วยให้นักเรียนเกิดความเพลิดเพลิน
6. ช่วยจูงใจและสร้างความสนใจให้แก่ผู้เรียน
7. ช่วยส่งเสริมความสามัคคี และความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
8. ช่วยฝึกความรับผิดชอบ รู้จักการปฏิบัติตามกฎเกณฑ์
9. ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงาน
10. เป็นกิจกรรมในชั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุป

การคัดเลือกเกม

คุณค่าและประโยชน์ต่าง ๆ ของเกม จะมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ ถ้าเรารู้จักคัดเลือกเกมต่าง ๆ อย่างเหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ หน่วยงานนิเทศกึ่งจังหวัดกาญจนบุรี (หน่วยงานนิเทศกึ่งจังหวัดกาญจนบุรี 2520 : 5 - 6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกม ที่ครูจะนำไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพดังนี้

1. ครูจะต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. ครูจะต้องคำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการและความสามารถของเด็กนักเรียนภายในชั้นเรียน

176715

3. ครูจะต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน
4. ครูจะต้องคำนึงถึงความมุ่งหมายของการเล่นเกมในแต่ละชนิด
5. ครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเลือกเกมสำหรับเล่น
6. ครูจะต้องรู้จักปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสม

และสอดคล้องกับความต้องการ ตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นอยู่ และจากแนวคิดของ นักการศึกษา พิจารณาเป็นหลักเกณฑ์ในการเลือกเกมมาใช้ในการส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. เกมที่ใช้มีจุดมุ่งหมายที่เน้นหนักไปในการฝึกให้เด็กมีความคิดอย่างอิสระ
2. เกมที่ใช้จะต้องมุ่งให้เด็กมีการแสดงออกทั้งทางด้านร่างกาย ความรู้สึก
3. เกมที่ใช้จะต้องให้ความสำคัญกับเด็กทุกคนอย่างเสมอภาคกัน เน้นในเรื่อง

ความแตกต่างระหว่างบุคคล

4. การจัดสถานการณ์ในการเล่น เกม ควรให้ผู้เล่นมีความรู้สึกที่อบอุ่น และมีความเป็นกันเองกับทุก ๆ คน

5. ครูควรที่จะเปิดโอกาสให้เด็กมีการเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในขณะที่เล่นเกม
6. จัดให้มีการตำหนิหรือการวิจารณ์เด็กในขณะที่เล่นเกมต่อหน้าเพื่อน ๆ
7. ยกย่องและชมเชยนักเรียนเสมอเมื่อเห็นว่า นักเรียนผู้นั้นมีความคิดหรือ

การกระทำที่แปลกและใหม่จากความคิดของผู้อื่น

8. เกมที่ใช้จะต้องเป็นเกมที่มุ่งให้เด็กค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง
9. พยายามให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานในการเล่นอยู่ตลอดเวลา
10. ในขณะที่เล่นเกม พยายามให้เด็กเป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด ครูอย่าได้ชี้แนะ

แก่เด็กมากเกินไปจนจำเป็น

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

ความหมายของนิทาน

นิทาน คือ เรื่องที่เล่าทั่ว ๆ ไป มิได้ตั้งใจแสดงประวัติความเป็นมาอะไร จุดใหญ่ต้องการเล่าเรื่องความสนุกสนาน แต่บางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจ (กึ่งแก้ว อรรถาการ 2513 : 44) เรื่องราวของนิทานจะเล่าสืบต่อกันเป็นทอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นิทานอาจจะเป็นเรื่องที่อิงความจริง หรือเป็นเรื่องราวที่เล่าจากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้ (วลัย วไลยธำรง 2515 : 22) ดังนั้น เนื้อเรื่องในนิทานบางเรื่องอาจจะเหลือเชื่อ ไม่สมเหตุสมผล หรือแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ต่าง ๆ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ก็มีนิทานบางเรื่องที่สอดแทรกคติเตือนใจ หรือแนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องที่ควรสำหรับการดำรงชีวิตอีกด้วย (รัชณี ศรีไพรวรรณ 2516 : 37) ตัวละครต่าง ๆ ที่อยู่ในนิทานจะมีทั้งมนุษย์ สัตว์ พืช หรือสิ่งของต่าง ๆ ที่สามารถพูดได้ บ้างก็เก่งกาจสามารถ บ้างก็โง่เขลา บ้างก็ฉลาด คดโกง ตลกขบขัน เคารพหิ์ดี เคารพหิ์ร้าย แต่ลักษณะต่าง ๆ เหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เป็นเรื่องที่เลียนแบบสภาพความเป็นอยู่ ความรู้สึกนึกคิด จิตใจ และการปฏิบัติของมนุษย์ทั้งสิ้น (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2526 : 100) ดังนั้นนิทานจึงเป็นเรื่องอะไรก็ได้ที่เล่าสืบต่อกันมาเรื่อย ๆ เนื้อเรื่องย่อมแล้วแต่จุดมุ่งหมายของผู้เล่าว่าต้องการให้ผู้ฟังได้รับอะไรจากการเล่านั่นเอง

รูปแบบของนิทาน

นักการศึกษาที่สนใจเกี่ยวกับนิทาน ได้แบ่งนิทานออกเป็นประเภทต่าง ๆ มากมายแล้วแต่ว่าใครจะยึดสิ่งใดเป็นเกณฑ์ เช่น ตามลักษณะของเนื้อหา หรือสถานที่เกิด เป็นต้น กึ่งแก้ว อรรถาการ (กึ่งแก้ว อรรถาการ 2513 : 9 - 17) ได้แบ่งนิทานตามเนื้อหาโวหาร และโครงสร้างออกเป็น 6 ชนิดคือ

1. นิทานไม่รู้จัก เป็นนิทานที่มีลักษณะพิเศษในโครงสร้าง คือมีการเล่าซ้ำรอยเดิมเป็นช่วง ๆ เปลี่ยนเฉพาะคำบางคำเท่านั้น

2. นิทานเรื่องสัตว์ เป็นนิทานที่มีสัตว์เป็นตัวละครขึ้นโรง บางเรื่องจะมีปรัชญา

นำคิด

3. นิทานคติ เป็นนิทานที่มีเนื้อหาเชิงสอนใจ โครงสร้างของเรื่องจะแสดงถึงกฎแห่งกรรม กล่าวคือ ผลดีย่อมเกิดจากการทำความดี เป็นต้น

4. นิทานมุขตลก เป็นเรื่องสั้นที่ตลกขบขัน แสดงถึงความโง่ หรือปัญญาของตัวละคร

5. เรื่องโผ เป็นเรื่องที่เหลือเชื่อ และไม่น่าจะเป็นไปได้

6. นิทานทรงเครื่อง เป็นเรื่องที่วิจิตรพิสดาร เนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลหรือเหตุการณ์

นอกจากนั้น รัชฎวณ อินทรกำแหง (รัชฎวณ อินทรกำแหง 2527 : 74) และ กุหลาบ มัลลิกะมาส (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2526 : 105) ได้มีความคิดเห็นที่สอดคล้องกัน ในเรื่องของการแบ่งรูปแบบของนิทานไว้เป็นประเภทใหญ่ ๆ ดังนี้

1. นิทานปรัมปรา (Fairy tale) เป็นเรื่องเกี่ยวกับอิทธิพลที่แฝงคุณธรรม บางเรื่องก็ยืดยาว สลับซับซ้อน มักไม่มีแหล่งที่มา เช่น เรื่องนางสิบสอง หรือเรื่อง เจ้าหญิงนิทรา

2. นิทานท้องถิ่น (Legend) เป็นนิทานที่สั้นกว่านิทานปรัมปรา มักจะเป็นเหตุการณ์เดียว และมีเรื่องประเพณีความเชื่อต่าง ๆ เช้าเกี่ยวข้องกับด้วย หรืออาจจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษที่ได้รับการยกย่อง เช่น เรื่องพระร่วง เรื่องพระยาทอง พระยาพาน เป็นต้น
นิทานท้องถิ่น อาจจะแบ่งย่อยออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้อีกด้วย

- 2.1 นิทานที่อธิบายว่า ทำไม เช่น ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม เป็นต้น

- 2.2 นิทานที่เกี่ยวกับความเชื่อ โชคลาง เช่น แม่นาคพระโขนง เป็นต้น

- 2.3 นิทานเกี่ยวกับลายแทงสมบัติ เช่น ปู่โสมเฝ้าทรัพย์ เป็นต้น

- 2.4 นิทานเกี่ยวกับคติสอนใจ เช่น เรื่องแม่กับเมีย เป็นต้น

- 2.5 นิทานเกี่ยวกับวีรบุรุษ เช่น เรื่องท้าวแสนปม เป็นต้น

3. เทพนิยาย (Myth) เป็นนิทานที่มีพวนางฟ้า เทวดา หรือผู้วิเศษ เป็นตัวละครเอก เช่น เรื่องเมฆลารามสูตร นารายณ์สิบปาง เจ้าชายกบ เป็นต้น

4. นิทานเกี่ยวกับสัตว์ เป็นนิทานที่เราใช้กับสัตว์ประเภทต่าง ๆ เป็นตัวละครที่สามารถพูดได้อย่างมนุษย์ นับว่านิทานประเภทนี้เป็นที่แพร่หลายกันเป็นอย่างมาก เช่น นิทานในเรื่องต่าง ๆ ในหนังสือนิทานอีสป เป็นต้น

คุณค่าของการเล่านิทาน

นิทาน เป็นสิ่งที่มีคุณค่าอย่างมากมาย โดยเฉพาะสำหรับเด็ก ๆ เพราะนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน คติเตือนใจ แนวทางในการปฏิบัติที่ถูกต้องสำหรับการดำรงชีวิตแล้ว นิทานยังให้ประสบการณ์และโลกทรรศน์กว้างไกลแก่เด็กอีกด้วย

ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ (ศิริการณณ์ โกสุมภ์ 2520 : 37 - 39) กล่าวว่า การเล่านิทานแม้จะเป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ แต่ก็มีคุณค่าและประโยชน์มากมายดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกอบอุ่น มีที่พึ่งทางใจ รู้สึกว่าตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เพราะขณะที่เด็กฟังนิทานนั้น เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์อันดีกับ พ่อแม่ ครู และเพื่อน ๆ
 2. ช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการจากเรื่องที่ได้รับฟัง เช่น เรื่องเกี่ยวกับนางฟ้า
 3. ช่วยให้เด็กรู้จักโลก ในแง่มุมต่าง ๆ ของนิทานที่ได้รับฟัง ทำให้สามารถตัดสินใจในการแสดงออก หรือตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้อง รู้จักการมองโลกในแง่ดี
 4. ช่วยให้เด็กคลายความเครียด เพลิดเพลิน สนุกสนาน จำเรื่องที่ได้รับฟัง
 5. ช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมต่าง ๆ จากเรื่องที่ได้รับฟัง
- การปลูกฝังสิ่งที่ดีงามให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อโลกและชีวิตนั้น เราสามารถที่จะใช้นิทานเป็นสื่อได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในเด็กระดับชั้นอนุบาลและประถมศึกษา
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2522 : 81) เสนอแนะว่า การเล่านิทานในเด็กระดับชั้นอนุบาลและประถมศึกษา มีคุณค่าอย่างมากมาย กล่าวคือ

1. ช่วยชดเชยประสบการณ์ทางด้านภาษาแก่เด็กชนบทให้ทัดเทียมกับเด็กในเมือง
 2. ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางด้านภาษา ทางด้านความคิด และมีจินตนาการที่สวยสดงดงาม
 3. ฝึกให้เด็กเป็นนักฟังที่ดี เก็บเรื่องราวต่าง ๆ ที่ฟังได้อย่างมีระบบ
 4. สร้างความเพลิดเพลินให้แก่เด็ก เพื่อความรู้อย่างลึกซึ้งเรื่องและมีชีวิตที่สดใส
- จากความคิดเห็นดังกล่าว พอจะสรุปได้ว่านิทานเป็นสิ่งที่สามารถช่วยให้เด็กมีพัฒนาการในทุก ๆ ด้านอีกด้วย ซึ่งพัฒนาการต่าง ๆ จะช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพอันเป็นที่พึงปรารถนาของสังคมแก่เด็กเป็นอย่างดี

นอกจากนั้นนิทานยังนับได้ว่าเป็นเครื่องมือที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้แก่ผู้เรียนเป็นอย่างดี เราสามารถนำนิทานมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่นักเรียนภายในห้องเรียนได้ในหลาย ๆ ลักษณะ คือ

1. เพื่อเป็นการลดความตึงเครียด หรือจัดความเบื่อหน่ายของนักเรียนในขณะที่เรียน
2. เพื่อเป็นการนำเข้าสู่บทเรียน หรือเตรียมความพร้อมของเด็ก
3. เพื่อเป็นการเปลี่ยนเจตคติหรือความเชื่อที่ผิด ๆ บางประการ
4. เพื่อใช้สอนจริยธรรมแก่เด็ก เช่น ในเรื่องความซื่อสัตย์ ความกตัญญู เป็นต้น
5. เพื่อใช้สอนในวิชาเรียงความเช่น ให้นักเรียนเขียนเรื่องที่ตนเองชอบ เป็นต้น
6. ใช้สอนหรือฝึกทักษะทางภาษา เช่น การฟัง การพูด การอ่าน การเขียน เป็นต้น
7. เป็นการฝึกทักษะทางการอ่าน ช่วยให้เด็กรักการอ่าน เป็นต้น
8. ฝึกให้เด็กมีความกล้าที่จะแสดงออก เช่น การแสดงท่าทางประกอบตามเรื่องราวที่กำหนดให้ เป็นต้น

9. เป็นการสร้างความสนิทสนม และความไว้วางใจในตัวครูให้เกิดขึ้นกับเด็ก

10. ช่วยพัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้กับเด็ก

สิ่งต่าง ๆ ดังกล่าวนับว่าเป็นข้อเสนอแนะที่ครูจะสามารถนำเอานิทานเข้าไปสอดแทรกในเรื่องต่าง ๆ ที่สอนได้เป็นอย่างดี นิทานสามารถใช้ได้กับทุกเนื้อหาวิชา และนิทานสามารถใช้ได้กับทุกขั้นตอนของการเรียนการสอน สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้คือ คุณค่าอันมหาศาลของนิทานที่ครูตระหนักถึง

การเลือกและการเล่านิทาน

นิทานจะมีคุณค่าต่อการเรียนการสอนมากน้อยเพียงไรนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับ การเลือกนิทานที่จะเล่า ตลอดจนวิธีการที่จะเล่าเพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนานและมีอารมณ์ร่วมหรืออารมณ์คล้อยตามในเรื่องนั้น ๆ

การเลือกนิทานสำหรับเด็ก นับว่ามีส่วนสำคัญประการหนึ่ง ซึ่งผู้เล่านิทานควรได้ศึกษา หรือมีความรู้ในเรื่องต่อไปนี้

1. ความสนใจของเด็ก กว่าเด็กในวัยไหนชอบนิทานประเภทใด ช่วงความสนใจ และสมาธิในการฟังของเด็ก เป็นต้น.

2. เนื้อหาในนิทาน จะต้องมีความสนุกสนานและสอดคล้องกับคติเตือนใจต่าง ๆ นิทานไม่ควรมีความเพ้อเจ้อ หรือเพ้อฝันมากเกินไป

3. นิทานแต่ละเรื่องควรมีภาพประกอบที่สวยงาม เพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก ภาพควรสื่อความหมาย หรือสร้างอารมณ์ได้อย่างชัดเจน (ทิพย์สุภา นิลสินธ์

2524 : 80 - 82)

วิธีการเล่านิทาน

หลังจากที่ครูได้มีการเลือกนิทานที่มีคุณค่า และสอดคล้องกับความสนใจของเด็กแล้ว เราจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศในการเล่า ด้วยเทคนิควิธีการต่าง ๆ เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนานและคติเตือนใจต่าง ๆ อย่างเต็มที่ รัชณี ศรีไพวรรณ (รัชณี ศรีไพวรรณ 2516 : 37 - 41) ได้เสนอแนะถึงวิธีการเล่านิทาน ตลอดจนการสร้างบรรยากาศในขณะที่เล่านิทานไว้ดังนี้คือ

1. การเริ่มต้นเล่า ครูควรมีวิธีการที่จะดึงดูดใจเด็กด้วยวิธีต่าง ๆ ที่น่าสนใจ เช่น การใช้เพลง การใช้ปริศนาคำทาย การใช้รูปภาพ เป็นต้น

2. ขณะที่เล่าควรให้เด็กมีอิสระในก้นร่างกายและความรู้สึก

3. ผู้เล่าควรมีอารมณ์ร่วม ตามเนื้อเรื่องที่เล่า

4. ครูควรมีการใช้น้ำเสียงในการเล่าตามตัวละคร หรือเหตุการณ์นั้น ๆ ในขณะ
ที่เล่า

5. ควรใช้ภาพหรือท่าทางประกอบในขณะที่เล่า

6. ควรลำดับเรื่องราวให้เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนจนเกินไป

7. ควรให้ความสนใจแก่เด็กทุกคนอย่างทั่วถึง

8. ควรใช้ภาษาที่เหมาะสมกับเด็ก

9. ไม่ควรเน้นในการสอนมากเกินไปจนเด็กขาดความสนุกสนาน

การสร้างบรรยากาศต่าง ๆ ดังกล่าว จะก่อให้เกิดความสบายใจแก่เด็กเป็นอย่างยิ่ง เพราะเด็กจะมีความรู้สึกที่เป็นอิสระทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่ครูต้องการจะสอดแทรก หรือต้องการให้เด็กเกิดเจตคติที่ดีนั้น จะค่อย ๆ ซึมซาบไปสู่ความรู้สึกและความคิดของเด็กโดยที่เด็กไม่เกิดความรู้สึกว่าถูกบังคับเลย

นอกจากการสร้างบรรยากาศเพื่อให้เด็กเกิดความรู้สึกมีอิสระทางด้านร่างกายและจิตใจแล้ว วิธีการเล่านิทานในรูปแบบต่าง ๆ ของครูที่ไม่ซ้ำซาก หรือจำเจก็ยิ่งช่วยให้การเล่านิทานของครูได้รับประโยชน์อย่างเต็มที่ กุลรัศมี ภูมิมาศ (กุลรัศมี ภูมิมาศ 2521 : 64) ได้เสนอแนะถึงรูปแบบของการเล่านิทาน ไว้ดังนี้

1. อ่านจากหนังสือนิทานให้เด็กฟังตั้งแต่เล่ม
 2. ใช้ภาพวาดที่มีความต่อเนื่องกันเล่าให้เด็กฟัง โดยที่ภาพเหล่านั้นจะจับม้วนใส่ไว้ในกล่อง แล้วหมุนทีละภาพ คล้าย ๆ ภาพยนตร์
 3. เล่านิทานโดยใช้การวาดภาพขณะที่เล่าตามเนื้อเรื่องของนิทาน
- พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข (พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข 2524 : 37) ได้เสนอรูปแบบของการเล่านิทานเพิ่มเติมว่าเราสามารถเล่านิทานได้โดย
1. การเล่านิทานโดยไม่ใช้อุปกรณ์ใด ๆ เลย แต่ใช้เสียงประกอบการเล่าให้น่าสนใจ
 2. การเล่าโดยใช้ภาพประกอบขณะที่เล่า
 3. การเล่าโดยแสดงท่าทางประกอบตามตัวละครในเนื้อเรื่อง
 4. การเล่าโดยแสดงหุ่นประกอบการเล่า โดยใช้หุ่นตัวละครตามเนื้อเรื่องที่เล่าอาจจะ เป็น หุ่นนิ้วมือ หุ่นกระบอก หุ่นเงา เป็นต้น

จากรูปแบบต่าง ๆ ของการเล่านิทาน จะพบว่าเราสามารถที่จะทำได้หลายวิธีเพื่อเป็นสิ่งจูงใจ ใ้เร้าใจ และสนองอารมณ์ของผู้ฟัง เด็กในแต่ละวัยจะมีความสนใจในวิธีการเล่า ตลอดจนเนื้อเรื่องที่เล่าแตกต่างกัน ดังนั้นความเข้าใจในเรื่องของความสนใจของเด็กในแต่ละวัยที่มีต่อการฟังนิทานจึงเป็นเรื่องที่ครูควรที่จะตระหนักถึง

ถ้าเป็นเด็กเล็ก (4 - 8 ปี) จะชอบเกี่ยวกับสัตว์ โดยเฉพาะลูกสัตว์พูดได้ มีเทวดา มีนางฟ้า และสิ่งที่มีวิเศษเหลือเชื่อเกินความเป็นจริง

ถ้าเด็กก่อนเข้าโต (9 - 11 ปี) จะชอบเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตภายในบ้าน เรื่องของคนเก่ง วีรบุรุษ แต่ก็ยังสนใจเกี่ยวกับเรื่องความเป็นจริงอยู่บ้าง

ถ้าเป็นเด็กโต (12 - 14 ปี) จะชอบเรื่องที่ลึกลับ ผจญภัย เรื่องเกี่ยวกับความเป็นอยู่และความสัมพันธ์ภายในบ้าน ชอบเรื่องเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์

นอกจากนั้น ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 81) ยังได้กล่าวถึงลักษณะของนิทานที่เหมาะสมและสอดคล้องกับความสนใจของเด็กระดับประถมศึกษาไว้ว่า

1. เป็นเรื่องง่าย ๆ แต่มีความสมบูรณ์ในตัว เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวและให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องราวได้บ้าง
2. มีบทสนทนา มาก ๆ
3. มีการใช้ภาษาที่ง่าย ๆ ชัด ๆ มีการสัมผัสคล้องคำให้คล้องจอง
4. เป็นเรื่องที่สอดคล้องกับชีวิตความเป็นอยู่ของนักเรียน
5. ใช้ตัวละครที่ไม่มากเกินไปจนเด็กเกิดความสับสน
6. ตอนจบของเนื้อเรื่องควรที่จะให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้ฟังในด้านความสุข

หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกนิทานมาใช้ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามขั้นตอนดังนี้คือ

เกณฑ์ในการคัดเลือกนิทานสำหรับเด็กของ ฮัค (Huck. 1979 : 16) คือ

1. เป็นเรื่องที่เหมาะสมสำหรับเด็ก
2. มีการดำเนินเรื่องเป็นไปตามลำดับขั้นตอน
3. ฉากของเรื่อง เวลา และสถานที่จะต้องมีความสอดคล้องกัน
4. แก่นของเรื่องมีจุดเน้นให้เด็กคิด
5. ตัวละครของเรื่อง มีพฤติกรรมที่อยู่ในวัยใกล้เคียงกับเด็ก
6. ภาษาและเรื่องจะต้องเข้าใจง่าย
7. ลักษณะอื่น ๆ เช่น การให้ความรัก ความสดชื่น ตรงกับความสนใจและความต้องการของเด็ก

เกณฑ์ในการเลือกนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คือ

1. ตัวละครของเรื่องจะต้องมีพฤติกรรมที่มีความคิดอย่างสร้างสรรค์
2. เนื้อเรื่องเน้นให้เด็กใช้จินตนาการให้มากที่สุด
3. เนื้อเรื่องมุ่งให้เด็กมีการตอบสนองในการคิดแก้ปัญหาพร้อมกับตัวละครของเรื่อง
4. เป็นนิทานที่มีความยืดหยุ่นในเนื้อเรื่อง เพื่อให้เด็กเกิดการตอบสนองในการ

แก้ปัญหาให้หลาย ๆ ลักษณะ

5. เป็นนิทานที่มีเรื่องราวที่น่าตื่นเต้น เรา้าใจ และสนุกสนาน เพื่อเป็นการเร้าใจให้เด็กเกิดความอยากรู้อยากเห็น และคาดคะเนเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องที่จะเกิดขึ้น

ดังนั้นในการเล่านิทานแต่ละครั้งของครู รูปแบบของนิทาน รูปแบบของการเล่า ตลอดจนวัยและความสนใจของเด็กจึงเป็นสิ่งที่ครูควรที่จะตระหนักถึงอยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อให้การเล่านิทานของครูเกิดประสิทธิภาพอย่างเต็มที่

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทาย

ความหมายของปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายหมายถึง คำถามหรือคำทายที่ใช้คำพูด กริยาท่าทางเพื่อให้ผู้ฟังคิดหาคำตอบ อาจเป็นการถามตรง ๆ ถามอ้อม ๆ ที่มีความสมบูรณ์ในคำถามหรือไม่มีความสมบูรณ์ในคำถามก็ได้ แต่คำถามหรือคำทายนั้น ๆ จะต้องมีความหมายบางอย่างที่เป็นเค้า เพื่อให้ผู้ตอบสามารถตอบได้ (วาสนา เกตุภาค 2521 : 33) ปริศนาคำทายอาจจะเป็นวลีเป็นวลีหรืออักษร อาจทายด้วยคำพูด อาจทายด้วยภาพ หรืออาจทายด้วยท่าทาง ประกอบโดยไม่ใช้คำพูดเลยก็ได้ (บุปผา ทวีสุข 2520 : 70)

จุดมุ่งหมายของปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทาย นอกจากจะเป็นการเล่นทายคำ ทายภาพ หรือทายอาถรรพ์กริยา เพื่อให้เกิดความสนุกสนานแล้ว ยังมีคุณค่าต่อการฝึกฝน และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างยิ่งอีกด้วย นพคุณ คุณาชีวะ (นพคุณ คุณาชีวะ 2519 : 1) และ บุปผา ทวีสุข (บุปผา ทวีสุข 2520 : 70 - 73) ได้กล่าวถึง จุดมุ่งหมายของปริศนาคำทาย ไว้ว่า

1. เพื่อความบันเทิง ความสนุกสนาน คลายความตึงเครียด
2. มุ่งให้ความรู้และพัฒนาความคิดของเด็ก
3. เป็นการอบรมสั่งสอนเด็กทางอ้อม
4. เป็นแบบฝึกหัดเพื่อฝึกทักษะ สติปัญญา ไหวพริบในการแก้ปัญหา
5. เป็นสิ่งจูงใจเพื่อให้ผู้อื่นอยากคิด อยากแก้ปัญหา และมองสิ่งต่าง ๆ อย่าง

พินิจพิจารณามากยิ่งขึ้น

การจำแนกประเภทของปริศนาคำทาย

เนื่องจากปริศนาคำทาย เป็นข้อมูลทางคติชาวบ้าน ถือเป็นบันทึกหลักฐานทางภาษา และวัฒนธรรมทางด้านต่าง ๆ ของท้องถิ่นมิให้สูญหายไป จึงได้มีผู้สนใจรวบรวมและจัดประเภทของปริศนาคำทาย ไว้เป็นหมวดหมู่อย่างมีระเบียบ เพื่อสะดวกและเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า

เทเลอร์ (Taylor) ได้รวบรวมปริศนาคำทายเป็นภาษาอังกฤษ และจำแนกเป็นประเภทตาม รูปแบบ (Form) และอาการ (Function) รวม 11 ประเภท คือ (วาสนา เกตุสิงห์ 2521 : 36 - 37 อ้างอิงมาจาก English Riddles Form Oral)

1. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบสิ่งมีชีวิต
ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย กลางวันอ้อมลูกยี่น กลางคืนอ้อมลูกนอน (บันไดชาวชนบท)
2. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบสัตว์ตัวเดียว
ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย สองตีนมั่งแตก แปดตีนเดินมา (ปู)
3. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบสัตว์หลายตัว
ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย นกก็ไม่ไ่ชนก แร้งก็ไม่ไ่แร้ง บินแคว้ง ๆ อยู่ข้างหู (ใบหูควาย)
4. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบบุคคลคนเดียว
ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย มาจากเมืองลาว มีผ้าขาวคาดพุง (ผักกะเจด)
5. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบคนหลายคน
ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย คนสามแสน หามแกนไม้ประคู้ (กิ้งกือ)

6. ปริศนาคำทายที่เปรียบกับพืชพันธุ์

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย สุกเต็มพื้นดิน เก็บกินเท่าไรไม่หมด (แสงแดด)

7. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบกับธรรมชาติ

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ฝนตกลงมา หลังคาไม่เปียก (ใบบัว)

8. ปริศนาคำทายที่เกี่ยวกับการเปรียบเทียบ

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย สูงกว่าน้ำ แต่ต่ำกว่าเรือ (ฟองน้ำ)

9. ปริศนาคำทายเกี่ยวกับรูปและอาหาร

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย เอาหินทำไส้ เอาใบทำตัว (ปูนกินหมาก กับใบพลู)

10. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบกับสี

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ซื้อมาทำ นำไปใช้เป็นแดง พอสิ้นแรงเป็นสีเทา (ถ่านหุงข้าว)

11. ปริศนาคำทายที่เปรียบเทียบกับกรกระทำ

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ตัดกินก็ไม่ตาย ตัดปลายก็ไม่เนา (เส้นผม)

นอกจากนั้น นพคุณ คุณาชีวะ (นพคุณ คุณาชีวะ 2519 : 69) ให้นำ

เกดท์ของ เทเลอร์ (Taylor) มาจำแนกประเภทของปริศนาคำทาย โดยยึดเอาปริศนาพื้นบ้านของไทยมาพิจารณาแล้ว และเพิ่มอีก 1 ประเภทคือ

12. ปริศนาคำทายที่เป็นรายละเอียดเกี่ยวกับภาษา

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย เด็กคนหนึ่งนั่งอยู่ใต้ต้นจัน เห็นวัวชนกัน เด็กคนนั้นชื่ออะไร (จันทรโคจร)

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ตัดหัว ตัดหาง เหลือกลางวาเดียว (ควาย หรือ กวาง)

การจำแนกของปริศนาคำทายทั้ง 12 ประเภทดังกล่าว เป็นการจำแนกประเภทโดยยึดเอาตัวคำถามเป็นหลัก แต่ได้มีผู้จำแนกประเภทของปริศนาคำทายอีกลักษณะหนึ่งโดยยึดเอาคำตอบของคำถามเป็นเกณฑ์ (บุปผา ทวีสุข 2520 : 74 - 79) คือ

1. คำตอบที่เกี่ยวกับปรากฏการณ์ธรรมชาติ

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย เข้ามาเย็นกลับ (เงา)

2. คำตอบเกี่ยวกับพืช

ตัวอย่าง อะไรเอ๋ย ต้นเท่านี้วก้อย พระยาน้อยขึ้นเป็นร้อยก็ไม่หัก (ต้นพริก)

3. คำตอบเกี่ยวกับสัตว์

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ ลีตั้นเตินมา หลังกามุงเขีย (เม่น)

4. คำตอบเกี่ยวกับอาชีพ อาหารการกิน และเครื่องใช้ไม่สอย

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ แม่นางค้ออ่อน กินก่อนทุกวัน (ทัพพีตักข้าว)

5. คำตอบเกี่ยวกับร่างกาย

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ กอไฟทั้งกอ หาซื้อไม่พบ (เส้นผม)

6. คำตอบเกี่ยวกับศาสนา วัฒนธรรม ประเพณี

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ ลีสายยานโตงเตง ช้างนอกร้องเพลง ข้าในร้องไห้ (กล่อมเด็กในเปล)

ลักษณะพิเศษของปริศนาคำทายไทย

บุปผา ทวีสุข (บุปผา ทวีสุข 2520 : 88 - 90) ได้กล่าวว่า ปริศนาคำทายถึงจะมีการเล่นในประเทศต่าง ๆ มากมายก็ตาม แต่ปริศนาคำทายของไทย ก็จะมีลักษณะที่แปลกและพิเศษไปจากประเทศอื่น ๆ คือ

1. ส่วนหนึ่งของปริศนาคำทายจะจูงใจให้ผู้ฟังคิดในลักษณะสองแง่สองมุม

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ เมื่อสาวกับแจ ยามแก่ห่มวมโพลก (มะขามฝัก)

2. เป็นเรื่องหยาบโสนโดยตรง

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ ชีโอบไล่ ใบโอบชี้ (เทียน ใต้)

3. มักเป็นคำคล้องจอง

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ คำมิดหมี่ ยิ่งตึงกัก อะไรเอ๋อ คำเหมือนหมักยิ่งกักยิ่งดี (ซ่อนตอกตะปู)

4. ใช้คำซึ่งท้าทาย เพื่อให้ผู้ตอบพยายามตอบให้ได้ อาจจะมีทั้งคำดีและชมนในคำถาม

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ ยิบ ๆ เหมือนไข่มุนา ใครไม่มีปัญญาทายไม่ออก (ตัวหนังสือ)

5. มักใช้ในการเปรียบเทียบมากกว่าการบอกโดยตรง

ตัวอย่าง อะไรเอ๋อ หน้าสั้นพันขาว หน้ายาววาเดียว (จอบ)

ประโยชน์ที่ได้จากปริศนาคำทาย

ปริศนาคำทายนับว่ามีคุณค่าในหลาย ๆ ด้านด้วยกัน รวมทั้งทางด้านการศึกษาวาสนา เกตุภาค (วาสนา เกตุภาค 2521 : 37 - 38) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของปริศนาคำทายไว้ดังนี้

1. เป็นเครื่องให้ความบันเทิงแก่มนุษย์
2. ให้ความรู้ด้านถ้อยคำสำนวน และภาษา
3. ให้ความรู้เกี่ยวกับสภาพสังคม ชีวิตความเป็นอยู่ ตลอดจนวัฒนธรรมประเพณี
4. เป็นเครื่องช่วยฝึกไหวพริบ สติปัญญา
5. ช่วยให้เกิดสัมพันธภาพอันดีให้เกิดขึ้นภายในสังคม

ปริศนาคำทาย จัดได้ว่าเป็นที่รวมของศาสตร์ทางการศึกษา และความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ปริศนาคำทายจึงมีความสำคัญต่อสังคมมาก

การนำเอาปริศนาคำทายมาใช้ในการเรียนการสอน

ครูสามารถที่จะนำเอาปริศนาคำทายมาประยุกต์และดัดแปลง เพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้หลายรูปแบบ และสามารถใช้อย่างไรก็ได้ในทุก ๆ เรื่อง ทุก ๆ วิชา และทุก ๆ ขั้นตอนการสอน เช่น

1. ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อเป็นการสร้างความสนใจ และเตรียมความพร้อมให้เด็กก่อนที่จะเรียนเนื้อหาใหม่ เช่น จะสอนเรื่อง "พัน" เราสามารถที่จะนำเข้าสู่บทเรียนโดยใช้ปริศนาคำทายถามว่า "อะไรเอ๋ย มาทีหลัง แต่ไปก่อน (พัน)"
2. ขั้นสอน เพื่อให้เด็กเกิดความสนุกสนาน และไม่เบื่อในเรื่องที่เรียน เช่น การสอนคำพังเพยไทย เราอาจให้เด็กทายท่าทาง ตามคำพังเพยต่าง ๆ ที่สอน เป็นต้น
3. ขั้นสรุป เพื่อเป็นการสรุปความคิรวบยอดของนักเรียนที่เรียนมาแล้วและเป็นการฝึกทักษะและความจำของเด็กได้อีกด้วย

นอกจากนั้น ปริศนาคำทาย ยังสามารถประยุกต์ได้กับทุกเนื้อหาวิชาอีกด้วย ซึ่งทั้งนี้ย่อมแล้วแต่ความสามารถของครูในการที่จะดัดแปลง หรือคิดค้นคำถามที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่สอน เช่น วิชาคณิตศาสตร์

คำถาม "แมว 2 ตัว เดินนำหน้าแมว 1 ตัว แมว 2 ตัว ตามหลังแมว 1 ตัว
แมว 1 ตัว ตามหลังแมว 2 ตัว และแมว 1 ตัว อยู่กลางแมว 2 ตัว
อยากทราบว่าแมวทั้งหมดกี่ตัว (3 ตัว) เป็นต้น

นอกจากจะนำเอาปริศนาคำทายไปใช้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการเรียนการสอนแล้ว เรายังสามารถนำเอาปริศนาคำทายไปใช้ในกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้อีกมากมาย เช่น การตั้งคำถามจากคำที่กำหนดให้ การทายคำ การทายภาพ เป็นต้น

จากคุณค่าของปริศนาคำทายและแนวคิดของนักการศึกษา พอจะวิเคราะห์เป็นหลักเกณฑ์ในการเลือกปริศนาคำทายมาใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานแก่นักเรียน
2. เป็นกิจกรรมที่จูงใจให้นักเรียนพยายามคิด พยายามแก้ปัญหา โดยอาศัย

ข้อมูลจากกิจกรรมที่จัดขึ้น

3. เป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนช่างสังเกต รู้จักใช้ไหวพริบปฏิภาณ
4. เป็นกิจกรรมที่ให้นักเรียนมีอิสระในการคิด การกระทำอย่างเต็มที่
5. เป็นกิจกรรมที่ครอบคลุมในด้านภาษา คำนวณ การคิดหาเหตุผล

การใช้กล้านเนื้อ ตลอดจนการใช้ประสบการณ์ของนักเรียนเอง

6. เหมาะสมกับความสนใจและวัยของเด็ก
7. เหมาะสมกับความสามารถของเด็กวัยนี้
8. เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมทั่ว ๆ ไปที่เด็กเป็นอยู่

จากเหตุผลต่าง ๆ ดังกล่าว จะพบว่าปริศนาคำทายนับว่าเป็นกิจกรรมทางการศึกษาที่มีคุณค่ายิ่ง ซึ่งครูควรที่จะตระหนักถึง และนำไปใช้ในการปรับสภาพการเรียนการสอนภายในห้องเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยภายในประเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นับว่ายังมีผู้ที่สนใจที่จะศึกษาและวิจัยน้อยมาก ส่วนใหญ่จะเป็นการนำเอาเกมไปใช้เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย เป็นต้น สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น เท่าที่ค้นพบมีเพียง 1 เรื่องคือ

อารมย์ ทักษิณ (อารมย์ ทักษิณ 2526 : 133) ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นเด็กก่อนวัยเรียน จำนวน 30 คน ส่วนเครื่องมือที่ใช้คือ การเล่นโดยใช้อุปกรณ์พื้นบ้าน และการเล่นโดยใช้อุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ทั้งอุปกรณ์พื้นบ้าน และอุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น ต่างก็ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ สูงกว่าก่อนทำการทดลองและพบว่า จากคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มที่เล่นด้วยอุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จะมีคะแนนเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มที่เล่นด้วยอุปกรณ์พื้นบ้านเล็กน้อยอย่างไรก็ตาม การเล่นของเด็กทั้งสองประเภทต่างก็มุ่งให้เด็กได้ใช้จินตนาการและการแสดงออกอย่างเต็มที่ ซึ่งจะช่วยให้เพิ่มและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ก็เช่นเดียวกัน

ส่วนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ต่างประเทศ นั้นได้มีผู้ทำการวิจัยคือ

ฮัท (ประมวล ดิกคินสัน 2524 : 161 อ้างอิงมาจาก Hutt. n.d.) ได้กล่าวถึงผลงานวิจัยของ ฮัท (Hutt) ที่ว่า เด็กอายุ 3 - 5 ขวบ ที่มีโอกาสเล่นกับของเล่น ซึ่งต้องใช้หัดคิดและการรู้จักสำรวจเพื่อถึงความคิดสร้างสรรค์และบุคลิกภาพที่เกิดขึ้น หลังจากนั้นอีก 4 ปีต่อมา จึงมีการสำรวจทดสอบบุคลิกภาพและความคิดสร้างสรรค์ จากผลการวิจัยพบว่า เด็กที่มีการเล่นโดยอาศัยหัดคิด และการสำรวจ จะมีคะแนนของบุคลิกภาพและคะแนนของความคิดสร้างสรรค์ที่สูงกว่าเด็กที่ไม่ได้เล่นกิจกรรมดังกล่าว

นอกจากนั้น กูซิเอมสกี (Kuziemiński. 1971 : 1861) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์กับการเล่นที่ต้องใช้จินตนาการ โดยศึกษาเด็กระดับ 2 จำนวน 50 คน พบว่าการเล่นที่ใช้จินตนาการจะส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นอย่างมาก ซึ่ง

ผลงานวิจัยเรื่องนี้เน้นว่ามีความสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ของเพียเจต์ พอร์ยด์ และ คลินเกอร์ เป็นอย่างยิ่ง

จากการศึกษาและผลงานการวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าว จะพบว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้เกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยตรงนั้น ยังไม่มีผู้ทำการวิจัยเลย แต่อย่างไรก็ตาม การเล่นนับว่าเป็นส่วนหนึ่งของเกม ซึ่งผลการวิจัยแต่ละเรื่องย่อมแสดงให้เห็นชัดว่าการเล่นจะเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างสูง เพราะการเล่นเป็นการให้อิสระเสรีทั้งทางด้านร่างกายและความรู้สึกกับเด็กอย่างเต็มที่ ดังนั้นครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กจึงควรได้ตระหนักถึงความสำคัญดังกล่าวและนำกิจกรรมเหล่านี้ไปใช้เพื่อมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

เอกสารต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับนิทาน ย่อมเป็นเครื่องบ่งบอกได้ว่า นิทานเป็นกิจกรรมอย่างหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี แต่อย่างไรก็ตามงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการนำเอานิทานเพื่อเป็นสื่อหรือกิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น นับว่ายังมีการศึกษา ค้นคว้า และทำการวิจัยกันน้อยมาก

สุขสมร ประพัฒน์ทอง (สุขสมร ประพัฒน์ทอง 2521 : 68 - 73) ได้ทำการทดลองโดยเล่านิทานที่มีเนื้อเรื่องกระตุ้นแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็ก ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 4 จำนวน 80 คน ให้ฟังนิทานจำนวน 10 เรื่อง เป็นเวลา 3 วัน วันละ 3 - 4 เรื่อง และใช้ผู้เล่าจำนวน 4 คน ในการเล่าแต่ละครั้งจะให้เด็กเรียนฟังนิทานครั้งละ 5 คน ในการเล่า นิทานจะมีการแสดงท่าทางประกอบ มีการใช้สัมผัสเสียงและรูปภาพเข้าช่วยในแต่ละเรื่องด้วย หลังจากนั้นจึงทำการวัดพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็ก โดยการให้เล่นเกมที่ยาก จำนวน 3 ชิ้น ผลการวิจัยพบว่า เด็กที่ได้ฟังนิทานที่มีตัวแบบจะมีความเพียรพยายามในการฟันฝ่าอุปสรรคจนบรรลุความสำเร็จ จะมีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ฟังนิทานไม่มีคุณค่า นอกจากนั้นยังพบอีกว่า เด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตัวเองเร็ว จะมีพฤติกรรมใฝ่สัมฤทธิ์สูงกว่าเด็กที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูแบบให้พึ่งตัวเองช้า จะเห็นได้ว่าถึงแม้งานวิจัยดังกล่าวจะไม่เกี่ยวข้อง

กับความคิดสร้างสรรค์โดยตรงก็ตาม แต่คุณลักษณะของเด็กที่มีความเพียรพยายามในการพัฒนาอุปสรรคจนบรรลุผลสำเร็จได้นั้นนับว่าเป็นคุณสมบัติส่วนหนึ่งของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

ในทำนองเดียวกัน ความพยายามของนักเรียนในการใช้จินตนาการอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์ อาจจะออกมาในรูปแบบอื่นที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องหรือแต่งเรื่อง ก็เป็นกิจกรรมที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเช่นกัน

เพยาวี ทักษิณ (เพยาวี ทักษิณ 2523 : 209) ได้ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกหัดการเขียนบรรยายตามข้อเรื่องที่ครูกำหนดให้ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้จำนวน 116 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่ม โดยที่กลุ่มแรกจะเขียนบรรยายตามรูปภาพอย่างอิสระ และกลุ่มที่สองจะเขียนบรรยายเรื่องตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เขียนเรียงความอย่างอิสระจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เขียนเรื่องตามหัวข้อที่ครูกำหนดให้

งานวิจัยเรื่องนี้ถึงแม้จะไม่เกี่ยวข้องกับนิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ก็ตาม แต่การเขียนเรียงความ การเล่าเรื่องตามความรู้สึกและประสบการณ์ของตนเองก็นับได้ว่าเป็นเทคนิคอย่างหนึ่งที่เหมือนนิทาน ซึ่งเด็กจะต้องใช้จินตนาการอันเกิดจากความคิดสร้างสรรค์อย่างสูงด้วย

นอกจากนี้ ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ (ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ 2526 : 128) ได้ศึกษาถึงการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่าง ๆ กัน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 นิทานที่ใช้แบ่งเป็น 3 ประเภทคือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานเกี่ยวกับสัตว์ โดยใช้นิทานรูปแบบละ 10 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองโดยใช้นิทานรูปแบบต่างกัน จะมีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าก่อนทำการทดลอง แต่รูปแบบของนิทานในแต่ละประเภทจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์โดยส่วนรวมเลย แต่ส่วนย่อยนั้นพบว่า นิทานแบบปรัมปราจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นได้ดีกว่านิทานสัตว์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05.

จากผลงานการวิจัยดังกล่าว ย่อมแสดงให้เห็นว่าการใช้นิทานในรูปแบบต่าง ๆ ตลอดจนการใช้เทคนิควิธีการเล่าที่น่าสนใจ จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างดียิ่ง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ถึงแม้ว่า ปริศนาคำทายจะเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างสูงก็ตาม แต่ในด้านการวิจัยยังนับได้ว่า มีผู้ที่สนใจจะศึกษาและทำการทดลองน้อยมากเท่าที่ค้นพบคือ

รัชธร กอบบุญช่วย (รัชธร กอบบุญช่วย 2522 : 91) ได้ศึกษาถึงการเล่นเกมและปริศนาคณิตศาสตร์ที่มีต่อทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 30 คน ผลการวิจัยพบว่าทัศนคติต่อวิชาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ของนักเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 จากผลการวิจัยดังกล่าวย่อมแสดงให้เห็นว่าการใช้กิจกรรมเกม และปริศนาคำทาย จะช่วยพัฒนาได้ทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้เช่นเดียวกัน

จากการรวบรวมผลการวิจัยของกิจกรรมทั้ง 3 ประเภท คือ การใช้เกม นิทาน และปริศนาคำทาย ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์นั้น จะพบว่ากิจกรรมดังกล่าวสามารถที่จะส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างดียิ่ง แต่อย่างไรก็ตามการศึกษา ค้นคว้าและการทำวิจัยเกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ดังกล่าว ยังมีผู้ที่สนใจกันน้อยมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำการทดลองและวิจัยโดยอาศัยกิจกรรมประเภท เกม นิทาน และปริศนาคำทาย เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมของครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็ก ในอันที่จะส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าเป็นลำดับดังนี้

1. ประชากร
2. กลุ่มตัวอย่าง
3. เกณฑ์ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
4. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง
5. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ
6. วิธีดำเนินการ
7. การเก็บรวบรวมข้อมูล
8. การวิเคราะห์ข้อมูล
9. แบบแผนการดำเนินการวิจัย
10. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชายหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อำเภอมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 115 คน โดยมีหลักเกณฑ์ในการเลือกประชากรดังนี้

1. เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6
2. เป็นโรงเรียนที่มีนักเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เกินกว่า 100 คน
3. เป็นโรงเรียนที่หัวหน้าสถานศึกษา และคณะครูในโรงเรียนให้ความร่วมมือ

และเห็นถึงความสำคัญของการศึกษาครั้งนี้

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2528 โรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อำเภอมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 60 คน ซึ่งวิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างกระทำดังนี้

1. นำรายชื่อนักเรียนทั้งหมดจำนวน 115 คน มาจับฉลากให้ได้เพียง 60 คน
2. ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทดสอบกับนักเรียนจำนวน 60 คน
3. นำผลการทดสอบของนักเรียน มาจัดแบ่งกลุ่มแบบสลับฟันปลา โดยเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย เป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 20 คน จะได้คะแนนเฉลี่ยของทั้ง 3 กลุ่มใกล้เคียงกัน
4. จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 กลุ่ม นำมาสุ่มอย่างง่ายอีกครั้ง โดยการจับฉลาก ซึ่งจะได้กลุ่มตัวอย่างดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 ทดลองโดยใช้กิจกรรมเกม
 - กลุ่มที่ 2 ทดลองโดยใช้กิจกรรมนิทาน
 - กลุ่มที่ 3 ทดลองโดยใช้กิจกรรมปริศนาคำทาย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ เกม
2. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ นิทาน
3. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ ปริศนาคำทาย
4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือ

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ เกม
 - 1.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัย ตลอดจนรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษา เพื่อนำมาประยุกต์ ดัดแปลง และสร้างเป็นเกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยยึดหลักเกณฑ์ในการเลือกและสร้างของหน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี (หน่วยศึกษานิเทศก์ จังหวัดกาญจนบุรี 2520 : 5 -- 6) และกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ของอารี รังสินันท์ (อารี รังสินันท์ 2527 : 580)
 - 1.2 ผู้วิจัยสร้างเกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามหลักเกณฑ์ดังกล่าว จำนวน 20 เกม
 - 1.3 ผู้วิจัยนำเกมที่สร้างขึ้นทั้งหมดเสนอต่อ ประธานและกรรมการควบคุมปริญญาบัตรและผู้เชี่ยวชาญทางด้านเกม ได้แก่ อาจารย์สุเทพ ภูระหงษ์ อาจารย์พลศึกษา

โรงเรียนประชาอุทิศสมุทร อำเภอบางน้ำเปรี้ยว จังหวัดฉะเชิงเทรา นางสาวสุมาลี เล่านิช ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดโคกขี้หนอน อำเภอบางหลวง จังหวัดชลบุรี และ ดร.อารี รังสินธุ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ตรวจสอบแล้ว ผู้วิจัยจึงได้นำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

1.4 นำเกมที่ผ่านการพิจารณาจากประธาน กรรมการ และผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปทดลองสอนกับนักเรียนจำนวน 7 คน เพื่อดูข้อบกพร่องของกิจกรรม ในด้านความยากง่าย การใช้ภาษา ลำดับขั้นตอน และช่วงเวลาที่ใช้ ตลอดจนความน่าสนใจของกิจกรรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

1.5 นำเกมที่ผ่านการทดลองสอนนักเรียนมาปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปให้ คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้ง จึงไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 15 คน

1.6 นำผลการทดลองสอนโดยใช้เกมมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปให้กรรมการพิจารณาเพื่อปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง จึงจะนำไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง

2. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ นิทาน

2.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิทาน

2.2 ศึกษาหลักเกณฑ์ในการเลือกและสร้างนิทาน เพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีหลักเกณฑ์ของ ทิพย์สุดา นิลสินธุ์ (ทิพย์สุดา นิลสินธุ์ 2524 : 38 - 39) และของ รัชณี ศรีไพวรรณ (รัชณี ศรีไพวรรณ 2516 : 37 - 38)

2.3 ศึกษากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ อารี รังสินธุ์ (อารี รังสินธุ์ 2527 : 580)

2.4 ผู้วิจัยสร้างนิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามหลักเกณฑ์ดังกล่าว จำนวน 20 ชุด

2.5 ผู้วิจัยนำนิทานที่สร้างขึ้นทั้งหมดเสนอต่อ ประธานและกรรมการควบคุม ปรินญาณิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านนิทาน คือ อาจารย์จันทร์ศรี สุนัญญากร อาจารย์ ภาควิชามนุษยศาสตร์ วิทยาลัยครุบุรี นางสาวสุณิสา ม่วงยิ้มพงษ์ ครูประจำชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โรงเรียนพิทยานุกูล อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี และ ดร.อารี รังสินธุ์ ผู้เชี่ยวชาญ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ตรวจสอบเพื่อผู้วิจัยจะได้นำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

2.6 นำนิทานที่ผ่านการพิจารณาจากประธาน กรรมการ และผู้เชี่ยวชาญ มาปรับปรุงแก้ไข แล้วไปทดลองสอนกับนักเรียนจำนวน 7 คน เพื่อดูข้อบกพร่องของกิจกรรมในด้านความยากง่าย การใช้ภาษา ลำดับขั้นตอน ช่วงเวลาตลอดจนความน่าสนใจของกิจกรรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.7 นำนิทานที่ผ่านการทดลองสอนนักเรียน มาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง แล้วนำไปให้คณะกรรมการพิจารณาแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขอีกครั้ง จึงไปทดลองใช้กับนักเรียนจำนวน 15 คน

2.8 นำผลการทดลองสอนให้คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้งหนึ่ง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จึงนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

3. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ ปริศนาคำทาย มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปริศนาคำทาย

3.2 ศึกษาหลักเกณฑ์ในการเลือกและสร้างปริศนาคำทาย เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ วาสนา เกตุสิงห์ (วาสนา เกตุสิงห์ 2521 : 36 - 37) จิตวิทยาการเรียนรู้ (ประดิษฐ์ อุประมัย 2518 : 170) และความคิดสร้างสรรค์ (อารี รังสินันท์ 2527 : 586 - 588) เพื่อนำมาสร้างเป็นกิจกรรม

3.3 ผู้วิจัยสร้างปริศนาคำทายตามหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดังกล่าวจำนวน 20 ชุด

3.4 ผู้วิจัยนำปริศนาคำทายที่สร้างขึ้นทั้งหมดเสนอต่อ ประธานและกรรมการควบคุมปฏิญาณพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญทางด้านปริศนาคำทายคือ คุณวิภากรณ์ เรือนทิพย์ นักจัดรายการของกระทรวงศึกษาธิการ นางสาวราชวดี มิ่งเมือง ครูประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อำเภอมะนัง จังหวัดชลบุรี และ ดร.อารี รังสินันท์ ผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ตรวจสอบเพื่อผู้วิจัยจะได้นำมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

3.5 นำปริศนาคำทายที่ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไข แล้วไปทดลองสอนกับนักเรียนจำนวน 7 คน เพื่อดูข้อบกพร่องของกิจกรรมในด้านความยากง่าย การใช้ภาษา ลำดับขั้นตอน ช่วงเวลาที่ใช้ตลอดจนความน่าสนใจของกิจกรรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.6 นำปริศนาคำทายที่ผ่านการทดลองสอนนักเรียน มาปรับปรุงแก้ไขแล้วให้คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้ง จึงนำไปทดลองสอนกับนักเรียนจำนวน 15 คน

3.7 นำผลการทดลองสอนโดยใช้ปริศนาคำทายมาปรับปรุงแก้ไข และนำไปให้คณะกรรมการพิจารณาอีกครั้ง แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข จึงนำไปทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

4. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบทดสอบที่ผู้วิจัยนำมาจากกรมการฝึกหัดครู ซึ่งมีชื่อว่า แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพ แบบ ก (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่ง ทอเรนซ์ เป็นผู้สร้างขึ้น และแปลเป็นภาษาไทยโดย อารี รังสินธ์์ (กรมการฝึกหัดครู 2521 : 22)

แบบทดสอบฉบับนี้ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด คือ

1. กิจกรรมวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นกระดาษรูปไข่สี่เหลี่ยม
2. กิจกรรมวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้สมบูรณ์จำนวน 10 ภาพ
3. กิจกรรมวาดภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่

กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จะใช้เวลาทั้งสิ้น 30 นาที โดยแบ่งเป็นกิจกรรมละ 10 นาที ในการตรวจให้คะแนนผู้วิจัยได้ศึกษาคู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และได้รับการฝึกตรวจให้คะแนน ตลอดจนความช่วยเหลือ ในการตรวจความถูกต้องของการให้คะแนน จาก ดร.อารี รังสินธ์์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านความคิดสร้างสรรค์

การดำเนินการทดลอง

1. ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ Pre-test - Post-test Group Design (อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 151 - 152)

2. ก่อนทดลองผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทดสอบนักเรียน (Pre-test) เพื่อจัดกลุ่มตัวอย่าง 3 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มที่ 1 ทดลองโดยใช้เกม (รายละเอียดและวิธีการต่าง ๆ อยู่ในภาคผนวก)
- กลุ่มที่ 2 ทดลองโดยใช้นิทาน (รายละเอียดและวิธีการต่าง ๆ อยู่ในภาคผนวก)
- กลุ่มที่ 3 ทดลองโดยใช้ปริศนาคำทาย (รายละเอียดและวิธีการต่าง ๆ อยู่ในภาคผนวก)

3. ในการทดลองแต่ละกลุ่ม ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองเองทั้งสิ้น โดยใช้ระยะเวลาในการทดลองกลุ่มละ 20 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ ติดต่อกัน 4 สัปดาห์ ซึ่งจะแบ่งช่วงเวลาของการทดลองในแต่ละกลุ่มดังนี้

ตาราง 1 เวลาที่ใช้ในการทดลอง

สัปดาห์ที่ 1

เวลา วัน	8.00 - 8.30	12.00 - 12.30	15.30 - 16.00
จันทร์	เกม	นิทาน	ปริศนา
อังคาร	นิทาน	ปริศนา	เกม
พุธ	เกม	ปริศนา	นิทาน
พฤหัสบดี	ปริศนา	นิทาน	เกม
ศุกร์	นิทาน	เกม	ปริศนา

สัปดาห์ที่ 2

เวลา วัน	8.00 - 8.30	12.00 - 12.30	15.30 - 16.00
จันทร์	ปริศนา	นิทาน	เกม
อังคาร	นิทาน	เกม	ปริศนา
พุธ	เกม	นิทาน	ปริศนา
พฤหัสบดี	ปริศนา	เกม	นิทาน
ศุกร์	เกม	ปริศนา	นิทาน

สัปดาห์ที่ 3

เวลา วัน	8.00 - 8.30	12.00 - 12.30	15.30 - 16.00
จันทร์	ปริศนา	เกม	นิทาน
อังคาร	นิทาน	เกม	ปริศนา
พุธ	เกม	ปริศนา	นิทาน
พฤหัสบดี	นิทาน	ปริศนา	เกม
ศุกร์	ปริศนา	นิทาน	เกม

สัปดาห์ที่ 4

เวลา วัน	8.00 - 8.30	12.00 - 12.30	15.30 - 16.00
จันทร์	นิทาน	เกม	ปริศนา
อังคาร	ปริศนา	เกม	นิทาน
พุธ	เกม	นิทาน	ปริศนา
พฤหัสบดี	นิทาน	ปริศนา	เกม
ศุกร์	ปริศนา	เกม	นิทาน

4. หลังจากการสิ้นสุดการทดลองแล้ว ให้กลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่มทำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ฉบับเดิมอีกครั้ง (Post-test)
5. นำค่าเฉลี่ยและความแปรปรวนของทุกกลุ่ม มาทดสอบความแตกต่างด้วยวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออของนักเรียน ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่ใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทิศทางเดียว (One Way Analysis of Variance) ถ้าพบมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ใช้ q - Statistic ทดสอบเป็นรายคู่ต่อไป

2. เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ก่อนทำการทดลองและหลังทำการทดลองทั้ง 3 กลุ่ม โดยใช้ T - test แบบ Dependent Group

แบบแผนการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย แบบ Pre-test - Post-test Group Design (อนันต์ ศรีโสภณ 2520 : 151 - 152)

ตาราง 2 แบบแผนการดำเนินการวิจัย

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง	ค่าความแตกต่างของคะแนนสอบก่อน - หลัง
E 1	T 1	X 1	T 1	$T 2 - T 1 = DE 1$
E 2	T 2	X 2	T 2	$T 2 - T 1 = DE 2$
E 3	T 3	X 3	T 3	$T 2 - T 1 = DE 3$

เมื่อ E 1 แทนกลุ่มทดลองที่ 1 โดยใช้กิจกรรมเกม

E 2 แทนกลุ่มทดลองที่ 2 โดยใช้กิจกรรมนิทาน

E 3 แทนกลุ่มทดลองที่ 3 โดยใช้กิจกรรมปริศนาคำทาย

- T 1 แผนการสอบก่อนที่จะจัดกระทำทำการทดลอง (Pre-test)
- T 2 แผนการสอบหลังที่จะจัดกระทำทำการทดลอง (Post-test)
- X 1 แผนการจัดกระทำ (Treatment) ของกลุ่มที่ 1
- X 2 แผนการจัดกระทำ (Treatment) ของกลุ่มที่ 2
- X 3 แผนการจัดกระทำ (Treatment) ของกลุ่มที่ 3
- DE 1 แผนความแตกต่างของคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดกระทำข้อมูลกลุ่มที่ 1
- DE 2 แผนความแตกต่างของคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดกระทำข้อมูลกลุ่มที่ 2
- DE 3 แผนความแตกต่างของคะแนนสอบก่อนและหลังการจัดกระทำข้อมูลกลุ่มที่ 3

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้หาค่าเฉลี่ยของคะแนน คำนวณจากสูตร

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} \quad (\text{ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ 2524 : 71})$$

เมื่อ $\bar{X}$ แทนคะแนนเฉลี่ย

$\sum X$ แทนผลรวมของคะแนน

N แทนจำนวนคนในกลุ่ม

2. สถิติที่ใช้หาค่าความแปรปรวนของคะแนน คำนวณจากสูตร

$$S^2 = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)} \quad (\text{ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ 2524 : 771})$$

เมื่อ S^2 แทนความแปรปรวนของคะแนน

$\sum X$ แทนผลรวมของคะแนน

$\sum X^2$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

N แทนจำนวนนักเรียนภายในกลุ่ม

3. สถิติที่นำมาใช้ทดสอบ

3.1 วิเคราะห์ความแปรปรวนแบบ One-Way Analysis of Variance

คำนวณจากสูตร (ล้วน สายยศและอังคณา สายยศ 2524 : 110)

ตาราง 3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

Source of Variance	Sum of Squares	df	Mean Squares	F
ระหว่างกลุ่ม	$SS_b = \sum_{j=1}^k T_j^2 \frac{1}{N_j} - \frac{I^2}{N}$	$k - 1$	$MS_b = \frac{SS_b}{df_b}$	$\frac{MS_b}{MS_w}$
ภายในกลุ่ม	$SS_w = SS_t - SS_b$	$n - 1$	$MS_w = \frac{SS_w}{df_w}$	
	$SS_t = \sum_{j=1}^k \sum_{i=1}^n x_{ij}^2 - \frac{T_N^2}{N}$	$n - 1$		

เมื่อ F แทนค่าความแตกต่างของคะแนน

N แทนจำนวนนักเรียนทั้งหมด

X แทนคะแนนดิบ

T_j แทนผลรวมของคะแนน ค่าในแต่ละกลุ่มตัวอย่าง

k แทนจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

T แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมด

$\sum_{j=1}^k \sum_{i=1}^n x_{ij}^2$ แทนผลรวมของคะแนนทั้งหมดยกกำลังสอง

$\sum_{j=1}^k \sum_{i=1}^n x_{ij}$ แทนผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลัง 2 ทุก ๆ ค่าในกลุ่มตัวอย่างทุกกลุ่ม

3.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ย ก่อนทำการทดลองและ
หลังทำการทดลอง โดยใช้ t - test แทน Dependent คำนวณจากสูตร

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

เมื่อ D แทนความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
N แทนจำนวนคู่

(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ 2524 : 99)

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผลจากการทดลองและการแปลความหมาย ของผลการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงกำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

เมื่อ	N	แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง
	x	แทน คะแนนดิบ
	x_1	แทน คะแนนก่อนทำการทดลอง
	x_2	แทน คะแนนหลังทำการทดลอง
	$\bar{x}$	แทน คะแนนเฉลี่ย
	$\bar{x}_1$	แทน คะแนนเฉลี่ยก่อนทำการทดลอง
	$\bar{x}_2$	แทน คะแนนเฉลี่ยหลังทำการทดลอง
	s^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนน
	s	แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	s_1^2	แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนก่อนทำการทดลอง
	s_2^2	แทน ค่าความแปรปรวนของคะแนนหลังทำการทดลอง
	s_1	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานก่อนทำการทดลอง
	s_2	แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานหลังทำการทดลอง
	ΣD	แทน ผลรวมของคะแนน ความแตกต่างของการทดลองครั้งแรก
	ΣD^2	และครั้งหลังในกลุ่มทดลอง
	F	แทน ผลรวมของคะแนน ความแตกต่างของการทดสอบครั้งแรก
		และครั้งหลัง โดยยกกำลัง 2
		แทน ค่าสถิติที่ใช้พิจารณาใน F - distribution

t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t - distribution
df	แทน Degrees of Freedom
P	แทน ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลของการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังนี้

1. ค่าสถิติพื้นฐานความคิดริเริ่มของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
2. เปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
3. ค่าสถิติพื้นฐานความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
4. เปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
5. ค่าสถิติพื้นฐานของความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
6. เปรียบเทียบความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
นิทาน และปริศนาคำทาย
7. ค่าสถิติพื้นฐานความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม
เกม นิทาน และปริศนาคำทาย
8. เปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรม
เกม นิทาน และปริศนาคำทาย
9. เปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)
10. เปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม
ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

11. เปรียบเทียบความคิดรวบยอดของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

12. เปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้เกม

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

13. เปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

14. เปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

15. เปรียบเทียบความคิดรวบยอดของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

16. เปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทาน

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

17. เปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ปริศนาคำทาย

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

18. เปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ปริศนาคำทาย

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

19. เปรียบเทียบความคิดรวบยอดของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ปริศนาคำทาย

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

20. เปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ปริศนาคำทาย

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

1. ค่าสถิติพื้นฐานความถี่เริ่มของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกม

นิทาน และปริศนาคำทาย ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 4

ตาราง 4 ค่าสถิติพื้นฐานความถี่เริ่มของกลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

	N	$\bar{x}_1$	$\bar{x}_2$	s^2	s
กลุ่มที่ 1	20	5.20	15.05	31.94	5.65
กลุ่มที่ 2	20	5.80	15.90	33.14	5.75
กลุ่มที่ 3	20	5.65	16.50	25.52	5.05

จากตาราง 4 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนความถี่เริ่มก่อนการทดลอง ($\bar{x}_1$) พบว่า ค่าเฉลี่ยความถี่เริ่มของกลุ่มทดลองเท่ากัน หรืออาจจะกล่าวได้ว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มมีพื้นฐานความถี่เริ่มเท่ากัน และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยคะแนนความถี่เริ่มหลังการทดลอง ($\bar{x}_2$) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความถี่เริ่มของทั้งสามกลุ่มใกล้เคียงกัน แต่จะมีกลุ่มที่สาม (ปริศนาคำทาย) มีคะแนนเฉลี่ยความถี่เริ่มสูงกว่ากลุ่มอื่น ๆ

เมื่อต้องการทราบว่า คะแนนความถี่เริ่มของกลุ่มใดสูงกว่ากัน จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 5

ตาราง 5 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดริเริ่มของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	21.24	2	10.62	0.35
ภายในกลุ่ม	1721.75	57	30.20	
รวม	1742.99	59		

$$F_{.01} (df 2, 57) = 3.162$$

จากตาราง 5 ค่า F ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่มไม่แตกต่างกัน

2. ค่าสถิติพื้นฐานความคิดคล่องตัวของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 6

ตาราง 6 ค่าสถิติพื้นฐานความคิดคล่องตัวของกลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

	N	$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	S_2	S
กลุ่มที่ 1	20	23.30	29.75	117.25	10.82
กลุ่มที่ 2	20	21.65	28.95	35.37	5.94
กลุ่มที่ 3	20	21.65	30.05	24.66	4.96

จากตาราง 6 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดคล่องตัวก่อนการทดลอง ($\bar{X}_1$) พบว่า ค่าเฉลี่ยความคิดคล่องตัวของกลุ่มทดลองใกล้เคียงกัน หรืออาจกล่าวว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มมีพื้นฐานความคิดคล่องตัวที่เท่ากัน และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความคิดคล่องตัวหลังการทดลอง ($\bar{X}_2$) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดคล่องตัวของทั้งสามกลุ่มใกล้เคียงกัน

เมื่อต้องการทราบว่า คะแนนความคิดคล่องตัวของกลุ่มใดสูงกว่ากัน จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดคล่องตัวของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	12.94	2	4.310	0.147
ภายในกลุ่ม	1667.65	57	29.250	
รวม	1680.59	59		

$$F_{.01} (df, 2, 57) = 3.162$$

จากตาราง 7 ค่า F ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดคล่องตัวไม่แตกต่างกัน

3. ค่าสถิติพื้นฐานความถี่คิย่คหุ่ยนของนักเรียนก่อนและหลังการใช้กิจกรรมเกม

นิทาน และปริศนาคำทาย ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 8

ตาราง 8 ค่าสถิติพื้นฐานความถี่คิย่คหุ่ยนของกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

	N	$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	S^2	S
กลุ่มที่ 1	20	10.20	18.00	13.05	3.61
กลุ่มที่ 2	20	11.10	19.20	85.06	9.22
กลุ่มที่ 3	20	10.95	18.60	10.14	3.18

จากตาราง 8 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนความถี่คิย่คหุ่ยนก่อนการทดลอง ($\bar{X}_1$) พบว่า ค่าเฉลี่ยความถี่คิย่คหุ่ยนของกลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มใกล้เคียงกัน หรืออาจกล่าวได้ว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มมีพื้นฐานความถี่คิย่คหุ่ยนเท่ากัน และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนความถี่คิย่คหุ่ยนหลังการทดลอง ($\bar{X}_2$) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความถี่คิย่คหุ่ยนของทั้งสามกลุ่มใกล้เคียงกัน

เมื่อต้องการทราบว่า คะแนนความถี่คิย่คหุ่ยนของกลุ่มใดสูงกว่ากัน จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 9

ตาราง 9 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดยืดหยุ่นของกลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่ม
ก่อนและหลังการทดลอง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	14.40	2	7.20	0.509
ภายในกลุ่ม	806.00	57	14.14	
รวม	820.40	59		

$$F_{.01} (df .2, 57) = 3.162$$

จากตาราง 9 ค่า F ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มที่
เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกัน

4. ค่าสถิติพื้นฐานความคิดละเอียดลออของนักเรียน ก่อนและหลังการใช้กิจกรรม เกม นิทาน และปริศนาคำทาย ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 10

ตาราง 10 ค่าสถิติพื้นฐานความคิดละเอียดลออ ของกลุ่มทดลองสามกลุ่ม ก่อนและหลัง การทดลอง

	N	$\bar{X}_1$	$\bar{X}_2$	S^2	S
กลุ่มที่ 1	20	35.10	35.50	42.86	6.53
กลุ่มที่ 2	20	35.85	38.30	22.26	4.71
กลุ่มที่ 3	20	34.60	37.40	39.72	6.30

จากตาราง 10 เมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดละเอียดลออ ก่อนการทดลอง ($\bar{X}$) พบว่า คะแนนเฉลี่ยความคิดละเอียดลออของกลุ่มทดลองเท่ากัน หรืออาจกล่าวได้ว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่มมีพื้นฐานความคิดละเอียดลออเท่ากัน และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยความคิดละเอียดลออ หลังการทดลอง ($\bar{X}_2$) พบว่า คะแนนความคิดละเอียดลออของทั้งสามกลุ่มใกล้เคียงกัน

เมื่อต้องการทราบว่า คะแนนความคิดละเอียดลออของกลุ่มใดสูงกว่ากัน จึงได้ทำการวิเคราะห์แบบการวิเคราะห์ความแปรปรวน ผลการวิเคราะห์ปรากฏดังตาราง 11

ตาราง 11 ผลการวิเคราะห์ความแปรปรวนคะแนนความคิดละเอียดลออของกลุ่มทดลอง
สามกลุ่ม ก่อนและหลังการทดลอง

แหล่งความแปรปรวน	SS	df	MS	F
ระหว่างกลุ่ม	81.74	2	40.87	1.193
ภายในกลุ่ม	1952.00	57	34.24	
รวม	2033.74	59		

$$F_{.01} (df 2, 57) = 3.162$$

จากตาราง 11 ค่า F ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า กลุ่มทดลองทั้งสามกลุ่ม
ที่เรียนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดละเอียดลออไม่แตกต่างกัน

5. การเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดยืดหยุ่น และ
ความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการทดลอง ใช้กิจกรรมเกม

ตาราง 12 ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม ก่อนทำ
การทดลอง (Pre - test) และหลังการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	5.20	7.32	197	2583	7.5769 **
หลังทำการทดลอง	20	15.05	31.94			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 12 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดริเริ่มของนักเรียน
โดยใช้กิจกรรมเกม หลังทำการทดลอง สูงกว่าก่อนทำการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

ตาราง 13 ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	23.30	30.11	129	1495	4.880**
หลังทำการทดลอง	20	29.75	117.25			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 13 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้กิจกรรม หลังทำการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 14 ผลการเปรียบเทียบความคล่องตัวของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม

ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	10.20	5.16	156	1438	2.539**
หลังทำการทดลอง	20	18.00	13.05			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 14 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม หลังทำการทดลอง สูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 15 ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียน โดยใช้กิจกรรมเกม
ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	35.10	66.83	8.0	416	0.38
หลังทำการทดลอง	20	35.50	42.86			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 15 ค่า t ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้กิจกรรมเกม หลังการทดลองและก่อนการทดลองไม่แตกต่างกัน

6. การเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการทดลองใช้นิทาน

ตาราง 16 ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้นิทานก่อนทำการทดลอง
(Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	5.80	11.95	188	2180	9.021**
หลังทำการทดลอง	20	15.90	33.14			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 16 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้นิทาน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 17 ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	21.65	40.02	141	1561	5.773**
หลังทำการทดลอง	20	28.70	35.57			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 17 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดคล่องตัวของนักเรียนโดยใช้นิทาน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 18 ผลการเปรียบเทียบความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนโดยใช้นิทานก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	11.10	9.56	162	1921	5.44**
หลังทำการทดลอง	20	17.70	85.06			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 18 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนโดยใช้นิทาน หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 19 ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้นิทาน ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	35.85	40.87	44	388	2.51
หลังทำการทดลอง	20	38.05	22.26			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 19 ค่า t ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดละเอียดลออของนักเรียนโดยใช้นิทาน หลังการทดลองและก่อนการทดลอง ไม่แตกต่างกัน

7. การเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการทดลองใช้ปริศนาคำทาย

ตาราง 20 ผลการเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียน โดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	5.65	8.34	217	2937	8.76**
หลังทำการทดลอง	20	16.50	25.52			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 20 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดริเริ่มของนักเรียนโดยใช้ปริศนาคำทาย หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตาราง 21 ผลการเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียน โดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อน
ทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	21.65	42.13	171	2396	5.45 **
หลังทำการทดลอง	20	30.13	24.66			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 21 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดคล่องตัวของนักเรียน
โดยใช้ปริศนาคำทาย หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

ตาราง 22 ผลการเปรียบเทียบความคิดยืดหยุ่นของนักเรียน โดยใช้ปริศนาคำทาย ก่อน
ทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	10.95	10.83	133	1169	7.68 **
หลังทำการทดลอง	20	18.60	10.14			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 22 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดยืดหยุ่นของนักเรียน
โดยใช้ปริศนาคำทาย หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .01

ตาราง 23 ผลการเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียน โดยใช้ปริศนาคำทาย
ก่อนทำการทดลอง (Pre - test) และหลังทำการทดลอง (Post - test)

	N	$\bar{X}$	S^2	ΣD	ΣD^2	t
ก่อนทำการทดลอง	20	34.60	64.25	56	582	2.64**
หลังทำการทดลอง	20	37.40	39.72			

$$t(.01, 19) = 2.539$$

จากตาราง 23 ค่า t มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่า ความคิดละเอียดลออของนักเรียน โดยใช้ปริศนาคำทาย หลังการทดลองสูงกว่าก่อนทำการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน สรุปได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม ไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดคล่องตัว ไม่แตกต่างกัน
3. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดยืดหยุ่น ไม่แตกต่างกัน
4. นักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างกัน
5. นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ปรากฏผลดังนี้

5.1 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
มีความคิดริเริ่ม สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.2 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
มีความคิดคล่องตัว สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.3 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
มีความคิดยืดหยุ่น สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.4 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
มีความคิดละเอียดลออ สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาผลของการใช้กิจกรรม เกม นิทาน และปริศนาคำทาย เพื่อส่งเสริมองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งสรุปขั้นตอนและผลการศึกษาค้นคว้าไว้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดริเริ่มของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่มีผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนที่มีผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
4. เพื่อเปรียบเทียบความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่มีผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
5. เพื่อเปรียบเทียบความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่มีผลมาจากการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายก่อนและหลังทำการทดลอง

สมมติฐานที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

1. ความคิดริเริ่มของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน
2. ความคิดคล่องตัวของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน

3. ความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และ
ปริศนาคำทาย แตกต่างกัน

4. ความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกม นิทาน
และปริศนาคำทาย แตกต่างกัน

5. ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ
ของนักเรียนที่เป็นผลมาจากการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลังการทดลอง
สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อำเภอมือง จังหวัดชลบุรี จำนวน 3
ห้องเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 115 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าและทดลองครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ของโรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อำเภอมือง จังหวัดชลบุรี ซึ่งได้มาโดย
วิธีสุ่มอย่างง่าย จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ๆ ละ 20 คน ดังนี้

กลุ่มที่ 1 ทดลองโดยใช้กิจกรรมเกม

กลุ่มที่ 2 ทดลองโดยใช้กิจกรรมนิทาน

กลุ่มที่ 3 ทดลองโดยใช้กิจกรรมปริศนาคำทาย

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

1. กิจกรรมเกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง จำนวน 20 ชุด
2. กิจกรรมนิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง จำนวน 20 ชุด
3. กิจกรรมปริศนาคำทายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง

จำนวน 20 ชุด

4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ ฉบับภาษาไทย ซึ่ง ดร. อารี รังสินันท์ ได้นำมาดัดแปลงเรียบร้อยแล้ว

แบบแผนการทดลอง

1. การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบ Pre-test - Post-test Group Design
2. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทดสอบกับนักเรียน (Pre-test) เพื่อแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้
 - กลุ่มที่ 1 ทดลองโดยใช้เกมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ชุด
 - กลุ่มที่ 2 ทดลองโดยใช้นิทานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ชุด
 - กลุ่มที่ 3 ทดลองโดยใช้ปริศนาคำทายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 20 ชุด
3. ในการทดลองแต่ละกลุ่ม ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองเองทั้งสิ้น โดยจะใช้ระยะเวลาในการทดลองกลุ่มละ 20 ครั้ง ๆ ละ 30 นาที ตั้งแต่วันจันทร์ถึงวันศุกร์ติดต่อกัน
4. สัปดาห์ในระหว่างเวลา 08.00 - 08.30 น., 12.00 - 12.30 น. และ 15.30 - 16.00 น. โดยจัดเวลาสลับกัน เพื่อให้ทุกกลุ่มมีโอกาสในแต่ละช่วงเวลาเท่ากัน
4. หลังจากสิ้นสุดการทดลองแล้ว ผู้วิจัยนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับเดิมมาทดสอบกับกลุ่มตัวอย่างอีกครั้ง

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. นำค่าเฉลี่ยและค่าความแปรปรวนของแต่ละกลุ่มมาทดสอบความแตกต่าง
2. หาค่าสถิติพื้นฐาน
3. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนน ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนทั้ง 3 กลุ่ม โดยใช้การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทิศทางเดียว (One - way Analysis of Variance)

4. เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนภายในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังทำการทดลอง ตามลักษณะของกิจกรรมที่ใช้ โดยการใช้ $t - test$

สรุปผลการทดลอง

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม ไม่แตกต่างกัน

2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดคล่องตัว ไม่แตกต่างกัน

3. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดยืดหยุ่น ไม่แตกต่างกัน

4. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างกัน

5. นักเรียนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ก่อนและหลังการสอนใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ปรากฏผลดังนี้

5.1 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.2 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดคล่องตัว สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.3 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดยืดหยุ่น สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

5.4 นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดละเอียดลออ สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลของการใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จากการวิเคราะห์ผลการทดลอง พบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

สาเหตุที่ทำให้ผลงานวิจัยไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ อาจเนื่องมาจาก ลักษณะของกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เพื่อใช้ทดลองกับนักเรียนในกลุ่มทดลองทั้ง 3 กลุ่ม มีความคล้ายคลึง ใกล้เคียง และเกี่ยวข้องกันมาก เช่น กิจกรรมเกมบางกิจกรรม จะมีนิทานหรือปริศนาคำทายเข้ามาเกี่ยวข้อง กิจกรรมบางกิจกรรมของนิทาน จะให้นักเรียนมีการแข่งขันหรือทายตัวละครของเรื่อง หรือกิจกรรมบางกิจกรรมของปริศนาคำทาย จะให้นักเรียนมีการแข่งขันหรือทายชื่อเรื่องที่เล่า เป็นต้น ซึ่งลักษณะของกิจกรรมที่แยกออกจากกัน อย่างไม่ชัดเจนของแต่ละกิจกรรมนี้จึงเป็นสาเหตุหนึ่ง ซึ่งทำให้นักเรียนในกลุ่มทดลองโดยอาศัยกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ที่ไม่แตกต่างกัน และไม่เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งผลงานวิจัยครั้งนี้สอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อารมย์ ทักษิณ (อารมย์ ทักษิณ 2526 : 133) ซึ่งได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่มีการเล่นต่างกัน คือการเล่นโดยใช้อุปกรณ์พื้นบ้านและการเล่นโดยใช้อุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่าทั้งอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้าน และอุปกรณ์การเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีผลทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะว่าอุปกรณ์การเล่นทั้ง 2 รูปแบบ มีลักษณะคล้ายคลึงกันมาก ทั้งในด้านรูปแบบและวิธีการเล่น ดังนั้นจึงมีผลทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการส่งเสริมด้วยวิธีการเล่นทั้ง 2 รูปแบบ ไม่แตกต่างกัน ซึ่งผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ หวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์

(ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ 2526 : 128) ซึ่งได้ศึกษาถึงการเล่นนิทานที่มีรูปแบบต่างกัน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โดยแบ่งนิทานออกเป็น 3 ประเภท คือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานสัตว์ โดยใช้นิทานรูปแบบละ 10 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า นิทานแต่ละรูปแบบไม่มีผลทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนแตกต่างกัน

2. นักเรียนที่ได้รับการทดลองโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลังการทดลอง มีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ สูงกว่าก่อนทำการทดลอง ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ อารมณ์ ทักษิณ (อารมณ์ ทักษิณ 2526 : 133) ซึ่งได้ศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่มีการเล่นโดยใช้อุปกรณ์การเล่นพื้นบ้าน และอุปกรณ์การเล่นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ทั้งอุปกรณ์การเล่นพื้นบ้าน และอุปกรณ์การเล่นเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีผลทำให้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ ของนักเรียนในกลุ่มทดลอง สูงขึ้นกว่าก่อนทำการทดลอง และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ (ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ 2526 : 128) ซึ่งได้ศึกษาและทดลองนิทาน 3 รูปแบบ คือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานสัตว์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองใช้นิทานทั้ง 3 รูปแบบ คือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น นิทานท้องถิ่น และนิทานสัตว์ มีผลทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในด้านต่าง ๆ สูงขึ้นกว่าก่อนทำการทดลอง และสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ รัชธร กอบบุญช่วย (รัชธร กอบบุญช่วย 2522 : 91) ได้ศึกษาและทดลองการใช้เกม และปริศนาคณิตศาสตร์ที่มีต่อทัศนคติ ความคิดสร้างสรรค์ และการคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยโดยใช้เครื่องมือทั้ง 2 รูปแบบ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนทำการทดลอง

ข้อเสนอแนะ

จากการค้นพบและผลการศึกษาค้นคว้านี้ ผู้วิจัยขอเสนอแนะว่า ซึ่งอาจจะเป็นประโยชน์ในด้านการจัดการเรียนการสอนและการวิจัยครั้งต่อไปดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนการสอน

1.1 จากผลงานวิจัยพบว่า การใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีผลในการช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอน เราจึงควรสอดแทรกกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทายในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการเรียนการสอน เพื่อช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นต่อไป

1.2 จากผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการทดลอง โดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีผลทำให้ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนไม่แตกต่างกัน ดังนั้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ครูจึงสามารถที่จะนำเอากิจกรรมประเภทเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ไปใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

1.2.1 ความถนัดของครูผู้สอนในกิจกรรมแต่ละประเภท เพราะครูผู้สอนบางคนถนัดในการนำเกมการศึกษามาใช้กับนักเรียน บางคนถนัดในเรื่องของการใช้เทคนิค ท่าทาง และลีลาการเล่านิทาน และบางคนมีความสามารถหรือรอบรู้ในเรื่องการปริศนาคำทาย เป็นต้น การที่ครูผู้สอนสอนในสิ่งที่ตนเองมีความถนัด มีความสามารถ หรือมีความชำนาญ ย่อมทำให้ครูผู้สอนเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง มีอารมณ์ร่วมในกิจกรรมที่จัดให้นักเรียน ซึ่งจะก่อให้เกิดบรรยากาศที่สนุกสนาน ง่ายต่อการเรียนรู้ และส่งผลให้นักเรียนได้รับการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นอีกด้วย

1.2.2 ในด้านการจัดการเรียนการสอน ครูควรจะมีการนำไปใช้ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการเรียนการสอน ทั้งนี้เพราะเนื้อหาบางเรื่องในหลักสูตร เป็นสิ่งที่ค่อนข้างยากต่อการเรียนรู้ของนักเรียน แต่ถ้าเรามีวิธีการที่จะกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็น ในเนื้อหาวิชาที่นักเรียนต้องเรียนแล้ว นักเรียนก็จะเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาวิชานั้นได้ง่ายขึ้น เช่น การใช้เทคนิคการเล่านิทาน สอนเรื่องชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ การใช้เกมเพื่อแข่งขันวิธีการคิดเลขเร็ว เป็นต้น

1.2.3 ในการจัดกิจกรรมโดยอาศัยเกม นิทาน และปริศนาคำทาย เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ครูผู้สอนควรจะมีการจัดที่สลับ สับเปลี่ยนกิจกรรมแต่ละประเภทอยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อมิให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่ายในความ ซ้ำซากจำเจของรูปแบบกิจกรรม และยังมีผลทำให้นักเรียนได้เรียนรู้วิธีการใหม่ ๆ จาก กิจกรรมต่างประเภทอีกด้วย

1.2.4 ในการจัดกิจกรรมประเภทต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้น ครูผู้สอนควรให้นักเรียนมีความคิดอย่างอิสระ กล้าที่จะ แสดงออก และพยายามหลีกเลี่ยงการวิพากษ์วิจารณ์ การตำหนิ หรือทำโทษโดยตรงกับนักเรียน ทั้งที่ขณะร่วมกิจกรรม ทั้งนี้เพราะการตำหนิหรือการลงโทษนักเรียนด้วยคำพูด การแสดงออก หรือการลงโทษของครูจะเป็นการสกัดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่กำลังพรั่งพรูออกมา ขณะร่วมกิจกรรม แต่ครูจะต้องพยายามใช้คำพูดหรือวิธีการที่จะทำให้เด็กเข้าใจสิ่งที่ตนเอง กำลังทำอยู่นั้นยังไม่ถูกต้องหรือเกินขอบเขตที่ติงาม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 จากการทดลองสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ซึ่งบางกิจกรรมจะมี การแสดงบทบาทสมมติ การใช้เพลง และการใช้การ์ตูนประกอบใน กิจกรรมต่าง ๆ นั้น นักเรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานกับสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้มาก ดังนั้น จึงควรมีการทดลองใช้กิจกรรมเพลง กิจกรรมบทบาทสมมติ และการ์ตูน เพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียน ทั้งนี้เพราะครูผู้สอนจะได้มีเทคนิควิธีการและตัวอย่างกิจกรรม ประเภทอื่น ๆ มาใช้ในการพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น การทดลองใช้การ์ตูนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 เป็นต้น

2.2 ในการจัดกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย ควรจะมีการวิจัย เพื่อใช้กับเด็กก่อนวัยเรียน ในศูนย์เด็กเล็ก หรือเป็นคู่มือของผู้ปกครองที่จะใช้ในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ทั้งนี้เพราะการใช้กิจกรรมประเภทต่าง ๆ ดังกล่าว เราสามารถ จัดได้ทั้งในเวลาเรียนและนอกเวลาเรียน

2.3 ควรมีการทดลองสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
ในขั้นตอนต่าง ๆ ของกระบวนการเรียนการสอน เพื่อศึกษาว่ากระบวนการเรียนการสอน
ในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นสอน และขั้นสรุปนั้น กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย
ในขั้นตอนใดของกระบวนการเรียนการสอน จึงจะช่วยให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้มากกว่ากัน

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมการฝึกหัดครู รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับอนุบาล - ป.4
 หน่วยงานพิเศษ 2521, 78 หน้า
- กิ่งแก้ว อัทธการ วรรณกรรมจากบ้านใน โรงพิมพ์คุรุสภา 2513, 444 หน้า
- กุหลาบ มัลลิกะมาส คติชาวบ้าน โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2516, 272 หน้า
- ฉวีวรรณ จินดาพล เปรียบเทียบความเข้าใจความหมายของคำนาม และความคงทนในการจำ
โดยการใช้รูปภาพ การเล่นเกม และปริศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1
 ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 321 หน้า
- อัสสัณหา
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์ นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล ไทยวัฒนาพานิช
 2521, 181 หน้า
- ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเล่นเกมที่มีรูปแบบต่างกันของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ปรินญาณินท์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร 2526, 128 หน้า อัสสัณหา
- ทิพย์สุตา นิลสินธ์ "ครูหาหนุ่ยยากฟังนิทาน" เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน ชมรมอิสราเอล
 2524, 130 หน้า
- ธำรงค์ศักดิ์ หมีนจักร "สอนให้คิดสร้างสรรค์" จุลสารประถมศึกษา (มีนาคม 2523) :
 16 - 16
- นพคุณ คุณาชีวะ การจัดหมวดหมู่ปริศนาของไทย โรงพิมพ์คุรุสภา 2519, 130 หน้า
- นิพนธ์ จิตต์ภักดิ์ "การสอนแบบสร้างสรรค์" วารสารสามัญศึกษา (มิถุนายน - กรกฎาคม) :
 37 - 43
- บุปผา หวีสุข คติชาวบ้าน โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง 2520, 194 หน้า
- ประดิษฐ์ อนุประมัย จิตวิทยา โรงพิมพ์ศรีอนันต์ 2518, 170 หน้า
- ประมวล ดิกคินสัน จิตพัฒนา : จิตวิทยาเบื้องต้น ไทยวัฒนาพานิช 2523, 294 หน้า

ปรีชา ภาวโน การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในโรงเรียน
ชุมชน โรงเรียนในโครงการพัฒนาประชาธิปไตย โรงเรียนในโครงการ อาร์ ไอ ที และ
โรงเรียนแบบธรรมดา วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2524, 130 หน้า
 อัดสำเนา

พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข การศึกษารูปแบบการเล่านิทานที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟังและ
ความคงทนในการจำวิชาภาษาไทยของนักเรียนชั้น ป.2 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัย
 ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2525, 321 หน้า อัดสำเนา

พรรณี เกษมกล การร่วมมือ-การแข่งขันที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหาและความคิด
สร้างสรรค์ วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522,
 69 หน้า อัดสำเนา

พเยาว์ ทักษิณ การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ที่นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระกับครูเป็น
ผู้กำหนดเนื้อเรื่อง วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
 2523, 209 หน้า อัดสำเนา

เยาวภา เตชคุปต์ "การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์" วารสารประชาศึกษา (มกราคม
 2523) : 18

รัชธร กอนบุญช่วย การศึกษาผลของเกมและปริศนาคณิตศาสตร์ ความคิดสร้างสรรค์ และ
การคิดหาเหตุผลเชิงตรรกศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (ม.1) วิทยานิพนธ์
 กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2522, 81 หน้า อัดสำเนา

รัชณี ศรีไพวรรณ การเล่านิทานและเล่าเรื่อง สื่อภาษาชุมชนภาษาไทยของครูสภา
 3 : 37 - 41 เมษายน 2516

ัญจน อินทรกำแหง วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น ดวงกมล 2517, 125 หน้า

ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ สถิติวิทยาทางการศึกษา วัฒนาพานิช 2522, 276 หน้า

เลิศ อำนันทมะ "ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก" วารสารเพื่อเด็ก (มกราคม - เมษายน
 2526) : 26

วาสนา เกตุภาค คติชาวบ้าน บริษัทสหสยามพัฒนาจำกัด 2521, 155 หน้า

- ศ. ศุภนิมิตร (นามแฝง) การเล่นิทานสำหรับเด็กประถม ประชาศึกษา 30 : 28 - 32
มิถุนายน 2522
- ศิริกาญจน์ โกสุมภ์ การเล่นิทานเพื่อเสริมพัฒนาการทางอารมณ์แก่เด็กก่อนวัยเรียน ประชาศึกษา
29(3) 37 - 39 พฤศจิกายน 2520
- ศึกษาธิการ, กระทรวง หลักสูตรประถมศึกษา พุทธศักราช 2521 โรงพิมพ์ส่วนท้องถิ่น 2521,
426 หน้า
- สมจิต สมัตตพันธุ์ "สอนอย่างไรจึงจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน" วารสารครู
(ธันวาคม 2522) : 61 - 62
- สุขสมร ประพัฒน์ทอง อิทธิพลของการใช้นิทานสำหรับเด็กและการอบรมเลี้ยงดูที่มีต่อพฤติกรรม
ใฝ่สัมฤทธิ์ของเด็กไทย วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (พัฒนาสังคม) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ อุดรธานี
สุโขทัยธรรมาธิราช, มหาวิทยาลัย เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตระดับ
ปฐมวัย โรงพิมพ์ยูนิเคิตโปรดักชั่น 2527, 874 หน้า
- หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี ถกเถียงสนทน โรงพิมพ์พิมพ์ 2520, 105 หน้า
- อรทัย จันทรวินาญวงศ์ รูปแบบของนิทานที่ส่งผลต่อความรับผิดชอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ปริญญาพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2523, 151 หน้า อุดรธานี
อารมย์ ทักษิณ เปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน
ปริญญาพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร 2526, 133 หน้า อุดรธานี
อารี รังสินันท์ ความคิดสร้างสรรค์ ชณะการพิมพ์ 2527, 205 หน้า
- อัจฉรา ชิวพันธุ์ คู่มือการสอนภาษาไทย กิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ไทยวัฒนาพานิช 2523,
118 หน้า
- เอื้องฟ้า สมบัติพานิช ผลของการใช้เกมการแข่งขันเป็นกลุ่มและรายบุคคลที่มีต่อความพร้อมทาง
การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก ปริญญาพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประสานมิตร 2525, 169 หน้า อุดรธานี
- Cale, Raymond F. Development Behavior : A Humanistic Approach.
The Macmillan Company, 1900. 433 p.
- Guliford J.P. Fundamental Statistics in Psychology and Education.
McGraw - Hill Book Company Inc., New York, 1950. 633 p.

- Huck, Charlotte S. Children's Literature in the Elementary School. Holt, Rinehart and Winston, Inc., New York, 1979. 756 p.
- Kusienski, Nancy Elizabeth. Relationships Among Imaginative Play Predisposition, Creative Thinking, and Reflectivity Impulsivity in Second - Graders," Dissertation Abstracts International. 38 : 1861 - 6, October, 1977.
- Rogers, Carl R. "Toward a Theory of Creativity" in Creativity and Its Cultivation. p. 78 - 80 ed., by Anderson, Harold H., Harper and Row Publishers, 1959.
- Torrance, E.P. Education and the Creative Potential. The Lund Press Inc., Minneapolis, 1964. 167 p.
- Westcott, Alvin M. and Jame A. Smith. Creative Teaching of Mathematics in the Elementary School. Boston, Allyn and Bacon Inc., 1967. 221 p.

ภาคผนวก

80

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ ก.

(Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A)

แบบทดสอบฉบับนี้ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุดคือ

1. กิจกรรมวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด (รูปไข่สีเขียว)
2. กิจกรรมวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้สมบูรณ์ จำนวน 10 ภาพ
3. กิจกรรมวาดภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่

กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จะใช้เวลาทั้งสิ้น 30 นาที โดยแบ่งเป็นกิจกรรมละ 10 นาที

การให้คะแนน

1. คะแนนความคิดริเริ่ม

ในการให้คะแนนความคิดริเริ่ม จะให้รวมทั้ง 3 กิจกรรม โดยจะมีรายการภาพให้เป็นคู่มือการตรวจ ถ้านักเรียนวาดภาพแตกต่างจากรายชื่อที่กำหนดไว้ จะได้คะแนนความคิดริเริ่ม 1 คะแนน แต่ถ้าวาดซ้ำกับรายการภาพที่ให้จะได้ 0 คะแนน

กิจกรรมที่ 1

- ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพเด็กผู้ชาย - ภาพเด็กผู้หญิง - ภาพวงกลม -
ภาพไข่ - ภาพมะม่วง - ภาพคนทุกชนิด

กิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 1 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพหัวใจ - ภาพแว่นตา - ภาพนก
ภาพหน้าคนทุกชนิด

ภาพที่ 2 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพหน้าคนหรือรูปร่างคน - ภาพดอกไม้
ภาพหนึ่งสตีก - ภาพต้นไม้หรือกิ่งไม้

ภาพที่ 3 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพหน้าคน - ภาพเรือใบ - ภาพลูกตา

ภาพที่ 4 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพหอย, หอยทาก - สัตว์ที่ไม่บ่งบอกชื่อ
ภาพหน้าคน - ภาพงู

ภาพที่ 5 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพกะทะหรือชาม - ภาพปาก - ภาพเรือ
 ภาพศีรษะคน - ภาพใบหน้าคน - ภาพวงกลม - ภาพพระจันทร์
 ภาพที่ 6 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ใบหน้าคน - ศีรษะคน - ชันมันไค
 ภาพที่ 7 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพเคียว - ภาพซ้อน - ภาพรถยนต์
 ภาพเครื่องหมายคำถาม - ภาพใบหน้าคน
 ภาพที่ 8 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพคน หรือศีรษะ หรือรูปร่าง
 ภาพที่ 9 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพภูเขา - ภาพนก - ภาพเสือ
 ภาพที่ 10 ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพนก - อักษร ก.ไก่ - ภาพเบ็ด
 ภาพไก่ - ภาพจุก - หน้าคน

กิจกรรมที่ 3

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อที่นักเรียนวาดแล้วได้คะแนนความคิดริเริ่ม 0

- ภาพที่ไม่มีความหมาย - ภาพหนังสือ - ภาพประตู - ภาพบ้าน - ภาพหน้าคน
 ภาพหีบกล่อง - ภาพกรอบรูป - ภาพเสือ - ภาพกางเกง - ภาพขวด - ภาพจรวด
 ภาพบันได - ภาพรูปทรงเรขาคณิต - ภาพดอกไม้ - ภาพต้นไม้ - ภาพเทียนไข
 ภาพไม้บรรทัด - ภาพถังน้ำ - ภาพแก้วน้ำ - ภาพโทรทัศน์ - ภาพตัวอักษร - ภาพท่อของขั้ว

2. คะแนนความคิดคล่องตัว

การตรวจให้คะแนนความคิดคล่องตัว จะตรวจในกิจกรรมชุดที่ 2 และ 3 เท่านั้น
 คะแนนความคิดคล่องตัวจะนับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด และไม่ซ้ำกัน
 ในกิจกรรมชุดที่ 2 จะมีคะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน และในกิจกรรมชุดที่ 3
 จะมีคะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด 30 คะแนน

3. คะแนนความคิดยืดหยุ่น

การตรวจให้คะแนนความคิดยืดหยุ่นจะตรวจในกิจกรรมที่ 2 และ 3 เท่านั้น โดยดู
 จากประเภทของภาพที่วาดดังนี้

กิจกรรมที่ 2

ถ้านักเรียนวาดภาพ ประเภทของรูป โดยจัดเป็นหมวดหมู่ที่ไม่ซ้ำกัน จะได้รูปภาพละ 1 คะแนน แต่ถ้ารูปภาพที่วาดจัดอยู่ในประเภทเดียวกันจะได้เพียง 1 คะแนน โดยในกิจกรรมที่ 2 ได้แบ่งเป็นหมวดหมู่ของรูปภาพดังนี้

1. ภาพสัตว์
2. ภาพต้นไม้ ดอกไม้
3. ภาพผลไม้
4. ภาพอาวุธ
5. ภาพเครื่องดนตรี
6. ภาพคนและส่วนประกอบของคน
7. ภาพธรรมชาติ เช่น ภูเขา, พระจันทร์, พระอาทิตย์

กิจกรรมที่ 3

1. ภาพเกี่ยวกับเครื่องเฟอร์นิเจอร์
2. ภาพเกี่ยวกับเครื่องใช้ในการเรียน
3. ภาพเกี่ยวกับเครื่องใช้ในครัวเรือน
4. ภาพเกี่ยวกับเครื่องใช้ในห้องนอน
5. ภาพเกี่ยวกับยานพาหนะ
6. ภาพเกี่ยวกับสัตว์
7. ภาพเกี่ยวกับเครื่องแต่งกาย
8. ภาพเกี่ยวกับหุ่นยนต์ ตุ๊กตา
9. พยัญชนะไทย, อังกฤษ
10. สระและตัวเลข

4. ความคิดละเอียดลออ

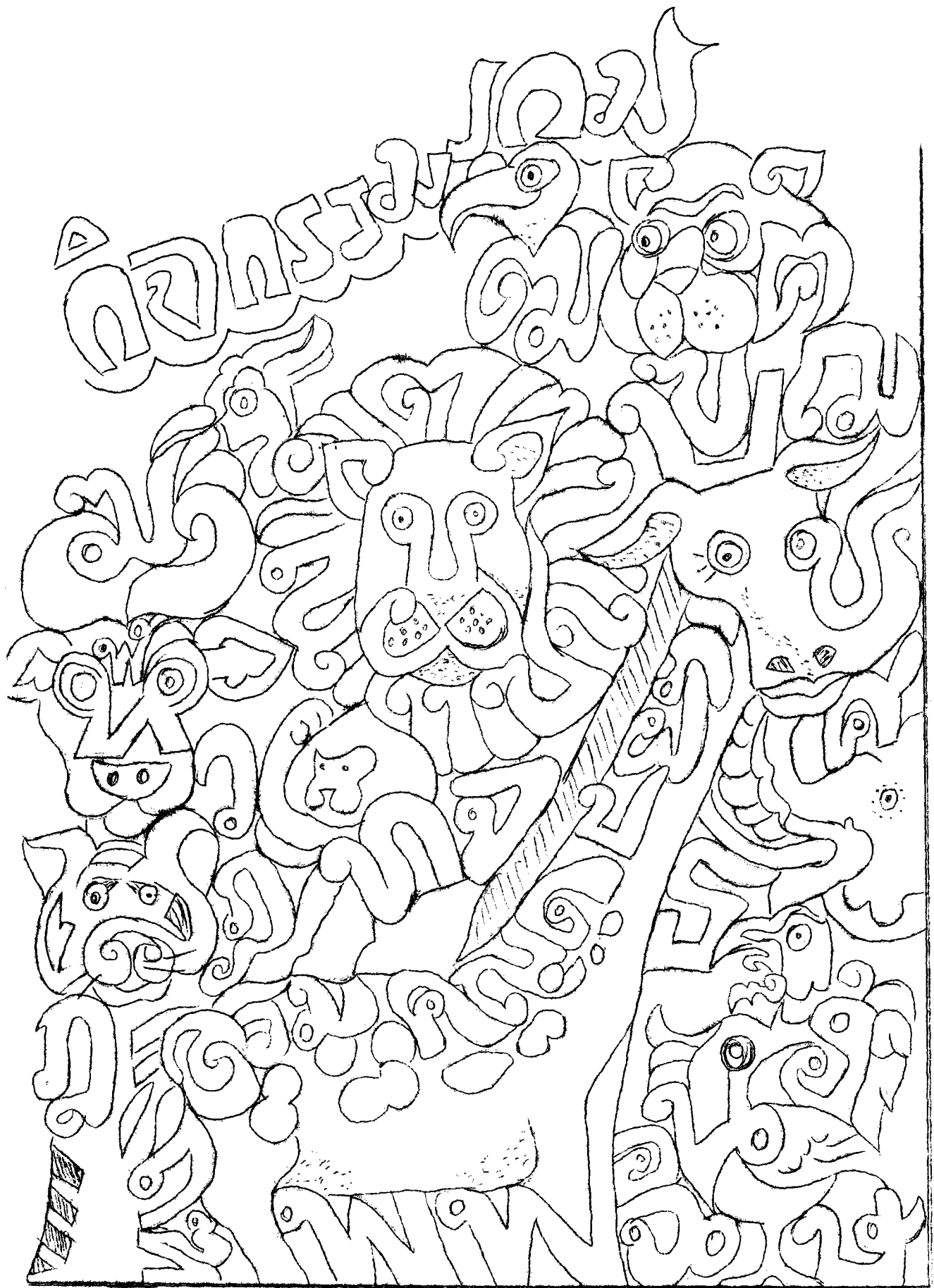
การให้คะแนนความคิดละเอียดลออ จะใช้ในกิจกรรมที่ 1, 2 และ 3 โดยดูจากการตกแต่งรายละเอียดของภาพที่วาดให้น่าสนใจมากที่สุด ไม่ว่าจะเติมส่วนที่เป็นสิ่งเร้า, ขอบ หรือส่วนที่ว่าง โดยให้แต่ละส่วนที่ตกแต่งขึ้นส่วนละ 1 คะแนน ในแต่ละภาพจะมีสเกลการให้คะแนนดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 ถ้าตกแต่ง 0 - 5 แห่ง จะได้ 1 คะแนน 6 - 12 แห่ง
จะได้ 2 คะแนน 13 - 19 แห่ง จะได้ 3 คะแนน 20 - 26 แห่ง จะได้ 4 คะแนน
27 แห่งขึ้นไปจะได้ 5 คะแนน

กิจกรรมชุดที่ 2 ถ้าตกแต่ง 0 - 8 แห่ง จะได้ 1 คะแนน 9 - 17 แห่ง
จะได้ 2 คะแนน 18 - 28 แห่ง จะได้ 3 คะแนน 29 - 39 แห่ง จะได้ 4 คะแนน
40 แห่งขึ้นไป จะได้ 5 คะแนน

กิจกรรมชุดที่ 3 ถ้าตกแต่ง 0 - 7 แห่ง จะได้ 1 คะแนน 8 - 16 แห่ง
จะได้ 2 คะแนน 17 - 27 แห่ง จะได้ 3 คะแนน 28 - 37 แห่ง จะได้ 4 คะแนน
38 แห่งขึ้นไปจะได้ 5 คะแนน

นำเอาคะแนนความคิดละเอียดลออทั้ง 3 กิจกรรมมารวมกัน



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันต่อคำ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการผสมคำเพื่อใช้ในการต่อคำได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการผสมคำโดยใช้พยางค์ท้ายของคำที่เพื่อนให้ไวมาสร้างเป็นคำใหม่ได้อย่างรวดเร็ว

อุปกรณ์

บัตรคำ นก ขาว น้ำ สี

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ให้ทุกกลุ่มนั่งล้อมวงเป็นวงกลมวงใหญ่รวมกัน
๓. กลุ่มแรกหยิบบัตรคำขึ้นมา ๑ บัตร (นก) แล้วชี้ไปที่กลุ่มใดก็ได้ (๒,๓หรือ๔) พร้อมทั้งถามว่า"นกอะไร" กลุ่มที่ถูกชี้ตอบว่า"นกแก้ว"(หรืออะไรก็ได้)
กลุ่มที่ตอบถามว่า"แก้วอะไร" พร้อมทั้งชี้ไปที่กลุ่มอื่นอีก กลุ่มที่ถูกชี้จะต้องพยายามนำพยางค์ท้ายมาสร้างคำใหม่อีก เช่นเอาคำว่าแก้ว มาตอบว่า
แก้วตาหรือแก้วน้ำ หรือแก้วฟ้า เป็นต้น เมื่อตอบได้แล้วจึงชี้และถามกลุ่มอื่น ๆ ต่อไป
๔. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ โดยต่อแล้วโยนคำไปให้กลุ่มอื่น ๆ ต่อกลุ่มใดคิดไม่ออกหรือช้าเกินไปจะเสียคะแนนให้กับกลุ่มที่โยนคำให้กลุ่มตนเอง ๑ คะแนน
๕. กลุ่มใดที่สามารถวนคำกลับมาเป็นคำเริ่มต้นได้จะได้อะไร ๆ นั้น ๔ คะแนน
เช่น เริ่มตนคำว่า นกอะไร....นกแก้ว แก้วอะไร....แก้วตา

ตาอะไร....ตากุ้งยิง ยิงอะไร....ยิงนก (๔ คะแนน)

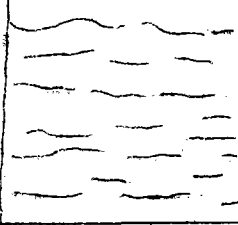
๖. ให้เวลา ๑๐ นาที ในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละคำเมื่อครบเวลาจึงนับคะแนน
ของแต่ละกลุ่มได้

๗. เริ่มกิจกรรมของคำว่า ขาว น้ำ และสี โดยมีวิธีการและกติกาเช่นเดียว
กับคำแรก

๘. นับคะแนนรวมของแต่ละกลุ่มทั้ง ๔ คำ กลุ่มใดได้คะแนนรวมมากที่สุดถือว่า
เป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากความฉับไวในการนึกคำโดยนำพยางค์ท้ายมาสร้างเป็นคำใหม่ให้ได้ปริมาณคำที่
มากขึ้น

 ปาก	 ปากกา
 กาห้ำ	 น้ำก๊อก
	

ช่อกิจกรรม

เกมแข่งขันตั้งชื่อ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการเปลี่ยนชื่อสิ่งของเดิมให้เป็นชื่อใหม่
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการเปลี่ยนชื่อเดิมให้เป็นชื่อใหม่ ให้ได้ปริมาณมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเอาลักษณะหรือส่วนประกอบของสิ่งต่าง ๆ นั้น มาตั้งเป็นชื่อใหม่ที่น่าสนใจ

อุปกรณ์

หนังสือพิมพ์

บัตรคำ คำว่า ไทรทัศน์ ตู้เย็น วายน้ำ รองเท้า หวี น้ำอัดลม

กระดุมเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสุ่มถามักเรียนถึงเรื่องการใช้ภาษาในหนังสือพิมพ์ เช่น การพาดหัวข่าวที่น่าสนใจ การใช้ภาษาที่เป็นศัพท์แสง การใช้ภาษาเฉพาะ เป็นต้น
๒. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๓. ครูแจกหนังสือพิมพ์ให้นักเรียนกลุ่มละ ๑ ฉบับ
๔. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันหาคำศัพท์ที่เป็นภาษาเฉพาะหรือศัพท์แสง เช่นคำว่า นกเหล็ก หมายถึง เครื่องบิน ไอ้โม่ง หมายถึง ผูรายลักลับ เป็นต้น
๕. ให้เวลา ๕ นาที แล้วนำเอาคำที่หาได้มาเสนอให้กลุ่มอื่น ๆ ฟัง

๖. ครูให้นักเรียนแข่งขันตั้งชื่อสิ่งของจากชื่อเดิมให้เป็นชื่อใหม่ โดยครูจับบัตรคำให้นักเรียนดูทีละบัตร ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มตั้งชื่อสิ่งของนั้นให้เป็นชื่อใหม่ให้มากที่สุด เช่น ฟุตบอล อาจเปลี่ยนเป็น ลูกหนัง หมากเตะ ลูกกลมกลิ้ง ซิงลูก เป็นต้น
๗. ครูเริ่มกิจกรรมทีละบัตรคำ ให้เวลาบัตรคำละ ๕ นาที
๘. เมื่อดำเนินกิจกรรมครบแล้ว นับดูรายชื่อใหม่ทีมนักเรียนที่ได้ในแต่ละชนิด กลุ่มใดได้ชื่อมากที่สุดถือว่า ชนะ

ข้อประเมินผล

๑. ดูจากความคึกคักเริ่มในการตั้งชื่อใหม่ของนักเรียน
 ๒. ดูจากปริมาณชื่อใหม่ทีมนักเรียนตั้งขึ้น
-

ข้อกิจกรรม

เกมแข่งขันกระจายคำ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการหาคำคำใหม่ โดยการกระจายคำจากพยัญชนะ หรือคำเดิมที่ครูกำหนด
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวในการหาคำใหม่ โดยการกระจายคำหรือพยัญชนะที่ครูกำหนดให้ได้ปริมาณของคำใหม่มากที่สุดในเวลาจำกัด

อุปกรณ์

บัตรคำ คำว่า ทหาร มะพร้าว ถลอง เพลง หนาม ขวาง พยาบาล

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำเอาบัตรคำ คำว่า "ถลาง" ติดบนกระดานคำ
๒. ครูกระจายคำว่า "ถลาง" ให้นักเรียนคิดเป็นตัวอย่าง เพื่อให้เกิดคำ ๆ ใหม่ เช่น ถลาย ถล ถก ถา ถาย ถาก ถาย ถาล ถา ถาก ถาล ถก เป็นต้น (ซึ่งแต่ละคำที่กระจายออกมาจะต้องเป็นคำที่สามารถอธิบายความหมายได้)
๓. ครูนำบัตรคำ คำว่า "ถลอง" ติดบนกระดานคำแล้วให้นักเรียนช่วยกันกระจายคำว่า "ถลอง" ให้เป็นคำใหม่ โดยใช้วิธีการเดียวกับที่ครูกระจาย
๔. เมื่อนักเรียนเกิดความเข้าใจในวิธีการแล้ว ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม กลุ่มละ ๔ คน พร้อมทั้งแจกกระดาษให้นักเรียนกลุ่มละ ๕ แผ่น

๕. ครึ่งบัตรคำทั้งหมด ๑๖ บัตรคำ จะให้นักเรียนดูทีละบัตร
๖. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันกระจายคำที่ครูชี้ให้ดู เพื่อให้ได้ปริมาณของคำใหม่
ใหม่มากที่สุด โดยใช้เวลา ๓ นาทีต่อ ๑ บัตร
๗. เมื่อครบทั้ง ๑๖ บัตรแล้ว ครูนำเฉลยคำที่ถูกต้องกระจายได้ในแต่ละบัตรคำ
ให้นักเรียนดู
๘. ตรวจสอบคำที่นักเรียนกระจายได้ในแต่ละคำว่าถูกต้องและมีปริมาณของคำใหม่
มากน้อยเพียงไร กลุ่มที่ถูกต้องและได้ปริมาณคำมากที่สุดถือว่า ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความถูกต้องในการกระจายคำแต่ละคำของนักเรียน
 ๒. ดูจากปริมาณของคำที่นักเรียนกระจายในแต่ละคำภายในเวลาจำกัด
-

ชื่อกิจกรรม

เกมส์หิ้งป็นไว

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการบอกถึงชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ได้
ประมาณมากที่สุดภายในเวลาจำกัด

อุปกรณ์

บัตรคำ บก น้ำ อากาศ

บัตรคำ ดอกไม้ ผลไม้ เครื่องใช้

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนทั้งหมดนั่งล้อมเป็นวงกลม
๒. ครูอธิบายกติกาในการแข่งขันให้นักเรียนฟังดังนี้
 - ๒.๑ ครูจะมีบัตรคำ คำว่า บก น้ำ อากาศ คำละ ๑ บัตร
 - ๒.๒ ให้นักเรียนพยายามนึกถึง สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ปีก ให้มากที่สุด
 - ๒.๓ ครูจะส่งบัตรคำให้นักเรียน แล้วให้นักเรียนส่งบัตรคำนั้นต่อไปยังเพื่อน
คนหนึ่งถัดไปเรื่อย ๆ
 - ๒.๔ เมื่อครูเป่านกหวีด ใครถือบัตรคำว่าอะไร ให้บอกชื่อสัตว์ของประเภทนั้นออกมาให้เร็วที่สุด ใครบอกก่อนจะได้คะแนน ๑ คะแนน
เช่น ด.ช.ชัย ถือบัตรคำว่า บก อยู่ในมือ จะต้องรีบเอ่ยชื่อสัตว์
ออกมา - แมว

ค.ช.ชาติ ไต่ตรคำ คำว่า น้ำ อยู่ในมือ จะต้องรับเอ่ยชื่อสัตว์น้ำออกมา -
หอยลาย

ค.ช.ชม ไต่ตรคำ คำว่า อากาศ อยู่ในมือ จะต้องรับเอ่ยชื่อสัตว์ปีกออกมา -
แมงปอ ซึ่งหงษ์ชัย ชาติ และ ชม จะต้องรับบอกก่อน ใครบอกก่อน
ถือว่าได้ ๑ คะแนน และในแต่ละรอบจะต้องบอกชื่อสัตว์ที่ไม่ซ้ำกันกับรอบแรก ๆ
ถ้าใครบอกซ้ำจะต้องเสียคะแนนหมอย ๑ คะแนน

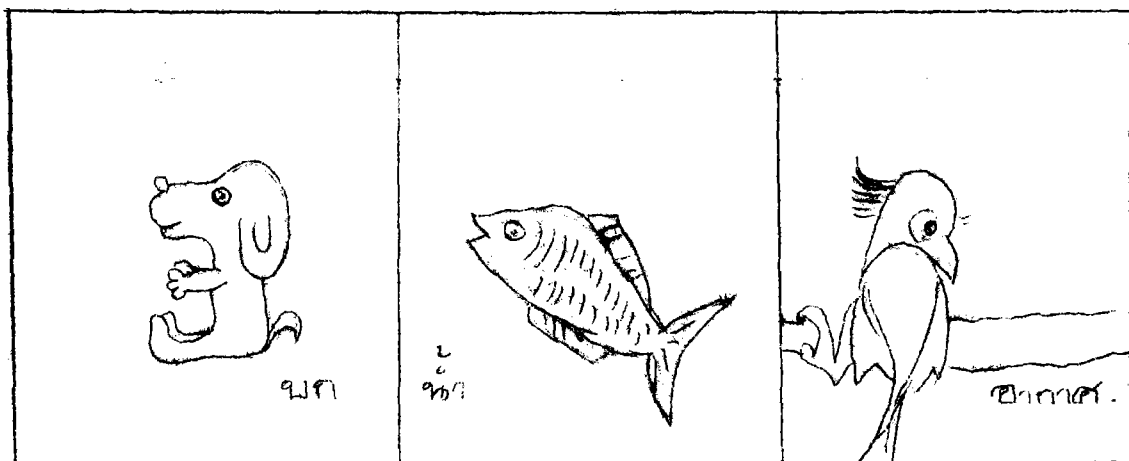
๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาแล้วครูจึงเริ่มแข่งขัน บก , น้ำ , อากาศ ๑๐ รอบ
แล้วนับคะแนนให้นักเรียนแต่ละคนได้

๔. ครูนำบัตรคำ คำว่า ดอกไม้ ผลไม้ เครื่องใช้ มาให้นักเรียนแข่งขันโดยใช้
กติกาเดิมอีก ๑๐ รอบ

๕. นับคะแนนรวม นักเรียนคนใดได้คะแนนมากที่สุดถือว่าเป็นผู้ชนะ

ชั้นประถมศึกษาตอนต้น

ดูจากความสามารถในตัวในความคิดของนักเรียนแต่ละคน



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันตั้งคำถามจากภาพ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการหาถ้อยคำมาใช้เพื่อตั้งคำถาม
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการตั้งคำถามจากภาพให้ได้ปริมาณของคำถามมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นในการตั้งคำถามได้หลาย ๆ แนวทาง เพื่อให้ได้คำถาม หลัหลายประเภท
๔. เพื่อให้นักเรียนสามารถมองรูปภาพอย่างละเอียดหลายแง่หลายมุม เพื่อจะได้นำมาตั้งคำถามให้ได้ปริมาณขอมากที่สุด

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร
๒. รูปภาพขนาดโปสเตอร์รูป " อาละดินกับตะเกียงวิเศษ "

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องคำถามในวิชาต่าง ๆ เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สร้างเสริมลักษณะนิสัย และกลุ่มการทำงานพื้นฐานอาชีพ แล้วให้นักเรียนตั้งคำถามในวิชาต่าง ๆ คนละ ๑ คำถาม
๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกม " ใคร อะไร ที่ไหน เมื่อไร " โดยให้นักเรียนทั้งหมดนั่งเป็นวงกลม
๓. ครูแจกบัตรคำ " ใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร " เพื่อให้นักเรียนส่งต่อกันเอง ภายในวง โดยมีให้เป็นจังหวะ

๔. เมื่อครูเป่านกหวีดนักเรียนทุกคนต้องหยุดส่ง คนที่ใครบดบังคำอยู่ในมือจะต้องตั้งคำถามจากบัตรคำนั้น เช่น ใครเข้ามาในครัว ช่างกำลังทำอะไร แมวอยู่ที่ไหน เมื่อไรแม่จะกลับมา เป็นต้น
๕. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ ๕ รอบ เพื่อฝึกทักษะในการตั้งคำถาม
๖. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม ๆ ละ ๔ คน
๗. ครูนำภาพไปใส่เตอร่าละติดกับตะเกียงวิเศษติดบนกระดานดำ
๘. ให้แต่ละกลุ่มพยายามมองภาพ เพื่อให้ได้ปริมาณคำถามให้มากที่สุด ให้เวลา ๑๕ นาที
๙. เมื่อหมดเวลา นับคำถามของแต่ละกลุ่ม คำถามละ ๑ คะแนน ถ้าเป็นคำถามที่ไม่มีกลุ่มใดตั้งเลยซึ่งถือว่าแปลกที่สุดจะให้คำถามละ ๕ คะแนน
๑๐. กลุ่มใดได้คะแนนมากที่สุดเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากคำถามที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร
 ๒. ดูจากปริมาณคำถามที่ตั้ง
 ๓. ดูจากคำถามที่ออกมาในรูปแบบและแง่มุมต่าง ๆ
-

ช่อกิจกรรม

แข่งขันตอบเพลง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการหาถ้อยคำหรือข้อความที่มีความคล้องจองมาตอบเป็นเพลงโต้ตอบกับเพื่อนได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการใช้ภาษา หรือคำพ้องความคล้องจองมาตอบเป็นเพลงโดยฉะฉานรวดเร็ว

อุปกรณ์

เพลง บทดอกสร้อย

" ลมเอื่อยๆ ลอยไป คุ้นคนไหนใครร้องเพลงใด
ยามวิญญูยามวิญญู เหนื่อยหลับเอย จินจะร้องไวเพื่อให้เธอตอบเพลง
เจ้าดอกเอ๋ยเจ้าดอก....."

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องคำคล้องจองต่าง ๆ ในภาษาไทย เช่น
พูดไป - สองไพเบี้ย ซ่า ๆ ไผ่พราเลมงาม มดแดงแฝงพวงมะม่วง
เป็นต้น
๒. ครูให้นักเรียนตอบคำคล้องจองของไทยคนละ ๑ คำ
๓. ครูนำแผนภูมิเพลง "บทดอกสร้อย" ติดบนกระดานดำ
๔. ครูสอนให้นักเรียนร้องเพลง "บทดอกสร้อย"
๕. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน ให้สมาชิกในกลุ่มตั้งหัวหน้ากลุ่ม

๖. ครูจะให้เด็กเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันต่อเพลงโดยมีกติกาดังนี้

๖.๑ กลุ่มแรกร้องเพลงดังแต่ต้นจนถึง "เจ้าดอกเอ๋ย เจ้าดอก....."

(ต่อชื่อดอกไม้เอง เช่น ดอกดาวเรือง ดอกพวงชมพู ฯลฯ)

๖.๒ เมื่อร้องถึงช่วงนี้ ให้ผู้ไปสัมภาษณ์คนใดคนหนึ่งของกลุ่มอื่น คนที่ถูกชี้จะ

ต้องต่อเพลงนั้นให้จบ เช่น ดอกเอ๋ยเจ้าดอกดาวเรือง อ๋ายามาทำ

หาเรื่องฉันแสนรำคาญเอ๋ย เป็นต้น

๖.๓ เมื่อต่อได้แล้วกลุ่มที่ร้องต่อจึงเริ่มร้องเพลง "ลมเอ๋ย....."

แล้วผู้ไปสัมภาษณ์กลุ่มอื่น ๆ ต่อไป ถ้าสัมภาษณ์ใครต่อไม่ได้จะต้อง

มาเป็นเฉลยของกลุ่มที่ร้องนำ

๖.๔ ช่วงที่ร้อง "เจ้าดอกเอ๋ย เจ้าดอก....." ในร้องซ้ำสองเพื่อ

เพื่อให้เวลาผู้ต่อเพลงมีเวลาหาคำตอบเพลงที่มีความหมายและคล้อง

จองกัน

๖.๕ ในกรณีที่อาสาสมัครของตนกลับคืนมาสู่กลุ่มของตนเอง หัวหน้ากลุ่มจะ

ต้องพยายามร้องเพลงเพื่อให้อาสาสมัครของตนเองที่อยู่กลุ่มอื่นต่อเพลงได้

และแย่งต่อได้ไววกว่ากลุ่มอื่น ๆ

๖.๖ ใช้เวลาในการแข่งขัน ๒๐ นาที กลุ่มใดได้เฉลยมากที่สุดถือว่าเป็น

กลุ่มพินะ

ขั้นตอนประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการหาคำหรือประโยคมาต่อเป็นเพลง

๒. ดูจากความคล่องแคล่วในการตอบทเพลงของนักเรียน

ชื่อกิจกรรม การแข่งขันฝึกกล้ามเนื้อ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการสร้างเส้นผสมได้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวในการแข่งขันลากเส้นต่าง ๆ ได้

อุปกรณ์

๑. กระดาษเปล่า
๒. กินสอ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน โดยให้แต่ละกลุ่มนั้นนั่งเป็นวงกลม
๒. ครูแจกกระดาษเปล่าพร้อมทั้งกินสอให้นักเรียนคนละ ๑ ชุด ให้นักเรียนเขียนชื่อของตนเองบนมุมกระดาษด้านขวามือ
๓. ครูอธิบายถึงเส้นต่าง ๆ เช่น เส้นตรง เส้นคด เส้นหยัก เส้นโค้ง เส้นตั้ง เส้นเฉียง พร้อมทั้งเขียนตัวอย่างเส้นต่าง ๆ เหล่านี้ให้นักเรียนดูบนกระดานดำ
๔. ให้นักเรียนแต่ละคนพยายามคิดว่าจะนำเส้นต่าง ๆ มาผสมกันอย่างไรเพื่อให้เกิดเป็นเส้นใหม่โดยใช้เส้นผสมอย่างน้อย ๓ เส้นขึ้นไป เช่น เส้นตรง เส้นหยัก เส้นโค้ง เป็นต้น
๕. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันลากเส้นโดยเริ่มลากพร้อมกันทุกคนภายในกลุ่ม ชี้ดเส้นลงในกระดาษของตนเอง แล้วส่งเวียนต่อไปยังเพื่อนคนถัดไปภายใน

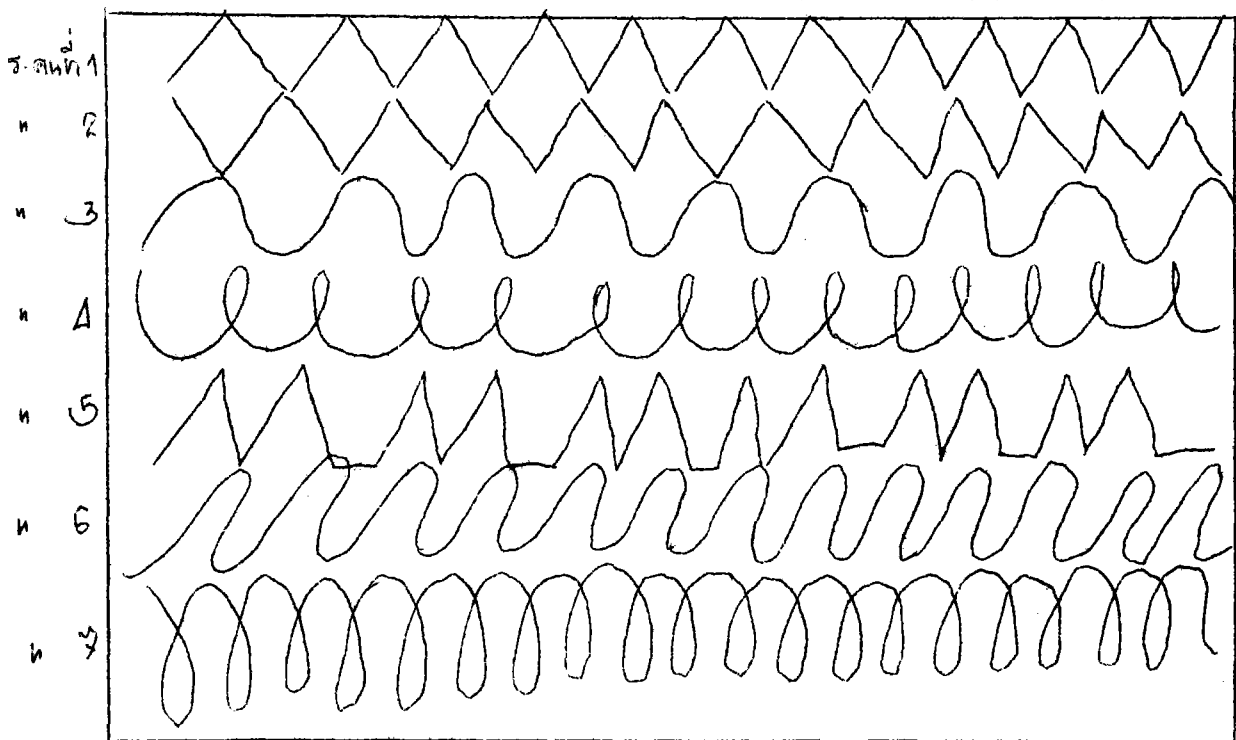
กลุ่มเรื่อย ๆ แต่มุมแนวจะตอมไม่ซ้ำกับเส้นที่เพื่อนเขียนไว้แล้วตอนต้น ๆ

๖. กลุ่มใดเวียนครบรอบก่อน และเส้นที่ลากผสมของสมาชิกแต่ละคนภายในกลุ่มไม่ซ้ำกันเลยจะถือว่าเป็นกลุ่มที่ ชนะ

๕
ขุประเม้นผล

ดูจากการคิดผสมเส้นล้ามอและความรวดเร็วคล่องแคล่วในการแข่งขันของนักเรียน

ตัวอย่างสิ่งทอที่นักเรียนแต่ละคนลาก



ชื่อกิจกรรม

การแข่งขันวาดรูปโดยไม่ยกมือ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการวาดรูปภาพต่าง ๆ ตามจินตนาการของตนเอง
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดหยุดยั้งในการใช้สีلامือเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพที่วาดขึ้นโดยการตกแต่งส่วนต่าง ๆ ของภาพนั้น จะต้องไม่ยกมือเลย

อุปกรณ์

๑. กระดาษเปล่า
๒. ดินสอ

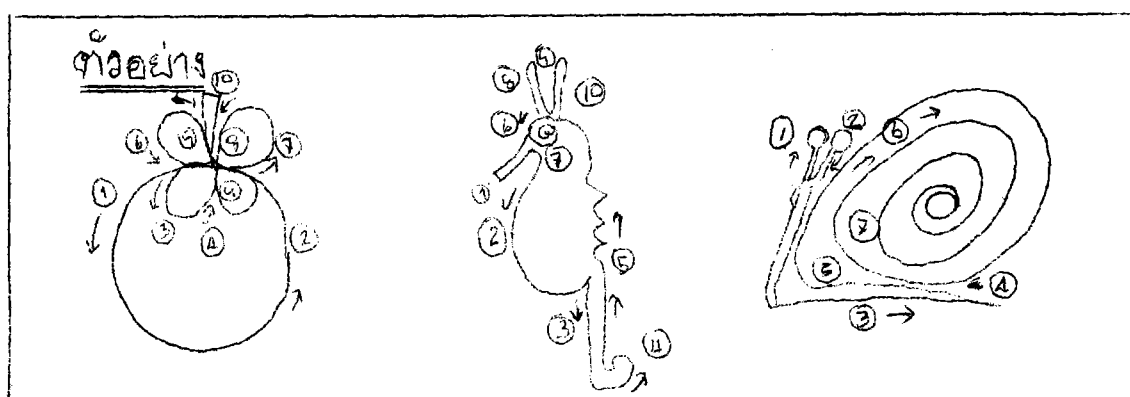
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนฝึกวาดสีلامือในหลาย ๆ รูปแบบ เช่น เส้นตรง เส้นคด เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นราบ เส้นตั้ง และเส้นสัมผัสต่าง ๆ ลงในกระดาษเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วในสีلامือ
๒. ครูสาธิตวิธีการวาดรูปโดยไม่ยกมือนักเรียนดูบนกระดานดำจากภาพที่นำไปสู่ภาพที่ค่อนข้างซับซ้อน แล้วให้นักเรียนวาดภาพตาม เช่น ภาพวงกลม ภาพสี่เหลี่ยม ภาพมะม่วง ภาพกลอง ภาพดอกไม้ ภาพมังคุด เป็นต้น
๓. ให้นักเรียนลองวาดรูปตามจินตนาการของตนเองลงในกระดาษโดยที่แต่ละรูปที่วาดจะต้องไม่ยกมือ ให้นักเรียนลองวาดคนละ ๒ รูป

๔. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน เพื่อแข่งขันกันวาดรูป โดยไม่ยกมือให้เวลากลุ่มละ ๕ นาที
๕. กติกาคือกลุ่มแรกออกมาวาดรูปโดยไม่ยกมือบนกระดานดำ กลุ่มที่เหลือคอยสังเกตการณ์ดูว่าสมาชิกคนใดของกลุ่มแรกทำผิดกติกา กล่าวคือ ยกมือในขณะที่วาดรูป รูปนั้นจะไม่ได้คะแนน
๖. เมื่อหมดเวลา ๕ นาที นับว่าสมาชิกกลุ่มแรกวาดรูปโดยไม่ยกมือได้ รวมกันทั้งหมดก็รูปโดยให้ ๑ รูปเท่ากับ ๑ คะแนน
๗. ในกลุ่มที่ ๒ , ๓ และ ๔ ออกมาวาดรูปโดยไม่ยกมือบนกระดานดำทีละกลุ่มโดยมีกติกาและวิธีการเหมือนกลุ่มแรก
๘. นับคะแนนของแต่ละกลุ่มที่วาดได้ กลุ่มใดได้คะแนนมากถือว่าเป็นกลุ่มที่ ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ทัศนคติเริ่มของนักเรียนในการวาดภาพตามจินตนาการของตนเอง
๒. ทัศนคติคล่องแคล่วในปริมาณการวาดรูปของนักเรียน
๓. ทัศนคติละเอียดลออจากการตกแต่งของเส้นเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์



ชื่อกิจกรรม การแข่งขันวาดรูปต่อ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวในการต่อเติมรูปให้เป็นรูปที่สมบูรณ์
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการคิดแปลงภาพที่เพื่อน ๆ วาดให้เป็นภาพที่สมบูรณ์
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพที่เพื่อนวาดไว้ให้สมบูรณ์ สวยงามและน่าสนใจ

อุปกรณ์

๑. เหรียญสองเหรียญ
๒. ชอล์ค

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๒ กลุ่ม ๆ ละ ๑๐ คน
๒. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนวงกลมเป็นแบบแถวตอนในทางจากกระดานดำ ๑ เซตครูแจกชอล์คให้นักเรียนคนละ ๑ แท่ง
๓. ครูอธิบายกติกาของการแข่งขันให้นักเรียนฟังดังนี้
 - ๓.๑ ให้คนแรกของทั้งสองกลุ่มออกมาป็นเหรียญแล้วรับวาดภาพอะไรก็ได้บนกระดานดำ เมื่อเหรียญหมดต้องหยุดวาดทันทีซึ่งภาพจะสมบูรณ์หรือไม่ก็ตาม
 - ๓.๒ ให้นักเรียนคนต่อ ๆ ไปของทั้งสองกลุ่มออกมาวาดภาพต่อจากคนแรกโดยใช้การป็นเหรียญเช่นเดิมจนครบแถว

- ๓.๓ เมื่อหมดทุกคนแล้วให้เริ่มใหม่สองครั้งในการปั้นเหรียญเพื่อตกแต่งรูปต่ง
แต่คนแรกถึงคนสุดท้าย โดยใช้กติกาเดิม
- ๓.๔ การให้คะแนนจะคลึงรายละเอียดของภาพต่อเดิมหรือตกแต่ง เช่น
วาทะประทาย ถ้ามักหุ ตา ขา แขน จมูก เสื้อ กางเกง หรือ
อื่น ๆ จะไฉนทีละ ๑ คะแนน หรือถ้าวาดภาพดอกไม้กลีบดอก
กลีบเลี้ยง เกสร ใบ ก้านใบ ฟัง ก็จะมีไฉนทีละ ๑ คะแนน
เป็นต้น แต่ทั้งนี้ต้องดูถึงความสมบูรณ์ของส่วนนั้น ๆ ด้วย กลุ่มใดมีราย
ละเอียดที่สมบูรณ์ของภาพมากที่สุดจะเป็นกลุ่มที่ชนะ
๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาและวิธีการแล้วจึงเริ่มการแข่งขัน
๕. เมื่อการแข่งขันสิ้นสุดลง ครูและนักเรียนช่วยกันตรวจให้คะแนนแต่ละกลุ่ม
กลุ่มใดได้คะแนนมากกว่าถือเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นประเมินผลกิจกรรม

๑. ดูจากความคิดสร้างสรรค์และความคิดยืดหยุ่นในการต่อภาพของนักเรียน
๒. ดูจากความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์และ
น่าสนใจ

ข้อกิจกรรม

แข่งขันวาดภาพตามคำบอก

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้เด็กมีความคิดคล่องตัวในการอธิบายหรือบรรยายภาพที่พบเห็น เพื่อให้เพื่อนวาดภาพตามด้วยเทคนิค วิธีการ และลำดับขั้นตอนของภาพนั้น ๆ ได้
๒. เพื่อให้เด็กมีความคิดริเริ่มในการสร้างจินตนาการในการวาดภาพตามที่เพื่อนบอกได้
๓. เพื่อให้เด็กมีความคิดละเอียดลออในการอธิบายส่วนต่าง ๆ ของภาพและบรรจุส่วนละเอียดต่าง ๆ ของภาพลงในภาพที่วาดตามคำบอกได้

อุปกรณ์

๑. ภาพบาน ๓ ภาพ
๒. ภาพกระต่าย ๓ ภาพ
๓. ภาพนก ๒ ภาพ
๔. ภาพตุ๊กตา ๒ ภาพ

ขั้นตอนของกิจกรรม

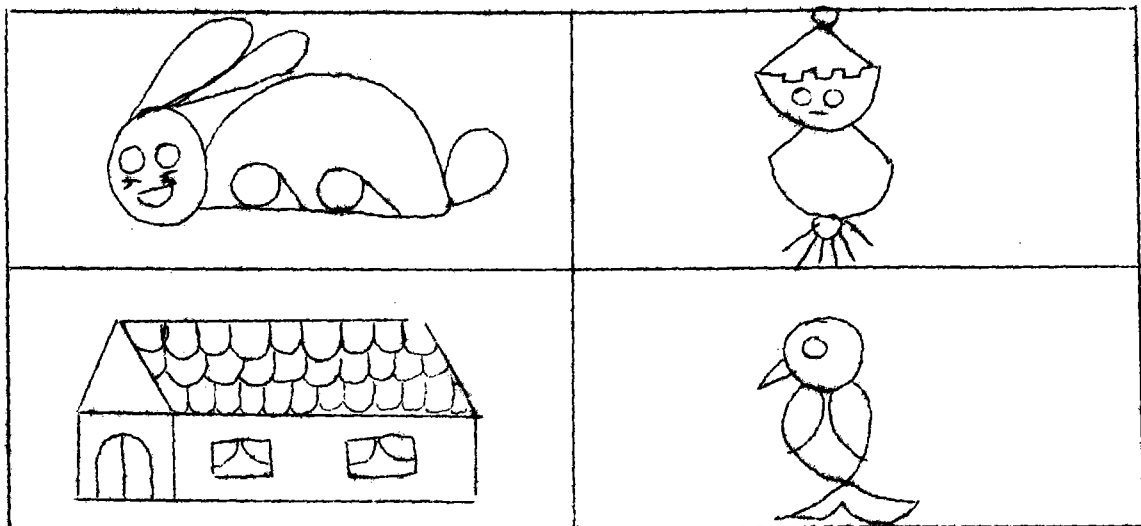
๑. ให้นักเรียนจับคู่ตามความสมัครใจ ให้คนหนึ่งเป็นนักบรรยายอีกคนหนึ่งเป็นจิตรกรเพื่อวาดภาพตามคำอธิบายของเพื่อน
๒. ให้นักเรียนคนที่หนึ่งนักบรรยายมารับรูปภาพจากครูคนละ ๑ ภาพ
๓. นักบรรยายจะต้องพยายามไม่ให้จิตรกรของตัวเองดูว่าเป็นภาพอะไร
ในการบรรยายภาพนักบรรยายจะต้องบอกแต่เพียงว่าเริ่มวาดเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าก่อน วาดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็ก ๆ บนสี่เหลี่ยมผืนผ้านั้น

ซึ่ดเส่นตอไปทางขวา ลงข้างล่าง ไปซ้าย เป็นต้น

๔. จิตตฺตจะไม่มีสัทธิธามอะไรทั้งสิ้นและบรรยายก็ไม่มีสัทธิธาดำแหน่งของภาพที่วาดควย แต่มีสัทธิธที่จะบอกให้ผวาคลบลส่วนที่ไม่ต้องการ หรือเพิ่มเติมสิ่งที่ขาดไคเพื่อให้เหมือนกับภาพตัวแบบ
๕. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้ว ครูจึงเริ่มกิจกรรมโดยใช้เวลา ๑๕ นาที
๖. เมื่อหมดเวลาแล้วครูนำเอาภาพที่จิตรกรวาดมาเทียบกันตัวแบบทีละคู่ คู่ใดบรรยายและวาดได้ใกล้เคียงที่สุดเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการใช้ภาษาและไหวพริบในการอธิบายภาพของนักเรียน
๒. ดูจากการใช้จินตนาการของนักเรียนในการวาดภาพตามคำบอกเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และใกล้เคียงกับตัวแบบให้มากที่สุด



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันแต่งตัวเลข

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการนำเอาตัวเลขทั้งเลขไทยและเลขอารบิกมาใช้ในการประกอบเป็นภาพ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างภาพโดยอาศัยตัวเลขให้ได้ปริมาณมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพที่เกิดจากตัวเลขให้มีความน่าสนใจ

อุปกรณ์

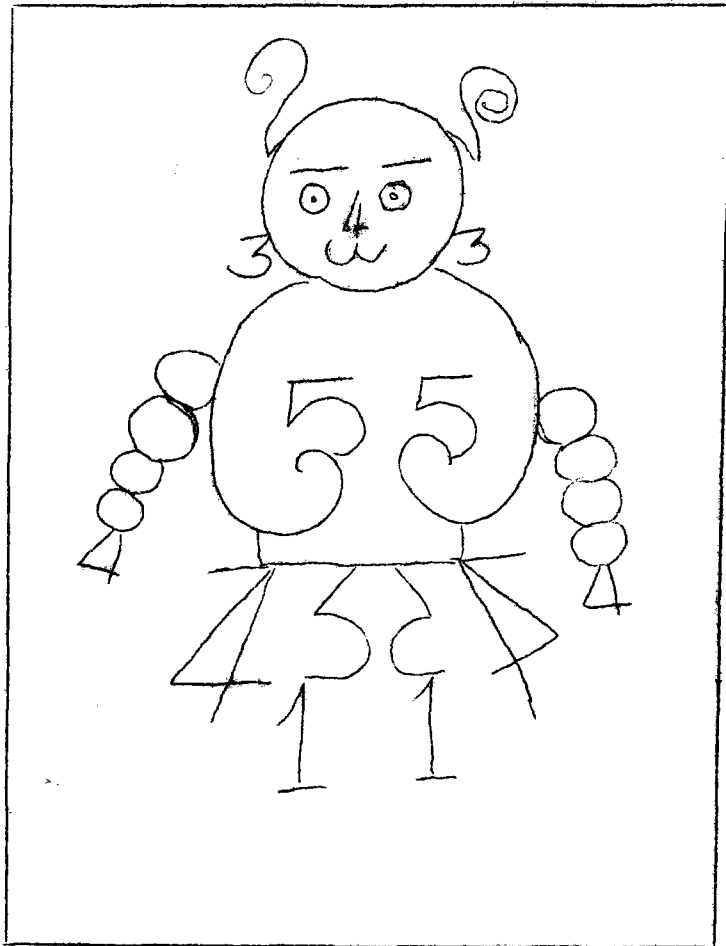
๑. กระดาษเปล่า
๒. ตัวอย่างภาพที่เกิดจากตัวเลข

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำเอาตัวอย่างภาพที่เกิดจากตัวเลข คียบบนกระดานดำ พร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนเห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ในการนำเอาตัวเลขต่าง ๆ มาประกอบกันเป็นรูปภาพที่น่าสนใจได้
๒. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ ๒ แผ่น
๓. ให้นักเรียนแต่ละคนใช้ตัวเลขต่าง ๆ ทั้งเลขไทยและเลขอารบิกมาประกอบกันให้เป็นรูปภาพที่น่าสนใจ และสร้างได้มากที่สุดภายในเวลา ๑๕ นาที
๔. ครูอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนว่า รูปที่แปลกที่สุดและไม่ซ้ำกับเพื่อนคนอื่น ๆ เลยจะได้ ๕ คะแนน และจำนวนภาพที่วาดจะได้ภาพละ ๑ คะแนน
๕. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาแล้วจึงเริ่มกิจกรรม
๖. เมื่อหมดเวลาครูจึงนำผลงานของนักเรียนแต่ละคนคียบบนกระดานดำพร้อมทั้งให้คะแนน ผู้ใดได้คะแนนมากที่สุดถือว่าชนะ

ใบงานที่ ๑

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการสร้างภาพจากตัวเลข
๒. ดูจากปริมาณภาพที่นักเรียนสร้าง



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันตกแต่งกระดาษ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้เด็กเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพโครงร่างที่ครูให้ ให้เป็นภาพที่น่าสนใจและสวยงาม และมีรายละเอียดของภาพให้มากที่สุดภายในเวลาจำกัด

อุปกรณ์

๑. ภาพโครงร่างกระดาษ ๒๐ ภาพ
๒. นิทานเรื่อง กระดาษของพระราชินี

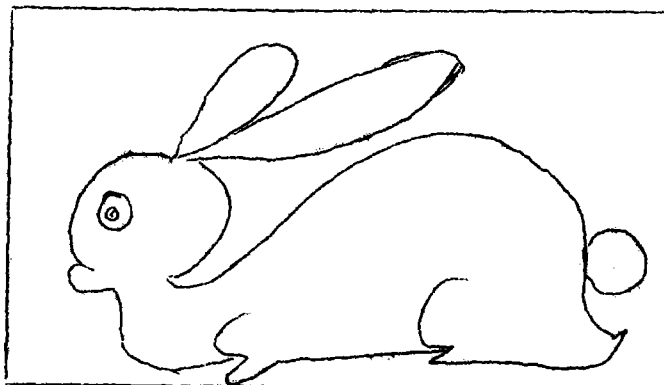
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูเล่านิทานเรื่อง "กระดาษของพระราชินี" ให้เด็กเรียนฟังดังนี้ มีพระราชินีองค์หนึ่งโปรดการเลี้ยงสัตว์เป็นอันมาก ภายในพระราชวังมีสัตว์ชนิดต่าง ๆ อยู่มากมายซึ่งล้วนเป็นสัตว์ที่แปลกและแตกต่างไปจากสัตว์ทั่ว ๆ ไปที่มีอยู่ เช่น เต่ามีปีก งูมีขา ม้ามีวง เป็นต้น คืนหนึ่งพระราชินีเห็นเหวดว่าองค์หนึ่งอยู่ในป่าและบอกพระราชินีว่า ภายในป่าแห่งนี้มีกระดาษอยู่ตัวหนึ่ง ซึ่งเป็นกระดาษที่มีความสวยงามและแปลกพิสดารมาก ถ้าพระราชินีใดมาครอบครองจะทำให้พระนครมีแต่ความรุ่งเรืองมาก เมื่อพระราชินีนั้นมาถึงให้ทหารเขาไปในป่าเพื่อค้นหากระดาษตัวดังกล่าว เหล่ากระดาษป่าเมื่อทราบข่าวได้เกิดความต้องการที่จะเป็นกระดาษของพระราชินีจึงพากันแต่งตัวและสร้างสิ่งต่าง ๆ ของตัวเองเพื่อให้มีความแปลกและพิเศษไปกว่ากระดาษตัวอื่น ๆ

๒. ครูสมมติให้นักเรียนแต่ละคนเป็นกระต่ายและคิดค้นหาวิธีการที่จะแต่งตัวเองให้มีความสวยงามและแปลกพิเศษไปกว่ากระต่ายตัวอื่น ๆ
๓. ครูแจกภาพโครงร่างกระต่ายให้นักเรียนคนละ ๑ ภาพเพื่อแข่งขันกันตกแต่งกระต่ายของตัวเองเพื่อให้เกิดความสวยงามแปลกและพิเศษไปกว่ากระต่ายที่นักเรียนเคยพบเห็นทั่วไป
๔. ให้เวลานักเรียนในการแข่งขัน ๑๐ นาที
๕. เมื่อหมดเวลาในการแข่งขัน ครูให้นักเรียนแต่ละคนนำผลงานมาแสดง พร้อมทั้งให้นักเรียนในห้องช่วยกันให้คะแนนว่ากระต่ายของใครควรได้เป็น "กระต่ายของพระราชินี" โดยให้คะแนนจากรายละเอียดของภาพแต่ละภาพ เช่น มีหนวดเหมือนลวด มีปากเป็นรูปหัวใจ มีปีก มีหูแหลมเหมือนใบมีด เป็นต้น
๖. จัดลำดับของภาพว่าใครควรได้เป็นอันดับ ๑ , ๒ และ ๓

ขั้นประเมินผล

ดูจากการตกแต่งรายละเอียดของโครงร่างกระต่ายที่นักเรียนได้เพิ่มเติมและตกแต่งไว้



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันต่อรูปภาพจากรูปทรง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการสร้างรูปต่าง ๆ ที่แปลกใหม่จากรูปทรงเรขาคณิต
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดตลอดตัวในการสร้างรูปภาพจากรูปทรงและเพื่อให้ได้ปริมาณของรูปภาพมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการสร้างรูปภาพจากรูปทรงเพื่อให้ได้ปริมาณของรูปภาพมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งภาพเพื่อให้เกิดความสมบูรณ์และสวยงาม

อุปกรณ์

รูปทรงเรขาคณิต จำนวน ๒๐ ชุด

กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องรูปทรงเรขาคณิตที่เกี่ยวข้องประจำวัน เช่น
รูปสี่เหลี่ยม (ประตู หน้าต่าง กระจก สนาม)
สามเหลี่ยม (เเจ็ดยี่ หมวกปีกไหม รือใบ)
รูปวงกลม (พระจันทร์ เหยียน ขันน้ำ)

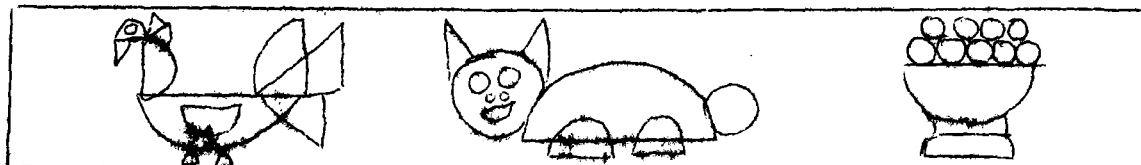
๒. ครูสนทนากับนักเรียนถึงการนำเอารูปทรงต่าง ๆ ของเรขาคณิตมาผสมกัน เพื่อให้เกิดเป็นรูป ๆ ใหม่ เช่น รถยนต์ เกิดจากการผสมกันของรูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม และครึ่งวงกลม เป็นต้น
๓. ครูให้นักเรียนยกตัวอย่างสิ่งของเครื่องใช้ที่เกิดจากรูปทรงเรขาคณิตชนิดต่าง ๆ พร้อมทั้งบอกถึงส่วนต่าง ๆ ของสิ่งนั้นว่าใช้รูปทรงอะไร คนละ

๑. ชนิด

๔. ครูแจกกระดาษเปล่าพร้อมทั้งรูปทรงเรขาคณิตให้นักเรียนคนละ ๑ ชุด
๕. ให้นักเรียนแข่งขันกันประกอบรูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปภาพต่าง ๆ ให้ได้รูปมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ โดยที่เมื่อนักเรียนวางชิ้นส่วนของรูปทรงเรขาคณิตเป็นภาพแล้ว ให้ใช้ดินสอร่างเอาไว้ทุกครั้งแล้วเปลี่ยนไปสร้างรูปใหม่
๖. ให้เวลาในการแข่งขัน ๑๐ นาที เมื่อหมดเวลาแล้วให้นักเรียนคนใดสามารถประกอบรูปทรงเรขาคณิตให้เป็นรูปภาพได้มากกว่าเป็นผู้ชนะ

๕
ขั้นตอนประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการวางรูปที่แปลกใหม่
๒. ดูจากความคิดคล่องตัวในการสร้างปริมาณของรูปภาพ
๓. ดูจากความคิดยืดหยุ่นในการสร้างปริมาณประเภทของรูปภาพ
๔. ดูจากความละเอียดลออในการตกแต่งภาพให้สมบูรณ์สวยงาม



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันโฆษณา

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการหาคำพูดเพื่อเราใจและชักจูงใจผู้ฟังให้คล้อยตามในสิ่งที่ตนเองพูดได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการโยงประสมการณและสิ่งต่าง ๆ ที่พบเห็นมาพูดได้อย่างน่าสนใจ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา กล่าแสดงออก
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดขยัทยุขในการตั้งเอาสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกันมาพูดเพื่อให้ผู้ฟังมีความเชื่อถือศรัทธาในสิ่งที่ตนเองพูดได้

อุปกรณ์

บัตรคำโฆษณา ภาพยนต์ บ้าน ผงซักฟอก ลูกอม ขนมครก ข้าว แกง
เพลง ยาสีฟัน ยาหม่อง สบู่

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องของการโฆษณาที่พบเห็นในปัจจุบันทั้งทางด้านวิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ และป้ายโฆษณาทั่ว ๆ ไป
๒. ครูให้นักเรียนแข่งขันกันโฆษณาขายสินค้า โดยมีกติกาดังนี้
 - ๒.๑ ให้นักเรียนจับคู่กันตามความสมัครใจ
 - ๒.๒ ครูให้แต่ละคู่จับสลากบัตรคำสำหรับโฆษณาแต่ละ ๑ บัตร
 - ๒.๓

- ๒.๓ ให้แต่ละคนพยายามคิดหาวิธีการ คำพูด ตลอดจนกริยาท่าทางประกอบ
การโฆษณาสินค้าของตนเอง เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ฟังหรือ
ของลูกค้าให้ได้มากที่สุดโดยครูจะให้เวลาในการโฆษณาคนละ ๕ นาที
- ๒.๔ ในการตัดสินผู้ชนะในการโฆษณา ครูจะให้นักเรียนทุกคนในห้องตัดสิน
ใจว่าใครควรได้เป็นพหูชนะ โดยการยกมือ
- ๒.๕ เมื่อนักเรียนทุกคนเข้าใจกติกาแล้ว จึงเริ่มกิจกรรม
- ๒.๖ หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมแล้ว ครูและนักเรียนช่วยกันวิเคราะห์ผลการ
โฆษณาในแต่ละประเภทว่า มีหลักเกณฑ์อย่างไรในการโฆษณา และมี
หลักเกณฑ์อย่างไรในการพิจารณาตัดสินว่าใครควรจะได้หรือไม่เชื่อ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการใช้คำพูด ภาษา ท่าทาง ตลอดจนวิธีการในการ
โฆษณาของนักเรียน
 ๒. ดูจากความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา ความละเอียดลออในการอธิบายของ
นักเรียน
-

ชื่อกิจกรรม

แข่งขันหาสัตว์

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดถึงทบทวนในการจัดประเภทของสัตว์ตามลักษณะที่กำหนดให้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาชื่อสัตว์ต่าง ๆ เพื่อนำมาจัดเข้าประเภทได้ตามลักษณะที่กำหนดภายในเวลาจำกัด

อุปกรณ์

ภาพสัตว์ชนิดต่าง ๆ ที่ไม่สมบรูณ์ปะปนในภาพเดียวกัน

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงสัตว์ต่าง ๆ ที่นักเรียนเคยเลี้ยง เช่น รูปร่างสัตว์แต่ละชนิด ชีวิตความเป็นอยู่ตลอดจนความเป็นอยู่ของสัตว์นั้น ๆ
๒. ครูให้นักเรียนเล่นเกมโยงอวัยวะของสัตว์ โดยครูจะแจกภาพรวมของรูปเป็ด ไก่ นก แมว สุนัข มา หมี ลิง ซึ่งสัตว์แต่ละชนิดจะมีช่วง หัว ตัว และขา กระจัดกระจายกัน แล้วให้นักเรียนแต่ละคนโยงส่วนต่าง ๆ ของสัตว์เพื่อให้ได้สัตว์ที่สมบูรณ์
๓. ครูนำภาพที่โยงเรียบร้อยแล้วมาให้นักเรียนดูเฉลย
๔. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่ม ๕ กลุ่ม ละ ๔ คน
๕. ครูเล่าถึงเรื่องการไปเที่ยวสวนสัตว์ว่า " ครั้งหนึ่งครูเคยไปเที่ยวสวนสัตว์แห่งหนึ่งซึ่งมีสัตว์อยู่มากมาย " ครูอยากทราบว่ามีสัตว์กตัวและสัตว์อะไรบ้าง

คนเฝ้าสวนสัตว์ตอบว่า " สัตว์ทั้งหมดถ้านับหัวจะได้ ๑๒๐ หัว แต่ถ้านับขาจะได้

๒๐๐ ขา มีสัตว์อยู่ทั้งหมด ๔ ชนิด

๖. ครูจะให้นักเรียนช่วยกันคิดว่าในส่วนสัตว์เหล่านี้สัตว์อะไรบ้าง อย่างละกี่ตัว แต่ม

กติกากว่า " ถ้านับหัวได้ ๑๒๐ หัว แต่ถ้านับขาจะได้ ๒๐๐ ขา "

๗. ให้เวลาในการแข่งขัน ๑๐ นาที กลุ่มใดเสร็จก่อนและถูกต้องจะถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นตอนการประเมินผล

๑. ดูจากความคิดที่เขียนในการจับประเภทของสัตว์

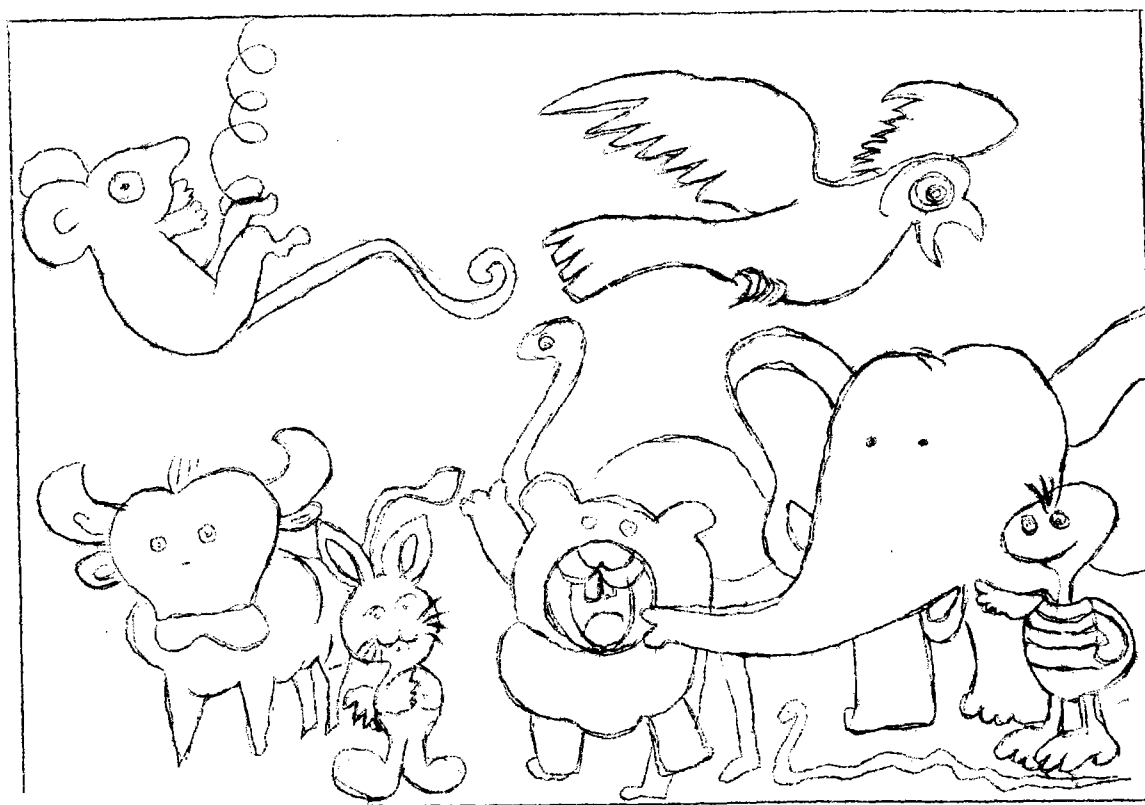
๒. ดูจากไหวพริบและความคล่องแคล่วในการคิด

เฉลี่ย	จำนวนหัว	ขา	รวมจำนวนขา
๑. เสือ	๕	๔	๒๐
๒. กวาง	๕	๔	๒๐
๓. ช้าง	๕	๔	๒๐
๔. ม้า	๕	๔	๒๐
๕. ไก่	๕	๒	๑๐
๖. นก	๕	๒	๑๐
๗. ยีราฟ	๕	๔	๒๐
๘. งู	๔๐	-	รวม ๑๒๐ ขา
๙. ปลา	๔๕	-	

รวมจำนวนหัว ๑๒๐ หัว

หมายเหตุ

สัตว์อื่น ๆ นอกเหนือจาก งู และปลา นักเรียนสามารถเปลี่ยนชื่อสัตว์และ
จำนวนในแต่ละประเภทได้ แต่รวมแล้วจะต้องมีสัตว์ ๘ ชนิด มีหัว ๑๖๐ หัว
มีขา ๑๖๐ ขา



ชื่อกิจกรรม

เกมก้านไม้ขีด

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการสร้างรูปภาพจากก้านไม้ขีดได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างรูปจากก้านไม้ขีดให้ได้ปริมาณมากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการสร้างรูปจากก้านไม้ขีดได้ในหลาย ๆ ลักษณะ

อุปกรณ์

๑. ก้านไม้ขีด
๒. กระดาษ
๓. กาว

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องการนำเอา ก้านไม้ขีดมาประกอบเป็นรูปร่างต่าง ๆ ทั้งรูปทรงทางเลขคณิต รูปบ้าน รูปสัตว์ต่าง ๆ เป็นต้น
๒. ครูนำตัวอย่างภาพที่เกิดจากการนำเอา ก้านไม้ขีดมาประกอบกันให้เป็นรูปภาพให้นักเรียนดู
๓. ครูแจกกระดาษ ก้านไม้ขีด และกาวให้นักเรียนคนละ ๑ ชุด
๔. ให้นักเรียนแข่งขันกันสร้างรูปภาพต่าง ๆ จากก้านไม้ขีดโดยใช้กาวติดบนกระดาษ โดยพยายามสร้างรูปที่แปลกไปกว่าเพื่อน ๆ และสร้างให้ได้รูปภาพมากที่สุด ภายในเวลา ๑๕ นาที
๕. การให้คะแนน ครูจะดูว่าภาพของใครที่ไม่เหมือนของเพื่อน ๆ เลยจะได้ ๕ คะแนน และจำนวนภาพละ ๑ คะแนน
๖. เมื่อหมดเวลา ครูจึงนำผลงานของนักเรียนแต่ละคนติดบนกระดานคำและให้คะแนนตามเกณฑ์ที่ครูบอก

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความแปลกใหม่ของรูปที่สร้างขึ้น
๒. ดูจากปริมาณรูปที่สร้างขึ้น

ชื่อกิจกรรม

แข่งขันกันคิด

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการบรรยายความรู้สึกและความคิดของตนเองออกมาได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการบรรยายความรู้สึกและความคิดของตนเองออกมาให้มากที่สุดภายในเวลาที่จำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการจัดประเภทความคิดของตนเองให้เข้าหมวดหมู่ได้
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการบรรยายความคิดและความรู้สึกของตนเองจากคำที่ให้ทุกแง่ทุกมุม

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ - วันปีใหม่ , โรงเรียน , โรงภาพยนตร์ , ห้องนอน , รถไฟ , ผงตก , หะเล , อากาศร้อน , หุ่น , ป่า
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูให้นักเรียนจับคู่ตามความสมัครใจ
 ๒. ครูอธิบายกติกาการแข่งขัน เกมแข่งขันกันคิดดังนี้
 - ๒.๑ ครูจะชูบัตรคำขึ้นมาทีละ ๑ แผ่น
 - ๒.๒ เมื่อนักเรียนเห็นคำ ๆ ใด นักเรียนจะต้องช่วยกันคิดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำนั้นให้มากที่สุดและเขียนลงในกระดาษที่แจกให้
 - ๒.๓ ครูจะมีบัตรคำทั้งสิ้น ๑๐ แผ่น จะใช้เวลาในการแข่งขันกันคิด คำละ ๒ นาที
 - ๒.๔ เมื่อครบทุกคำแล้ว ครูจะนับคำที่นักเรียนช่วยกันคิด โดยจะให้ คำละ ๑ คะแนน คู่ใดคิดได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ
 ๓. ครูยกตัวอย่างให้นักเรียนดูดังนี้ ครูชูบัตรคำ ๆ ว่า "ตลาด"
- ครูจะคิดถึง - พ่อค้า ลูกค้า ผัก ผลไม้ น้ำและผลไม้ เสียงดังจ๊อแจ เป็นต้น

๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาและวิธีการแล้ว ครูจึงทำเนกิจกรรรมโดยครูชูบัตรคำ
ครั้งละ ๑ บัตร ต่อเวลา ๒ นาที จนครบทั้ง ๑๐ บัตร
๕. ให้นักเรียนแต่ละคู่ออกมาอ่าน พร้อมทั้งนับคะแนน
๖. คู่ใดได้คะแนนมากที่สุดจะถือว่าชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากปริมาณคำตอบและประเภทหมวดหมู่คำตอบของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันกันแสดงทักษะ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มและจินตนาการในการแสดงทักษะต่อสิ่งที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการแสดงทักษะต่อสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นให้ได้ปริมาณค่าตอบแทนมากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการแสดงทักษะต่อสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้นให้ได้ค่าตอบแทนหลาย ๆ ประเภท
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการมองหาเพื่อแสดงทักษะได้หลายแง่หลายมุม

อุปกรณ์

แถบประโยค ๔ ประโยคคือ

๑. ถ้าคนบินได้อะไรจะเกิดขึ้น
๒. ถ้าน้ำท่วมโลก อะไรจะเกิดขึ้น
๓. ถ้าลุงตัวใหญ่เท่าแม่ไก่อะไรจะเกิดขึ้น
๔. ถ้าโลกนี้มีแค่กลางคืนอะไรจะเกิดขึ้น

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนกลุ่มละ ๔ แผ่น
๓. ครูอธิบายกติกาการแข่งขันกันแสดงทักษะให้นักเรียนฟัง ดังนี้
 - ๓.๑ ครูจะมีแถบประโยคทั้งสิ้น ๔ ประโยค ซึ่งแต่ละประโยคจะเป็นเหตุการณ์ที่ยังไม่เคยเกิดขึ้นเลยในโลกมนุษย์ แต่ครูจะให้นักเรียนสมมติว่าถ้าเกิดเหตุการณ์เช่นนี้ นักเรียนจะทำเช่นไร
 - ๓.๒ ครูจะติดแถบประโยคครั้งละ ๑ แถบ แล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแสดงทักษะเป็นข้อ ๆ ว่า ถ้าเกิดเหตุการณ์เช่นนั้นเราจะทำอย่างไร หรือมีผลต่อสิ่งใดบ้าง ช่วยกันแสดงทักษะให้ได้มากที่สุด

แล้วเขียนลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้

๓.๓ ครูจะให้เวลาในการแสดงทักษะข้อละ ๕ นาที

๓.๔ เมื่อครบทุกข้อแล้วครูจะให้คะแนนคำตอบละ ๑ คะแนน

กลุ่มใดแสดงทักษะได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาและวิธีการดีแล้ว ครูจึงเริ่มดำเนินการโดยการ

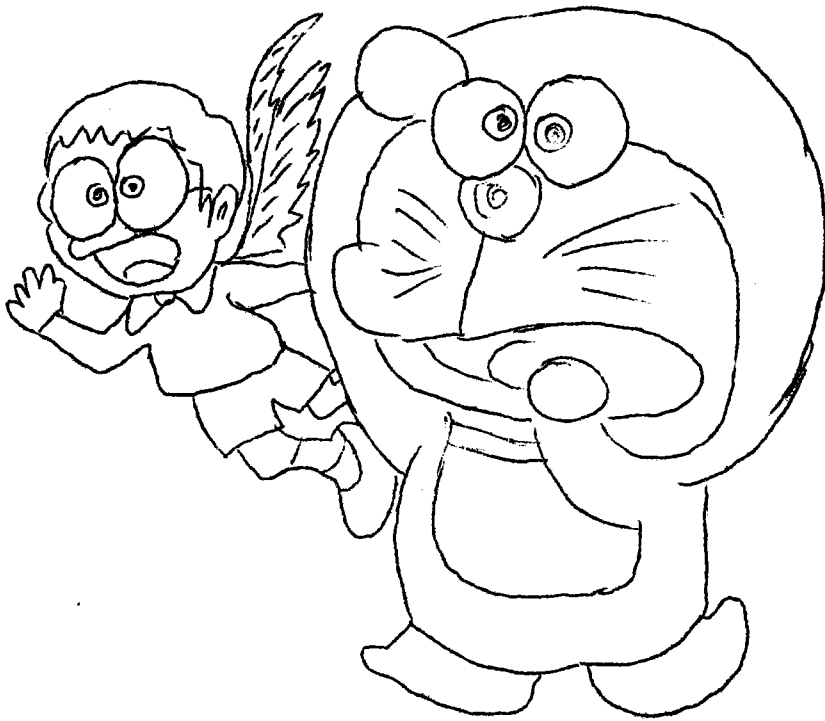
คิดแถบประโยคครั้งละ ๑ ข้อความต่อเวลา ๕ นาที จนครบ ๔ ข้อความ

๕. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านทักษะของสมาชิกในกลุ่มให้กลุ่มอื่นฟัง

กลุ่มใดมีจำนวนข้อในการแสดงทักษะมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากปริมาณคำตอบและประเภทหมวดหมู่คำตอบของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม แข่งขันกันบอกประโยชน์ของสิ่งของ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการบอกประโยชน์ของสิ่งของได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการบอกประโยชน์ของสิ่งของให้ได้มากที่สุดภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการจัดประเภทความคิดของตนเองในการบอกประโยชน์ของสิ่งของให้ได้หลายประเภทหลายหมวดหมู่
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการบอกประโยชน์ของสิ่งของจากสิ่งของที่กำหนดให้ทุกแง่ทุกมุม

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ – ใบตอง , ไม้ไผ่ , ฟางข้าว , กะลามะพร้าว , เชือก , กระจับปี่ , กระจับปี่ , ขวดย
๒. กระจับปี่เปล่า

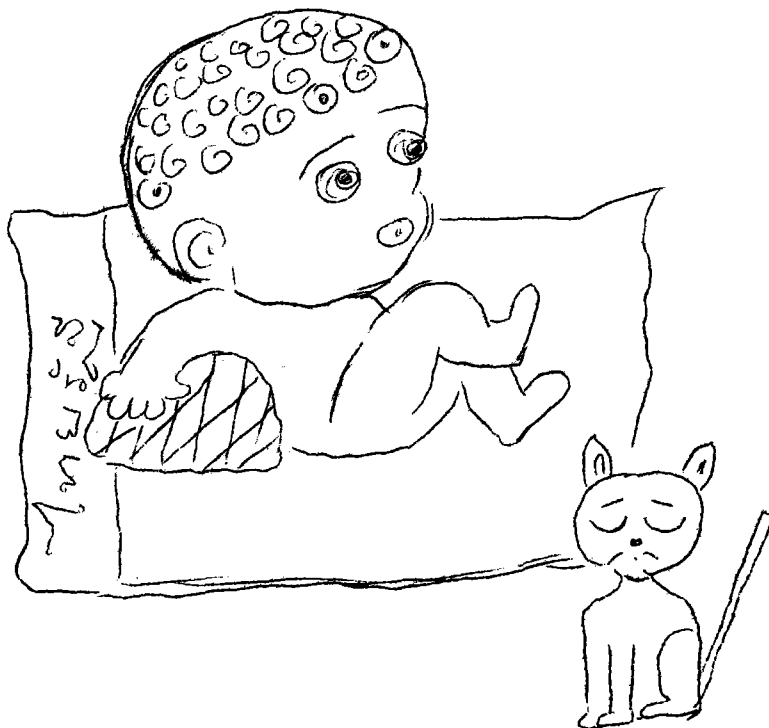
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงประโยชน์ที่เราได้จากเศษวัสดุต่าง ๆ
๒. ครูให้นักเรียนจับคู่ตามความสมัครใจ
๓. ครูอธิบายกติกาการแข่งขันเกมช่วยกันบอกประโยชน์ของสิ่งของ ดังนี้
 - ๓.๑ ครูจะชูบัตรคำให้นักเรียนดูครั้งละ ๑ บัตร
 - ๓.๒ เมื่อนักเรียนเห็นคำใด นักเรียนจะต้องช่วยกันคิดถึงประโยชน์ที่ได้รับจากคำ ๆ นั้น ให้ได้มากที่สุด แล้วเขียนลงในกระจับปี่ที่แจกให้
 - ๓.๓ ครูจะมีบัตรคำทั้งสิ้น ๔ คำ จะให้เวลาในการแข่งขันคำละ ๓ นาที
 - ๓.๔ เมื่อครบทุกคำแล้ว ครูจะนับคำตอบที่นักเรียนช่วยกันคิด โดยจะให้คะแนนคำตอบละ ๑ คะแนน คู่ใดได้คะแนนมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

๔. ครูยกตัวอย่างให้นักเรียนดูดังนี้ ครูชูบัตรคำๆ ว่า " หนังสือพิมพ์ "
ครูจะตอบว่า - ใช้อ่านข่าว , ใช้พับถุง , ใช้รองนั่ง , ใช้ห่อของ ,
ใช้กันแดด ฯลฯ
๕. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาและวิธีการดีแล้ว ครูจึงดำเนินการแข่งขัน โดย
ครูชูบัตรคำครั้งละ ๑ บัตรต่อเวลา ๓ นาที จนครบ ๔ บัตร
๖. ให้แต่ละคู่ออกมาอ่าน พร้อมทั้งนับคะแนน
๗. คูใดได้คะแนนมากที่สุดจะถือว่าชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากปริมาณคำตอบและประเภทหมวดหมู่ของคำตอบของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันโต้วาที

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการหาเหตุผลและเหตุผลมาใช้ในการโต้วาทีได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการใช้เหตุผลและตัวอย่างต่าง ๆ มาใช้ในการหักล้างเหตุผลของฝ่ายตรงข้ามได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการหาวิธีการต่าง ๆ หลาย ๆ รูปแบบ มาใช้ในการหักล้างเหตุผลของฝ่ายตรงข้ามได้
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเสนอประเด็นต่าง ๆ ที่มี มาใช้ในการโต้วาที

อุปกรณ์

แถบประโยคหัวข้อที่ใช้ในการโต้วาที

" ชนบทดีกว่าในเมือง " และ " มีเงินดีกว่ามีวิชา "

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงการใช้คำพูดเพื่อชักจูงจิตใจคนเพื่อให้ผู้ฟังคล้อยตาม โดยอาศัยการใช้เหตุผลประกอบคำพูดนั้น ๆ
๒. ครูฝึกให้นักเรียนใช้คำพูดอย่างมีเหตุผลโดยอาศัยการโต้วาที
๓. ครูอธิบายวิธีการและกติกาของการโต้วาที ดังนี้
 - ๓.๑ แบ่งนักเรียนเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
 - ๓.๒ จะแข่งขันโต้วาทีกันครั้งละ ๒ กลุ่ม คือกลุ่มฝ่ายเสนอและกลุ่มฝ่ายค้าน ให้ทุกกลุ่มจับฉลากว่าจะแข่งกับกลุ่มใด
 - ๓.๓ ครูมีหัวข้อในการโต้วาที ๒ หัวข้อ และกลุ่มที่จะโต้วาทีกัน จะทราบหัวข้อของตนเองก็ต่อเมื่อถึงเวลาที่จะโต้วาที
 - ๓.๔ ในการโต้วาทีจะมี ๒ ฝ่าย คือ ฝ่ายเสนอ และ ฝ่ายค้าน ฝ่ายเสนอต้องพยายามหาเหตุผลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ฟังยอมรับในสิ่งที่ตนเองเสนอขึ้น ส่วนฝ่ายค้านก็ต้องพยายามหา

เหตุผลมาใช้ในการหักล้าง หรือทำให้เหตุผลของฝ่ายเสนอ
ถอยลงไป

- ๓.๕ ครูจะให้เวลาในการแข่งขันโดยให้สมาชิกของแต่ละฝ่ายพยายาม
ใช้คำพูดเพื่อโน้มน้าวจิตใจผู้ฟังคนละ ๒ นาที
- ๓.๖ การให้คะแนน จะให้อีก ๒ กลุ่มที่เหลือให้คะแนนแก่ผู้แข่งขัน
โดยให้เป็นคะแนนรายบุคคล ซึ่งแต่ละคนจะมีคะแนน
เต็ม ๑๐ คะแนน แล้วนำคะแนนของแต่ละคนภายในกลุ่มมารวมกัน
กลุ่มใดได้คะแนนรวมของสมาชิกภายในกลุ่มสูงสุดถือเป็นผู้ชนะ
๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาการแข่งขันแล้ว ครูจึงเริ่มการแข่งขัน
ทีละคู่โดยครูเป็นประธานในการแข่งขัน
๕. เมื่อแข่งขันครบทั้ง ๒ คู่ แล้วจึงนำคะแนนมารวมแล้วประกาศผล
ชนะเลิศอันดับ ๑ , ๒ , ๓ และ ๔

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการใช้คำพูดของนักเรียน
๒. ดูจากความเคล่องคล่องในการหาเหตุผลมาใช้ในการแข่งขัน
๓. ดูจากลักษณะของเหตุผลที่นำมาใช้
๔. ดูจากการนำเอาประสบการณ์ที่มีอยู่มาใช้เพื่อแก้ปัญหาในการโต้วาที

2022

2022



ชื่อกิจกรรม

ชื่อเรื่อง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการตั้งชื่อเรื่องที่แปลก และใหม่จากนิทานที่ไ้ฟัง
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการตั้งชื่อเรื่องจากเรื่องที่ไ้ฟัง ให้มีปริมาณของชื่อเรื่องที่ไมซ้ำกันให้มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนฟังเนื้อเรื่องอย่างละเอียดคลออ เพื่อสามารถดึงเอาแต่ละตอนของเรื่องมาตั้งชื่อเรื่องเพื่อให้น่าสนใจ

อุปกรณ์

๑. นิทาน เรื่อง _____
๒. ภาพโปสเตอร์
๓. ทุนนิ้ว ทุนมือ และฉากต่าง ๆ ที่ใช้ประกอบการเล่านิทาน

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงการตั้งชื่อของสินค้าต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน เช่น การตั้งชื่อภาพยนตร์ การตั้งชื่ออาหาร การตั้งชื่อเครื่องใช้ไม้สอย เป็นต้น ซึ่งสินค้าแต่ละชนิดจะพยายามตั้งชื่อเพื่อโฆษณาให้ดึงดูดความสนใจของผู้ซื้ออย่างเต็มที่ เพื่อประโยชน์ทางการค้า
๒. ครูนำภาพโปสเตอร์การโฆษณา ภาพยนต์ น้ำมันพืช น้ำอัดลม มาให้นักเรียน พร้อมทั้งสนทนากับนักเรียนถึงแผนภาพโปสเตอร์เหล่านั้น
๓. ครูให้นักเรียนแต่ละคนบอกชื่อสินค้าที่นักเรียนคิดว่ามีการตั้งชื่อที่แปลกน่าสนใจ และดึงดูดความสนใจของนักเรียนให้อยากซื้อสินค้านั้น ๆ คนละ ๑ ชนิด

๔. ครูเล่านิทานให้นักเรียนฟัง ๑ เรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งในการเล่านิทานของครูนั้น ครูจะใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น หนังสือนิทาน และสิ่งประกอบอื่น ๆ เพื่อให้นักเรียนเกิดความสนุกสนานในเนื้อเรื่องของนิทานที่ครูเล่า
๕. เมื่อนักเรียนฟังนิทานที่ครูเล่าจนจบแล้ว ครูจะให้นักเรียนพยายามตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับนิทานที่ครูเล่าให้ข้อที่ไม่ซ้ำกัน โดยเขียนลงในกระดาษให้มากที่สุดภายในเวลา ๕ นาที
๖. ครูให้นักเรียนแต่ละคนออกมาอ่านข้อเรื่องที่ตนได้ และให้เหตุผลว่า ทำไมจึงตั้งข้อสงสัยเช่นนั้น

ขั้นประเมินผล

๑. จากการตอบคำถาม
๒. จากข้อสงสัยที่ตนได้
๓. จากปริมาณข้อสงสัยที่ตนได้

คำสั่ง

ให้นักเรียนตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับเรื่องนี้ให้ข้อที่แปลกและน่าสนใจมากที่สุด ครึ่งหนึ่งมีชายตัดฟันที่ยากจนคนหนึ่ง ทุกวันเขาจะเข้าไปตัดฟันในป่า แล้วนำฟันไปขายที่ตลาด

นิทานเรื่อง.....

คืนหนึ่งชายตัดฟันฝันว่าได้เห็นนางไม้ปรากฏกายออกจากโพรงไม้ที่ตนไม่ใหญ่ นางยิ้มและโบกมือให้เขาอย่างเป็นมิตร

เช้าวันรุ่งขึ้น คนตัดฟันก็เข้าไปในป่าเหมือนเช่นเคย พลังครุ่นคิดถึงเรื่องที่เขาฝันไป คนตัดฟันจึงมองหาครอบครัว อย่างพิถีพิถัน เพราะคิดว่าเขาอาจจะพบกับนางไม้ที่เขาเห็นในความฝันหลังจากที่เดินทางไปได้สักครู่ คนตัดฟันก็พบกับนางไม้ตนหนึ่งซึ่งมี

กึ่งกานหนาทึบ และใบสีเขียวขจี และมีโพรงใหญ่อยู่ตรงกลาง คนตัดฟันรู้ได้ทันทีว่า
คนไม้นั้นเป็นคนไม้ที่เขาเห็นในความฝันนั้นเอง เขาเชื่อว่านางไม้มองจะสิงอยู่ที่คนไม้นั้น
นอน

ตั้งแต่นั้นมา คนตัดฟันก็เอาของไปเซ่นไหว้บูชาที่คนไม้นั้นทุก ๆ วัน นางไม้มอง
ลึกเมตตา และตั้งใจจะให้รางวัลคนตัดฟันเพื่อตอบแทนความรักภักดีที่มีต่อนาง

เมื่อคนตัดฟันนำของเซ่นไหว้มาวางที่คนไม้มอง เขาก็เห็นรังนกที่รังหนึ่งมีไขอยู่สามใบซึ่ง
เป็นไขนกทองคำสุกปลั่ง

คนตัดฟันรู้สึกดีใจมาก จึงคุกเขาลงกราบไหว้ขอบคุณนางไม้มองหลายครั้งหลายหน
คนตัดฟันหยิบไขทองทั้งสามใบมาถือไว้แล้วเดินกลับบ้านด้วยความดีใจ

ในขณะนั้นเอง มีเหยี่ยวตัวหนึ่งบินโฉบลงมาจากคนไม้มองแล้วคาบเอาไขใบหนึ่งไปจาก
มือของเขา เสร็จแล้วมันก็บินหายไปแล้ว คนตัดฟันเลยเสียไขทองไปใบหนึ่ง

คนตัดฟันจึงเดินไปอย่างเศร้า ๆ พลาดถือไขนกที่ยังเหลืออยู่อีกสองใบไว้แน่น เมื่อ
เดินผ่านลำธารเขาจึงแวะดื่มน้ำ คนตัดฟันวางไขสองใบลงบนพื้นหญ้าอย่างระมัดระวัง แต่
บังเอิญคนตัดฟันเกิดลื่นเสียหล่นมือไปจับเอาไขทองใบหนึ่งตกลงไปในน้ำ มีปลาตัวใหญ่โผล่
ขึ้นมาบนผิวน้ำแล้วชูไขใบนั้นลงไปทันที คนตัดฟันจึงเสียไขทองไปอีกใบหนึ่ง เขาเสียใจ
จนแทบร้องไห้ ในที่สุดคนตัดฟันก็เก็บไขใบที่เหลือขึ้นมากอดไว้แนบอก แล้วรีบวิ่งกลับบ้าน
โดยเร็วที่สุด

คนตัดฟันกลับไปถึงบ้านโดยปลอดภัย ในมือยังถือไขทองไว้แน่น เมื่อคนตัดฟันเอาไข
ทองใบนั้นให้เมียและลูก ๆ ของเขาดู ต่างก็ชื่นชมไขทองเป็นการใหญ่ เพื่อนบ้านคนหนึ่ง
ได้ยินเสียงคนตัดฟันและลูกเมียของเขาพูดถึงเรื่องไขทอง พ่อคนตัดฟันและลูกเมียของเขา
นอนหลับสนิทแล้วชายเพื่อนบ้านก็แอบของเขาไปในบ้านคนตัดฟัน แล้วขโมยเอาไขทองของคน

คนในโบสถ์หายไป

พรุ่งเช้าคนคตค้นรู้ว่าไซทองของเขาหายไปรู้สึกเสียใจเป็นกำลัง เมื่อคนคตค้นไปหานางไม่ที่ตนไม่เคยเดิม เขาก็เล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในนางฟังแต่คนคตค้นเป็นคนขี้เกรงใจจึงไม่กล้าขอของอื่นใดจากนางไม่อีก เขาได้แต่คำที่ตัวเองว่าเป็นเพราะความไม่รอบคอบของเขาเอง

ขณะที่เดินกลับบ้านคนคตค้นได้เดินผ่านถนนมะม่วงต้นหนึ่ง เขาเงยหน้าขึ้นดูเห็นมะม่วงสุกอยู่หลายใบจึงปีนขึ้นไปเก็บมะม่วงบนต้น เพื่อมือไปปักเอารังนกเขารังหนึ่ง คนคตค้นลงมาในรังนั้น ก็รู้สึกดีใจมากที่ได้เห็นไซทองใบแรกของเขายืนอยู่ในรังนั้น

"ข้าแต่นางไม่ผู้ใจอารี ข้าขอขอบคุณท่าน" เขาร้องตะโกนด้วยความสำนึกในบุญคุณของนางไม่ แล้วคนคตค้นก็เก็บไซทองมาจากรังนกแล้วรีบวิ่งกลับไปบ้าน พอถึงบ้านเขาก็ได้พบกับสิ่งที่ทำให้ประหลาดใจอีก

ลูกชายคนโตของคนคตค้นได้ออกไปตกปลาที่แม่น้ำ แล้วจับปลาตัวใหญ่ได้ตัวหนึ่ง พอภรรยาของคนคตค้นพาทองปลาออกมาเพื่อจะล้างให้สะอาดก็พบไซทองใบที่สองที่หายไปนั่นเอง คนคตค้นจึงได้ไซทองคำกลับมาสองใบ

คนคตค้นและครอบครัวร้องตะโกนออกมาด้วยความตื่นเต้นดีใจ จนกระทั่งชาวบ้านหลายคนพากันมาที่บ้าน แล้วถามเขาว่าเกิดเรื่องอะไรขึ้น คนคตค้นกำลังดีใจจึงเล่าเรื่องไซทองให้พวกชาวบ้านฟังโดยตลอด

ชายชราวัยชราที่ไม่สามของคตค้นไปอยู่ในกลุ่มชาวบ้านเหล่านั้นด้วย พอเขาได้ยินเรื่องเหตุการณ์ที่ศรัทธาที่เกิดขึ้นทั้งสองครั้ง ก็เกิดความกลัวจึงของเขาไปที่กระท่อมของคนคตค้น แล้วเอาไซทองใบที่สามหย่อนลงไปในตุ่มข้าวสารดังเดิม ดังนั้นคนคตค้นจึงได้ไซทองของเขาใบที่สามกลับคืนมา

คนตัดไม้ นำไขทองทั้งสามใบเข้าไปขายในเมืองได้เงินมากมาย จนกลายเป็นเศรษฐี
 คนตัดไม้จึงสร้างศาลไท่ นางไม้ และไม้เคี่ยมที่จะไปกราบไหว้บูชานางอยู่เสมอมาจนตลอด
 ชีวิต

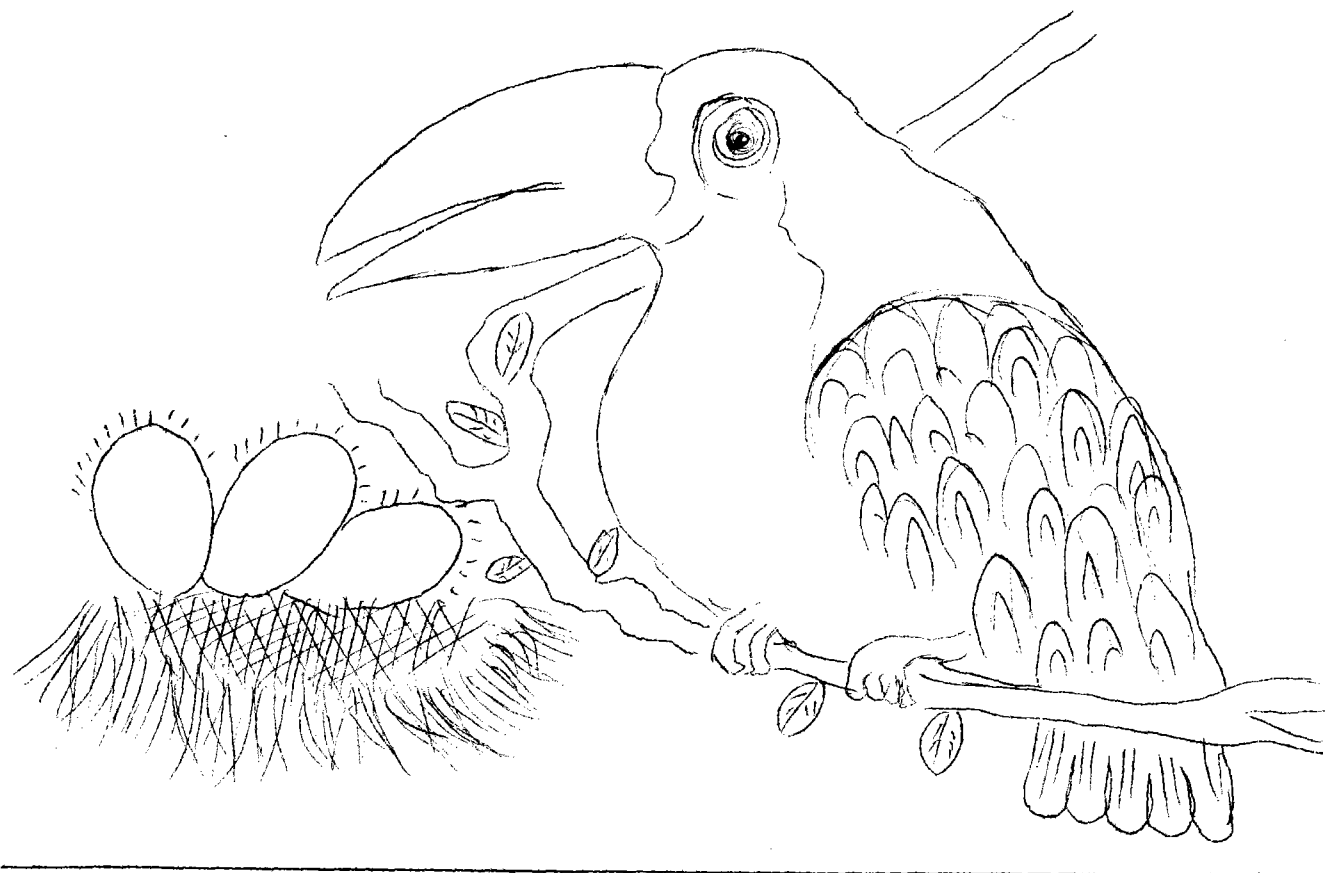
ชื่อเรื่อง

๑..... ๒.....

๓..... ๔.....

๕..... ๖.....

๗..... ๘.....



ชื่อกิจกรรม

สร้างเรื่องจากคำ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการนำเอาคำต่าง ๆ ที่ได้รับมาผูกเป็นเรื่องราว
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการสร้างเรื่องจากคำ เพื่อให้เรื่องที่แต่งมีความสมบูรณ์ตรงตามจินตนาการ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการสอดแทรกปมย่อยต่าง ๆ ลงในเรื่องที่แต่งเพื่อเพิ่มความสนุกสนานและน่าสนใจ

อุปกรณ์

๑. ปลากระดี่ที่มีสติ๊กเกอร์ติดอยู่ตามหลังตัวปลาจะมีคำตัวละ ๑ คำ จำนวน ๒๐ ตัว
๒. คันเบ็ด ๔ คัน

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ให้แต่ละกลุ่มนั่งเป็นวงกลม
๓. ครูนำอ่างปลาซึ่งไว้วางกลางห้อง ภายในอ่างปลาอยู่ ๒๔ ตัว ซึ่งด้านหลังของตัวปลาจะมีคำอยู่ตัวละ ๑ คำ
๔. ครูแจกคันเบ็ดให้นักเรียนกลุ่มละ ๑ คัน
๕. ให้แต่ละกลุ่มออกมาตกปลากลุ่มละ ๑ ตัว
๖. เมื่อตกปลาได้แล้วให้ดูคำด้านหลังของตัวปลา เพื่อจะได้นำคำเหล่านั้นมาแต่งเป็นนิทานคนละ ๑ เรื่อง
๗. ในการแต่งนิทานของแต่ละกลุ่มในเรื่องจะต้องมีคำที่ตนได้หยิบทุกคำและนักเรียนสามารถแต่งเติมหรือเพิ่มคำอื่น ๆ ได้อีกเพื่อให้นิทานที่แต่งมีความสมบูรณ์

สนุกสนานและน่าสนใจ

๘. ใหเวลาในการแต่ง ๑๐ นาที

๙. ให้แต่ละกลุ่มออกมาช่วยกันเล่นที่แดนชั้นให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นฟัง พร้อมทงนำ

คำที่ตกใจมาแสดงให้ดูด้วย

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการใช้คำในการสร้างเรื่อง

๒. ดูจากความสมบูรณ์ ความสนุกสนาน และน่าสนใจของเรื่องที่แต่ง



ชื่อกิจกรรม

สร้างตัวละคร

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการปั้นสัตว์ประหลาดตามความคิดและจินตนาการของตนเอง
๒. เพื่อให้นักเรียนใช้ความคิดในการตกแต่งรายละเอียดของสัตว์ประหลาดที่ปั้นใหม่ ความแปลกใหม่ และน่าสนใจยิ่งขึ้น

อุปกรณ์

๑. นิทานเรื่อง นางพญาผึ้ง
๒. ดินน้ำมัน

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องสัตว์ประหลาดในภาพยนตร์ หรือในหนังสือที่นักเรียนเคยเห็น
๒. ครูนำภาพโปสเตอร์สัตว์ประหลาดให้นักเรียนดู ๓ ภาพ
๓. ครูเล่านิทานเรื่อง "นางพญาผึ้ง" ให้นักเรียนฟังตั้งแต่จบจนถึงจบ
กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีพระราชามัครองเมือง ซึ่งมีพระราชธิดาองค์หนึ่งผู้งดงาม พระราชธิดาโปรดการลงสวนเป็นอันมาก ทุกเช้าจะต้องชวนนางสนมไปเก็บดอกไม้ และวิ่งจับผีเสื้อในส่วนเสมอ ๆ
วันหนึ่งขณะที่พระราชธิดากำลังไล่จับผีเสื้ออยู่นั้น ก็ได้เกิดลมพายุหวั่นบริเวณสวน ลมพายุดังกล่าวก่อเกิดจากการกระพือปีกของนางพญาผึ้งนั่นเอง มันบินโฉบเฉี่ยวไปมา และพัดพาเอาพระราชธิดาไปไกลแสนไกล

พระราชโอรสเสียใจมาก จึงสั่งให้หลวงโหม่มาตรวจเช็คสถานะของพระราชธิดา
โหม่หลวงทูลว่า นางพญาผิงได้พาพระราชธิดาไปไว้อยู่ที่แห่งหนึ่งซึ่งไกลแสนไกลผ่านดงผีดิบ
ทะเลไฟ เมืองคนยักษ์ ถ้ำพญานาค และเกาะมหากษัย การที่จะได้พระราชธิดากลับคืนมานั้น
จะต้องใช้คนที่มีความสามารถและมีความเก่งกล้าจริง ๆ พระราชโอรสทรงหวั่นใจเป็นอย่างยิ่ง
เพราะเป็นการยากมากที่จะได้พระราชธิดากลับคืนมา โหม่หลวงทูลต่อไปว่า ในเมืองของ
พระราชโอรสมีชายหนุ่มคนหนึ่งเก่งกลามาก เขามีสัตว์ประหลาดอยู่ชนิดหนึ่ง มีฤทธิ์เดชสามารถ
พาชายหนุ่มคนนั้นไปรับพระราชธิดากลับคืนมาได้โดยไม่ต้องยก

๔. ครั้นแจกกินน้ำนั้นโหม่ก็เรียนคนละ ๑ ก่อน
๕. โหม่ก็เรียนแต่ละคนเป็นสัตว์ประหลาดคนละ ๑ ชนิด ซึ่งรูปร่างของสัตว์ประหลาด
จะเป็นอย่างไรก็ได้แต่สามารถช่วยเหลือชายหนุ่มในการต่อสู้กับคนแค่มหึมา
เพื่อรับพระราชธิดากลับคืนมาได้
๖. เมื่อนักเรียนแต่ละคนปั้นเสร็จแล้ว โหม่ก็ออกมาเล่าถึงสัตว์ประหลาดของตนเองว่า
มีฤทธิ์เดชในการต่อสู้กับคนแค่มหึมาอย่างไรบ้าง โดยดูจากลักษณะ ส่วน
ประกอบของสัตว์ประหลาดนั้น
๗. โหม่ก็เรียนในห้องช่วยกันลงมติว่า สัตว์ประหลาดของใครมีฤทธิ์เดชมากกว่ากัน
และสมควรได้รับพระราชธิดากลับคืนมา

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการปั้นดินน้ำมันให้เป็นรูปสัตว์ประหลาดของนักเรียน
๒. พิจารณาจากเลาหรืออธิบายความสามารถของสัตว์ประหลาดที่ตนปั้น

ข้อกิจกรรม

นิทานไม่จบ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการต่อตอนจบของนิทานที่ครูเล่าค้างไว้ตามจินตนาการของตนเอง
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการหาเหตุผลมาต่อตอนจบของนิทานที่ครูเล่าค้างไว้ได้อย่างสอดคล้องและกลมกลืน
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเล่ารายละเอียดต่าง ๆ เพื่อตอนจบของนิทานที่ครูเล่าค้างไว้ได้อย่างสนุกสนานน่าสนใจ

อุปกรณ์

นิทานเรื่อง พระราชาเลี้ยงควาย (ครึ่งเรื่อง)

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูเล่านิทานเรื่อง " พระราชาเลี้ยงควาย " ให้นักเรียนฟังซึ่งจะเล่าเพียงครึ่งเรื่องเท่านั้น
๒. ให้นักเรียนแต่ละคนพยายามคิด เพื่อต่อตอนจบของเรื่องที่ครูเล่าค้างไว้ โดยพยายามให้ตอนจบของเรื่องมีความแปลก ตื่นเต้น เป็นเรื่องที่น่าสนใจ และต้องเพิ่มความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องในตอนเริ่มต้นด้วย
๓. ให้นักเรียนแต่ละคนเขียนตอนจบของเรื่องตามความคิดและจินตนาการของตนเองลงในกระดาษ

๔. ให้นักเรียนแต่ละคนออกมาอ่านตอนจบของเรื่องที่ตัวเองแต่งต่อนิทานที่
ครูเล่าให้ฟัง ให้เพื่อน ๆ ฟังพร้อมทั้งให้เหตุผลว่าทำไมถึงให้จบลงเช่นนั้น
๕. ดูว่าตอนจบของใครที่มีความแปลกและแตกต่างไปจากของนักเรียนคนอื่น ๆ
๖. ครูเล่าตอนจบของนิทานที่ครูเตรียมเอาไว้เล่าให้นักเรียนฟังต่อ พร้อมทั้ง
ให้เหตุผลว่าทำไมครูจึงให้ตอนจบของนิทานเป็นเช่นนั้น

ขั้น สนทนาประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการคิดแต่งเรื่องต่อนิทานที่เล่าค้างไว้ของนักเรียน
 ๒. ดูจากการให้เหตุผลของนักเรียนแต่ละคน
 ๓. ดูจากการให้รายละเอียดของเรื่องใดอย่างสนุกสนานและน่าสนใจเพียงไร
-

นิทานเรื่อง พระราชาเลี้ยงควาย

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีหญิงชราคนหนึ่งอาศัยอยู่กับบุตรชายเพียงสองคน บ้าน
หญิงชราและบุตรชายอาศัยอยู่นั้น อยู่กลางทุ่งนาเปลี่ยว หนาบานมีต้นโพธิ์เก่าแก่อยู่ต้นหนึ่ง
บนต้นโพธิ์ดังกล่าวมีรังออกอยากรอยคนหนึ่ง ผู้คนนั้นมองดูการเอาใจใส่และปรนนิบัติหญิงชราที่มี
บุตรชายด้วยความจงรักภักดีและอยากจะเป็นบุตรชายของหญิงชราบ้างจะได้พ้นจากความ
อดอยากที่เป็นอยู่

วันหนึ่งบุตรชายของหญิงชราจำเป็นต้องไปเกณฑ์ทหารที่ในเมืองจึงล้าลาผู้เป็นแม่
ผู้ใดยืนคนนั้นก็ใจ เมื่อบุตรชายของหญิงชราไปแล้ว เจ้าผีจึงแปลงร่างเป็นบุตรชายของหญิงชรา
ทันทีและทำตัวไปในเมืองมาแล้ว แต่ได้รับการยกเว้นไม่ต้องไปเป็นทหาร หญิงชราดีใจมาก
และเอาใจปรนนิบัติเจ้าผีเหมือนกับบุตรชายของตนเองทุกอย่างจนเจ้าผีมีความสุขสบายทุกวัน
วันเลาผ่านไปบุตรชายของหญิงชราก็กลับมา เมื่อมาถึงปรากฏว่าเจอเจ้าผีนั่งอยู่ซึ่งมีรูปร่างหน้า
ตาเหมือนตัวเองทุกประการก็แปลกใจ ส่วนเจ้าผีก็ตกใจที่พบบุตรชายตัวจริง แต่ก็พยายามพูดว่า
ตัวเองเป็นบุตรชายตัวจริงและขับไล่บุตรชายตัวจริงออกจากบ้านไปบุตรชายตัวจริงไม่ยอมจนเกิด
การทะเลาะกันขึ้น หญิงชราได้ยินจึงออกมาดูและพบว่ากับบุตรชายของตนเองสองคนก็แปลกใจ
บุตรชายตัวจริงและตั้งป้อมหมายจะหักเหตผลต่าง ๆ มายืนยันว่าตัวเองเป็นตัวจริงแต่หญิงชราไม่
เชื่อบุตรชายตัวจริงของตนเอง เพราะจำเสื้อผ้าที่ตนเองเตรียมไว้ให้เจ้าผีใส่ได้เมื่อตอนเช้า
จึงขับไล่บุตรชายตัวจริงของตนเองออกจากบ้านไป เจ้าผีดีใจมากที่หลอกหญิงชราได้

ฝ่ายบุตรชายตัวจริงเสียใจมาก เห็นโรงโม่ไปกลางทุ่งนา และพบเด็กเลี้ยงควาย
จำนวนมากที่กำลังเล่นกันอย่างสนุกสนาน เมื่อเห็นดังนั้นเด็กเลี้ยงควายจึงพากันมาสอบถาม
ถึงสาเหตุที่ชายหนุ่มร้องไห้ชายหนุ่มจึงเล่าเรื่องโม่โม่ เด็กเลี้ยงควายจึงพาชายหนุ่มไปพบพระราชา
ของตน ชายหนุ่มดีใจมากจึงตามไป เมื่อไปถึงจึงพบเด็กคนหนึ่งนั่งอยู่บนหลังควาย บนหัวมีดอกไม้
ใบไม้ประดับอยู่ เด็กเลี้ยงควายเล่าว่านี่คือพระราชาของเรา สามารถช่วยแก้ปัญหาท่านได้
เพราะพระราชาของเรามีขลุ่ยวิเศษอยู่ในมือ.....

(ในบทเรียนตอนจบของเรื่องว่า พระราชาเลี้ยงควายจะช่วยชายหนุ่มแก้ปัญหาดังกล่าวได้
อย่างไร โดยอาศัยขลุ่ยวิเศษดังกล่าว ซึ่งแท้จริงก็คือชาวธรรมดานั่นเอง)

สรุปตอนจบของเรื่อง.....

เมื่อพระราชาผู้เลี้ยงควายได้ฟังเรื่องราวของชายหนุ่มแล้ว จึงให้ชายหนุ่มออก
อุบายหลอกให้หญิงชราผู้เป็นแม่และชายตัวปลอมมาพบตนเอง ชายหนุ่มจึงได้กลับไปบ้านอีกครั้ง
เพื่อขอร้องผู้เป็นแม่ให้ออกไปพบพระราชาเพื่อพิสูจน์ว่าตนเองคือตัวจริง หญิงชราทนคำอ้อนวอน
ไม่ไหวจึงได้ออกไปพบพระราชาผู้เลี้ยงควายพร้อมทั้งเจ้าผู้ด้วยความไม่เต็มใจนัก

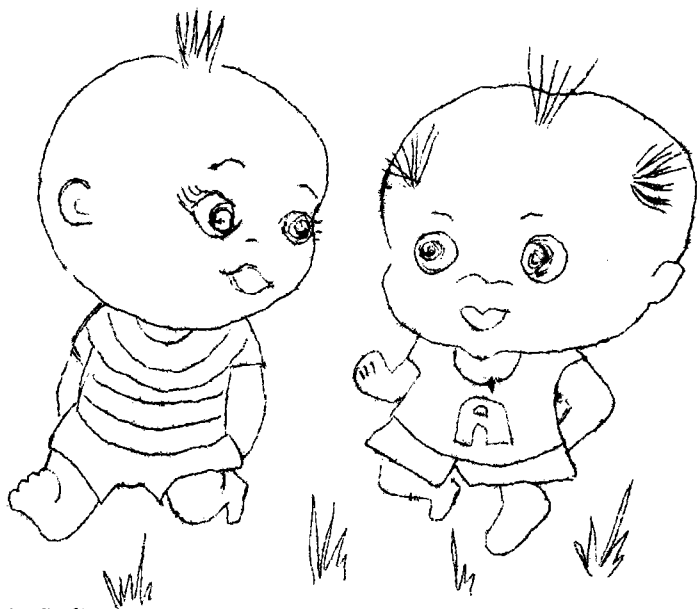
เมื่อไปถึง พระราชาผู้เลี้ยงควายจึงถามเรื่องราวที่เกิดขึ้นอีกครั้งเจ้าผู้ก็ยังยืนยัน
ยืนยันว่าตนเองคือตัวจริง พระราชาผู้เลี้ยงควายจึงบอกว่า ตนเองมีขลุ่ยวิเศษอยู่ในมือ ถ้าใคร
เป็นตัวจริงจะสามารถเข้าไปอยู่ในขลุ่ยได้ พระราชาผู้เลี้ยงควายจึงให้ชายหนุ่มลองเข้าไป
ปรากฏว่าชายหนุ่มไม่สามารถเข้าไปในขลุ่ยได้ พระราชาจึงให้เจ้าผู้ลองเข้าไปดูข้างเพื่อพิสูจน์

ว่าตนเองคือบุตรชายตัวจริง เจ้าผีหลงกลจึงใช้เวทย์มนต์แปลงร่างตนเองเป็นควนลอยเข้า

ไปในขวค พระราชาผู้เลี้ยงควายจึงเอาขวคไปคชวคเสีย เจ้าผีจึงออกจากขวคไม่ได้

คั้งนั้นหญิงขราจึงรู้ว่า แท้จริงใครคือบุตรชายที่แท้จริง ทั้งนี้เพราะถ้าเป็นมนุษย์แล้วจะไค

สามารถลอยเข้าไคขวคในขวคใบเล็ก ๆ ไคเลย



ชื่อกิจกรรม

สร้างเรื่องจากภาพ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการสร้างเรื่องจากภาพที่ได้รับตามจินตนาการของตนเองได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการใช้ภาษา ทาทาง และนำเสนอเสียงในขณะเล่าเรื่องจากภาพได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมส่วนปลีกย่อยต่าง ๆ ของภาพเพื่อให้เรื่องที่เล่ามีความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

อุปกรณ์

๑. แผนภาพนิทานเรื่อง อะละตินกับตะเกียงวิเศษ
๒. กระดาษเปล่า

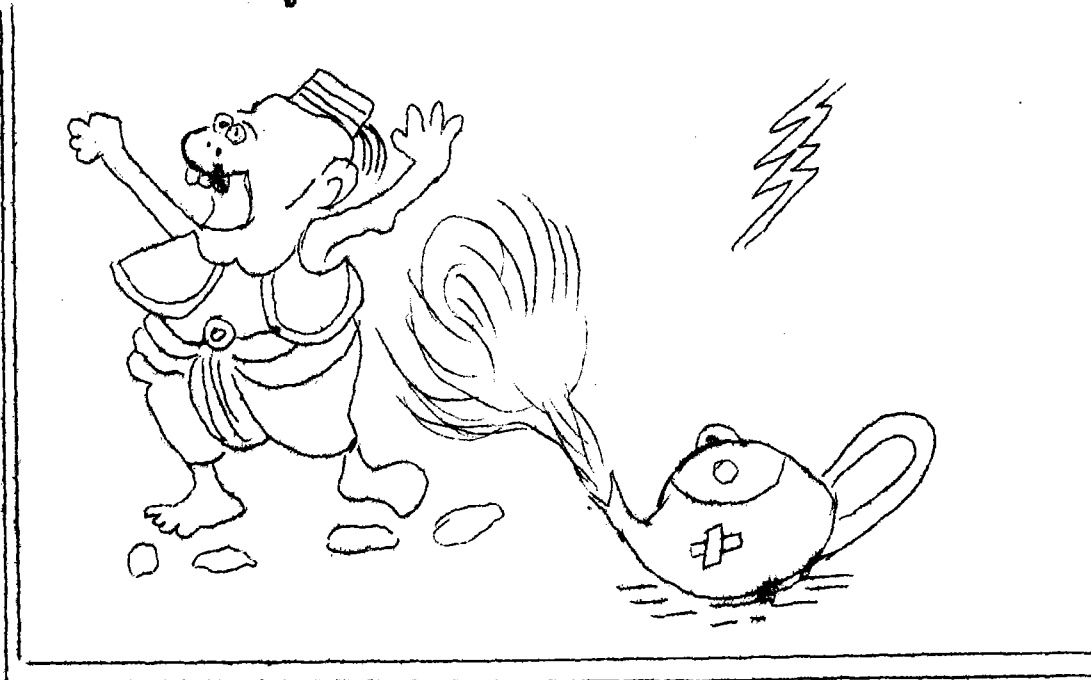
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำภาพนิทานอะละตินกับตะเกียงวิเศษติดบนกระดานดำ
๒. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น
๓. ครูให้นักเรียนแต่ละคนพยายามใช้ความรู้ ความคิด และจินตนาการของตนเองเพื่อสร้างนิทานขึ้นจากภาพดังกล่าวคนละ ๑ เรื่อง
๔. ให้เวลาในการแต่งนิทานจากภาพ ๑ นาที
๕. ให้นักเรียนแต่ละคนออกมาเล่านิทานเรื่องของตนเองแต่งให้เพื่อน ๆ ฟังพร้อมทั้งแสดงทาทางและนำเสนอประกอบการเล่าที่ละคน
๖. นำภาพนิทานและเรื่องให้นักเรียนแต่ละคนแต่งปิดไว้ที่ป้ายนิเทศของห้องเรียน

๗. ครูชี้ให้นักเรียนเห็นถึงความแตกต่างของความคิดและจินตนาการของแต่ละคนว่าถึงแม้จะเห็นภาพที่เหมือนกันแต่ความคิดของแต่ละคนในการมองภาพก็กล่าวอาจแตกต่างกันออกไป ดังนั้นในการมองอะไรหรือคิดอะไร นักเรียนจะเอาความคิดของตนเอง เป็นเครื่องตัดสินใจถูกต้องหรือดีที่สุดเพียงคนเดียวไม่ได้ควรจะยอมรับฟังในความคิดของคนอื่นด้วยเป็นต้น

ขั้นประเมินผล

๑. จากการแต่งเรื่องจากภาพของนักเรียน
๒. จากการใช้ภาษา ทาทาง และน้ำเสียงในขณะที่เล่านิทานของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม สร้างภาพจากเรื่อง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการวาดภาพตามเนื้อเรื่องของนิทานที่ได้
รับฟังตามจินตนาการของตนเอง
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการแต่งรายละเอียดของภาพที่วาด
เพื่อให้เกิดความสมจริงและน่าสนใจ

อุปกรณ์

๑. นิทานเรื่อง เต็กโง่
๒. กระดาษ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น ซึ่งแบ่งออกเป็น ๔ ช่อง
๒. ครูเล่านิทานเรื่อง เต็กโง่ ให้นักเรียนฟังตั้งแต่ต้นจนจบ
๓. เมื่อฟังจบแล้วให้นักเรียนพยายามหาจุดสำคัญของเรื่องเพียง ๔ จุดที่มีความ
เกี่ยวข้องกัน
๔. ให้นักเรียนวาดภาพตามเนื้อเรื่องของนิทานที่ครูเล่าเพียง ๔ ฉากซึ่งแต่ละ
ฉากจะต้องทำให้ผู้ดูสามารถกล่าวถึงเนื้อเรื่องของนิทานเรื่องนั้นได้โดยไม่ต้อง
มีคำบรรยาย
๕. ในการวาดภาพของนักเรียนจะไม่เน้นในเรื่องความสวยงามหรือความสมจริง
สมจริงของภาพแต่จะเน้นในเรื่องการใช้จินตนาการในการวาดภาพเท่านั้น
๖. ให้อเวลาในการวาดภาพและตกแต่งรายละเอียดของภาพ ๓๐ นาที
๗. เมื่อเสร็จแล้วครูนำภาพที่นักเรียนวาดติดป้ายนิเทศเพื่อแสดงผลงานของ
นักเรียน

ชั้นประเมินผล

๑. จากการวาดภาพตามจินตนาการของนักเรียน
๒. จากคำบรรยายเรื่องราวในการวาดภาพของนักเรียน
๓. จากการตกแต่งรายละเอียดในภาพที่วาดของนักเรียน



ให้วาดภาพเกี่ยวกับเรื่องราวของนิทานตามความคิดและจินตนาการของตนเองโดย
แบ่งเป็น ๔ ตอนและเรียงลำดับตั้งแต่ต้นจนจบ

นิทานเรื่อง เต็กโง่

ครั้งหนึ่งมีเด็กชายคนหนึ่งอาศัยอยู่กับมารดาซึ่งเป็นหญิงหม้ายสั่งให้เขาไปหาอาหารในป่า เขาได้ไปพบไก่ตัวหนึ่งติดเรวอยู่ หลังจากที่ถูกจาสั่งสอนไก่ให้เดินทางไปหา
มารดาของตนเรียบร้อยแล้ว เขาก็ปล่อยไก่ออกจากแร้ว เมื่อมันหลุดออกจากแร้ว
ได้ มันก็บินหนีไปทันที เมื่อเขาปล่อยไก่ไปแล้วเขาก็เดินกลับบ้านตามสบาย แต่พอ
มาถึงบ้านเขาก็รู้สึกแปลกใจที่ไก่ไปยังไม่มาถึงบ้านเขา จึงเล่าเรื่องให้มารดาฟัง
โดยตลอด "เจ้าลูกโง่" มารดาคู "คราวหน้าแกต้องเอาหม้อต้มเสียก่อน แล้ว
ก็นำมาบ้านด้วยตัวเอง" วันต่อมา เขาไปป่าเพื่อหาอาหารอีก คราวนี้เขาไปพบ
เห็นดอกโตอยู่ใต้โคนต้นไม้ เขาจึงรีบตรงเข้าไปใช้มีดตัดยอดมัน พลังหัวเราะเล่น
"ฮา ฮา...คราวนี้เจ้าไม่พบน้อชาแน ๆ" แล้วก็วิ่งกลับบ้านพร้อมด้วยยอดให้
"เจ้าเต็กโง่" แม่ตื้อ "แกทำไมไม่เอามันมาทั้งต้น เอามาแค่นี้จะพอทำอาหาร
ที่ไหน คราวหน้าแกต้องตัดถึงโคนเลยนะ"
วันรุ่งขึ้น เขาเข้าไปในป่าเพื่อหาอาหารอีกเช่นเคยคราวนี้เขาพบรังผึ้งบนต้นไม้
"ซ้จต้องเอามันไปกินน้ำผึ้งให้ได้" ตามที่แม่เขาสอนไว้

คิดแล้วก็ป็นขึ้นไบนตนไม้ เพื่อจะพยายามดึงรวงผึ้งออกจากขี้ไม้ให้ได้ เขาจึง
ถูกผึ้งรุมกัดต่อยเต็มไปหมด เขาระโดดลงจากต้นไม้พลางร้องโอดโอยด้วยความ
เจ็บปวด

"แกมันโง่" แมตเขาอีก

"คราวหน้าแกต้องกอไฟให้ควันไฟมันไล่ตัวผึ้งให้หนีไปเสียก่อน จึงไปตัดเอารังมันได้

วันรุ่งขึ้น เขาก็เข้าป่าอีก คราวนี้เขาพบพระองค์หนึ่ง

"ข้าต้องจับให้ไล่คราวนี้" เขาให้คำมั่นสัญญากับตัวเอง เมื่อพระองค์นั้นเห็น

หาทางประหลาดของเขาทานก็ยั้งนั่งดูอยู่ว่าเขาจะทำอะไร เขาก็จับใจเอาไม้ขีด

คอย ๆ ย่องเข้าไปหาพระ เอาไม้ขีดที่เตรียมไว้จุดที่จีวรพระ พอไฟลุกไหม้ผ้า

เหลือง พระก็ล้มตัวลงนอนกลิ้งกับพื้นหญ้าเพื่อดับไฟเขาก็เข้าไปพยายามจะจุดผ้า

เหลืองอีก พระเห็นเช่นนั้นก็ลุกขึ้นหยิบไม้ไล่หวนเขา เขาก็ร้องไห้โวยวายกลับไป

หาแม่ และเล่าเรื่องให้ฟัง

"เจ้าทำไมจึงโง่อย่างนี้" แมวเขา

"แกควรจะรู้ว่า ผู้ที่ไหม้ผ้าเหลืองนั้นคือพระ คราวหน้าถ้าเห็นคนไหม้ผ้าเหลืองละก็

กราบทานเสีย"

วันต่อมา เขาก็เข้าป่าอีก คราวนี้เดินทางเข้าไปในป่าทึบ และไปพบกับเสือ

ตัวหนึ่ง แทนที่เขาจะเป็นคนไม้หนีเพื่อหนีภัย เขากลับยืนมองดูเสืออย่างพิศวง

พิเคราะห์ และแลเห็นว่ามันมีสีเหลืองอู๋บ้าง คงเป็นพระอย่างที่มารดาบอก

กระมัง เขาจึงคุกเข่ากราบตามคำแนะนำ เสือเห็นเข้าจึงวิ่งตรงเข้าตะครุบแล้วลากมากินเสีย

ชื่อกิจกรรม

พนัทรรมคา

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีศรัทธาเริ่มในการนำเอาตัวละครที่นำมาผูกเป็นนิทานที่
สนุกสนานและน่าสนใจ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคล่องตัวในการใช้ภาษา ท่าทาง และน้ำเสียงในขณะที่
เล่านิทานได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดในการหารายละเอียดที่มีสาระสนุกสนานและน่าสนใจ
มาแต่งเป็นนิทาน

อุปกรณ์

๑. หนูนวดมมือ ๕ ตัว (รูปคนแคระ ๓ ตัว , รูปมด ๒ ตัว)
๒. หนูนวดมมือ ๑๐ ตัว (รูปคนแคระ ๒ ตัว , เด็กชาย ๒ ตัว)
๓. เด็กหญิง ๒ ตัว , รูปนก ๒ ตัว , รูปหมา ๒ ตัว)
๓. หนูนวดมมือ ๕ ตัว (รูปช้าง ๒ ตัว , รูปปราสาท ๒ รูป , รูปหมาป่า
๑ ตัว)
๔. ฉาก
๕. สลาก

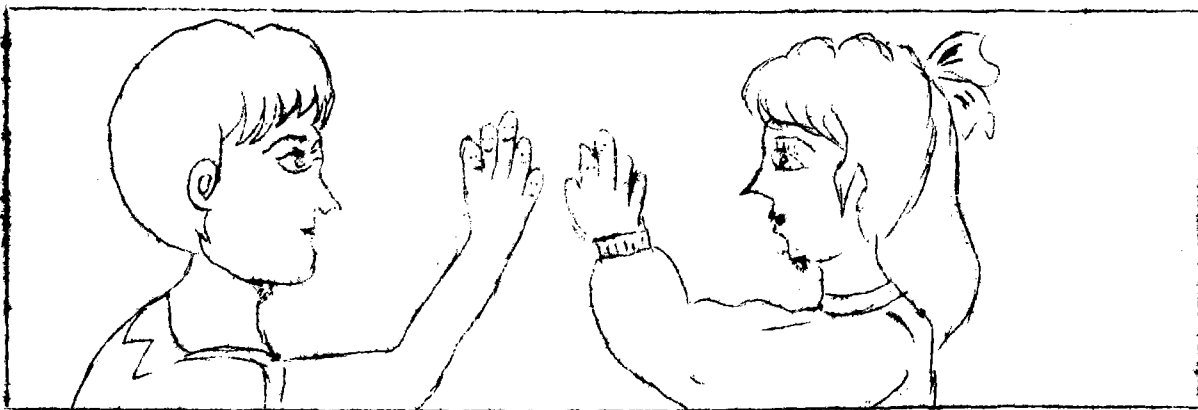
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำหุ่นชนิดต่าง ๆ พง ๒๐ ตัว ตั้งไว้บนโต๊ะหน้าห้องเรียน
๒. ครูแนะนำการใช้หุ่นชนิดต่าง ๆ ให้เด็กเรียนรู้ว่ามีวิธีการใช้ได้อย่างไร
๓. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน

๔. ให้แต่ละกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่มเพื่อออกมาจับสลากว่ากลุ่มตนเองจะได้ทุนอะไรหนึ่ง
๕. เมื่อแต่ละกลุ่มได้รับทุนไปแล้วให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งงานกันขึ้นกลุ่มละ ๑ เรื่อง โดยใช้ตัวละครที่ครูกำหนดให้เป็นตัวละครในการดำเนินเรื่อง นอกจากนั้นนักเรียนยังสามารถที่จะหาอุปกรณ์ที่มีอยู่ในห้องเรียนมาเป็นส่วนประกอบในการเล่านิทานได้อีกด้วย เช่น ปากกา ผาเช็ดหน้า ซอลก กลองกระดก เป็นต้น
๖. ให้เวลาในการแต่งงานกัน ๑ นาที
๗. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาร้องนิทานโดยใช้ทุนและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่หาได้ภายในห้องให้เพื่อนกลุ่มอื่น ๆ ฟังทีละกลุ่ม

ขั้นประเมินผลกิจกรรม

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการสร้างนิทานจากตัวละครที่กำหนดให้
๒. ดูจากความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา ทาทาง และน้ำเสียงในขณะที่เล่านิทาน
๓. ดูจากสาระและความละเอียดลออของนิทานที่แต่งขึ้น



ชื่อกิจกรรม ผู้วิเศษ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานจากอุปกรณ์ที่ให้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นและคล่องตัวในการแสดงบทบาทสมมติ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการแต่งนิทานเพื่อให้มีสาระ น่าสนใจ และสนุกสนาน

อุปกรณ์

หมวก, ผ้าเช็ดหน้า, ดอกไม้, ไม้กวาด, ปากกา, ขวดยน้ำ, สมุด, รูปภาพ, ตุ๊กตา, สร้อย, กล่องกระดาษ, แก้วน้ำ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเลือกอุปกรณ์ดังกล่าวกลุ่มละ ๓ ชนิด
๓. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งนิทานขึ้นมา ๑ เรื่อง โดยที่นิทานที่แต่งนั้นจะต้องมีอุปกรณ์ที่ครูแจกให้เข้ามาเกี่ยวข้อง และอุปกรณ์ต่าง ๆ ดังกล่าวจะต้องเป็นสิ่งของที่วิเศษอยู่ในตัวเองทั้งสิ้น ตัวละครและการดำเนินเรื่องแล้วแต่นักเรียนแต่ละกลุ่มจะคิดขึ้น
๔. นักเรียนแต่ละกลุ่มสามารถที่จะหาอุปกรณ์อื่น ๆ ภายในห้องเรียนมาเพิ่มเติม ๓ นาที
๕. ให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติตามเนื้อเรื่องของนิทานที่แต่ง พร้อมทั้งใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ประกอบการแสดงบทบาทสมมติ

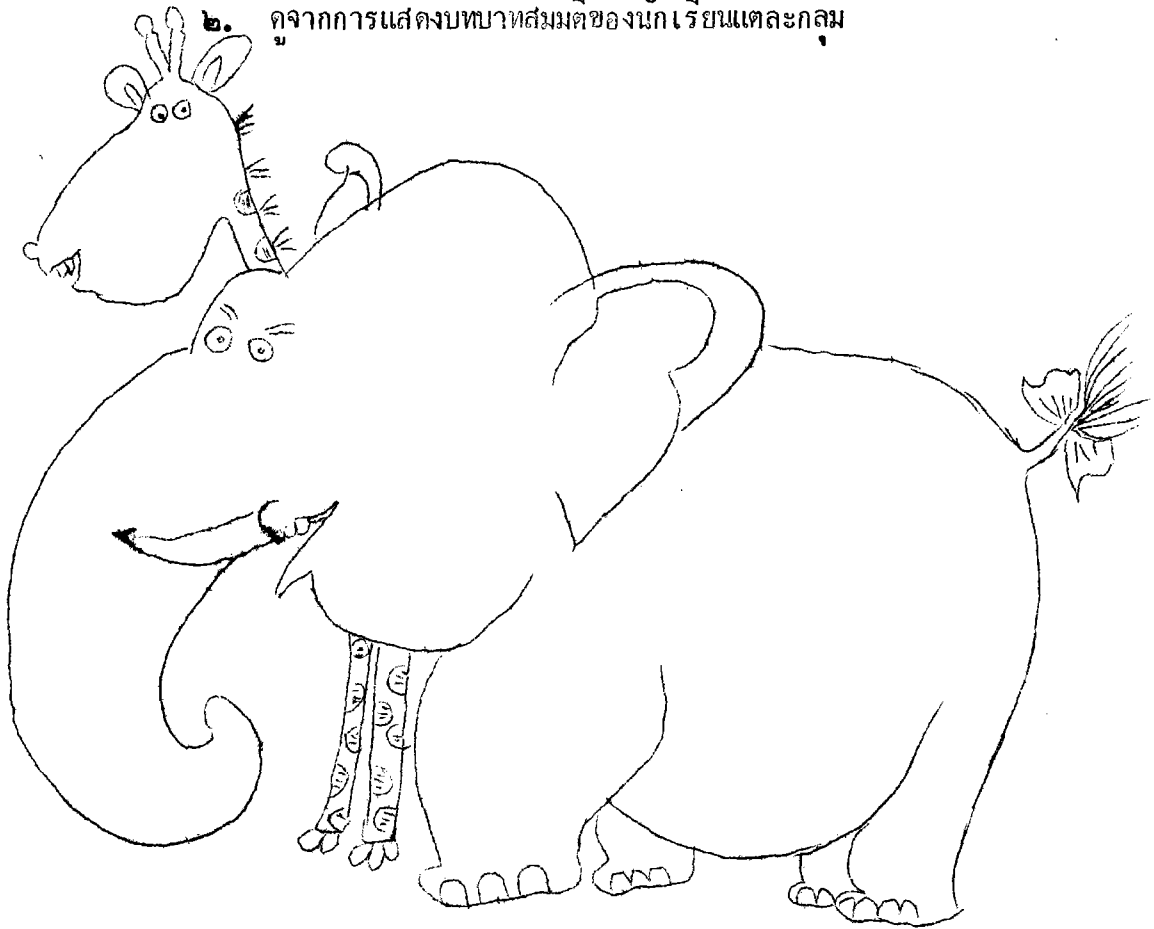
ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการแต่งนิทานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

ชั้นประถมศึกษา

๑. จากการตั้งนิทานของนักเรียนแต่ละกลุ่ม

๒. จากการแสดงบทบาทสมมติของนักเรียนแต่ละกลุ่ม



ชื่อกิจกรรม

นิทานลอยลม (๑)

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการเพื่อแต่งเรื่องต่อจากเรื่องที่เพื่อนเล่าได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการต่อเรื่องที่เพื่อนเล่าได้อย่างรวดเร็ว
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดที่หยวนในการสร้างเรื่องต่อจากที่เพื่อนเล่าได้อย่างสอดคล้องและน่าสนใจ
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดในการตกแต่งรายละเอียดของเรื่องที่เล่าต่อจากที่เพื่อนเล่าให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจ

อุปกรณ์

-

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนทุกคนนั่งล้อมเป็นวงกลม
๒. ครูอธิบายกิจกรรมให้นักเรียนฟัง ดังนี้
 - ๒.๑ ครูจะให้นักเรียนทุกคนเล่านิทานต่อกันคนละ ๑ ประโยค
 - ๒.๒ แต่ละคนจะต้องพยายามแต่งประโยคให้สอดคล้องกับเรื่องที่เพื่อน ๆ เล่าไว้
 - ๒.๓ เรื่องที่เล่าต่อจะจบระหว่างทางไม่ได้ จนกว่าจะถึงคนสุดท้ายซึ่งจะต้องเป็นผู้พยายามหาวิธีผนวกเรื่องทั้งหมดให้จบลงให้ได้
 - ๒.๔ ในขณะที่แต่ละคนเล่านั้น จะต้องพยายามทำเสียงและท่าทางเพื่อให้เกิดความสมจริงสมจังในการเล่าอีกด้วย เช่น เสียงคนแก่ เสียงรถยนต์ เสียงร้องไห้ เสียงหัวเราะ เป็นต้น

๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจกิจกรรมแล้ว จึงเริ่มดำเนินกิจกรรมกับทุกคน

สุดท้าย

ขั้นประเมินผล

ดูจากการเล่าเรื่องต่อ น้ำเสียง ตลอดจนท่าทางในการเล่าเรื่อง
ของนักเรียนแต่ละคน



ช่อกิจกรรม

นิทานลอยลม (๒)

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการ เพื่อแต่งเรื่องต่อจากเรื่องที่เพื่อนเล่าได้โดยใช้คำที่กำหนด
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการต่อเรื่องที่เพื่อนเล่าโดยใช้คำที่กำหนด
๓. เพื่อให้นักเรียนคล่องตัวในการต่อเรื่องที่เพื่อนเล่าโดยใช้คำที่กำหนดได้อย่างรวดเร็ว
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดในการตกแต่งรายละเอียดของเรื่องโดยใช้คำที่กำหนดเล่าเรื่องต่อจากที่เพื่อนเล่า ให้ความสนุกสนานและน่าสนใจ

อุปกรณ์ บัตรคำ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
๒. ครูอธิบายกิจกรรมให้นักเรียนเข้าใจดังนี้
 - ๒.๑ ครูจะให้นักเรียนเล่านิทานต่อจากที่เพื่อนเล่าค้างไว้ คนละ ๑ ประโยค
 - ๒.๒ กิจกรรมนี้จะคล้ายกับกิจกรรมแรก (นิทานลอยลม) แต่จะต่างกันตรงที่ประโยคที่นักเรียนเล่าจะต้องมีคำที่ครูให้ไว้ด้วย
 - ๒.๓ ครูจะแจกบัตรคำให้นักเรียนคนละ ๒ บัตร นักเรียนคนใดได้บัตรคำอะไร ก็นำคำนั้นมาแต่งประโยคต่อเป็นเรื่องราวให้สอดคล้องกับของเพื่อนที่เล่าค้างไว้
 - ๒.๔ เรื่องที่เราจะต้องไม่ให้อจบระหว่างคนใดคนหนึ่ง จะจบได้เมื่อถึงคนสุดท้าย ขณะที่นักเรียนแต่ละคนเล่าจะต้องชูบัตรคำของตนที่ได้รับไว้

พร้อมทั้งแสดงแนวทางและเสียงประกอบให้หน้าสนใจด้วย

๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจขั้นตอนของกิจกรรมแล้ว จึงเริ่มเล่าเรื่องต่อกันตั้งแต่นักแรก
ถึงคนสุดท้าย ๒ รอบ โดยเวียนจากคนที่ ๑ - ๒๐ และคนที่ ๒๐ - ๑

ตัวอย่าง

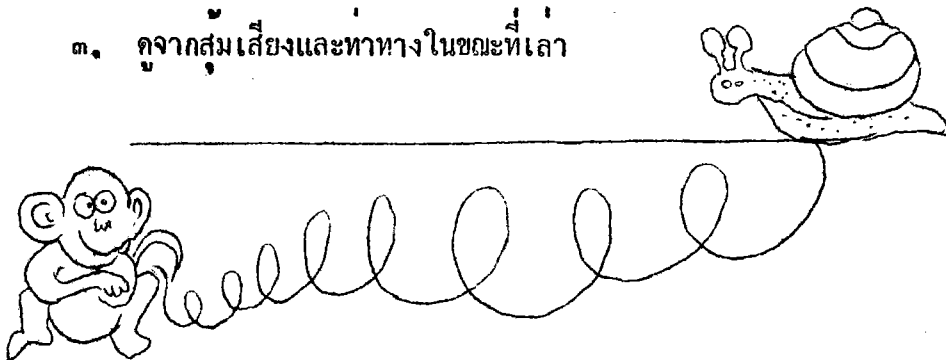
บ๊ิตรคำว่า กระต่าย มีกระต่ายน้อยแสนซนตัวหนึ่ง

บ๊ิตรคำว่า คำ วันหนึ่งมันถูกหนามคำที่เท่า มันจึงร้องด้วยความเจ็บปวด

บ๊ิตรคำว่า บิน ขณะนั้นมันก็เห็นเครื่องบินมาพอดี จึงบินลงมาดูกระต่ายน้อย เป็นตน

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการใช้ภาษาในการเล่าเรื่องต่อ
๒. ดูจากการนำเอาคำที่ใคร่มาขยาย เพื่อผูกเป็นเรื่อง
๓. ดูจากสัมผัสเสียงและท่าทางในขณะที่เล่า



ชื่อกิจกรรม

นิทานสระ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานที่มีสระต่าง ๆ บ้างก็ได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการใช้สระต่าง ๆ ในการแต่งนิทานได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดละออในการใช้ภาษาเพื่อแต่งนิทานสระได้

อุปกรณ์

บัตรคำสระ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องกิจกรรมชุดนิทานลอยลมที่นักเรียนร่วมกิจกรรมไปแล้ว
๒. ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมชุดใหม่ที่คล้ายนิทานลอยลมกล่าวคือ
 - ๒.๑ ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
 - ๒.๒ ให้นักเรียนแต่งนิทานต่อกันคนละ ๑ ประโยค แต่มีข้อแม้ว่านิทานที่นักเรียนแต่งจะต้องมีคำที่ผสมด้วยสระที่ครูกำหนดอยู่ในประโยคนั้น ๆ ด้วย โดยครูจะชูบัตรคำที่เป็นสระขึ้นมาครั้งละ ๑ บัตร เช่น ครูชูบัตรคำ สระอา นักเรียนก็จะต้องแต่งประโยคของนิทานที่มีสระอาผสม เช่น มีอีกาตัวหนึ่ง ถ้าครูชูบัตรคำสระอุ นักเรียนที่จะต่อประโยคของนิทาน ก็จะต้องให้มีคำที่ผสมด้วยสระอุอยู่ เช่น มันเที่ยวบินไปมาเพื่อมองดูพวกลูกไก่ เป็นต้น
 - ๒.๓ ครูจะชูบัตรคำ สระต่าง ๆ สลับกันไปมา เพื่อให้นักเรียนพยายามคิดแต่งเรื่องต่อจากเพื่อน ๆ โดยใช้สระนั้น ๆ ในประโยคที่แต่ง

๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาแล้วจึงให้นักเรียนเริ่มกิจกรรมโดยมีครูเป็นผู้ช่วย
ถ้านักเรียนไม่สามารถแต่งนิทานต่อจากเพื่อนโดยมีสระนั้น ๆ บังคับอยู่ในคำ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานสระ
๒. ดูจากความคิดยืดหยุ่นในการแต่งนิทานที่มีสระเข้ามาเกี่ยวข้อง
๓. ดูจากการใช้ภาษาในการแต่งนิทาน

ชื่อกิจกรรม

นิทานลูกโซ่

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการสร้างตัวละคร จาก และการดำเนินเรื่องของนิทานที่มีความต่อเนื่องกันได้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคล่องตัวและความยืดหยุ่นในการหาเหตุผลเพื่อสร้างนิทานที่มีลักษณะนิทานลูกโซ่ได้

อุปกรณ์

นิทานลูกโซ่เรื่อง น้ำผึ้งหยดเดียว

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูเล่านิทานเรื่อง น้ำผึ้งหยดเดียวให้นักเรียนฟังตั้งแต่นจนจบ
๒. ครูนำแผนภูมิเรื่องราวของนิทานเรื่อง น้ำผึ้งหยดเดียวที่บนกระดานดำ ดังนี้
น้ำผึ้งหก
↓
แมลงวันตอม
↓
จิ้งจกกินแมลง
↓
แมวตะครุบจิ้งจก
↓
แมวตกถนน
↓
เจ้าของแมวทะเลาะกัน
↓
เกิดศึกชิงเมืองระหว่างพี่น้องของเจ้าของแมว
๓. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๔. ให้สมาชิกของแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งนิทานขึ้นมากลุ่มละ ๑ เรื่อง โดยให้เนื้อเรื่องเป็นแบบลูกโซ่ตามตัวอย่างที่ให้
๕. ให้แต่ละกลุ่มเขียนแผนผังนิทานลูกโซ่ที่กลุ่มตัวเองแต่ง

๖. ไฟแต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเล่านิทานลูกโซ่ที่แต่งขึ้น พร้อมทั้งแสดงแผนผัง
ของนิทานลูกโซ่เรื่องนั้น

ขั้นตอนประเมินผล

๑. ดูจากการแต่งนิทานลูกโซ่ของนักเรียน
๒. ดูจากการเล่านิทานลูกโซ่ประกอบแผนผังของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

สืบสาวราวเรื่อง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเรื่อง - ราวของนิทานได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการขยายตอนต้นของนิทานที่ฟังได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการแต่งเติมรายละเอียดของนิทานให้มีความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

อุปกรณ์

แผนภูมิตอนจบของนิทาน ๑ เรื่อง

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงวิธีการสืบหาคนร้ายของตำรวจในคดีต่าง ๆ ว่าตำรวจจะมีความพยายามหาข้อมุลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างไรถูกต้อง นักเรียนก็เช่นกันเมื่อมีปัญหาคือต่าง ๆ เช่นปัญหาการเรียน ปัญหาการคบเพื่อน นักเรียนก็ต้องพยายามหาข้อมุลและสาเหตุของปัญหานั้น ๆ เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างสำเร็จ
๒. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๓. ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่า ครูจะเล่านิทานให้นักเรียนฟัง แต่จะเล่าเพียงตอนจบของเรื่องเท่านั้น แล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งนิทานโดยเริ่มตั้งแต่นิทานเรื่องและดำเนินเรื่องมาเรื่อย ๆ จนกระทั่งสอดคล้องกับตอนจบของเรื่องที่ครูเล่า
๔. ครูเล่านิทานในช่วงตอนจบของเรื่องให้นักเรียนฟังดังนี้

" เมื่อเจ้าชายปราบแม่มดได้สำเร็จแล้ว จึงใช้คาถาแปลงร่างจนน้อยสี่ชมพู

ให้กลับกลายเป็นเจ้าหญิงดั้งเดิม และพากันเข้าเมืองเพื่ออภิเษกสมรสและปกครองบ้านเมืองต่อไป"

๕. เมื่อครูลาจบแล้ว จึงนำแผนภูมินิทานที่เล่าติดบนกระดานดำ
๖. ให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่านิทานตั้งแต่เริ่มเรื่องจนจบพร้อมทั้งตั้งชื่อนิทานที่แต่งขึ้น
๗. ให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่านิทานที่แต่งขึ้นให้กลุ่มอื่น ๆ ฟัง

ขั้นประเมินผล

๑. จากการแต่งนิทานที่สอดคล้องกับตอนจบของเรื่อง
๒. จากการตั้งชื่อเรื่องนิทานของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

นิทานสอด้

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานได้
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการนำเอาแถบประโยคที่กำหนดมาใส่ตามส่วนต่าง ๆ ของนิทานได้
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการใช้ภาษาที่สละสลวยในการแต่งนิทานได้

อุปกรณ์

แถบประโยค ๕ แถบ (ห้ายกิจกรรม)

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูพบทวนถึงกิจกรรมการสร้างนิทานจากคำที่กำหนดให้ กิจกรรมยี่สิบนิทานให้ยาว และกิจกรรมสืบสาวราวเรื่องให้นักเรียนได้ร่วมกิจกรรมไปแล้ว ซึ่งกิจกรรมประเภทต่าง ๆ ดังกล่าว เป็นการกำหนดคณจบของเรื่องบ้าง ซึ่งนักเรียนสามารถทำกิจกรรมนั้น ๆ ได้
๒. ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น ๕ กลุ่ม ๆ ละ ๔ คน และแต่งนิทานขึ้นมา ๑ เรื่อง ซึ่งนิทานที่แต่งนั้นจะต้องมีข้อความที่ครูบังคับอยู่ ๕ ตอนด้วยกัน นิทานที่นักเรียนแต่งขึ้นนั้นจะต้องมีข้อความที่ครูบังคับอยู่ด้วยซึ่งจะเป็นตอนใดของเรื่องก็ได้
๓. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการของกิจกรรมแล้ว จึงให้แต่ละกลุ่มแต่งนิทานขึ้น โดยกำหนดเวลาในการแต่งนิทาน ๑๐ นาที
๔. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาเล่านิทานที่กลุ่มตนเองแต่งให้เพื่อน ๆ ฟัง

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการเพื่อแต่งนิทาน
๒. ดูจากความคิดยืดหยุ่นในการนำเอาแถบประโยคที่กำหนดมาแต่งเป็นนิทาน
๓. ดูจากการใช้ภาษาในการแต่งนิทาน

แถบประโยคสคริปต์

๑. กระต่ายน้อยโกรธมาก
๒. "มันเป็นความผิดของเจ้า ที่เจ้าทะเลาะเกินไป"
๓. ฟ้าน่าเบี่ยงลงมาที่ต้นไม้ใหญ่นั้น
๔. นกกระจาบถูกตาข่ายของนายพราน
๕. นายพรานพานกกระจาบกลับไปยังบ้านของตนเอง

ชื่อกิจกรรม

ยี่สิบห้า

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้เด็กเรียนมีความยืดหยุ่นในการขยายเรื่องที่ครูเล่าให้ฟังใหม่ความยาวมากยิ่งขึ้น
๒. เพื่อให้เด็กเรียนมีความคิดในการตกแต่งรายละเอียดของโครงเรื่องที่ครูเล่าให้ฟังใหม่ความสนุกสนานและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

อุปกรณ์

เค้าโครงย่อนิทานเรื่องแพะกับลา

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูให้นักเรียนเล่นเกมกิจกรรมขยายความ เช่นครูพูดคำว่า "ตลาด" นักเรียนต้องพยายามหาหรือพูดถึงสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตลาด ซึ่งแต่ละคนจะต้องพูดหรือขยายคำว่า "ตลาด" ไม่ซ้ำกัน เช่น
นักเรียนคนที่ ๑ ขยายว่า ฉันไปตลาด
นักเรียนคนที่ ๒ ขยายว่า บ้านฉันอยู่ใกล้ตลาด
นักเรียนคนที่ ๓ ขยายว่า ตลาดสกปรก
๒. ครูใช้คำอื่นเพื่อให้นักเรียนช่วยกันขยาย เช่นคำว่า บนท้องฟ้า, น้ำตา, หัวเราะ
๓. ครูเล่าเค้าโครงย่อนิทานเรื่องพระจันทร์ตกน้ำ ให้นักเรียนฟัง
๔. ครูคิดเค้าโครงย่อที่เล่าบนกระดานดำ
๕. ให้นักเรียนจับกันเป็นคู่ แล้วพยายามขยายโครงเรื่องที่ครูเล่า ใหม่เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องมากยิ่งขึ้น

๖. ให้เวลาในการขยายเรื่อง ๑ นาที

๗. ให้นักเรียนแต่ละคนออกมาช่วยกันเล่าเรื่องที่ตนเองขยายให้เพื่อนฟัง

ตัวอย่าง

มีปลาทองตัวหนึ่งอยู่ในน้ำ

นักเรียนขยาย

มีปลาทองตัวหนึ่ง รูปร่างเพรียวงาม เกร็ดสีทองเหลืองอร่าม กำลังว่ายน้ำไป

มาอยู่ในบึงใหญ่อย่างสนุกสนาน

เป็นต้น

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการขยายเล่าโครงเรื่องของนิทาน

๒. ดูจากการตกแต่งรายละเอียดของเรื่องใหม่ให้มีความสนุกสนานและน่าสนใจ



ให้นักเรียนขยายเรื่องราวต่อไปให้ได้น่าสนใจยิ่งขึ้น

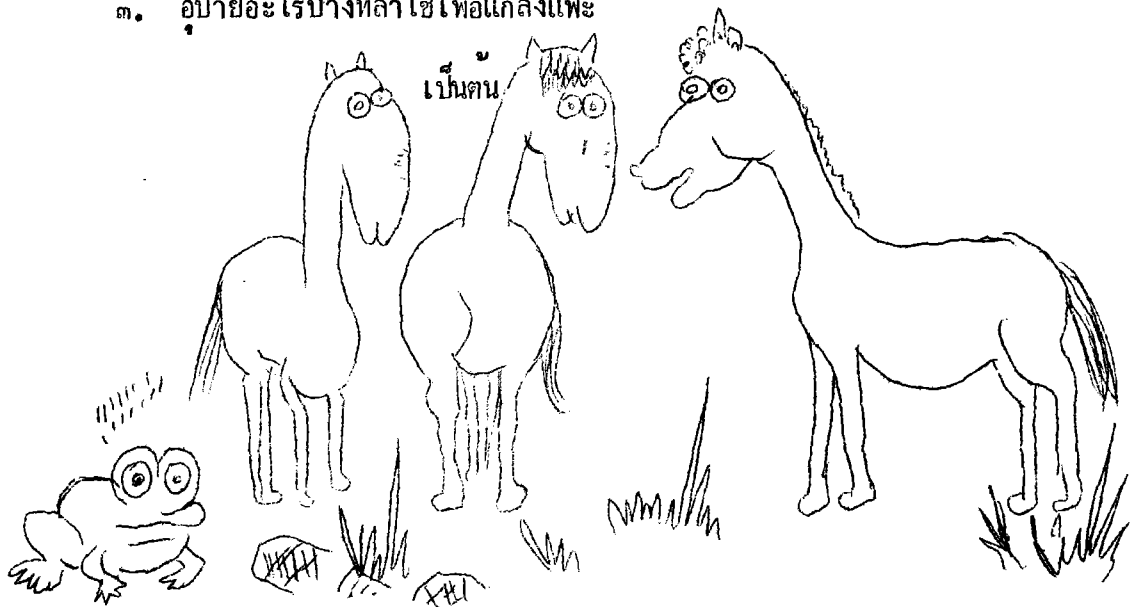
นิทานเรื่องแพะกับลา

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว มีพ่อค้าคนหนึ่งเลี้ยงแพะกับลาไว้อย่างละตัว พ่อค้ารักแพะมากกว่าลา จึงให้อาหารและที่อยู่บนถนนแก่แพะเป็นพิเศษ ทำให้ลานั้นน้อยใจและเกลียดชังแพะ ลาจึงหาอุบายแกล้งแพะจนแพะได้รับบาดเจ็บสาหัสโดยที่พ่อค้าไม่รู้ถึงอุบายนั้น พ่อค้าเรียกหมอมารักษาแพะเพื่อให้หายเป็นปกติ หมอดูอาการแล้วจึงแนะนำพ่อค้าว่า ให้พ่อค้านำหัวใจลามาคืนให้แพะดื่ม แพะก็จะหายเป็นปกติ พ่อค้าจึงส่งให้คนงานนำลาไปมาเพื่อควักหัวใจลามาคืนให้ลาดื่ม

ขอแนะนำ

สิ่งที่คุณเรียนควรขยายจากเนื้อเรื่องนี้

๑. พ่อค้าเลี้ยงแพะกับลาไว้ทำไม
๒. ทำไมพ่อค้าจึงรักแพะมากกว่าลา
๓. อุบายอะไรบางทีลาใช้เพื่อแกล้งแพะ



ชื่อกิจกรรม

นิทานเพลง

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานประกอบเพลงได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการใช้เพลงเป็นหลักเพื่อให้สอดคล้องกับนิทานที่แต่งได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการใช้ภาษาเพื่อแต่งนิทานประกอบเพลงได้

อุปกรณ์

—

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. สนทนากับนักเรียนถึงเรื่องเพลงต่าง ๆ ที่นักเรียนเคยฟัง
๒. ให้นักเรียนบอกชื่อเพลงที่ตนเองชอบมากที่สุดและสามารถร้องเพลงนั้นได้
คนละ ๑ เพลง
๓. ถามนักเรียนคนใดที่ชอบเพลง ๆ เดียวกันบ้าง
๔. จับกลุ่มนักเรียนที่ชอบเพลงเดียวกันไว้ด้วยกัน ส่วนคนที่ชอบเพลงต่างจากเพื่อนคนอื่น ๆ ก็จะไม่มีการจับกลุ่มและจะทำกิจกรรมเดี่ยว
๕. ให้นักเรียนแต่ละคนแต่ละกลุ่ม แต่งนิทานขึ้นมา ๑ เรื่อง โดยไม่จำกัดความยาวของเรื่อง แต่ตอนจบของนิทานที่แต่งจะต้องมีความสอดคล้องกับเพลงที่นักเรียนชอบด้วย
๖. ให้เวลาในการแต่งนิทานเพลง ๑๐ นาที
๗. ให้นักเรียนแต่ละคนและแต่ละกลุ่มออกมาเล่านิทานที่แต่งให้เพื่อน ๆ ฟัง พร้อมทั้งร้องเพลงประกอบในตอนจบของเรื่องด้วย

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานประกอบเพลง
๒. ดูจากความคิดคล่องตัวในการแต่งนิทานประกอบเพลงภายในเวลาจำกัด
๓. ดูจากท่าทางประกอบนิทานและการร้องเพลง

ชื่อกิจกรรม
จุดมุ่งหมาย

นิทานคำกลอน

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานคำกลอนได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการต่อประโยคนิทานคำกลอนได้ภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการหาเรื่องราวต่าง ๆ มาต่อเป็นนิทานคำกลอนได้
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียด

อุปกรณ์

นิทานคำกลอนเรื่อง เสือกับเม่น

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูเล่านิทานคำกลอนเรื่อง เสือกับเม่น ให้นักเรียนฟัง
๒. ให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม
๓. ระบุอธิบายขั้นตอนของกิจกรรมดังนี้
 - ๓.๑ ให้นักเรียนทุกคนช่วยกันแต่งนิทานคำกลอนขึ้น ๑ เรื่อง ซึ่งเรื่องราวจะดำเนินไปอย่างไรก็ได้ อาจจะสมจริงบ้างหรืออาจจะไปไม่ได้บ้าง แต่มีข้อแม้ว่าทุกประโยคที่นักเรียนแต่งขึ้นมาจะต้องเป็นคำกลอนและมีความคล้องจองกับประโยคอื่น ๆ ของเพื่อน ซึ่งลักษณะของกิจกรรมจะเหมือนกับกิจกรรมชุดนิทานลอยลม ๑ และ ๒ ต่างกันแต่เพียงในเรื่องของคำคล้องจองของประโยคเท่านั้น
 - ๓.๒ ครูจะเป็นคนเริ่มประโยคแรกขึ้นก่อน เริ่ม "ครั้งหนึ่งยังมี" เมื่อจบประโยคครูจะชี้ไปยังนักเรียนที่นั่งต่อจากครูนักเรียนที่ถูกชี้จะต้องต่อประโยคให้คล้องจองกับครู เช่น "กระต่ายอ้วนพี" เมื่อจบประโยคนักเรียนที่นั่งต่อไปต้องต่อนิทานให้เป็นประโยคคำกลอน เช่น "ท่าทางอวกดี " เป็นต้น

ในกรณีที่นักเรียนคนใดต่อประโยชน์ทานค่ากลอนไม่ได้นักเรียน
คนที่สามารถต่อประโยชน์ทานค่ากลอนได้ ก็จะตอบแทนหรือ
บางครั้งที่ประโยคลงท้ายด้วยคำที่ต่อให้คล้องจองยาก ครู
ก็จะช่วยต่อ และทั้งท้ายประโยคที่ต่อด้วยคำคล้องจองที่ง่าย
เพื่อให้นักเรียนสามารถต่อประโยชน์ทานค่ากลอนได้เรื่อย ๆ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการใช้ภาษาเพื่อแต่งนิทานค่ากลอน
๒. ดูจากความคล่องแคล่วในการใช้ภาษา
๓. ดูจากความคิดยืดหยุ่นในการแต่งนิทานค่ากลอนเพื่อให้
สอดคล้องกัน

นิทานค่ากลอนเรื่องเสื้อกับเม่น

เสื้อหนึ่งเสื้อจึกโก	เหี่ยววอดไม่ว่าหนังเหนียว
ใครอย่ามาแหยมเสี้ยว	ปราบให้เห็นเป็นรายไป
ครานั้นเม่นตัวกลม	เหี่ยวเคินคมตามโพรงไม้
เห็นเสื้อก็เกรงใจ	หลบซ่อนหน้าไม้กลามอง
เจ้าเสื้อลึกลับขุ่น	ผิดเคื่องุ่นตามของจ้อง
วิ่งกวตหมายจะลง	ตบให้เม่นกระเด็นไป
เม่นน้อยแสนหวาดกลัว	ร่างสิ้นรื้อหนีไม่ไหว
หยุดนิ่งไม่วิ่งไป	ขนแหลมเปียบตั้งชูชัน
เสื้อร้ายตบเต็มแรง	โคนขนแข็งก็ร้องลั่น
ระบมไปหลายวัน	คั้งแก่นั้นหายซาเอ๋ย

ชื่อกิจกรรม

กระจายกำลังพล

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการสร้างนิทานเรื่องใหม่จากนิทานที่กำหนดให้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการกระจายนิทานเรื่องที่ครูเล่าให้ เป็นเรื่องใหม่หลาย ๆ เรื่อง
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการดึงเอาส่วนปลีกย่อยของนิทานที่ครูเล่า มาสร้างเป็นนิทานเรื่องใหม่ได้

อุปกรณ์

๑. นิทานเรื่อง เพื่อนตาย
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ครูเล่านิทานเรื่องเพื่อนตายให้นักเรียนฟังตั้งแต่ต้นจนจบ
๓. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแยกนิทานที่ครูเล่าให้ฟัง เพื่อให้เป็นนิทานเรื่องใหม่ ที่แต่งขึ้นจะต้องใช้ตัวละครและเค้าโครงนิทานเดิมที่ครูเล่าให้ฟัง แต่อาจจะเพิ่มเติมหรือตัดตัวละครและเหตุการณ์บางตอนออกได้
๔. ให้เวลาในการแต่งนิทานเรื่องใหม่ ๑๐ นาที
๕. ให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่านิทานที่แต่งขึ้นใหม่ให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นฟัง พร้อมทั้งแสดงท่าทาง สัมผัส เสียง ใจสนุกสนานและน่าสนใจด้วย

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการแยกนิทานที่ครูเล่าให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ

๒. จากการใช้ภาษา ทาทาง และน้ำเสียงในตอนที่เล่า



ให้นักเรียนอ่านนิทานเรื่อง "เพื่อนตาย" ตั้งแต่นจนจบ แล้วแต่งนิทานเรื่องใหม่
อย่างน้อย ๒ เรื่องขึ้นไปโดยอาศัยตัวละครและฉากของเรื่องเดิม

เพื่อนตาย

ในป่าอันกว้างใหญ่ รมรัน เต็มไปด้วยต้นไม้ คนล่าสัตว์คนหนึ่งเป็นท่อยุอาศัยของ
หนู กา เต่า ทั้งสามสหายรักใคร่กันมาช้านาน สัตว์ตัวใดที่ทุกข์ช่วยเหลือเจ้าจาน
กันตลอดมา

นายวันหนึ่งขณะที่ทั้งสามสหายกำลังสนทนากันถึงเรื่องราวต่าง ๆ แพะกระหาย
น้ำวิ่งมาควยหาทางหากระแวงจึงกล่าวทักทายมีมิตร "สวัสดีท่าน หนูไม่มีศัตรู
หรือก เชิญท่านดื่มน้ำตามสบายเถิด เรายินดีต้อนรับท่าน"

แพะ ได้ฟังรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่ง

"ขอบคุณท่านทั้งสามมาก เราวิ่งมาเหนื่อยไม่ทันเห็นท่าน ฉันทูกนายพรานเขาเอา
บ่วงรัดฉันขณะที่ฉันกำลังดื่มน้ำ"

เต่าพูดว่า "เราทั้งสามเป็นเพื่อนกัน ท่านมาเป็นเพื่อนกับเราจะดีกว่า อยู่คนเดียว
ไม่ปลอดภัย"

"ขอบคุณท่านอีกครั้ง เรายินดีที่เป็นเพื่อนกับท่าน"

ตั้งแต่นั้นมาแพะก็กลายเป็นสหายกับสัตว์ทั้งสามรวมเป็นสี่สหาย

อยู่มาวันหนึ่งแพะหายไป

"น่ากลัวจะเกิดอะไรขึ้นกับแพะเพื่อนเราเสียแล้ว" เต่าพูด

"บางทีเขาอาจจะพบนายพรานเขา เราไปตามหาเขาคิดว่า" หนูออกความเห็น

"ฉันไปสำรวจกองตึกว่า เพราะฉันอยู่ในที่สูง และบินได้เร็ว" กาบอกและกาถ์

ออกบินสูงเหนือยอดไม้ ในที่สุดก็ไปพบแพะกำลังตีตบวงของนายพราน

"ช่วยด้วย ช่วยด้วย" แพะร้องบอก

"ช่วยฉันด้วย เคียวนายพรานมาพบฉัน เขาจะฆ่าฉัน" ร้องพลางแพะก็

ทรนทราย

"รอเดี๋ยวละ ฉันจะกลับไปบอกพวกเรา ไม่นานหรอก" การ้องบอกแล้วก็น

กลับมาที่เดิม รายงานให้หนูและเตาทราบ

สัตว์ทั้งสองกำลังรอกาด้วยความเป็นห่วง อยากรู้เรื่อง พอเห็นกากกลับมา

หนูจึงร้องถาม "พบไหม เขาอยู่ที่ไหน" "พบแล้วกำลังตีตบวงอยู่ชายป่าโน้น"

กาบอก พลาจร่อนลงไปหาเพื่อนทั้งสอง "ฉันก็ตีตบวงของนายพรานได้ คาบ

ฉันไปที่แพะตีตบวงเร็ว" หนูรีบบอก ภาพาหนูมาที่แพะทันที หนูใช้ฟันคมกัด

เชือกบ่วงขาด แพะเป็นอิสระแล้วเตาก็คลานมาถึงพอดี แพะจึงว่า "ตายจริง

ถ้านายพรานมาตอนนี้ ทานก็จะเห็นไม่ทัน เขาจะจับทานทันที"

ทันใดนั้นสัตว์ทั้งสองก็ได้ยินเสียงนายพรานเดินมา กาบินขึ้นไปอยู่บนยอดไม้ หนู

หลบเข้าโพรงไม้ แพะวิ่งหนีไปอย่างรวดเร็ว เหลือแต่เตากำลังคลานตามเตียม

นายพรานเห็นก็จับเตาใส่ขาม หนูซึ่งอยู่ใกล้ ๆ เห็นเหตุการณ์โดยตลอดจึงเลา

โห่กาและแพะฟัง แพะจึงว่า "เราต้องช่วยเตา" กาออกอุบายให้แพะวิ่งไป

ล่อนายพราน นายพรานเห็นแพะจึงวางขามวิ่งไล่จับ หนูรีบไปกัดเชือกผูกขาม

เตาเดินตะกุกตะกักพลาจร้องบอก "เร็ว ๆ หนอย เคียวนายพรานกลับมาฉันคง

ตายแน่" นายพรานไล่แพะไปไม่ทันจึงกลับมาเอาเตาก็พบเตายามเปล่า จึงกลับ

บ้านโดยไม่ได้อะไรเลย สัตว์ทั้งสองสหายก็อยู่ในป่าด้วยความสุข

ชื่อกิจกรรม

รวมเพลงสามัคคี

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเอานิทานเรื่องที่ครูเล่าให้ฟังมาโยงสัมพันธ์กันให้เป็นเรื่องเดียวกัน
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการดึงเอาส่วนปลีกย่อยจากนิทานเรื่องต่าง ๆ มาสร้างเป็นนิทานเรื่องใหม่

อุปกรณ์

๑. นิทานเรื่อง ไทรทำนายหนู
๒. นิทานเรื่อง แมวกลายเป็นหนู
๓. นิทานเรื่อง นกเจ้าเล่ห์

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม ๆ ละ ๔ คน
๒. ครูเล่านิทานเรื่อง ไทรทำนายหนู แมวกลายเป็นหนู และเรื่องนกเจ้าเล่ห์ให้นักเรียนฟังตั้งแต่ต้นจนจบ
๓. ครูแจกแผ่นนิทานให้นักเรียนกลุ่มละ ๑ ชุด (๓ เรื่อง)
๔. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มพยายามแต่งนิทานขึ้นมาใหม่กลุ่มละ ๑ เรื่อง โดยนิทานที่แต่งขึ้นมาใหม่นั้นจะต้องเป็นการนำเอานิทานทั้ง ๓ เรื่องที่ครูเล่าให้ฟังมารวมกันทั้งตัวละครและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นนิทานเรื่องเดียวกัน
๕. ให้เวลาในการแต่งนิทาน ๑๐ นาที

๖. ให้แต่ละกลุ่มออกมาเล่นที่แดนขึ้นใหม่ให้เพื่อน ๆ กลุ่มอื่นฟัง พร้อมทั้งใช้น้ำเสียง ท่าทาง เพื่อให้สนุกสนานและน่าสนใจอีกด้วย

ขั้นประเมินผล

๑. จากการแต่งนิทานเรื่องใหม่โดยการนำเอานิทาน ๓ เรื่องมารวมกันของนักเรียน

๒. ดูจากการใช้ภาษา ท่าทาง และสัมผัสเสียงประกอบการเล่นนิทาน



ให้นักเรียนนำนิทานทั้งสามเรื่องที่ให้ไว้มารวมเป็นนิทานเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น

เรื่องที่ ๑ เรื่อง ไทรทำนายหนู

นานมาแล้วมีไทรคนหนึ่งเป็นคนทำนายเรื่องของคนได้แม่นยำจนเป็นที่รักใคร่และไว้วางใจของบุคคลทั่วไป

วันหนึ่งขณะที่พระเจ้าแผ่นดินประทับอยู่ ณ ฐานันดรศักดิ์ พระเจ้าแผ่นดินจึงเสด็จ

มาทอดพระเนตรให้ทหารไปตามไทรมาเพื่อทำนายว่าในคืนที่ครอบมီးอะไรอยู่ ไทรก็ตอบ

เลขลับเลขขวยสักระจึงตอบว่า "เป็นสัตว์สี่เท้าพระเจ้าคะ" พระเจ้าแผ่นดินตอบว่า

"ถูกต้อง ไทรลองทายดูซิว่ามีกี่ตัว" ไทรตอบว่า "สี่ตัวพระยะคะ" พระเจ้าแผ่นดิน

จึงให้ทหารให้ไทรก็ยังตอบเหมือนเดิมอีก พระเจ้าแผ่นดินก็โกรธจึงให้ลองทายใหม่

แต่ไทรก็ยังตอบเหมือนเดิม พระเจ้าแผ่นดินจึงกล่าวว่า "เอาละข้าเชื่อแต่ถ้าผิดละก็

เอ็งจะถูกตัดหัว" แต่พอพระเจ้าแผ่นดินเปิดขันดูปรากฏว่าในขันที่ครอบไว้นั้นมีหนูทั้งหมด

๔ ตัวจริง ๆ ทั้งนี้เพราะหนูตัวที่ตกลงมาเป็นหนูทองแก่ เมื่อพระเจ้าแผ่นดินดีใจมาก

ที่ไทรมีความสามารถจึงทรงพระราชนิพนธ์รางวัลให้อย่างมากมาย

เรื่องที่ ๒ เรื่องแมวกลายเป็นหนู

กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้วมีลูกแมวตัวหนึ่งเพิ่งคลอดได้เพียงชั่วโมงเดียวแม่ของมันถูกสุนัขคายขี้ที่แม่แมวออกไปหาอาหารลูกแมวจึงนอนร้องอยู่เพียงตัวเดียว หนึ่งวันมีหนูสามตัวเดินผ่านมาเห็นเข้าก็นึกรักลูกแมว จึงปรึกษากันว่าจะนำเอาลูกแมวไปเลี้ยงและจะพยายามทำให้ลูกแมวกลายเป็นหนูให้ได้ เมื่อพาลูกแมวมาขังรังหนูแม่หนูไม่พอใจมากแต่ด้วยความรักลูก ๆ จึงยอมรับให้ลูกแมวเป็นลูกหนูอีกตัวหนึ่ง ตลอดเวลาที่ลูกแมวอยู่กับครอบครัวของหนู ลูกแมวจะทำทุกอย่างเหมือนหนูเช่นร้องเสียงดังจืด ๆ จืด ๆ กินอาหารอย่างหนูคือพวกเมล็ดพืชต่าง ๆ และอาหารจากถังขยะ แม่หนูเตือนลูกแมวว่าอย่าเข้าไปอยู่ใกล้พวกแมวหรือสุนัขเป็นอันตรายเพราะจะทำให้เกิดอันตรายได้ ลูกแมวจึงคิดแต่ว่าตนเองเป็นลูกหนูอยู่ตลอดเวลา

วันหนึ่งลูกแมวแอบเข้าไปในครัวไปพบจานนมจึงดื่มจนหมด เจ้าของบ้านเห็นว่าลูกแมวมีรูปร่างน่ารักจึงจะเขามาอุม ลูกแมวตกใจกระโดดหนี วันต่อมาเจ้าของบ้านจึงแกล้งวางจานนมไว้อีกลูกแมวก็แอบเขามากินอีก เจ้าของบ้านจึงอุมลูกแมวไว้อีกลูกแมวตกใจจึงร้องจืด ๆ จืด ๆ เจ้าของบ้านแปลกใจจึงพาลูกแมวไปพบน้ากระจกลูกแมวเห็นรูปร่างของตนเองในกระจกก็นึกกลัวเพราะรูปที่เห็นคือรูปของแมวไม่ใช่หนู มันจึงนำเรื่องไปเล่าให้แม่หนูฟัง แม่หนูจึงยอมบอกความจริงว่าแม่หนูรักลูกแมวมากจึงพยายามเลี้ยงให้เป็นหนูแต่ธรรมชาติของสัตว์แต่ละชนิดไม่เหมือนกัน ขอให้ลูกแมวกลับไปใช้ชีวิตเหมือนแมวทั่วไป ดังนั้นลูกแมวจึงอยู่อย่างแมวภายในบ้านนั้นและคอยดูแลไม่ให้แมวอื่น ๆ มาทำอันตรายพวกหนูที่มันอยู่กับตนตลอดไป

เรื่องที่ ๓ เรื่องนกเจ้าเล่ห์

กาลครั้งหนึ่งมีแมวตัวหนึ่งที่จะกละมากมันเบื้ออาหารที่มันกินทุกวัน ๆ มันจึงอยากกินอาหารที่อร่อยและแปลกกว่าที่เป็นอยู่ วันหนึ่งขณะที่มันกำลังคิดอยู่นั้นมันเห็นนกตัวหนึ่งกำลังจิกกินหนอนอยู่เจียบ ๆ มันจึงตะครบนกทันที เจ้านกตกใจมาก แมวจึงแกลงปล่อยแล้วตะครบอีกที่ เจ้านกจึงพูดกับแมวว่า "เจ้าแมวผู้ไร้มารยาทเจ้าจะกินข้าจริง ๆ หรือ" แมวตอบว่า "แน่นอน ข้าอยากกินอาหารที่อร่อย ๆ บาง" นกจึงตอบว่า "ข้าเคยบินไปที่ไกล ๆ มากมาย รู้จักแมวเป็นร้อย ๆ ตัวแมวทุกตัวเป็นผู้ที่จะกินอาหารแต่ละทีจะต้องล้างปาก เช็ดปากให้แห้งเสียก่อน เจ้าเป็นแมวที่ไร้มารยาทที่ไม่สมกับผู้ที่จริง ๆ" แมวจึงตอบด้วยความอายว่า "ใครว่าข้าจะกินเฉยวันละข้าจะล้างปาก เช็ดปากต่างหาก" พูดจบแมวจึงปล่อยนกแล้วรีบล้างปากในอ่างน้ำ นกได้จึงบินหนีไป แมวนึกโกรธในเล่ห์เหลี่ยมของนกจึงใช้ขาถูไปมาที่ปากของตนเองอย่างโมโห ตั้งแต่นั้นมาเราจะพบว่าก่อนที่แมวจะกินอะไรก็ได้แต่มันจะต้องล้างปากของมันเสมอ



ชื่อกิจกรรม

นิทานสัญลักษณ์

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการแต่งนิทานได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในแปลงอักษรต่าง ๆ ให้เป็นสัญลักษณ์ได้
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการใช้สัญลักษณ์ประเภทต่าง ๆ ได้
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการสร้างสัญลักษณ์ในรูปแบบต่าง ๆ

อุปกรณ์

๑. แผ่นภาพนิทานสัญลักษณ์
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องการแปลงคำโดยอาศัยสัญลักษณ์ เช่น
คำว่า แ   = สระแ + ม.ม้า + ว.แหวน อ่านว่า แมว
โ   = สระโ + บ.ใบไม้ + ก.ไก่ อ่านว่า โบก
เป็นต้น
๒. ครูนำแผ่นภาพนิทานสัญลักษณ์ เรื่องใคร่ราวโส คียบนกระดานคำ
๓. ครูและนักเรียนช่วยกันแปลงนิทานสัญลักษณ์ให้เป็นนิทานอักษรตั้งแต่ต้นจนจบ
๔. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๕. ให้นักเรียนแต่งนิทานกลุ่มละ ๒ เรื่อง โดยพยายามใช้สัญลักษณ์แทนอักษรให้มากที่สุด
๖. ให้เวลา ๑๕ นาที
๗. นำนิทานที่แต่ละกลุ่มคียบนกระดานคำ เพื่อให้นักเรียนคนอื่น ๆ ใ้้อ่าน
เรื่องราวและดูเทคนิคการแปลงอักษรให้เป็นสัญลักษณ์

ชั้นประถมศึกษา

๑. จากความคล่องตัวในการแปลงสัญลักษณ์ของนักเรียน

๒. จากคำตอบของนักเรียน

นิทานปริศนา เรื่อง ใตรดาวใสซี้สด

 นานมาแล้ว ในป่าละเมาะแห่ง 4-3 มีสัตว์ 2+2 ตัวอาศัยอยู่คือ  
 และ  +  อาศัยอยู่อย่าง  +  +  + 0 มาช้านานแล้ว  อยู่
 ทางทิศเหนือ  อยู่ทางทิศใต้  อยู่ทางทิศ  ล้อกลัง  +  อยู่ทางทิศ 
 +  วัน 5+4 สัตว์ทั้ง 3+1 มาถิ่นน้ำที่  +  +  +  +  ในถิ่น
 ที่  เขื่อนด้วย  มะดิดใหญ่ ทว่าเกิด  +  +  +  +  กันว่าใครเป็นผู้ที่
 + 7 +  +  กวักกัน  ละ  กินน้ำ  +  +  แต่สัตว์ทั้ง 8-8
 ตัวก็  อาศัยอยู่ของตัวเองไม่ได้ จึงได้พบกับ  + 5 + 1 +  + 2 +  + 1 + 8
 เริ่มเล่าว่า มี  +  +  มาเห็น ต้น  + 5 + 1 +  + 2 นี้  + 
 เท่า  ได้  + 2 +  ว่า ตอน  เกิด ต้นมะดิดสูงแต่  ข้างเท่านี้ 10+
 ได้หลับ  คิดถึงตอนยังเป็น  น้อยว่า  เคยมาเห็นที่  ที่นั่น
 ตั้งแต่ต้นมะดิดเพิ่ม โผล่พ้นมาสาละวิน

 +  กระพือ  ไปมา แล้วบอกว่า เมื่อ  ยั้งหน้า  +  + 
 +  ไม่ดี  +  + 7 +  และไป  +  +  ดินผอมมะดิดมา และ
 มา  + 7 + 8 สุขุมิต  + 5 + 6 +  +  ที่ตรง  และได้ละริ
 ๑ - ถั่ว +  + 7 +  +  +  + มา จนเป็น  + 8 + 1 +  ขึ้นมา

ลากเหตุผลของสัตว์แต่ละชนิด หักเรียบคิดว่า ใครจะเป็นผอมที่สุด

အကယ်၍

ပြန်လည်

သိရမည်



ข้อกิจกรรม

พหุผลไม

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการคิดหาคำตอบจากคำถามปริศนาที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการมองคำถามหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเอาข้อมูลจากคำถามปริศนามาวิเคราะห์เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. ภาพผลไม้ปริศนา ๑๕ ภาพ
๒. เหรียญพลาสติก ๕๐ เหรียญ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ครูแจกเหรียญให้นักเรียนกลุ่มละ ๑๐ เหรียญ
๓. ครูนำภาพผลไม้ปริศนา ๑๕ ภาพ ติดบนกระดานดำ ซึ่งด้านหลังของภาพผลไม้ จะมีคำถามปริศนาติดอยู่
๔. ให้แต่ละกลุ่มออกมาเลือกผลไม้ กลุ่มละ ๑ ชนิด
๕. อ่านคำถามปริศนาซึ่งอยู่ด้านหลังผลไม้แต่ละกลุ่ม
๖. กลุ่มใดสามารถตอบคำถามปริศนาคำถามนั้นได้ ให้นำเหรียญมาให้ผู้ถาม
๗. เหรียญ ถ้าตอบถูกจะได้รับเหรียญจากผู้ถาม ๒ เหรียญ
๘. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ทีละกลุ่ม จนกระทั่งหมดภาพผลไม้
๙. นับว่ากลุ่มใดมีเหรียญอยู่มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ จะเป็นกลุ่มที่ชนะ

ชั้นประเมินผล

๑. ดูจากการตอบคำถามปริศนาของนักเรียน

๒. ดูจากการร่วมกิจกรรมของนักเรียน

คำถามปริศนา อะไรเอ่ย

- | | |
|--|-----------------|
| ๑. กลมเป็นมัน คนใช้ทุกวัน ชื่อน้ำนำหัวเราะ | (ชัน) |
| ๒. กลางคืนหวาน กลางวันเก็บ | (ดาว) |
| ๓. เกิดจากไฟ หายไปกับลม | (ควันไฟ) |
| ๔. ตอนเกิดมีหางไม่มีขา โตต่อมามีขาไม่มีหาง | (กบ) |
| ๕. แก่ผาคดกลโคสน กระโจนลงน้ำ | (กล้วยแขก) |
| ๖. กานเทาเหียน ใบเทาถาด | (บัว) |
| ๗. ชื่อเป็นหนาสัตว์ คนนำมาจัดแจกัน | (ดอกบัว) |
| ๘. เค้นวันยังคำ แต่ประจำอยู่กับที่ | (นาฬิกา) |
| ๙. มีใบรอบหัว มีตารอบตัว | (สัปประด) |
| ๑๐. ตัวนิต ๆ มีฤดูมเสียง | (นกหวีด) |
| ๑๑. มีพื้นมากมาย กินไตเตแสน | (หวี) |
| ๑๒. มาจากอังกฤษ มีฤดูทหัว | (ไม้ขีด) |
| ๑๓. ฟันทองทองเดียว แต่แลเหลียวไม่เห็นกัน | (หู) |
| ๑๔. กางขา ตาเดียว ปากเปี้ยว นิ้วกระดก | (คนยิงปืน) |
| ๑๕. ก่อนไปตองหา ก่อนกลับมาตองทิ้ง | (กระต่ายขำระ) |
-

ข้อกิจกรรม

ปริศนาอะไรเอ๋ย (ผจญภัยมหาสมบัติ)

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการหาคำตอบจากคำถามที่ได้รับมา
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวและความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบ
หลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ทาง จากคำถามที่ได้รับ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเอาข้อมูลจากคำถามที่ได้รับ
มาหาคำตอบที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. แผนภาพทางสมบัติ ๔ แผน
๒. คำถามปริศนา ๒๐ คำถาม
๓. ตัวอักษรวาง ๒๐ ตัว (งู สุนัขจิ้งจอก เสือ ผี ช้าง ชนิทละ ๕
ตัว)

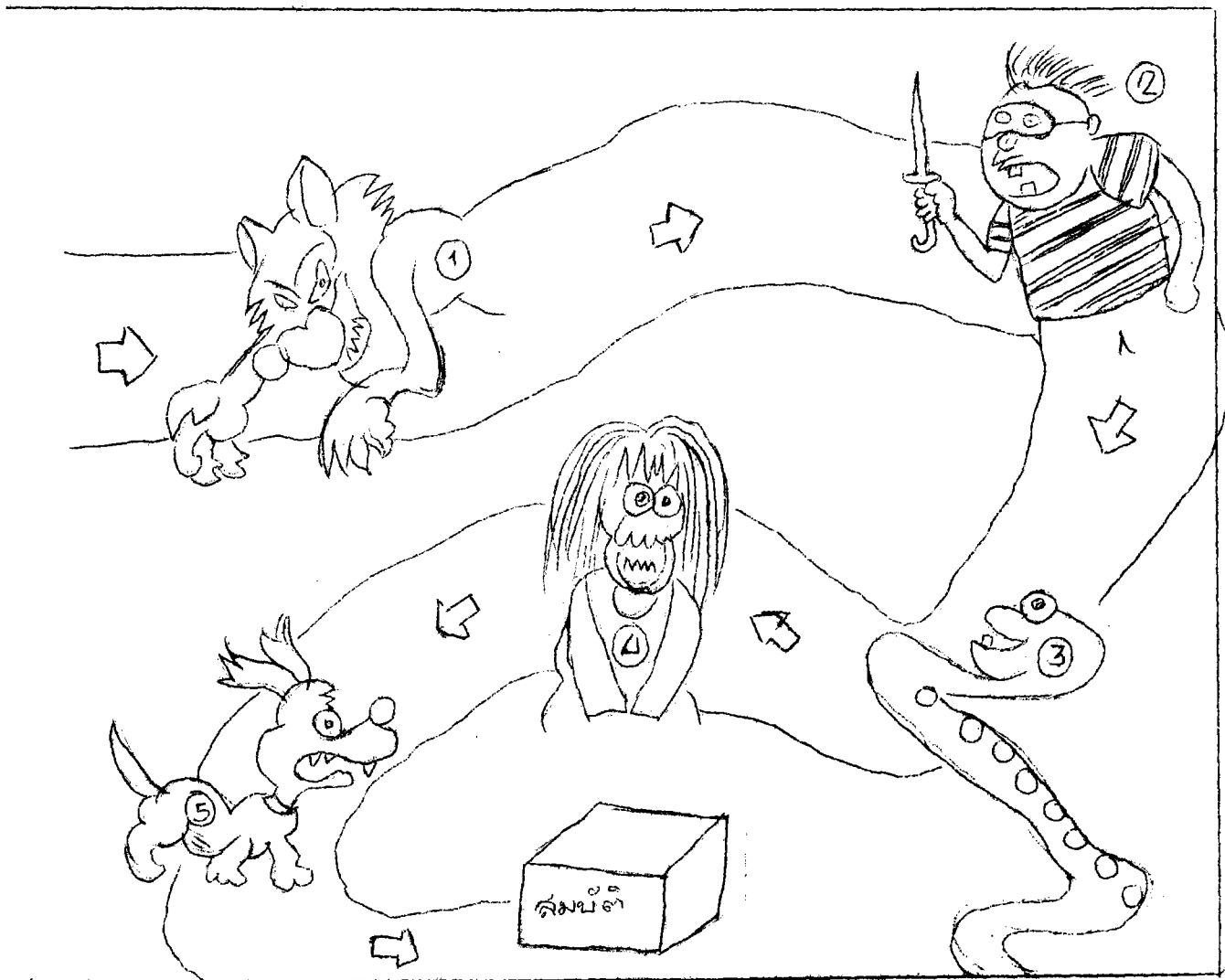
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ครูนำแผนภาพทางสมบัติติดบนกระดานดำ โดยให้แต่ละแผนเป็นตัวแทน
ของแต่ละกลุ่ม แผนภาพทางแต่ละแผนจะมีสิ่งกีดขวางที่เป็นอุปสรรคใน
การค้นพบสมบัติอยู่แผนละ ๕ แห่ง
๓. ครูอ่านคำถามปริศนาทีละคำถาม
๔. กลุ่มใดสามารถตอบได้ให้รับยกมือตอบ คำตอบถูก สิ่งกีดขวางบนแผน
ลายทางของกลุ่มตนเองจะหมดไปคำตอบละ ๑ สิ่ง แต่คำตอบผิดจะต้องถูก
เพิ่มสิ่งกีดขวางบนลายทางคำตอบละ ๑ สิ่ง เช่นกัน

๕. ครูจะถามจนครบ ๒๐ คำถาม แล้วดูว่ากลุ่มใดสามารถค้นพบสมบัติใดก่อน
หรือสิ่งกีดขวางน้อยที่สุด จะถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากคำตอบของนักเรียน
๒. ดูจากการรวมกิจกรรมของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

ปริศนาอะไรเอ่ย (ซิงเกิ้ล)

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการคิดหาคำตอบจากคำถามปริศนาที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการมองคำถามหลาย ๆ ด้าน เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออ ในการนำเอาข้อมูลจากคำถามปริศนามาวิเคราะห์เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. รูปนก ปลา เต่า กระจ่าง ชนิลละ ๔ ตัว
๒. คำถามปริศนา ๒๐ คำถาม

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ตัดชื่อให้แต่ละกลุ่มดังนี้ กลุ่มที่ ๑ ชื่อ นก กลุ่มที่ ๒ ชื่อ ปลา กลุ่มที่ ๓ ชื่อ กระจ่าง กลุ่มที่ ๔ ชื่อ เต่า
๓. ครูแบ่งเส้นบนกระดานซอลค์เป็น ๔ ช่วง โดยให้แต่ละช่วงเป็นตัวแทนของแต่ละกลุ่ม
๔. ครูนำเอาตัวนก ปลา กระจ่าง เต่า ชนิลละ ๔ ตัว ติดติดกันในแต่ละกลุ่ม
๕. แต่ละกลุ่มจะได้รับคำถามปริศนาละ ๕ คำถาม
๖. กลุ่มแรกจะถามคำถามปริศนา ก่อน กลุ่มใดสามารถตอบถูกจะมีสิทธิ์นำตัวของตัวเองที่ถามมาไว้ที่บนแทนของตน คำตอบละ ๑ ตัว แต่คำตอบผิดจะต้องเสีย

สัตว์ในดินแดนของตนเอง ให้แก่กลุ่มที่ถามคำถาม ๑ ตัว

๑. แต่ละกลุ่มจะต้องพยายามดึงเอาสัตว์ที่เป็นชื่อกลุ่มตนเองมาไว้ในดินแดนของตนให้หมดก่อน แล้วจึงนำเอาสัตว์ชนิดอื่นๆ มาเป็นเชลย
๒. ดำเนินกิจกรรมเช่นสลับกัน จนหมดทุกคำถาม
๓. กลุ่มใดได้จำนวนสัตว์ที่มาเป็นเชลยมากกว่า ถือว่าเป็นกลุ่มที่ชนะ

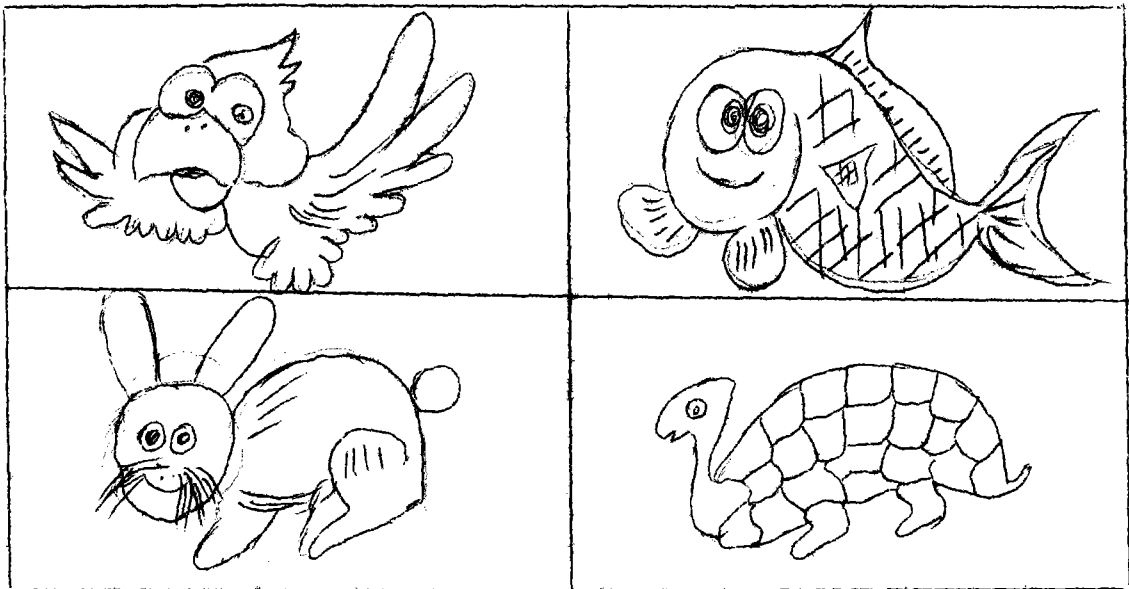
ขั้นประเมินผล

๑. จากการตอบคำถามปริศนาของนักเรียน
๒. จากการรวมกิจกรรมของนักเรียน

คำถามปริศนา

๑. อะไรเอ๋ย รูปร่างเหมือนเรือใบ เล่นไปบนผา (เตารีด)
๒. อะไรเอ๋ย สืบหาพาครว (ตำลึง)
๓. อะไรเอ๋ย สามตื่นตื่นมา หลังคามุงสำลี (คนแก่)
๔. อะไรเอ๋ย สี่เท้า จมูกยาว (ช้าง)
๕. อะไรเอ๋ย หลังงอ ๆ ทอหงายหง (เคียว)
๖. อะไรเอ๋ย กลมเหมือนพระจันทร์ ออกลูกตั้งพัน
เหมือนกันทุกตัว (ผึ้ง)
๗. อะไรเอ๋ย แก่ผาลงโคลน กระโจนลงน้ำ (กวายแซก)
๘. อะไรเอ๋ย ขาเรียวเล็ก คนเจ้าชอบไซ (ตะเกียบ)
๙. อะไรเอ๋ย เช้า ๆ เช้าค่ำ คำ ๆ ออกเรียง (ทาว)
๑๐. อะไรเอ๋ย แดดรอน ๆ รำละครอยู่กลางถนน (ตำรวจจราจร)
๑๑. อะไรเอ๋ย ตัวงอเหมือนงู ผ่นพ่นน้ำตาไหล (ยานต์)

๑๒. อะไรว๊ว ปลายเรียว หัวเรียว ทองเหี่ยวในสมุด (ปากกา)
๑๓. อะไรว๊ว ฝนตกลงมา หลังกาไม่เปียก (ใบบอน)
๑๔. อะไรว๊ว มาจากเมืองพม่า มีตาบอดตัว (สับประค)
๑๕. อะไรว๊ว วัวก็ไม่ใช่วัว ตามตัวมีบั้ง (มาลัย)
๑๖. อะไรว๊ว เหล็กแดง แง่ไตคั่น (ไล่เคียน)
๑๗. อะไรว๊ว ใหญ่แสนใหญ่ ชูคอไปทำเหียน (ปลาวาฬ)
๑๘. อะไรว๊ว ใหญ่กว่าภูเขา เบากว่าขน (เมฆ)
๑๙. อะไรว๊ว รี รี เหมือนใบพลู มีรูอยู่ตรงกลาง (หวี หุว)
๒๐. อะไรว๊ว มีฟันมากมาย แตกอะไรไม่ได้ (หวี)



ชื่อกิจกรรม

แข่งขันกินดาว

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการหาคำตอบจากคำถามที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวและความคิดยืดหยุ่นในการค้นหาคำตอบหลาย ๆ ทิศ หลาย ๆ ทาง จากคำถามที่ได้รับ
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเอาข้อมูลจากคำถามที่ได้รับมาหาคำตอบที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. ชิ้นส่วนรูปใบหน้าเด็ก ตาแปะ อายิง และคนป่า ชนิดละ ๑๐ ชิ้นส่วน
๒. คำถามปริศนา ๑๕ คำถาม

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ตั้งชื่อแต่ละกลุ่มดังนี้ กลุ่มที่ ๑ ชื่อกลุ่มเด็กน้อย กลุ่มที่ ๒ ชื่อกลุ่มตาแปะ กลุ่มที่ ๓ ชื่อกลุ่มอายิง กลุ่มที่ ๔ ชื่อกลุ่มคนป่า
๓. ครูแบ่งกระดานชอล์คเป็น ๕ ช่อง โดยให้ช่องที่ ๑-๔ เป็นดินแดนของแต่ละกลุ่ม ส่วนช่องสุดท้ายเป็นช่องอิสระ
๔. ครูนำชิ้นส่วนของ เด็กน้อย อายิง ตาแปะ และคนป่า ติดรวมไว้ที่ช่อง-อิสระ
๕. ครูอ่านคำถามปริศนาที่ละคำ กลุ่มใดตอบได้ให้รับยกมือ กลุ่มใดตอบถูกจะได้ชิ้นส่วนของใบหน้า คำตอบละ ๑ ชิ้นส่วน เช่น รูปหน้า คิ้ว ตา จมูก ปาก เป็นต้น เพื่อนำมาติดไว้ที่ช่องของกลุ่มตน
๖. กลุ่มใดตอบผิดจะต้องหยุดตอบคำถามต่อไป ๑ คำถาม
๗. เมื่อตอบคำถามจนรูปหน้าของกลุ่มสมบูรณ์แล้ว และยังตอบถูกอีกจะได้รับดาวติดไว้ตามรูปหน้า คำตอบละ ๑ ดวง เป็นรางวัลพิเศษ
๘. ดำเนินกิจกรรมจนครบ และได้ความมากกว่ากลุ่มอื่น จะเป็นผู้ชนะ

ชั้นประถมศึกษา

๑. จากการตอบคำถามของนักเรียน
๒. จากการรวมกิจกรรมของนักเรียน

คำถามปริศนา

๑. อะไโรเอ๋ย มีปากไม่มีฟัน กินข้าวทุกวันได้มากกว่าคน (หม้อข้าว)
 ๒. อะไโรเอ๋ย ไม่ใช่ของราชนคร ไม่ใช่ของหลวง แต่ใช้ช่วงรัชวาลย์
(ดวงอาทิตย์)
 ๓. อะไโรเอ๋ย ไม่มีคอ ไม่มีหัว มีแต่หน้า ถึงเวลา ตีเอา ตีเอา
(กลอง)
 ๔. อะไโรเอ๋ย รูปร่างกลม ๆ มีลมข้างใน เค็ก ๆ ซอบใจ ซื่อไปถือเล่น
(ลูกโป่ง)
 ๕. อะไโรเอ๋ย สีสันซีด ๆ อ้าปากกินคน (มุ้ง)
 ๖. อะไโรเอ๋ย สองไม่ตรง (ยี่เก)
 ๗. อะไโรเอ๋ย สีส้มจุกยาว (ข้าง)
 ๘. อะไโรเอ๋ย ลูกกินได้ ใบยาสูบ (จาก)
 ๙. อะไโรเอ๋ย สีเทาเทาคร่ำ (ตำลึง)
 ๑๐. อะไโรเอ๋ย ใหญ่กว่าภูเขา เบากว่านุ่น (เมฆ)
 ๑๑. อะไโรเอ๋ย หนึ่งที่มีอยู่ คู่แล้ววง (หนังตา)
 ๑๒. อะไโรเอ๋ย ใดยาวเหลือสั้น ใส่สั้นเหลือยาว (กางเกง)
 ๑๓. อะไโรเอ๋ย สองตาพันหัว (แซก)
 ๑๔. อะไโรเอ๋ย ไม่ใกล้ไม่ไกลมองเห็นรำไร (จุก)
 ๑๕. อะไโรเอ๋ย ปากเหมือนกระโถน ตะโหนดตามงาน (ลำโพง)
-

ชื่อกิจกรรม

ปริศนาคำตอบ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการคิดตั้งคำถามแปลก ๆ ใหม่ ๆ จากคำตอบที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการนำเอาคำที่ได้รับมาตั้งเป็นคำถามปริศนาได้
๓. เพื่อให้นักเรียนจิตหาส่วนปลีกย่อยและรายละเอียดเพื่อตั้งคำถามปริศนา

อุปกรณ์

๑. ภาพพวงองุ่น ๕ พวง
๒. คำตอบเพื่อตั้งปริศนา ๒๐ คำ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ครูแบ่งกระดาษชอตคอกเบิร์ด ๔ ช่องเท่า ๆ กัน โดยให้แต่ละช่องเป็นดินแดนของแต่ละกลุ่ม
๓. ครูนำภาพพวงองุ่น ซึ่งมีผลองุ่นพวงละ ๑๐ ผล ติดในแต่ละช่อง ๆ ละ ๑ พวง
๔. ครูให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมารับช่องคำตอบกลุ่มละ ๑ ช่อง
๕. ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันนำคำที่ได้รับมาตั้งเป็นคำถามปริศนาเพื่อให้กลุ่มอื่น ๆ ไขได้ทาย
๖. ให้แต่ละกลุ่มถามคำถามที่ตนตั้งขึ้นที่ละคำถาม เพื่อให้กลุ่มอื่น ๆ ไขได้ทาย

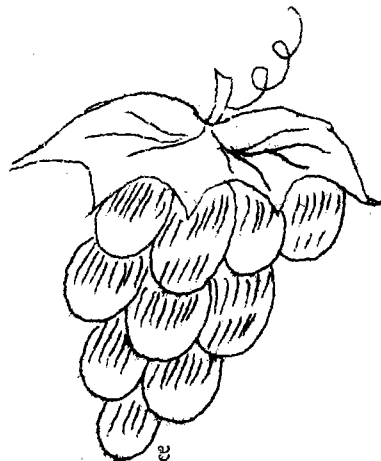
๗. กลุ่มที่จะตอบคำถามมีสิทธิ์จะถามรายละเอียดจากคำถามนั้น ซึ่งกลุ่มที่จะถาม
จะตอบเพียงคำว่า ใช่ หรือ ไม่ใช่ เท่านั้น เช่น เป็นพืชใช่ไหม (ใช่)
กินได้ใช่ไหม (ไม่ใช่) เป็นต้น
๘. กลุ่มใดตอบได้ให้รีบตอบ ถ้าตอบถูกต้องได้ผลองุ่นจากกลุ่มที่ถาม คำตอบละ ๑ ผล
แต่ถ้าตอบผิดจะต้องเสียผลองุ่นในกลุ่มที่ถาม คำตอบละ ๑ ผล เช่นกัน
๙. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้สลับกันทีละกลุ่มจนครบทุกกลุ่ม
๑๐. ทูวากลุ่มใดได้ผลองุ่นมากกว่ากัน

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการตั้งคำถามของนักเรียน
๒. ดูจากการซักถามเพื่อหาคำตอบของนักเรียน
๓. ดูจากการรวมกิจกรรมของนักเรียน

คำตอบเพื่อตั้งปริศนา

- | | | | |
|-------------|-----------------|--------------|------------|
| ๑. บัว | ๒. กระจิก | ๓. ดินน้ำมัน | ๔. ชามจีน |
| ๕. สามล้อ | ๖. วาว | ๗. กลวยหอม | ๘. แมลงวัน |
| ๙. หน่อไม้ | ๑๐. ส้มตำ | ๑๑. จิงโจ้ | ๑๒. ไข่ดาว |
| ๑๓. แป้งน้ำ | ๑๔. จิงโจ้ | ๑๕. สามล้อ | ๑๖. น้ำปลา |
| ๑๗. ต้นหอม | ๑๘. กลวยบัวควี่ | ๑๙. เทียน | ๒๐. ไฟฉาย |



ชื่อกิจกรรม

ปริศนาหาคำ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการหาคำตอบจากคำถามที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวและความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบ
หลาย ๆ ทิศ หลาย ๆ ทาง
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเอาข้อมูลจากคำถามที่ได้รับมาหาคำตอบที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

แผนภูมิปริศนาหาคำ ๑๐ คำ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องปริศนาหาคำหยาที่นักเรียนเคยร่วมกิจกรรมไปแล้ว
๒. ครูนำเอาแผนภูมิปริศนาหาคำ ซึ่งมีแต่สระติดบนกระดานคำ ครั้งละ ๑ แผ่น แล้วให้นักเรียนหาพยัญชนะมาเติมในช่องว่างเพื่อหาคำที่สมบูรณ์ โดยที่แต่ละคำครูจะบอกใบ้ให้ว่าเป็นคำที่เกี่ยวกับ สัตว์, สิ่งของ, อาชีพ หรืออะไรก็ได้แต่ที่เกี่ยวข้องกับคำนั้น ๆ
๓. นักเรียนคนใดตอบได้ให้รับยกมือขึ้นตอบ ถ้ายังตอบไม่ได้ ครูจะพยายามอธิบายความหมายของคำเหล่านั้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีนักเรียนที่สามารถตอบได้ถูกต้อง
๔. คำที่เป็นปริศนามี ๑๐ คำ ดังนี้

- | | | |
|--------------|----------------------------------|------------|
| ๑) _ _ ำ _ | เป็นชื่อของสัตว์น้ำ | เฉลย ปลา |
| ๒) _ ะ ิ | เป็นชื่อของดอกไม้ | เฉลย มะลิ |
| ๓) _ ะ ิ | เป็นชื่อของเครื่องปรุงเครื่องแกง | เฉลย เกล็ด |
| ๔) _ ำ _ _ ำ | เป็นชื่อของไม้ | เฉลย กล้วย |
| ๕) _ _ ู _ | เป็นชื่อของสัตว์ปีก | เฉลย นกยูง |

- ๒) แ _ _ _ _ เป็นชื่อของสัตว์ที่เป็นพาหะนำโรคเนลย แมลงวัน
- ๓) โ _ _ โ _ เป็นชื่อของเครื่องใช้ เนลย โคมไฟ
- ๔) _ ำ _ แ _ _ เป็นชื่อสถานที่ท่องเที่ยว เนลย บางแสน
- ๕) _ ำ _ _ _ เป็นชื่อของอาชีพ เนลย ตำรวจ
- ๑๐) โ _ _ เ _ _ _ เป็นชื่อสถานที่ เนลย โรงเรียน

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการตอบคำถามของนักเรียน
 ๒. ดูจากการร่วมกิจกรรมของนักเรียน
-

ชื่อกิจกรรม

ปริศนาทายหา

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการคิด แสดงหาทางต่าง ๆ จากคำ
ที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัว และยืดหยุ่นในการหาคำตอบจากหาทาง
ที่เพื่อนแสดงให้ดูได้

อุปกรณ์

๑. บัตรคำ
๒. นกหวีด

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม ๆ ละ ๕ คน
๒. ให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมากลุ่มละ ๑ คน
๓. ครูทำสลากคำ ๔ ประเภทคือ อาชีพ กีฬา สัตว์ และเครื่องใช้
ในกล่องเป็นชุดแจกให้ตัวแทนกลุ่มละ ๑ ชุด
๔. ให้ตัวแทนกลุ่มบอกสมาชิกภายในกลุ่มว่าใบบัตรคำประเภทใด
๕. ให้ตัวแทนกลุ่มแสดงหาทางประกอบคำต่าง ๆ ที่ได้รับ เพื่อให้สมาชิกภายใน
กลุ่มทายว่า เป็นคำอะไร
๖. ตัวแทนกลุ่มจะต้องพยายามแสดงหาทางให้เร็วที่สุด คำใดยากให้ข้ามไปก่อน
ถ้ามีเวลาเหลือจึงกลับมาใช้คำที่ยังไม่ได้

๘. ให้เวลากลุ่มละ ๘ นาที เมื่อหมดเวลาครูจะเป็นกษัตริย์ ผู้แสดงท่าทาง จะต้องหยุดทันที
๙. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ที่ละกลุ่มจนครบ กลุ่มใดท่ายท่าทางได้มากกว่าภายใน เวลาจำกัด จะถือว่าชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากท่าทางการแสดงประกอบคำของนักเรียน
๒. ดูจากการท่ายท่าทางที่เพื่อนแสดง
๓. ดูจากการรวมกิจกรรมของนักเรียน

คำที่ใช้แสดงท่าทาง (ใบ) แบ่งเป็น ๔ หมวด คือ

<u>อาชีพ</u>	<u>สัตว์</u>	<u>ทาทาง</u>	<u>กีฬา</u>
๑. ตำรวจ	ลิง	รองไห	วายนำ
๒. หมอ	เปิด	เป็นลม	ชกมวย
๓. ครู	ช่าง	โกรธ	ฟุตบอล
๔. ขอทาน	ผีเสื้อ	หิว	ป้องกัน
๕. นักร้อง	คางคก	ง่วงนอน	แบดมินตัน
๖. จราจร	ปลา	คิดถึง	กระโดดเชือก
๗. กษาย	ไก	เบื่อ	ชักคะเยอ
๘. ผู้พิพากษา	แมว	ดีใจ	วอลเลย์บอล
๙. บรมไพร่	ยี่ราฟ	คัน	วิ่งเปรี้ยว
๑๐. ช่างปั้น	งู	กลัว	ตะกรอ

ชื่อกิจกรรม

ปริศนาทายท่า (คำพังเพย)

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการคิดและแสดงท่าทางจากคำพังเพยที่ได้รับ
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวและความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบจากการแสดงท่าทางของเพื่อนได้

อุปกรณ์

๑. บัตรคำพังเพย ๒๐ ใบ
๒. นกหวีด

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ให้นักเรียนนั่งล้อมเป็นวงกลม
๒. ครูแจกซองปริศนาคำพังเพยให้นักเรียนคนละ ๑ ซอง ภายในซองจะมีคำพังเพยหรือคำสุภาษิตอยู่ซองละ ๑ คำ
๓. ให้นักเรียนแต่ละคนแอบเปิดดูคำที่ตนได้รับ พร้อมทั้งคิดท่าทางใบประกอบคำ ๆ นั้น
๔. ให้แต่ละคนลุกขึ้นแสดงท่าทางใบประกอบคำที่ตนเองได้รับ
๕. สมาชิกคนใดตอบได้ให้รีบตอบ ถ้าตอบถูกจะได้บัตรคำพังเพยนั้นเป็นของตนเอง
๖. ดำเนินกิจกรรมเช่นนี้ทีละคนจนครบ
๗. นักเรียนคนใดได้บัตรคำมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากการแสดงท่าทางใบประกอบคำของนักเรียนแต่ละคน

๒. จากการตอบคำถามของนักเรียน

๓. จากการรวมกิจกรรมของนักเรียน

คำพังเพยที่ใช้แสดงท่าทาง (ใบ)

๑. หัวล้านไต่หัว

๓. น้ำขึ้นให้รีบตัก

๕. ช้างจับตักแตน

๗. วัวหายลอมคอก

๙. ช่างตายทั้งตัว ใบบัวปัดไม้มืด

๑๑. ไก่จามเพราะชน คนจามเพราะแดง

๑๒. เขียนเสือให้วัวกลัว

๑๔. เขาเมืองตาหลวตองหลวตาตาม

๑๖. ชีโพรงให้กระรอก

๑๘. ค้างในหากิน

๒๐. ผ่นทั้งให้เป็นเข็ม

๒. กิ้งก่าไต่ทอง

๔. ไก่เห็นตีนงู งูเห็นนมไก่

๖. รำไม่ดีโทษปี่โทษกลอง

๘. กินปูนร้อนท้อง

๑๐. เซ็นครกขึ้นนุกเขา

๑๓. เขียนด้วยมือลบด้วยเท้า

๑๕. ซาซาไคพราเลมงาม

๑๗. น้ำพึ่งเรือเสือพึ่งป่า

๑๙. ขวางงูไม่พนักคอ

ชื่อกิจกรรม ภาพปริศนา

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนใช้จินตนาการและประสบการณ์ของตนเองในการคิดริเริ่มเพื่อแก้ปัญหาจากภาพปริศนา
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบจากภาพปริศนา
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการหาคำตอบจากภาพปริศนากายในเวลาที่จำกัด

อุปกรณ์

๑. ภาพปริศนาจำนวน ๒๕ ภาพ
๒. บัตรเฉลยจำนวน ๒๕ ภาพ

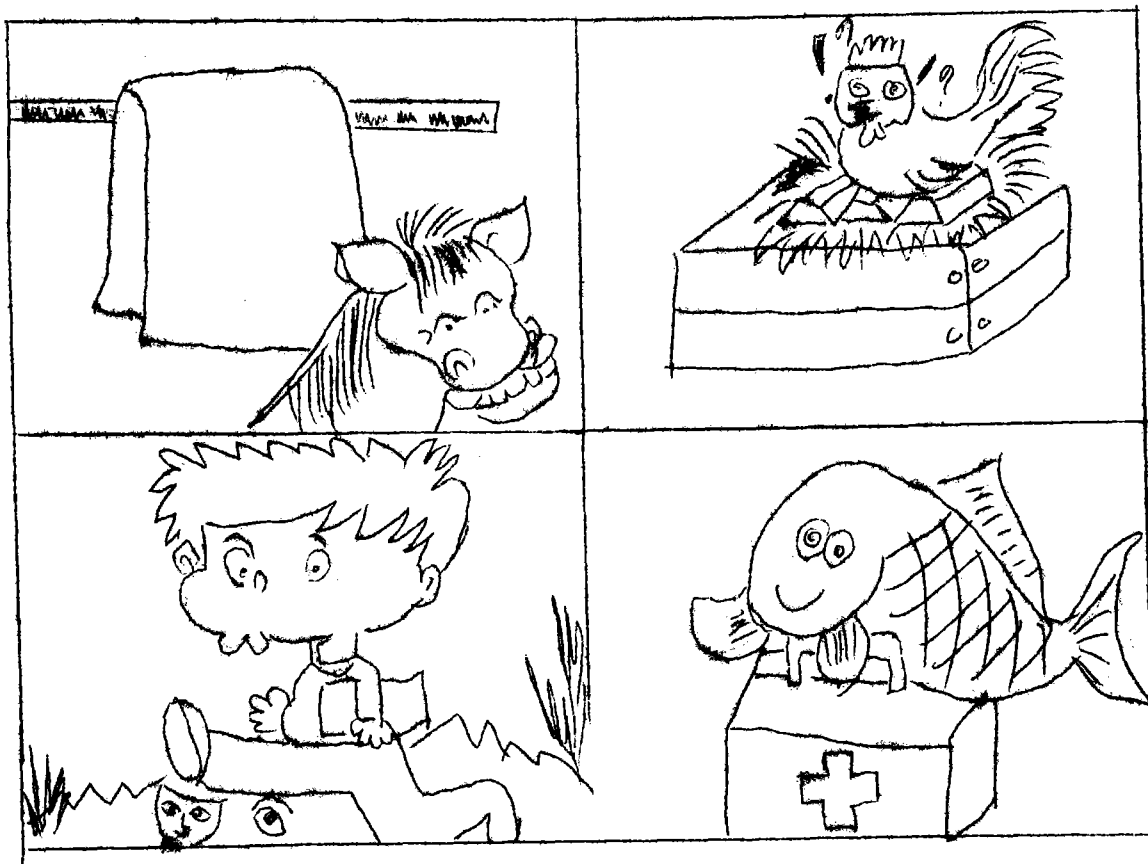
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๔ กลุ่ม เท่า ๆ กัน
๒. ครูอธิบายวิธีการของกิจกรรมดังนี้
เมื่อครูให้สัญญาณนักเรียนทุกคนจะต้องมองภาพที่มีชื่อครู
ภาพนี้จะมี ความหมายทางอ้อม ดังนั้นนักเรียนต้องแปลอีกครั้งหนึ่ง
กลุ่มใดตอบความหมายของภาพได้ก่อน จะได้ ๑ คะแนน
๓. ครูเริ่มกิจกรรมโดยชูภาพช้า ๆ ทีละภาพ เพื่อให้ นักเรียน
๔. ภาพใดที่นักเรียนตอบผิด จะให้กลุ่มที่ตอบทีหลังตอบอีก
๕. ครูให้ดูเฉลยคำตอบที่ถูกต้อง

ขั้นประเมินผล

ดูจากคำตอบของนักเรียน ซึ่งจะถูกหรือผิดก็ตาม ทั้งนี้เพราะมุ่งให้นักเรียนได้ใช้
จินตนาการและความคิดริเริ่มของตนเองมากกว่า

ตัวอักษรปริศนาภาพ



เฉลย

1. ¹ตัว ²ขาวมา 2. ¹ฟัก ²ทอง
3. ²ขาม ²หน้า ²ขามตา 4. ปลาหมึก

ชื่อกิจกรรม

ปริศนาทายของ

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวในการคลำหาสิ่งของปริศนาให้ได้มากที่สุด
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดซื่อสัตย์ในการจับประเภทสิ่งของที่คลำให้มากที่สุดภายใต้เวลาจำกัด

อุปกรณ์

๑. กล่องปริศนา
๒. สิ่งของปริศนา ๒๐ ชิ้น คือ หวี สำลี หนู กระไรกรตักเล็บ เปลือกหอย นกหวีด ลูกกุกแจ แม่กุกแจ ขวตนม ตัวหนีบผ้า หลอดคาย ท่อพีพี ถ่านไฟฉาย กระบอกไฟฉาย ผ้าเช็ดหน้า ช้อน ส้อม ตลับเทป แปรงสีฟัน แปรงขัดรองเท้า
๓. ถังมือ

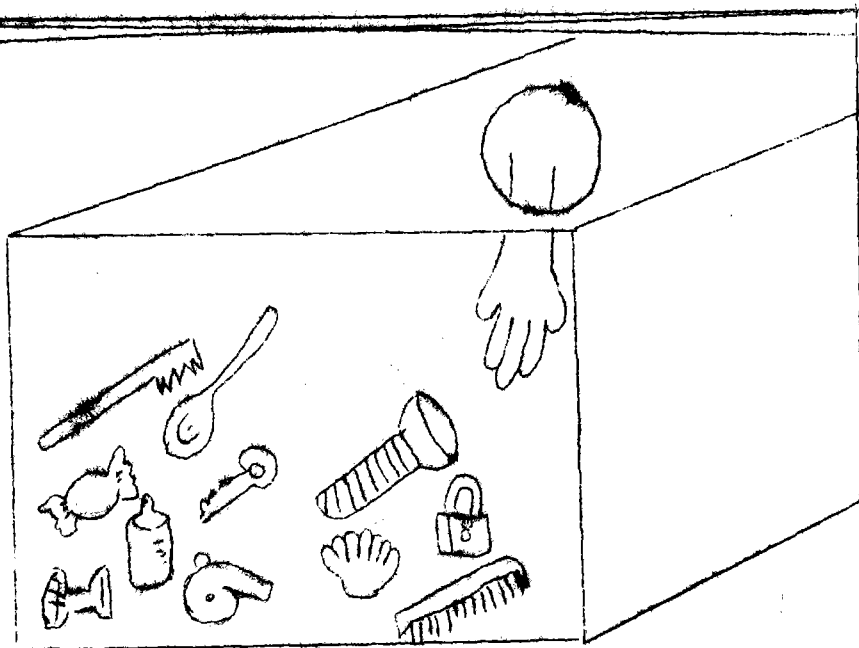
ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. แบ่งนักเรียนออกเป็น ๕ กลุ่ม ๆ ละ ๔ คน
๒. ครูนำกล่องปริศนาซึ่งเจาะรูกว้างพอที่จะสอดมือเข้าไปคลำสิ่งของได้ ภายในกล่องจะบรรจุสิ่งของที่เป็นปริศนาไว้ ๒๐ ชิ้น
๓. ให้แต่ละกลุ่มออกมาขึ้นรอบ ๆ กล่องปริศนา
๔. ให้สมาชิกของกลุ่มใส่ถังมือและคลำสิ่งของที่แต่ละคนจนครบทุกคน
๕. ให้เวลาในการคลำคนละ ๒ นาที
๖. ให้สมาชิกแต่ละกลุ่มร่วมกันอภิปรายว่าแต่ละคนคลำอะไรบ้าง และสิ่งของใดที่มีลักษณะเหมือนกัน สิ่งของใดใช้คู่กัน

๗. จดชื่อสิ่งของที่นำมาซึกแต่ละฉบับคลำไ้คลงในกระถาง
๘. ครุ่นำสิ่งของจากกล่องปริศนาใ้ไท้เกเรียนดูทีละชิ้น
๙. ไ้ไท้เกเรียนแต่ละกลุมตรวจดูรายชื่อสิ่งของทีจคไ้ไว้วาตรงกับทีครูเจลยกซึ้น

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากปริมาณการคลำหาสิ่งของภายในกล่องปริศนา
๒. ดูจากปริมาณการจัดประเภทสิ่งของทีคลำไ้



ชื่อกิจกรรม ปริศนาอักษรไขว้รูปภาพ
จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการหาคำตอบต่าง ๆ เพื่อตอบปริศนา
จากรูปภาพที่กำหนด
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวในการหาคำตอบปริศนาจากรูปภาพที่
กำหนดให้ได้ภายในเวลาจำกัด
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบปริศนาหลาย ๆ
คำตอบเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้อง
๔. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการวิเคราะห์รูปภาพที่กำหนด
ให้เพื่อหาคำตอบปริศนาที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. ตารางปริศนาอักษรไขว้รูปภาพ
๒. ตารางเฉลย

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำแผนภูมิปริศนาอักษรไขว้รูปภาพติดบนกระดานคำ
๒. ครูอธิบายส่วนต่าง ๆ ของตาราง พร้อมทั้งวิธีการของกิจกรรมดังนี้
 - ๒.๑ ตารางนี้เรียกว่า ตารางปริศนาอักษรไขว้รูปภาพ ซึ่งจะมี
ตารางทั้งแนวกิ่งและแนวนอน จุดเริ่มของช่องตารางจะมีเลข
ข้อกำกับอยู่ ภาพที่อยู่บริเวณจุดเริ่มของตารางจะเป็นข้อมูลที่
ช่วยให้นักเรียนหาคำตอบของปริศนาข้อนั้น ๆ ได้
 - ๒.๒ ตารางแต่ละช่องทั้งแนวกิ่งและแนวนอน บางช่องจะมีพยัญชนะ
สระ หรือ วรรณยุกต์ กำกับอยู่แต่บางช่องไม่มี
 - ๒.๓ ครูจะให้นักเรียนหา พยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ จากช่อง
ตารางตารางที่ขาดหายไปช่องละ ๑ ตัว เมื่อนักเรียนเติม
พยัญชนะ สระ หรือวรรณยุกต์ลงในช่องว่างแล้ว จะได้คำขึ้นมา
คำดังกล่าวจะต้องสอดคล้องกับรูปภาพที่กำหนดอยู่ในแต่ละข้อ
จึงจะถือว่าถูกต้อง

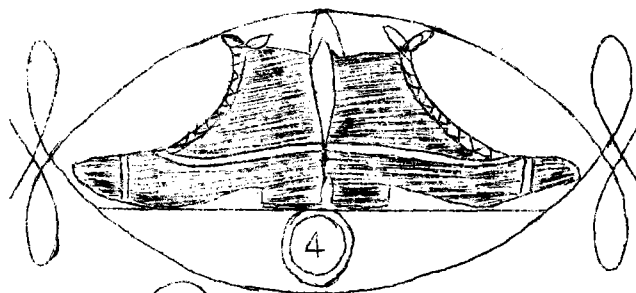
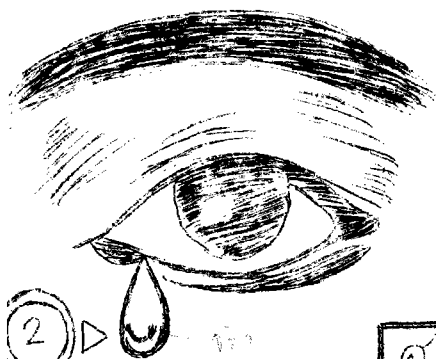
๒.๔ ในการเติมพยัญชนะ สระ หรือ วรรณยุกต์ในแต่ละช่องนั้น
บางครั้ง คำแต่ละคำทั้งแนวตั้งและแนวนอนจะใช้พยัญชนะ
สระ และ วรรณยุกต์ร่วมกัน

เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการของกิจกรรมแล้วครูจึงให้นักเรียนทำตาราง
ปริศนาอักษรไขว้รูปภาพ ที่ครูแจกให้ โดยกำหนดเวลาในการทำกิจกรรม
๑๐ นาที

๔. เมื่อหมดเวลา ครูนำเอาแผ่นเฉลยปริศนาอักษรไขว้ติดบนกระดานคำ
๕. ถามนักเรียนคนใดหาคำตอบปริศนามาจากตารางปริศนาอักษรไขว้รูปภาพ
ได้ถูกต้องและได้ปริมาณ最多ที่สุดในเวลาจำกัด

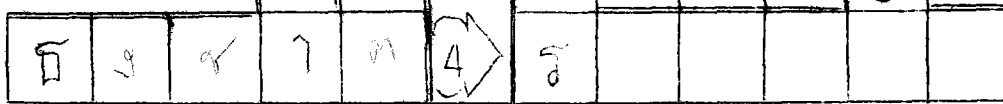
ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความถูกต้องของคำตอบที่นักเรียนตอบ
 ๒. ดูจากปริมาณข้อที่นักเรียนตอบถูกต้อง
-

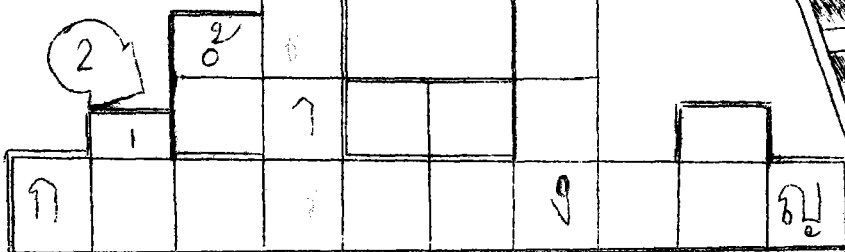


2

3

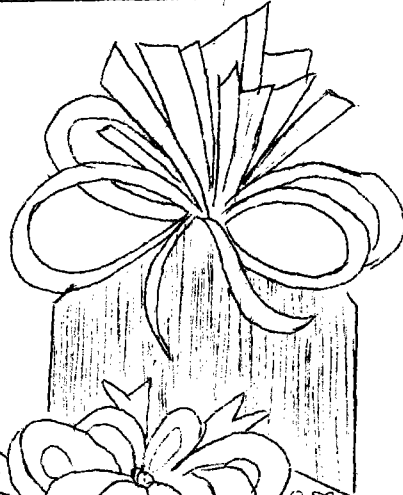
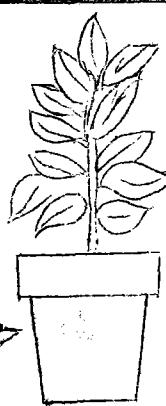


1



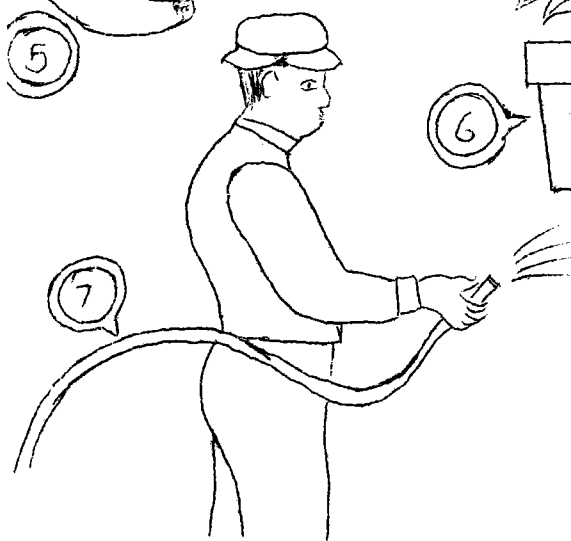
7

6

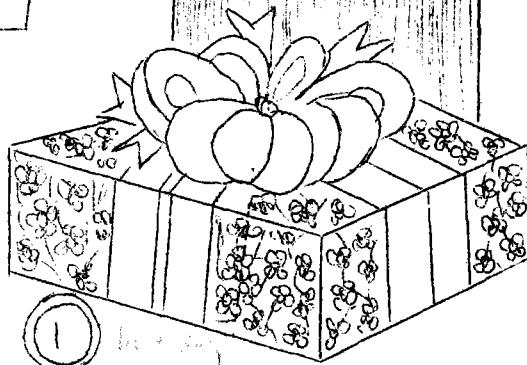


7

5



1



ชื่อกิจกรรม ปริศนาอักษรไขว้ "แบบอธิบายคำตอบ"

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการหาคำตอบปริศนาจากการอธิบายคำตอบ ที่ครูกำหนดให้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดคล่องตัวในการหาคำตอบปริศนาจากการอธิบายคำตอบที่ครูกำหนดให้ได้มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการหาคำตอบปริศนาจากการอธิบายคำตอบในหลาย ๆ ลักษณะเพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องที่สุด
๔. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการวิเคราะห์คำอธิบายที่ครูกำหนด เพื่อหาคำตอบปริศนาที่ถูกต้อง

อุปกรณ์

๑. ตารางปริศนาอักษรไขว้ "แบบอธิบายคำตอบ"
๒. ตารางเฉลย

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูทบทวนกิจกรรมปริศนาอักษรไขว้แบบรูปภาพที่นักเรียนได้ทำกิจกรรมไปแล้ว
๒. ครูแจกตารางปริศนาอักษรไขว้แบบอธิบายคำให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น
๓. ครูอธิบายถึงความแตกต่างระหว่างปริศนาอักษรไขว้แบบรูปภาพและแบบอธิบายคำว่า มีวิธีการหาคำตอบเช่นเดียวกัน จะแตกต่างกันเฉพาะรูปภาพที่เป็นตัวช่วยชี้แนะคำตอบและคำอธิบายที่เป็นตัวชี้แนะคำตอบเท่านั้น
๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการของกิจกรรมแล้วครูจึงให้นักเรียนหาคำตอบจากตารางปริศนาอักษรไขว้ที่แจก โดยใช้คำอธิบายความหมายในแต่ละช่องเป็นตัวช่วยชี้แนะคำตอบ โดยกำหนดเวลาให้ ๑๐ นาที
๕. เมื่อหมดเวลา ครูนำเอาแผ่นเฉลยปริศนาอักษรไขว้ที่มีคำอธิบายประกอบติดบนกระดานดำ
๖. ครูว่านักเรียนคนใดหาคำตอบจากตารางปริศนาได้ถูกต้อง และได้ปริมาณข้อมากที่สุดภายในเวลาจำกัด

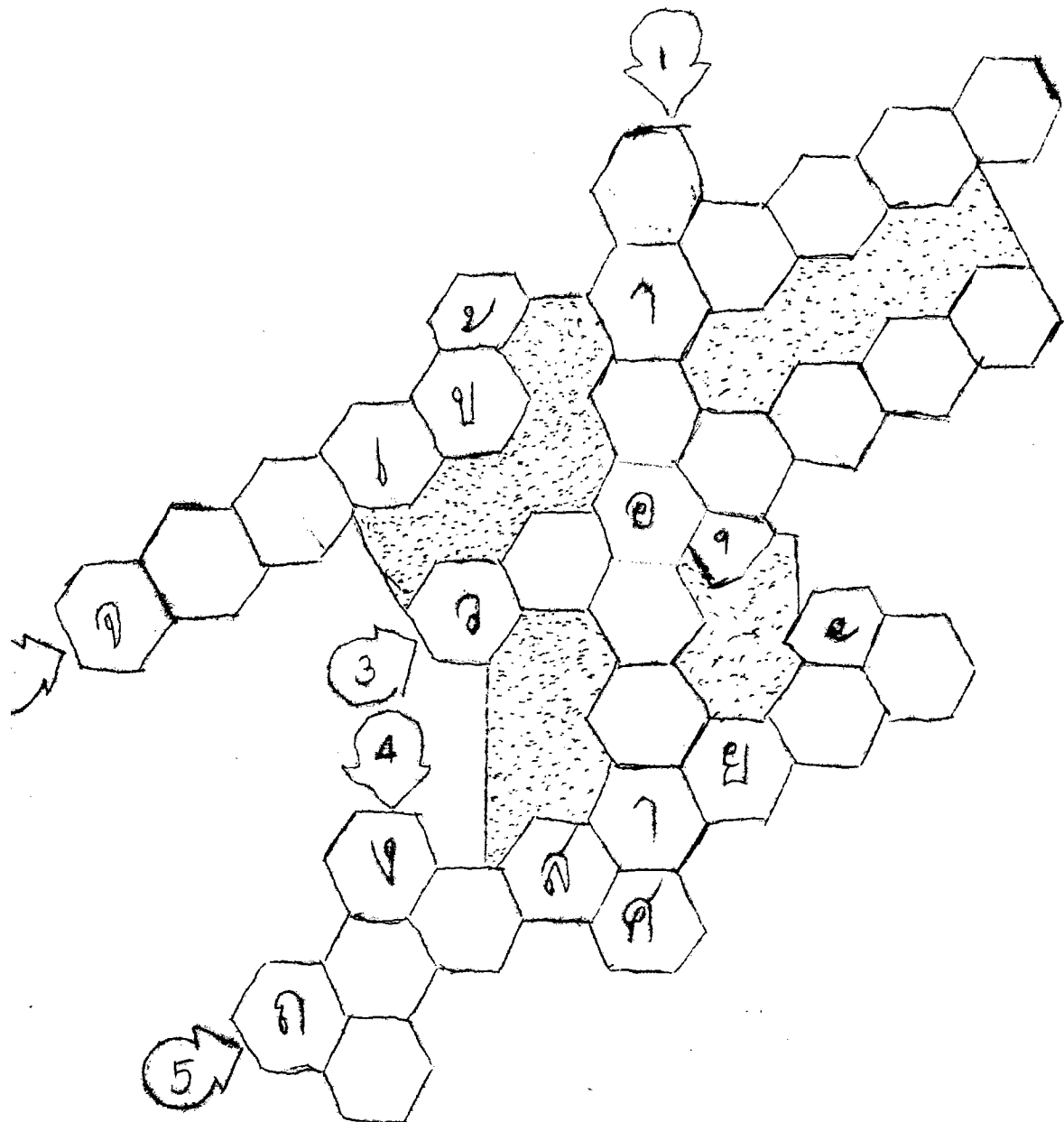
ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความถูกต้องของคำตอบที่นักเรียนตอบ
 ๒. ดูจากปริมาณข้อที่นักเรียนตอบได้ถูกต้อง
-

คำนอกใบ

๑. ยานซึ่งนำเราไปนอกโลก
 ๒. ท่าอากาศยานของมวยไทย มีชื่อของสัตว์บนอยู่ตัวหนึ่ง
 ๓. ป่าที่สงวนไว้ให้เป็นสวน
 ๔. หมวกชนิดหนึ่ง
 ๕. การคำนวณแบบผู้หญิงคือยกเท้าข้างหนึ่งไปข้างหลัง มือทั้งสองจับสายกระโปรง
สองข้างแล้วคอมคี่รับละลง
-

ปริศนาอักษรไขว้



ชื่อกิจกรรม

ปริศนาก้านไม้ขีด

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการใช้เหตุผลต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการมองปัญหาหลาย ๆ ด้านเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นได้

อุปกรณ์

๑. ก้านไม้ขีด
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูนำเอาภาพที่เกิดจากการประกบกันของไม้ขีด ๒ ภาพติดบนกระดานคำ ภาพแรกเป็นภาพปลา ๒ ตัวกำลังกัดกัน ภาพที่สองเป็นภาพ วัวหันหน้าไปข้างหน้า
๒. ครูแจกกระดาษให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่นและก้านไม้ขีดคนละก้าน แล้วให้นักเรียนจับคู่กัน
๓. ในแต่ละคู่ คนหนึ่งจะต้องจัดก้านไม้ขีดของตนเองลงในกระดาษให้เป็นรูปปลากัดกัน และอีกคนหนึ่งต้องจัดไม้ขีดเป็นรูปวัวหันหน้าตรง
๔. จะเริ่มกิจกรรมครั้งละ ๑ ฝ่ายเท่านั้น โดยให้ผู้ที่ประกบรูปภาพเป็นรูปปลากัดกัน เป็นผู้เริ่มกิจกรรมก่อนส่วนผู้ที่ประกบรูปภาพเป็นรูปวัว จะทำกิจกรรมต่อ โดยมีกติกาดังนี้

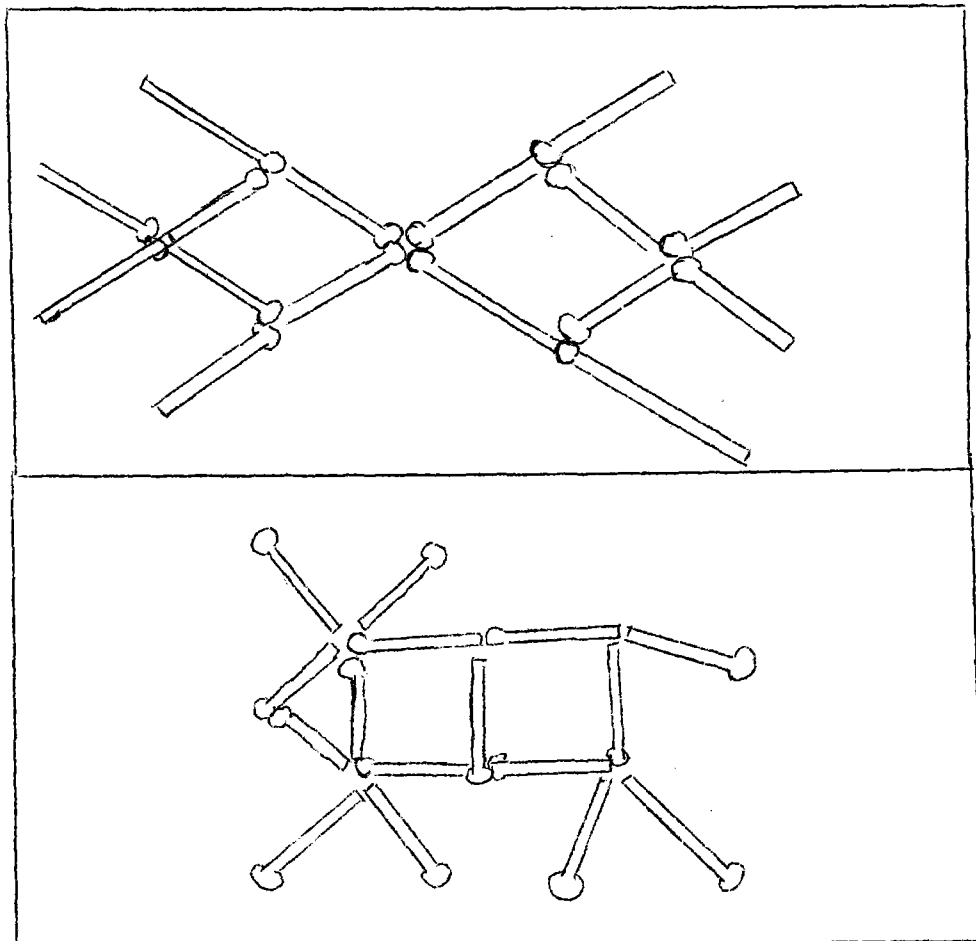
ฝ่ายปลา ๑. นักเรียนจะทำอย่างไรจึงจะให้ปลาที่กัดกันเล็ก
กัดกันและว่ายน้ำตามกัน โดยย้ายก้านไม้ขีด
เพียง ๓ ก้าน

ฝ่ายวัว ๒. นักเรียนจะทำอย่างไรจึงจะให้วัวที่หันหน้าตาม
กลับหลังหันได้ โดยย้ายก้านไม้ขีดได้เพียง
๒ ก้านเท่านั้น

๕. เมื่อนักเรียนเข้าใจวิธีการแล้วจึงเริ่มกิจกรรมครึ่งละฝ่าย ส่วนฝ่ายที่เหลือ
จะต้องเป็นผู้ดูความถูกต้องและความซื่อสัตย์ของฝ่ายที่กำลังทำกิจกรรมอยู่

ขั้นประเมินผล

ดูจากความคิดริเริ่มและความคิดยืดหยุ่นในการแก้ปัญหาของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

ปริศนาชาว

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการใช้ความคิดและจินตนาการเพื่อตอบปัญหาชาวได้
๒. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสองตัวในการตอบปัญหาชาวได้ปริมาณข้อที่มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการหาเหตุผลต่าง ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาได้
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการใช้เหตุผลเพื่อแก้ปัญหา

อุปกรณ์

แถบประโยค ๘ แถบ

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องคำถามที่มีลักษณะเป็นแบบเส้นผมบังภูเขา กล่าวคือ เป็นคำถามที่สามารถรู้คำตอบได้ง่าย แต่เรากลับคิดว่ายาก เช่น อะไรรู้ได้สะพานพุทธ นักเรียนหลายคนอาจจะตอบต่าง ๆ กัน เช่น มีเรือ มีแม่น้ำเจ้าพระยา มีเด็กเล่นน้ำได้สะพาน เป็นต้น แต่จริง ๆ แล้ว ผู้ถามต้องการให้ตอบว่า สระอู เป็นต้น หรือ ถ้าผู้สองตัวมาพบกัน จะเกิดอะไรขึ้น นักเรียนอาจจะตอบว่า มันจะกักกัน หรือ มันจะเลื้อยไปพร้อม ๆ กัน แต่แท้ที่จริงแล้วผู้ถามต้องการให้ตอบว่า จะเกิดการงง ทั้งนี้เพราะ ง. ู สองตัวรวมกันอ่านว่าง เป็นต้น ซึ่งคำถามต่าง ๆ ดังกล่าวเราเรียกว่า ปัญหาชาว
๒. ครูบอกนักเรียนว่าคำถามลักษณะต่าง ๆ ดังกล่าวมีอีกมากมาย ซึ่งจะให้นักเรียนลองช่วยกันหาคำตอบ
๓. ครูนำแถบคำตอบที่ ๑ ติดบนกระดานว่า ใครตอบได้ให้ยกมือตอบ
ต่อจากนั้น ครูจึงนำแถบประโยคคำถามที่ ๒, ๓, ๔ และ ๕ ติดบนกระดาน เพื่อให้นักเรียนหาคำตอบพร้อมทั้งแสดงเหตุผลว่าที่ตอบเช่นนั้นเพราะอะไร

ชั้นประถมศึกษา

๑. ดูจากความคิดริเริ่มในการหาคำตอบจากคำถาม
๒. ดูจากปริมาณคำตอบที่นักเรียนตอบ
๓. ดูจากลักษณะคำตอบของนักเรียน
๔. ดูจากความละเอียดลออในการให้เหตุผลของนักเรียน

แถบประโยคที่ใช้ในกิจกรรม

๑. ทราย ๓ กอง, ปูนขาว ๑ กอง, ปูนซีเมนต์ ๗ กอง
เมื่อนำมารวมกันจะได้กี่กอง เพราะเหตุใด
คำตอบ ๑ กอง
๒. จงหาที่ดินหนึ่งมี ๓ ไร่ ถ้านำมารวมกันสิบสองผืนจะได้กี่ไร่ เพราะเหตุใด
คำตอบ ๓ ไร่
๓. ถ้าทำเลข ๐ สองตัวให้มีค่า โดยไม่ทำให้เลขศูนย์นี้หายไป เราจะทำ
อย่างไร
คำตอบ นำมาเรียงกันเป็นเลข ๘
๔. ส้มสีหนัก ๑ กิโลกรัม กับเหลืกหนัก ๑ กิโลกรัม อะไรหนักกว่ากัน
เพราะอะไร
คำตอบ เท่ากัน จะต่างกันที่ปริมาณ
๕. ๗ อาทิตย์กับ ๗ สัปดาห์ อย่างไหนมากกว่ากัน เพราะอะไร
คำตอบ ๗ สัปดาห์มากกว่า เพราะ ๗ สัปดาห์หมายถึงวันทั้งเจ็ด
ส่วน ๗ อาทิตย์หมายถึง วันอาทิตย์วันเดียว

ชื่อกิจกรรม

อะไรจะเกิดขึ้น

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้ให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการและความคิดเพื่อคาดคะเนถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากสาเหตุต่าง ๆ ที่กำหนด
๒. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการคาดคะเนถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากสาเหตุที่กำหนดให้ได้ปริมาณที่มากที่สุด
๓. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการคาดคะเนถึงผลที่จะเกิดขึ้นจากสาเหตุที่กำหนดให้ได้ในแง่มุมต่าง ๆ กัน
๔. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการนำเสนอสถานการณ์รอบด้านของสาเหตุมาช่วยในการคิดและตัดสินใจจนถึงผลที่จะตามมาได้

อุปกรณ์

๑. ภาพเหตุการณ์ที่ให้นักเรียนคาดคะเนถึงผลที่จะตามมา (อยู่ท้ายกิจกรรม)
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงกิจกรรมเรื่องการหาสาเหตุที่ทำให้เค้กร่วงไถ่ที่นักเรียนเคยทำกิจกรรมมาแล้ว
๒. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องการหาว่าในชีวิตประจำวันของเรานั้น นอกจากคาดคะเนถึงสาเหตุแล้ว บางครั้งเราจำเป็นต้องมีการคาดคะเนถึงผลที่ตามมาด้วย เช่น ถ้าเราไปเที่ยวงานวัดคืนนี้ ผลที่ได้รับคืออะไร นักเรียนอาจจะคาดคะเนผลที่นักเรียนได้รับหลาย ๆ ลักษณะ เช่น ถูกแม่ว่า , ถูกพ่อตี , พุงนี้ต้องขึ้นสาย , ไล่เล่นม้าหมุน , ไล่กินขนมอร่อย , ได้พูดคุยอย่างสนุกสนานกับเพื่อน ๆ เป็นต้น ดังนั้นการคาดคะเนถึงผลที่ตามมาจึงมีมากมายสำหรับในชีวิตประจำวันของเรา
๓. ครูนำภาพปริศนา ซึ่งเป็นภาพสุนัขกำลังกัดกับแมว คียบนกระดานดำ
๔. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น

๕. ให้นักเรียนดูภาพปริศนา แล้วลองใช้ความคิดและจินตนาการหาถึงเหตุการณ์หรือผลที่จะตามมาขณะที่สุนัขกัดกับแมว แล้วเขียนลงในกระดาษที่แจกให้ได้มากที่สุดที่สุดภายในเวลา ๑๐ นาที
๖. ครูนำคำตอบที่ตามมาติดบนกระดานดำ แล้วอ่านคำตอบตามความคิดของนักเรียนแต่ละคนพร้อมทั้งชี้แจงให้นักเรียนฟังว่า คำตอบที่นักเรียนแต่ละคนคิดนั้นถือว่าถูกทั้งหมดทั้งนี้เพราะนักเรียนแต่ละคน ต่างมีเหตุผลที่ตอบเช่นนั้น และเหตุการณ์ที่ตามมาตามความคิดของนักเรียนก็อาจจะเกิดขึ้นได้เช่นเดียวกัน

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มของนักเรียนในการหาผลที่ตามมาจากเหตุการณ์ที่กำหนด
๒. ดูจากปริมาณคำตอบของนักเรียน
๓. ดูจากลักษณะคำตอบของนักเรียน
๔. ดูจากความคิดละเอียดลออของการใช้ส่วนประกอบของภาพเพื่อคาดคะเนหาผลที่ตามมา



ชื่อกิจกรรม
จุดมุ่งหมาย

รูปพู่กัน

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการถึงข้อความที่ใช้ในการสนทนากัน จากรูปภาพที่กำหนดให้ได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการบอกถึงข้อความที่ใช้ในการสนทนา จากรูปภาพที่กำหนด ให้ได้ปริมาณข้อความที่มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความยืดหยุ่นในการใช้ข้อความบรรยายการสนทนาจากภาพที่กำหนดในหลาย ๆ ลักษณะ
๔. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการใช้ถ้อยคำและภาษาในการบรรยายการสนทนาจากภาพที่กำหนดให้

อุปกรณ์

๑. ภาพการสนทนา (อยู่ท้ายกิจกรรม)
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

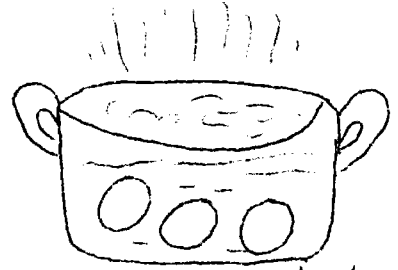
๑. ครูทบทวนถึงกิจกรรมเรื่อง "เรื่องอะไรเอ่ย" ที่นักเรียนเคยร่วมกิจกรรมไปแล้ว
๒. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องที่ว่า ถ้าสมมติว่าวัตถุต่าง ๆ ในโลกนี้สามารถพูดได้ นักเรียนคิดว่า วัตถุเหล่านี้จะพูดว่าอย่างไร เช่น คินสอมากับปากกา มันจะพูดอะไรกัน ให้นักเรียนลองคิดดู ครูยกตัวอย่างคำพูดระหว่างคินสอกับปากกาให้นักเรียนฟัง เช่น คินสอ อาจจะพูดว่า แหม เหนื่อยจัง มีรูปร่างหน้าตาเหมือนฉันจริง ๆ ปากกา อาจจะตอบว่า ก็เราเป็นลูกพี่ลูกน้องกันนี่จะ เป็นต้น
๓. ครูนำภาพปริศนาการสนทนา ติดบนกระดานคำ และแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น
๔. ให้นักเรียนลองใช้ความคิดและจินตนาการของตนเอง ตลอดจนความน่าจะเป็น เขียนคำสนทนาจากภาพที่กำหนด ให้ได้ปริมาณคำสนทนาให้มากที่สุด

๕. ให้เวลาในการทำกิจกรรม ๑๐ นาที
๖. ครูนำคำเฉลยการสนทนาของแต่ละภาพติดบนกระดานคำ
๗. นำคำตอบของนักเรียนแต่ละคนมาอ่านให้เพื่อน ๆ ฟัง

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดและจินตนาการที่นักเรียนเขียนตอบ
๒. ดูจากปริมาณคำตอบของนักเรียน
๓. ดูจากประเภทของคำตอบ
๔. ดูจากความละเอียดลออของการใช้ภาษา

ตัวอย่าง

 อักษรเอกกับอักษร ก.ไก่	 รูปคนยิ้มกับ รูปคนขบ
 หม้อน้ำ กับ ไผ่ต้ม	 ดินสอกับยางลบ

ชื่อกิจกรรม

เชาทุกละไรกัน

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการถึงเรื่องที่สนทนากันจากภาพที่กำหนดให้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการบอกถึงเรื่องที่สนทนาจากรูปภาพที่กำหนด ให้ได้ปริมาณเรื่องที่สนทนาให้มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการบอกถึงเรื่องที่สนทนาจากรูปภาพที่กำหนด ได้หลาย ๆ ทิศทาง
๔. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการใช้ถ้อยคำและภาษาในการบอกถึงเรื่องที่สนทนาจากรูปภาพที่กำหนด

อุปกรณ์

๑. รูปภาพการสนทนา ๑ รูป
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับภาษาท่าทางต่าง ๆ ที่นักเรียนเคยพบเห็น เช่น การใช้ภาษาใบ้ การมองดูคนสนทนากันในระยะไกล ๆ เป็นต้น
๒. ครูนำภาพปริศนา เกี่ยวกับการสนทนากันของบุคคลสองคน ติดบนกระดานคำ แล้วให้นักเรียนทายว่า จากภาพปริศนาค้างกล่าว บุคคลในภาพกำลังสนทนากันถึงเรื่องอะไร โดยให้นักเรียนดูจากสภาพแวดล้อมที่บุคคลทั้งสองกำลังสนทนากันด้วย
๓. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น
๔. ให้นักเรียนเขียนคำตอบที่คิดว่าเป็นการสนทนาของบุคคลทั้งสองลงในกระดาษที่แจก โดยพยายามเขียนคำตอบให้มากที่สุดเพื่อจะได้มีโอกาสตรงกับคำตอบของครู เช่น กำลังคุยกันถึงเรื่อง การไปทัศนศึกษา , การเรียนการเตะฟุตบอล เป็นต้น
๕. ครูให้เวลาในการเขียนคำตอบ ๕ นาที

แล้วเขียนลงในกระดาษเปล่าที่ครูแจกให้

๓.๓ ครูจะให้เวลาในการแสดงทัศนะข้อละ ๕ นาที

๓.๔ เมื่อครบทุกข้อแล้วครูจะให้คะแนนคำตอบละ ๑ คะแนน

กลุ่มใดแสดงทัศนะได้มากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

๔. เมื่อนักเรียนเข้าใจกติกาและวิธีการดีแล้ว ครูจึงเริ่มดำเนินการโดยการ

คิดแถบประโยคครั้งละ ๑ ข้อความต่อเวลา ๕ นาที จนครบ ๔ ข้อความ

๕. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาอ่านทัศนะของสมาชิกในกลุ่มให้กลุ่มอื่นฟัง

กลุ่มใดมีจำนวนข้อในการแสดงทัศนะมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ขั้นประเมินผล

ดูจากปริมาณคำตอบและประเภทหมวดหมู่คำตอบของนักเรียน



ชื่อกิจกรรม

เรื่องอะไรเอ่ย

จุดมุ่งหมาย

๑. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มในการใช้จินตนาการและความคิดคาดคะเน
สิ่งที่เ็นสาเหตุจากสภาพการณ์ที่พบเห็นได้
๒. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัวในการคาดคะเนสาเหตุของสิ่งต่าง ๆ ให้
ได้มากที่สุด
๓. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดยืดหยุ่นในการคาดคะเนสาเหตุของสิ่งของต่าง ๆ
ในหลาย ๆ แง่มุมที่ต่างกัน
๔. เพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดละเอียดลออในการนำเอาสถานการณ์รอบคําน
มาช่วยในการคิดหาสาเหตุ

อุปกรณ์

๑. ภาพเหตุการณ์ที่ให้นักเรียนคาดคะเนเพื่อหาสาเหตุ (อยู่ท้ายกิจกรรม)
๒. กระดาษเปล่า

ขั้นตอนของกิจกรรม

๑. ครูสนทนากับนักเรียนถึงเรื่องการทายหรือหาสาเหตุของเหตุการณ์ต่าง ๆ
เช่น เด็กชายเอกมาโรงเรียนสายเพราะอะไร ให้นักเรียนลองคาดคะเน
เพื่อหาสาเหตุ เช่น นอนตื่นสาย , รดตติ , รน้อง , ช่วยแม่ล้างถ้วยชาม
เป็นต้น ซึ่งการที่เราจะหาสาเหตุหรือคาดคะเนเหตุการณ์อะไร เราควร
พิจารณาถึงสภาพแวดล้อม , ความเกี่ยวข้อง ของสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นด้วย
และจะต้องมีการคาดคะเนหลาย ๆ รูปแบบเพื่อจะได้มีตัวเล็งในการ
ตัดสินใจที่ถูกต้อง
๒. ครูนำภาพปริศนา ซึ่งเป็นภาพเด็กกำลังร้องไห้ (อยู่ท้ายกิจกรรม) ตีค
บนกระดานดำ
๓. ครูแจกกระดาษเปล่าให้นักเรียนคนละ ๑ แผ่น
๔. ให้นักเรียนลองคาดคะเนเพื่อหาสาเหตุว่า เด็กในภาพนี้ ร้องไห้ทำไม โดย
ดูจากส่วนอื่น ๆ ของภาพประกอบ และพยายามหาสาเหตุให้ได้มากที่สุด
ภายในเวลา ๑๐ นาที

๕. ครูนำคำตอบที่เป็นสาเหตุของที่ทำให้เด็กร้องไห้ติดบนกระดานคำ
๖. อ่านคำตอบของนักเรียนแต่ละคนว่านักเรียนคนใดมีความคิดเห็นเหมือนเฉลยหรือใกล้เคียงบ้างซึ่งครูจะชี้แจงให้นักเรียนฟังว่า คำตอบที่เกิดจากความคิดเห็นของนักเรียนแต่ละคนนั้นไม่ถือว่าเป็นผิด ทั้งนี้เพราะเป็นเรื่องของการคาดคะเนสิ่งต่าง ๆ ที่เราไม่รู้สาเหตุที่แน่นอน

ขั้นประเมินผล

๑. ดูจากความคิดริเริ่มของนักเรียนในการคาดคะเนเหตุการณ์ต่าง ๆ
๒. ดูจากปริมาณคำตอบการให้เหตุผลของนักเรียน
๓. ดูจากลักษณะของเหตุผลที่นักเรียนแต่ละคนให้
๔. ดูจากความละเอียดลออของการใช้ส่วนประกอบของภาพในการคาดคะเนสาเหตุ



เปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรมเกม
นิทานและปริศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

บทคัดย่อ
ของ
สรชัย ศรีสุข

เสนอต่อมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
กุมภาพันธ์ 2530

การศึกษานี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของนักเรียน ที่เรียนจากกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2528 ของโรงเรียนเทศบาลวัดโพธิ์ อ.เมือง จ.ชลบุรี จำนวน 60 คน ได้มาโดยวิธีการ สุ่มอย่างง่าย และจัดกลุ่มตัวอย่างเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน กลุ่มที่ 1 สอนโดยใช้กิจกรรม เกม กลุ่มที่ 2 สอนโดยใช้นิทาน กลุ่มที่ 3 สอนโดยใช้ปริศนาคำทาย ใช้เวลาในการสอน 20 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วย รูปภาพแบบ ก. ของ ทอแรนซ์ ซึ่งแปลเป็นภาษาไทยโดย ดร. อารี รังสินันท์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ Pre-test - Post-test Design Group

ผลการศึกษาพบว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย มีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างกัน
2. นักเรียนที่ได้รับการสอนโดยกิจกรรมเกม นิทาน และปริศนาคำทาย หลัง การสอนมีความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ สูงกว่า ก่อนทำการสอน

A COMPARATIVE STUDY OF PRATHOM SUKSA V
STUDENTS' FACTOR OF CREATIVE THINKING
EFFECT BY GAMES, TALES AND RIDDLES

AN ABSTRACT

BY

SANCHAI SRISOOK

Presented in Partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree
at Srinakarinwirot University
February 1987

The purpose of this study was to compare the factor of Creative Thinking that Originality, Fluency, Flexibility and Elaboration by the use of Games, Tales and Riddles.

The 60 parthom suksa v students on the first semester of the 1985 academic year at Wat Pho school, Chonburi province, were randomly assigned into each of the three experimental Group. The first group was taught by games, the second group taught by tales and the last group was taught by riddles. The time of study for the samples lasted 20 periods, 30 minutes for each period

The instruments used for Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A. The data were statistically Analyzed by using by t - test. The pre-test - post-test group design eas Research Design used in this study.

The results of this study indicated that, The factor of Creative Thinking that Originality, Fluency, Flexibility and Elaboration by Games, tales and Riddles were not significantly, but were statistically significant difference on the Pre-test and the Post-test, and the Post-test had higher Creative Thinking than the Pre-test