การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

ปริญญานิพนธ์

ของ

พิรัฐา โพธิ์นคร

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2546

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

371.9128
พ 9314ก
ร.3

การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

บทคัดย่อ

ของ

พิรัฐา โพธิ์นคร

14 ส.ค. 2546

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
พฤษภาคม 2546

ศ ม 33167
S 101022

พิรัฐา โพธิ์นคร. (2546). *การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ.* ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่1ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นชายและหญิงที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการซ้ำซ้อน กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2545 จำนวน 8 คน ระยะเวลาทำการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลได้แก่ กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ใช้สถิติการทดสอบเครื่องหมาย (Signed Rank Test)

ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชั้นประถมศึกษาปีที่หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ มีความแตกต่างจากก่อนได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01

A STUDY 0N CREATIVITY OF HEARING IMPAIRED CHILDREN IN PRATHOM SUKSA I USING MOVEMENT ACTIVITIES AND RHYTHM

AN ABSTRACT

BY

PIRATHA PHONAKORN

Presented in partial fulfillment of the requirements

for the Master of Education degree in Special Education

at Srinakharinwirot University

May 2003

Piratha Phonakorn. (2003). *A Study on Creativity of Hearing Impaired Children in PrathomSuksa I Using Movement Activities and Rhythm.* Master thesis, M.Ed. (Special Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.

Advisor Committee: Prof.Dr.Padoong Arrayavinyoo,

Asst.Prof.Dr. Paitoon Pothisaan.

The purpose of this research was to investigate the creativity of hearing impaired children in Prathom Suksa I using Movement and Rhythm.

The sample group for this study consisted of eight hearing impaired boys and girls . All of them were in Prathom Suksa I, the first semester of the academic year 2002 at the Phayathai School They learned through the Movement Activities and Rhythm, in 40 sessions, each session took 30 minutes, for 8 experimental week.

The instruments for this research were lesson Plan of Movement Activities and Rhythm, The Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT – DP).

It was found that

1. The creativity of Prathom Suksa I hearing impaired children through the lesson Plan of Movement Activities and Rhythm was at the " good " level

2. The creativity of Prathom Suksa I hearing impaired children prior and after the experiment differred significantly, at .01 level. The creativity after the experiment was higher.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

ของ
นางพิรัฐา โพธิ์นคร

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. นภาภรณ์ หะวานนท์)
วันที่ ๗ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2546

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

.....ประธาน
(ศาสตราจารย์ ดร. ผดุง อารยะวิญญู)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ โพธิสาร)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ศาสตราจารย์ ศรียา นิยมธรรม)

.....กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดารณี ศักดิ์ศิริผล)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดีเพราะได้รับความกรุณาอย่างสูงจาก ศาสตราจารย์ ดร.ผดุง อารยะวิญญู ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ไพฑูรย์ โพธิสาร ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดารณี ศักดิ์ศิริผล ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิด และการตรวจแก้ไข ข้อบกพร่องเป็นอย่างดีผู้วิจัยมีความซาบซึ้งเป็นอย่างยิ่งจึงใคร่ขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์สุมาลี เรืองแก้ว อาจารย์สุขพัชรา ชิ้มเจริญ อาจารย์วัลยา สุทธิพิบูลย์ อาจารย์สมบัติ สง่าเนตร อาจารย์เทียมใจ พิมพ์วงศ์ อาจารย์รัศมี โพนเมืองหล้า ที่กรุณาให้คำแนะนำและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆในการสร้าง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและตรวจเครื่องมือในการทดสอบในครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณท่านผู้อำนวยการโรงเรียนพญาไทและคณะครูที่ได้ให้ความกรุณา อนุเคราะห์ในด้านสถานที่เพื่อใช้เก็บรวบรวมข้อมูลเป็นอย่างดี และอาจารย์อารยา อ่ำละมัย อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 / 10 และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 / 10 โรงเรียนพญาไทที่ได้ให้ความอนุเคราะห์และให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกใน การทดลองครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงเป็นอย่างดี

ขอกราบขอบพระคุณ คณาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาพิเศษทุกท่าน ที่ได้ประสิทธิ์ ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณคุณนันทนา ทัดพิทักษ์กุล อาจารย์จำรัส จินดาวงศ์ อาจารย์บังอร เอมะรุจิ อาจารย์สิริมา บูรณะกิจเจริญ คุณขิ่ม สกุลนุ่ม อาจารย์ดารา สืบสะอาด และเพื่อนนิสิตปริญญาโท วิชาเอกการศึกษาพิเศษทุกท่านที่ได้ให้คำแนะนำ คำปรึกษาตลอด จนเป็นกำลังใจในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดีตลอดมา

ท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอน้อมรำลึกถึงพระคุณของคุณแม่นิภา มโนมัย ที่เป็นผู้ให้โอกาสทาง การศึกษาแก่ผู้วิจัยและญาติพี่น้องทุกคนที่เป็นกำลังใจที่ดีเสมอมาตลอดทั้งคณาจารย์ผู้มีพระคุณ ทุกท่านที่ให้ความรู้แก่ผู้วิจัย และขอขอบคุณ ดร.ชวลิต โพธิ์นครและครอบครัวของผู้วิจัยที่ช่วย สนับสนุนทั้งกำลังใจและกำลังความคิดแก่ผู้วิจัยจนประสบความสำเร็จในการศึกษาและขอมอบ อุทิศแด่คุณพ่อชาลี มโนมัย ผู้ซึ่งเป็นที่รักที่ได้ล่วงลับไปแล้ว เป็นผลให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จ ในครั้งนี้

พิรัฐา โพธิ์นคร

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับทุนอุดหนุนและส่งเสริมวิทยานิพนธ์
ระดับปริญญาโท ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ของทบวงมหาวิทยาลัย

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	3
	ความสำคัญของการวิจัย	3
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	4
	ตัวแปรที่ศึกษา	4
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า	5
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	6
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	8
	ระบบการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน	10
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	11
	ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	11
	ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์	14
	องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	16
	พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์	17
	กระบวนการคิดสร้างสรรค์	18
	ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	19
	ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์	21
	หลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	22
	เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลนและเออร์บัน	23

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
2(ต่อ)	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	26
	สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.....	28
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาและสมรรถภาพสมองของเด็กหูหนวก	29
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	31
	ความหมายของการเคลื่อนไหว.....	31
	ความเป็นมาของการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	32
	ความสำคัญของการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	33
	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	34
	หลักในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	36
	พัฒนาการด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว.....	41
	งานวิจัยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	41
3	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	45
	การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	45
	เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	45
	วิธีการดำเนินการทดลอง.....	54
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	56
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	57
4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	59
	การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	59
	การเปรียบเทียบพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ภายในกลุ่มของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ.....	60

สารบัญ(ต่อ)

บทที่		หน้า
5	สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	61
	จุดมุ่งหมายของการศึกษาคว้า	61
	สมมุติฐานในการศึกษาค้นคว้า	61
	วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า	61
	สรุปผลการวิจัย	62
	อภิปรายผล	62
	ข้อเสนอแนะ	78
บรรณานุกรม		79
ภาคผนวก		87
	ภาคผนวก ก	88
	ภาคผนวก ข	90
ประวัติย่อผู้วิจัย		133

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	คะแนนมัธยฐาน และพิสัยควอไทม์ และระดับของความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ	59
2	การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะของเด็กรายบุคคล.....	60

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ หน้า

1 กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า..... 6

2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking Drawing Production)..... 47

บทที่ 1
บทนำ

ภูมิหลัง

การจัดการศึกษาเพื่อเด็กปกติหรือ เด็กด้อยโอกาสมุ่งเน้นให้เด็กเหล่านี้ทุกคนมีคุณภาพเพื่อจะได้มีศักยภาพเพียงพอในการดำรงชีวิต อยู่ในสังคมโลกที่ก้าวไปไกลในด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย เป็นโลกที่ไร้พรมแดน กระทรวงศึกษาธิการได้วางนโยบายการศึกษาที่มุ่งเน้นให้เด็กไทย คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น (กระทรวงศึกษาธิการ. 2534: 5) โดยได้กำหนดวัตถุประสงค์และมาตรการในแผนพัฒนาการศึกษาแห่งชาติฉบับที่ 7 พุทธศักราช 2535 – 2539 "มุ่งจัดการศึกษาเพื่อพัฒนาคุณภาพของพลเมืองโดยเน้นให้มีคุณธรรรม จริยธรรม ปัญญาและ มีสุขภาพพลานามัยสมบูรณ์ตลอดทั้งมีความรู้และ ทักษะในการประกอบอาชีพสามารถพึ่งตนและดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุข สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะกับ สภาพการณ์และนำการพัฒนาประเทศไปในทิศทางที่เหมาะสม" (กระทรวงศึกษาธิการ. 2534: 1) มาตรการ 1.2 การฝึกสังเกต พิจารณา คิด และใฝ่หาความรู้ และค้นคว้า หาเหตุความถูกผิด คุณโทษของสิ่งต่างๆ ตลอดจนกระตุ้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาอย่างมีระบบ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2534 : 2) คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น ซึ่งลักษณะทั้งสาม ก็คือลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง (ไพรัตน์ วงษ์นาม. 2523 : 1)ความสำคัญของการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ และนำความรู้ไปใช้แก้ปัญหาอย่างมีระบบน่าจะเป็นหนทางในการพัฒนาประเทศชาติได้อย่างถูกทิศทาง ดังนั้นเราจึงควรตระหนักถึงความสำคัญของการเรียนการสอนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และ การแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบให้กับเยาวชนไทยความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีคุณค่าสมควรที่จะปลูกฝังและ ให้การสนับสนุนส่งเสริมให้กับเด็กเพราะความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในตัวเด็กทุกคนผู้ใหญ่ จึงเพียงแต่ส่งเสริมคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ให้เจริญงอกงามขึ้น ความคิดสร้างสรรค์นั้น สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการจัดกิจกรรมซึ่งสามารถจัดได้โดยสอดแทรกในวิชาต่างๆตามหลักสูตรจนได้ทั้ง4กลุ่มวิชา คือ กลุ่มทักษะ กลุ่มสร้างเสริมลักษณะนิสัยกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตและกลุ่มการงานพื้นฐานอาชีพ(อารี รังสินันท์.2527 : 158) ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของประเวศ วะสี ที่กล่าวว่า"กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดได้ในทุกวิชาตามหลักสูตรซึ่งแบ่งเป็น กิจกรรมทางภาษา ดนตรี ศิลปะและการเคลื่อนไหว ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กสนใจการลงมือปฏิบัติจะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมได้เป็นอย่างดี แต่การเรียนการสอนของไทยในสถาบันทางการศึกษาพบว่าเน้นให้เด็กเรียนรู้จากการท่องจำเป็นส่วนใหญ่เรียนรู้จากสิ่งที่เป็นนามธรรมและสัญลักษณ์ก่อนวัยอันสมควร ครูเป็นผู้กำหนดกิจกรรมทุกกิจกรรมครูให้ความสำคัญกับทักษะกระบวนการคิดน้อยที่สุด (ประเวศ วะสี. 2537 : 23) การพัฒนาการคิดจึงมิ

ได้หมายถึงการพัฒนาคนให้มีทักษะการคิดและกระบวนการคิดที่ดีเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการพัฒนาสมองทั้ง2ซีกให้ทำหน้าที่ทัดเทียมกันด้วยแต่ในสถานการณ์จริงๆแล้วเราจะเห็นว่าการเรียนการสอนในปัจจุบัน มักจะให้ความสำคัญวิชาด้านตัวเลขและภาษามากกว่าวิชาอื่นๆ และวิธีการเรียนการสอนก็มักจะให้นักเรียนอ่านตำรา และจดจำหรือท่องจำจากตำราสมุดหนังสือเรียน ซึ่งวิธีการสอนแบบนี้เป็นการฝึกฝนพัฒนาแต่สมองซีกซ้ายเป็นหลักนักเรียนซึ่งมีความถนัดตามการควบคุมของสมองซีกขวาจึงมีปัญหาด้านการเรียนเลขและภาษาอันทำให้เด็กถูกจัดหรือมองว่าเป็นพวกเรียนอ่อน หากวิธีการสอนได้หันมาเน้นการเรียนโดยการใช้ประสบการณ์ตรงการใช้จินตนาการ การใช้ประสาทสัมผัสซึ่งเน้นการใช้สมองซีกขวา ก็อาจจะทำให้พบว่าในโรงเรียนยังมีเด็กที่เก่งและ มีความสามารถอีกจำนวนมากมายไม่เฉพาะเก่งเลขและภาษาเท่านั้นดังที่การ์ดเนอร์ ได้เสนอไว้ว่าความเก่งหรือความสามารถพิเศษของเด็กนั้นแบ่งแยกเป็นถึง 7 เก่ง คือ เก่งภาษา (Verbal / Linguistic) เก่งเลข (Logical / Mathmatical) เก่งดนตรีและจังหวะ (Musical / Rhythmic)เก่งกีฬา (Kinesthetic) เก่งด้านศิลป์ / ด้านช่าง (Visual / Spatial) เก่งด้านมนุษยสัมพันธ์(Interpersonal) และเก่งด้านการรู้ตน (Intrapersonal) (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. 2541 :7-8) ในทฤษฎีพหุปัญญาให้รูปแบบการพัฒนาบุคคลเพื่อให้รู้จักสไตล์การเรียนของตนเอง ซึ่งเป็นโครงสร้างของปัญญาของแต่ละคนทั้งยังเป็นส่วนช่วยสร้างแนวการสอนให้แก่ครู รูปแบบนี้จะช่วยเปิดประตูสู่กิจกรรมมากมายที่ช่วยพัฒนาปัญญาที่ถูกทอดทิ้งไปกระตุ้นปัญญาที่ถูกบั่นทอนและ นำปัญญาพัฒนาไปสู่ความสามารถระดับสูง แม้ว่าเด็กทุกคนมีปัญญาทั้งเจ็ดด้านและ สามารถพัฒนาปัญญาทั้งเจ็ดด้านให้ถึงขั้นสูงสุดของแต่ละคนได้ แต่เด็กบางคนจะแสดงความสามารถพิเศษหรือความชอบในปัญญาด้านใดด้านหนึ่งตั้งแต่ยังเล็กก่อนไปโรงเรียนและ เมื่อเด็กไปโรงเรียนแล้วความสามารถนี้ก็ยังเห็นได้ชัดกว่าปัญญาด้านอื่น ดังนั้นปัญญาทางด้านร่างกาย และการเคลื่อนไหวคือความสามารถระดับสูงในการใช้ร่างกายของตนเองแสดงอารมณ์ความคิดและความรู้สึกออกมาได้แก่ นักแสดงนักแสดงใบ้ นักกีฬา นาฏกร นักฟ้อนรำปัญญาทางด้านนี้รวมถึงทักษะทางกาย เช่นความคล่องแคล่ว ความแข็งแรง ความรวดเร็ว ความยืดหยุ่น ความประณีตและประสาทสัมผัสเป็นความสามารถทางสติปัญญาด้านหนึ่งที่นำมาใช้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เมื่อเราสามารถบอกได้ว่าเด็กมี การพัฒนาพหุปัญญาด้านใดด้านหนึ่งเราก็สามารถนำวิธีสอนที่เหมาะกับปัญญาที่ถนัดของเด็กคนนั้นๆ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ เยาวพา เดชะคุปตที่ว่าครูควรช่วยจัดกิจกรรมและประสบการณ์ที่เหมาะสมให้กับเด็ก เพื่อให้เด็กมีโอกาสแสดงความรู้สึกนึกคิดและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้แก่ กิจกรรมศิลปะ กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมการเล่น กิจกรรมดนตรีและการแสดง เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ล้วนเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2527 : 180)

ความบกพร่องทางการได้ยินหรือหูหนวกมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาหรือไม่นั้น จากการศึกษาพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างอาการหูหนวกและ พัฒนาการทางสติปัญญานั้นเป็นเรื่องที่

ค่อนข้างซับซ้อนซึ่งในบางกรณีองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุทำให้เกิดอาการหูหนวกอาจจะมีผลกระทบต่อสมอง และทำให้เกิดความบกพร่องของพัฒนาการทางสติปัญญา อย่างไรก็ตามเป็นที่ปรากฏค่อนข้างชัดว่า ประสบการณ์จากการได้ยินมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับพัฒนาการของกระบวนการทางสติปัญญา แม้ว่าจะไม่นำภาษาเข้ามาเกี่ยวข้องดังนั้นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน อาจจะมีความบกพร่องทางสติปัญญาและผลการศึกษาในปัจจุบันพบว่าการสูญเสียการได้ยินอาจมีผลกระทบต่องานที่เกี่ยวข้องกับถ้อยคำสัญลักษณ์และ อาจจะไม่มีผลกระทบต่องานที่ไม่ต้องใช้ภาษาถ้อยคำ (ดารณี อุทัยรัตนกิจ. 2538 :67) การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยให้เด็กแสดงออกด้วยคำพูดหรือภาษา จึงเป็นเรื่องที่ค่อนข้างจำกัดด้วยเหตุผลดังกล่าวการแสดงออกทาง ด้านการเคลื่อนไหวน่าจะเป็นวิธีหนึ่ง ในการพัฒนาและศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นนี้ จะเห็นได้ว่าทักษะทางด้านร่างกายและการเคลื่อนไหวก็เป็นกระบวนการหนึ่งที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ โดยเฉพาะในเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินซึ่งมีความบกพร่องในการใช้ภาษาและ การสื่อความหมายนั้นการใช้ทักษะการเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบด้วยกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ 40 กิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้แสดงออกทางการเคลื่อนไหวแสดงท่าทางประกอบจังหวะเพื่อให้เกิดความคล่องแคล่วคล่องตัวจะเป็นแนวทางให้เด็กได้แสดงออกตามจินตนาการยังสามารถลดความเครียด สร้างความสนุกสนานและความมั่นใจในตนเองให้กับเด็ก โดยครูตั้งคำถามให้คิดท่าทางอย่างอิสระตามจินตนาการของตนเอง จึงนำเอากิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะมาใช้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้กับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งคาดว่าจะทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ
2. เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวแและจังหวะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเป็นแนวทางสำหรับครู อาจารย์ และผู้ที่เกี่ยวข้องซึ่งได้แก่บิดามารดาและผู้ปกครองของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการฝึกเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินเพื่อให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีความคิดสร้างสรรค์เป็นประโยชน์ในการพัฒนาตนเองและประเทศชาติ

ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

1. ประชากรที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่มีสมรรถภาพทางการได้ยิน ชาย-หญิง ที่ได้รับการตรวจด้วยเครื่องมือตรวจวัดการได้ยิน (Audiometer) โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ ความถี่ 500 , 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที ได้ค่าเฉลี่ยของเสียงทั้งสามความถี่ในหูข้างที่ดีกว่าตั้งแต่ 70 dBขึ้นไปซึ่งมีระดับสติปัญญาปกติไม่มีความพิการอื่นซ้ำซ้อน

กลุ่มตัวอย่างเลือกมาจากนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย - หญิงที่ได้รับการตรวจด้วยเครื่องมือตรวจวัดการได้ยิน (Audiometer) โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ ความถี่ 500 , 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาทีระดับการได้ยินตั้งแต่ 70 dB ขึ้นไปชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนพญาไท สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร โดยวิธีการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 8 คน

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเพื่อส่งเสริมความสามารถของร่างกายในการเคลื่อนไหว เพื่อตอบสนองสิ่งเร้า ได้แก่ ดนตรี จังหวะ รวมทั้งคำสั่งหรือคำถาม เช่น เสียงเพลง การเคาะไม้ ฉิ่งฉาบ กลอง และเสียงที่เกิดจากอวัยวะของร่างกาย เช่น ตบมือ ตบตัก เป็นต้น โดยเน้นองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ประการ คือ การรู้จักส่วนต่างๆของร่างกายและความสามารถในการเคลื่อนไหว การใช้บริเวณและเนื้อที่ในการเคลื่อนไหวซึ่งมีบริเวณและเนื้อที่รอบๆตัวเองและสถานที่ทั่วไป การใช้ระดับของการเคลื่อนไหวมี 3 ระดับ คือ สูง กลาง ต่ำ การใช้ทิศทางของการเคลื่อนไหวคือ ข้างหน้า ข้างหลัง ด้านข้าง ข้างบน ข้างล่าง เป็นต้น และ การฝึกจังหวะ ให้รู้จักจังหวะและทำจังหวะที่ต่างกัน การใช้องค์ประกอบจะต้องให้มีความต่อเนื่องและเป็นไปตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหาย และใช้คำถามอเนกนัยซึ่งเป็นคำถามกระตุ้นให้แสดงท่าทางอย่างอิสระตามความคิดและจินตนาการของตนเอง โดยแสดงออกตามแผนการจัดกิจกรรม รวมทั้งหมด 40 กิจกรรม ใช้เวลากิจกรรมละ 30 นาที รวมทั้งหมด 40 ครั้ง

3. ตัวแปรที่ศึกษา คือ ความคิดสร้างสรรค์

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของสมองในการผสมผสานความรู้และประสบการณ์ทำให้เกิดผลผลิตในด้านการคิดค้นประดิษฐ์และดัดแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมประกอบด้วย

1.ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม ไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น อาจจะเป็นการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

2.ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงการประมาณความคิดที่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

2.1 ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (Word Fluency)เป็นความสามารถในด้านการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องตัวในด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Idealtional Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

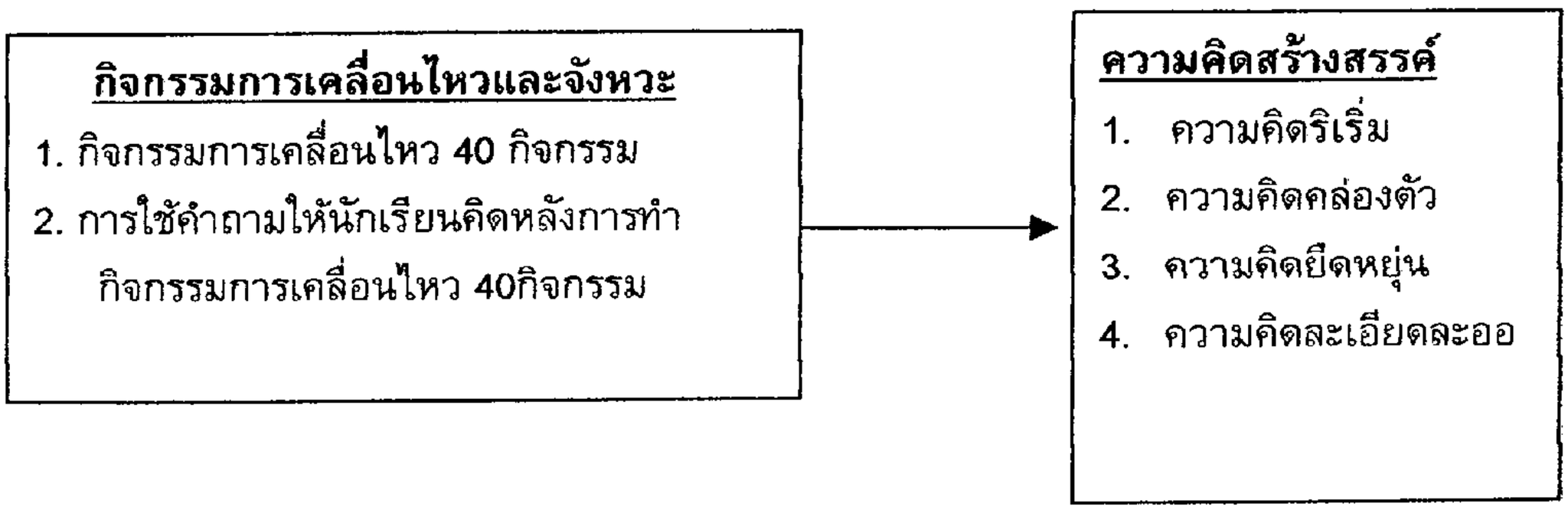
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง แบบหรือประเภทของความคิดแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด(Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางอย่างอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆด้าน ซึ่งมีประโยชน์ในการแก้ปัญหา

4. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น จัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดริเริ่มให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบวาดภาพของเจลเลน และเออร์บัน

กรอบแนวคิดในการศึกษาค้นคว้า



สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1.ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะอยู่ในระดับดี

2.ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะสูงขึ้น

บทที่ 2
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาครั้งนี้ ได้เรียบเรียงลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
    1.1 ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
    1.2 ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
    1.3 ระบบการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
    2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
    2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
    2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
    2.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
    2.5 กระบวนการคิดสร้างสรรค์
    2.6 ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
    2.7 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
    2.8 หลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
    2.9 เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลนและเออร์บัน
    2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
    2.11 สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน
    2.12 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาและสมรรถภาพของเด็กหูหนวก
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.1 ความหมายของการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.2 ความเป็นมาของการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.3 ความสำคัญของการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.5 หลักในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ
    3.6 พัฒนาการด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว
    3.7 งานวิจัยเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

สมาคม โสต ศอ นาสิก แห่งประเทศไทย (พูนพิศ อมาตยกุล และคณะ. 2522 : 22) ได้แบ่งความบกพร่องทางการได้ยินได้ดังนี้

0	-	25	เดซิเบล	หูปกติ
26	-	40	เดซิเบล	หูตึงน้อย
41	-	55	เดซิเบล	หูตึงปานกลาง
56	-	70	เดซิเบล	หูตึงมาก
71	-	90	เดซิเบล	หูตึงรุนแรง
มากกว่า 90 เดซิเบล				หูหนวก

ลออ ชุติกร และจิตต์ใส อินโสพล (2524 : 4)ได้ให้ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า หมายถึงเด็กที่มีอวัยวะทางการได้ยิน คือประสาทหูไม่สามารถทำหน้าที่ได้สมบูรณ์ปกติ ทำให้เด็กไม่สามารถรับรู้โดยการฟังปกติเหมือนเด็กทั่วๆไปที่ไม่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ผดุง อารยะวิญญู (2541 : 21) ได้ให้ความหมายเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ว่า หมายถึงเด็กที่สูญเสียการได้ยิน ซึ่งอาจจะจะเป็นเด็กหูตึงหรือหูหนวกก็ได้ ซึ่งเป็นสภาพที่อวัยวะเกี่ยวกับการได้ยินไม่สามารถทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์เป็นปกติ ทำให้บุคคลไม่สามารถรับรู้เสียงต่างๆ ได้ เป็นปกติ และจะไม่สามารถควบคุมเส้นเสียงให้สั่นสะเทือนตามลักษณะเสียงที่ต้องการได้ ทำให้เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไม่สามารถออกเสียงพูดได้หรือพูดได้ไม่ชัดเจน

จากการศึกษา ความหมายของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินพอสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน หมายถึงเด็กที่มีอวัยวะทางการได้ยินไม่สามารถทำหน้าที่ได้สมบูรณ์ ทำให้ไม่สามารถรับฟังได้โดยปกติ ถ้าสูญเสียการได้ยิน ตั้งแต่ 26 เดซิเบล ขึ้นไปจนถึง 90 เดซิเบล เรียกว่าเด็กหูตึง ถ้าสูญเสียการได้ยินมากกว่า 90 เดซิเบลขึ้นไปเรียกว่า เด็กหูหนวก

2. ลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

แสงจันทร์ คำเมือง (ม.ป.ป. : 11)ได้สรุปพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ ดังนี้

1. การใช้ภาษามักใช้ค่อนข้างน้อย หรือใช้ภาษาไม่ถูกต้องตามหลักไวยากรณ์มีความจำกัดในการใช้คำศัพท์
2. ชอบจ้องหน้าผู้พูด
3. ตาไวต่อการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆรอบตัว มักหันไปมองบ่อยๆ
4. มีความรู้สึกต่อการสั่นสะเทือน

5. พูดไม่ชัด เสียงพูดผิดปกติ
6. ไม่พูดหรือเล่นเสียงกับตัวเองขณะเล่น
7. อาจพบการใช้เสียง เอ้อ อ้า เรียกความสนใจจากผู้อื่น
8. ชอบทำภาษามือ
9. แสดงอาการตอบสนองต่อเสียงที่ดังในระดับที่เราพอได้ยินค่อนข้างสม่ำเสมอ บางที แสดงอาการหวาดกลัวต่อเสียง
10. ชอบให้ผู้ใหญ่แสดงความรักโดยการกอด อุ้ม ลูบศีรษะ เป็นต้น
11. ค่อนข้างซน ชอบหยิบจับของมาพิจารณา
12. ชอบเล่นของเล่นต่างๆมากกว่าเล่นกับเพื่อนๆที่หูปกติ
13. ชอบเล่นกับเพื่อนโดยใช้วิธีการสัมผัสกันบ่อยครั้ง เช่น ตีหลัง ตบศีรษะ ดึงแขน เป็นต้น

ผดุง อารยะวิญญู (2533 : 13 – 15) ได้สรุปลักษณะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ดังนี้

1. การพูด เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมักจะมีปัญหาทางการพูด เด็กอาจพูดไม่ได้หรือพูดไม่ชัด ขึ้นอยู่กับระดับการสูญเสียการได้ยินของเด็ก นอกจากนี้การพูดยังขึ้นอยู่กับอายุของเด็กเมื่อสูญเสียการได้ยินอีกด้วย

2. ภาษา เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาเกี่ยวกับภาษา เช่น มีความรู้เกี่ยวกับคำศัพท์ในวงจำกัด เรียงคำเป็นประโยคที่ผิดหลักภาษา เป็นต้น

3. ความสามารถทางสติปัญญา ผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอาจคิดว่าเด็กประเภทนี้เป็นเด็กที่มีสติปัญญาต่ำ ความจริงแล้วไม่เป็นเช่นนั้น จากรายงานการวิจัยเป็นจำนวนมากพบว่า ระดับสติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีการกระจายคล้ายเด็กปกติบางคนอาจโง่ บางคนอาจฉลาด บางคนถึงขั้นอัจฉริยะก็มี

4. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำนวนมากมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำกว่าปกติ เพราะเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาทางภาษาและมีทักษะทางภาษาจำกัด จึงเป็นอุปสรรคในการเรียน

5. การปรับตัว เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีปัญหาในการปรับตัวสาเหตุส่วนใหญ่มาจากการสื่อสารกับผู้อื่น หากเด็กสามารถสื่อสารได้ดีปัญหาทางอารมณ์อาจลดลง ทำให้เด็กสามารถปรับตัวได้ แต่ถ้าเด็กไม่สามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ดี เด็กอาจเกิดความคับข้องใจจากลักษณะและพฤติกรรมของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน พอสรุปได้ว่า เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจะมีปัญหาในด้านการพูดและการใช้ภาษา การที่เด็กจะพูดได้หรือไม่ได้ขึ้นอยู่กับระดับการได้ยิน และอายุของเด็กในขณะที่สูญเสียการได้ยินด้วย เด็กจะชอบจ้องหน้าผู้พูดในขณะที่สนทนาด้วย และมีความสามารถไวต่อการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆรอบตัว มีนิสัยค่อนข้างซน

มักใช้ภาษามือ ระดับสติปัญญามีทั้งไม่ฉลาด ฉลาด และอัจฉริยะ ผลการเรียนค่อนข้างต่ำเนื่องมาจากมีปัญหาทางด้านการใช้ภาษา

3. ระบบการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม (2518 : 174 – 178) ได้แบ่งวิธีการใช้การศึกษาแก่เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้ คือ

1.วิธีพูด (Oral Method) หมายถึงการสอนโดยใช้การพูดเป็นหลัก คือผู้สอนจะฝึกหัดให้เด็กได้ใช้ประสาทการได้ยินที่เหลือ สายตาและการสัมผัสเป็นประโยชน์ในการติดต่อกันการเข้าใจภาษาก็อาศัยการอ่านภาษาพูดซึ่งดูจากการเคลื่อนไหวริมฝีปาก สีหน้า ท่าทาง มีการใช้เครื่องช่วยการได้ยิน และอาศัยการเขียนกระดานดำประกอบคำอธิบายการดำเนินการสอนวิธีนี้สรุปได้เป็นสี่ข้อดังนี้

1.1 ใช้การอ่านริมฝีปากโดยการจัดสรรให้เด็กได้คลุกคลีกับสิ่งแวดล้อมที่ใช้การพูดเป็นหลักโดยพยายามจัดสิ่งแวดล้อมที่ใช้การพูดเป็นหลักให้ตั้งแต่ยังเป็นทารก

1.2 พยายามพัฒนาการการพูด โดยให้หัดเปล่งสียงที่ใช้ในการพูดตั้งแต่การหัดทำเสียงอ้อแอ้ทำเสียงไร้ความหมายเสียงที่เป็นพยัญชนะหรือเสียงผสมของพยัญชนะและสระจนกระทั่งออกเสียงเป็นคำพูดที่มีความหมาย แล้วจึงโยงไปยังสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงเหล่านั้น

1.3 หัดอ่านตัวเขียน เมื่อเด็กรู้จักสัญลักษณ์ที่ใช้แทนเสียงก็สอนให้อ่านคำต่างๆ จากบัตรคำ หรือกระดานดำ

1.4 หัดเขียน คือหัดเขียนคำที่หัดออกเสียงหรืออ่านได้

2. การใช้ภาษามือ (Manual System)หมายถึง การสอนโดยใช้ลักษณะท่าทางสื่อความหมายแทนการพูดอาจเป็นไปในรูปของการสะกดนิ้วมือ (Finger Spelling) หรือใช้มือทำท่าทางแทนสถานการณ์ หรือสัญลักษณ์ของสิ่งที่ต้องการสื่อความหมาย โดยวิธีนี้เด็กสามารถแปลความหมายหรือ แสดงความรู้สึกนึกคิดที่เป็นนามธรรมได้โดยอาศัยประสบการณ์ไปโยงกับสถานการณ์ที่เป็นรูปธรรมพวกที่สอนโดยใช้ภาษามือมักพบว่าเด็กไม่ค่อยมีปัญหาด้านจิตใจเนื่องจากไม่มีข้อคับข้องใจในการติดต่อสื่อความหมาย แต่มีข้อเสียที่เป็นวิธีที่จำกัดการสื่อความหมายไม่อาจทำให้คนทั่วๆไป เข้าใจได้และแม้แต่พวกเดียวกันก็ยังเข้าใจผิดได้

3. การสื่อสารระบบรวม (Total Communication) วิธีนี้ใช้ทั้งวิธีฝึกพูดและฝึกการสะกดภาษามือหรือการสะกดคำด้วยนิ้วมือ โดยการเอาภาษามือมาช่วยในการอ่านริมฝีปาก ดังนั้น วิธีนี้จึงใช้ทั้ง การพูด การอ่าน ภาษาพูด (Speech Reading) การใช้เครื่องช่วยการได้ยินการสะกดคำด้วยนิ้วมือ และการเขียนคำบนกระดาน

มลิวัลย์ ธรรมแสง (2521 : 1 – 2) ได้สรุประบบการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินไว้ 3 ระบบ ดังนี้

1. ระบบการพูด (Oralism) หมายถึงระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยวิธีพูดเป็นหลักคือ ผู้สอนจะมุ่งให้ผู้เรียนหรือเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ให้ใช้การได้ยินที่เหลืออยู่ให้เป็นประโยชน์มากที่สุด ใช้สายตาและประสาทสัมผัสอื่นๆมาเป็นประโยชน์ในการรับภาษา และใช้ภาษาพูดเป็นสื่อในการติดต่อซึ่งกันและกัน ในระบบพูดนี้เด็กจะได้รับการฝึกหัดรับฟังเสียงต่างๆ รอบๆตัว ฝึกทักษะในการแปลความหมายของเสียงที่ได้รับฟัง หัดเปล่งเสียงทั้งเสียงสระและพยัญชนะ การฝึกพูด การหัดอ่านริมฝีปาก การอ่านคำพูด และการใช้ภาษา เป็นต้น

2. ระบบภาษามือ (Manualism) หมายถึงระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยวิธีการใช้ภาษามือ (Sign Language) และการสะกดด้วยนิ้วมือ (Finger Spelling) แทนการพูด การสอนระบบภาษามือนี้ครูและนักเรียนใช้ภาษามือและการสะกดนิ้วมือ เป็นเครื่องมือในการติดต่อสื่อความหมายระหว่างกัน

3. ระบบรวม (Total Communication) หมายถึงระบบการสอนผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยรวมเอาวิธีการติดต่อสื่อสารความหมายทุกวิธีการเข้ามาใช้เพื่อมุ่งพัฒนาความสามารถในการใช้ภาษาของผู้ที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้ภาษาท่าทางโดยธรรมชาติ (Gestures) ภาษามือมาตรฐาน (Conventional Sign Language) การสะกดตัวอักษรด้วยนิ้วมือ (Finger Spelling) การฝึกฟังและฝึกพูด (Auditory Training and Speech Training) การอ่านริมฝีปาก (Lip Reading) ประกอบการอ่านและการเขียน

จากระบบการสอนของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั้งหมดพอสรุปได้ว่า ระบบการสอนเด็กบกพร่องทางการได้ยินมีหลายระบบ แต่ที่นิยมใช้กันในประเทศไทย ปัจจุบันมี 3 ระบบ คือ การสอนพูด เป็นการสอนโดยใช้การพูดเป็นหลัก มีการอ่านริมฝีปาก หัดพูด หัดอ่าน และหัดเขียน ระบบภาษามือ เป็นการสอนโดยใช้ลักษณะท่าทางแทนการพูด และระบบรวม เป็นการสอนที่ใช้ทั้งวิธีการฝึกพูดและภาษามือมาตรฐาน การสะกดตัวอักษรด้วยนิ้วมือ การอ่านริมฝีปาก ประกอบทั้งการอ่านและการเขียน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวบุคคล เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่จะกระตุ้นหรือส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ด้วยการฝึก นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์มีความหมายต่างๆกันดังนี้

1.1 ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking)ซึ่งเป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทางหลายแบบ คิดได้กว้างไกล ลักษณะของความคิดนี้นำไปสู่การคิดริเริ่มที่จะประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ ความคล่องแคล่วในการคิดเพื่อให้เกิด

ความคล่องตัวและเกิดความมั่นใจในการกระทำ ความคิดยืดหยุ่นอันเป็นความคิดที่จะทำให้มองปัญหาได้หลายแง่หลายมุม คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถคิดโยงสิ่งต่างๆให้สัมพันธ์กันอย่างเป็นลูกโซ่ ยิ่งคิดได้มากเท่าไรยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น (อารี รังสินันท์. 2532 : 3 ; อ้างอิงจาก Guilford. 1950)

1.2 ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองที่รวบรวมความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์เดิมเพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลใหม่ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุ ถ้าได้รับการส่งเสริมหรืออยู่ในสถานการณ์ที่เหมาะสม (Torrance. 1962 : 16 ; Anderson and others.1979 : 90)

1.3 ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ผลผลิตใหม่ซึ่งสิ่งเหล่านี้อาจจะจะเกิดจากการรวบรวมความรู้จากประสบการณ์เดิมของแต่ละคนมาเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ใหม่ หรืออาจจะเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นนั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง (อารี รังสินันท์. 2528 : 3 ; อ้างอิงจาก Drevdahl. 1960)

1.4 ความคิดสร้างสรรค์ เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination)ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้ง นอกเหนือจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติและเป็นความสามารถของบุคคลในการผสมผสานประสบการณ์และความรู้ที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ (วิชัย วงษ์ใหญ่. 2523 : 4)

นักการศึกษาและนักจิตวิทยาหลายท่าน ได้ให้ความคิดเห็นต่างๆกันเกี่ยวกับความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

ทอแรนซ์ (Torrance. 1962 :16) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึงขบวนการความคิด ความสามารถที่บุคคลมีความไวต่อปัญหาการไวต่อการแยกแยะสิ่งต่างๆไวต่อการค้นหาวิธีแก้ปัญหาไวต่อการเดาหรือ การตั้งสมมุติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่องทดสอบแล้วทดสอบอีกเกี่ยวกับการตั้งสมมุติฐาน จนในที่สุดสามารถนำผลที่ได้มาแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นเห็นได้ โดยรวบรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นจะเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจเป็นเพียงขบวนการเท่านั้น

วอลลาช และโคแกน (Wallach and Kogan . 1965 : 34) กล่าวถึงทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ว่า เมื่อกลุ่มสิ่งเร้าอันเป็นลักษณะเฉพาะของสิ่งต่างๆถูกบันทึกไว้ในสมองจะทำให้บุคคลมีสังกัปในสิ่งนั้นในช่วงชีวิตของบุคคลย่อมสัมผัสกับสิ่งเร้าอันเป็นลักษณะเฉพาะทำให้มีสังกัปในสิ่งต่างๆมากมาย ดังนั้นเมื่อสิ่งเร้าใดๆมาเร้าจะทำให้กลุ่มเซลประสาทในสมอง ส่วนที่เป็นสังกัปของสิ่งต่างๆแสดงปฏิกิริยา กลายเป็นความสามารถโยงความสัมพันธ์ออกมาได้หมายถึงว่าเมื่อระลึกถึงสิ่งใดได้ก็จะเป็นแนวทางให้ระลึกถึงสิ่งอื่นต่อกันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเราเห็นโต๊ะก็ทำให้นึกถึงเก้าอี้ สิ่งที่ระลึกออกมาต่างๆนี้เป็นสังกัปที่เก็บสะสมไว้ในสมองของคน เมื่อมีสิ่งเร้ามากระตุ้นก็จะตอบ

สนองออกมา ฉะนั้นอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่มีสิ่งเร้าเข้าไปกระตุ้นให้เกิดการตอบสนอง

เวสคอท และสมิท (Westcott and Smith.1967 : 2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่นำประสบการณ์เดิมของตนออกมาแล้วจัดอยู่ในรูปใหม่ การจัดรูปใหม่จะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคนไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ซิมป์สัน (Simpson. 1922 : 234) กล่าวว่า ความคิดริเริ่มของบุคคลเป็นความสามารถของสมองที่พยายามคิดให้แตกต่างไปจากกระสวนเดิม เพื่อไปสู่ความคิดใหม่ๆ

โลเวนเฟลด์ (Lowenfeld. 1987 : 58) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งมนุษย์ทุกคนมีติดตัวมาแต่กำเนิดเด็กอาจจะแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาแม้ว่าจะไม่มีผู้ใดสอนไว้พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอาจเริ่มด้วยการเล่นเสียงหรืออาจจะคิดสร้างสรรค์ด้วยการสร้างรูปอะไรขึ้นมาแล้วเรียกสิ่งที่เขาสร้างนั้นว่า " ผู้ชาย " " บ้าน " หรือ "ภูเขา "รูปที่เขาสร้างหรือสิ่งที่เขาคิดนั้นทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จากการสร้างสิ่งง่ายๆเหล่านี้นำไปสู่การสร้างสิ่งยากๆซึ่งต้องผ่านขั้นตอนที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นเด็กไม่จำเป็นต้องมีความเชี่ยวชาญจะเป็นคนคิดอย่างสร้างสรรค์ได้

แอนเดอร์สันและคณะ (Anderson and others.1979 : 90) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงออกทางความคิดใหม่ๆที่บุคคลได้รับจากประสบการณ์ที่ผ่านมาและนำมาสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์นี้มนุษย์มีอยู่ในระดับที่ต่างกันและสามารถจะพัฒนาไปได้

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523 : 4) ให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้ง นอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติ เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุมประสมประสานกันจนได้ผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์

บุญลือ ทองอยู่ (2527 : 54 – 55) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะ 4 อย่าง คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในทุกตัวบุคคล
2. ประกอบด้วยความคิด
3. ประกอบด้วยการกระทำ
4. ทั้งความคิด และการกระทำเป็นลักษณะเฉพาะของตนเองไม่ลอกเลียนใคร

อารี รังสินันท์ (2527 : 1) ให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ๆทางเทคโนโลยีความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้ามเป็นความคิดหลากหลายไว้ กว้างไกลเน้นทั้งปริมาณ และคุณภาพ

อาจเกิดการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ๆกับประสบการณ์เดิม ให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม

ชวาล แพรัตกุล (2518 : 117) กล่าวว่า สมองของมนุษย์แต่ละคนมีสมรรถวิสัยแห่งสติปัญญา หรือความสามารถในการเรียนรู้ แตกต่างกันคือ เด็กแต่ละคนจะมีขอบเขต มีวิสัยหรือศักยภาพแห่งสมรรถภาพสมองในเรื่องต่างๆเป็นปริมาณ หรือระดับมากน้อยต่างกัน

อารมณ์ ทักษิณ (2526 : 9) สรุปความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะเฉพาะดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีในตัวบุคคลทุกคน

2. ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการนำประสบการณ์เดิมมาใช้ในรูปที่แปลกใหม่

3. ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะเป็นของตน ไม่ซ้ำใคร

กรมการฝึกหัดครู (2521 : 7) ยังได้ศึกษาความหมายเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

1. ลักษณะทางบุคลิกภาพ (Creative Personality) เป็นลักษณะของบุคลิกภาพในการแสดงออก

2. ลักษณะทางกระบวนการ (Creative Process) เป็นวิธีการหรือการดำเนินการที่มีขั้นตอนที่จะนำไปสู่ผลผลิตในเชิงสร้างสรรค์

3. ลักษณะทางผลผลิต (Creative Product) เป็นลักษณะของผลผลิตนั้น โดยเนื้อแท้เป็นโครงสร้างหรือรูปแบบความคิดที่ได้แสดงกลุ่มความหมายออกมาที่เป็นอิสระต่อความหมายของความคิดใดความคิดหนึ่งที่เกิดขึ้นมาก่อนหน้านั้น อาจจะเป็นความคิดหรือสิ่งของที่ผลิตขึ้น ซึ่งจะเป็นได้ทั้งรูปธรรมและนามธรรม

จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในการคิดแบบอเนกนัยโดยการเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมที่ได้จากการเรียนรู้มาผสมผสานและประยุกต์เข้ากับความรู้ใหม่ๆเพื่อคิดสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆหรือคิดเทคนิควิธีการแก้ปัญหาต่างๆในชีวิตและเป็นความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา โดยสามารถมองปัญหาได้หลายแง่หลายมุบุคคลต่างๆเหล่านี้จะมีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันแต่ก็สามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุ ถ้าได้รับการส่งเสริมสนับสนุนและอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม

2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์มีความจำเป็นต่อชีวิตและเป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบันเพราะสังคมเปลี่ยนแปลงมีปัญหาใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา เด็กจะต้องได้รับการฝึกให้รู้จักคิดใหม่ ๆ เพื่อแก้ปัญหาต่างๆ ที่ต้องพบในชีวิตประจำวัน เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงมีโอกาสนำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการฝึกให้รู้จักคิด ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สามารถแสดงออกมาได้หลายๆแบบ เช่น การเคลื่อนไหว การแสดงละคร งานศิลปะ หรือแม้แต่

การแสดงออกทางภาษา เฮอร์ล็อก (Hurlock. 1972 : 327 - 328) ได้กล่าวถึงคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ ให้ความสนุก ความสุข และความพอใจแก่เด็กมาก สิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อบุคลิกภาพของเด็กเมื่อโตขึ้เด็กจะรู้สึกหดหู่เมื่องานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิดูถูกว่าสิ่งที่เขาสร้างนั้นไม่มีคุณค่า เด็กจะมีความพอใจและสนุกสนานเมื่อเขาได้สร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาด้วยตนเอง และได้รับการยอมรับและคำชมเชย

เจอร์ซิล (เยาวพา เดชะคุปต์. 2522 ; อ้างอิงจาก Jersild. 1972) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็กการพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็กโดยให้เด็กเห็นว่าทุกๆอย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่างๆรอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจ และความก้าวร้าวลง

3. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงาน ครูควรสอนระเบียบวินัยที่ดีในการทำงานควบคู่กันไปด้วย เช่น หัดให้เด็กเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ เป็นต้น

4. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่นการเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพ วาดภาพด้วยนิ้วมือ การตัดต่อภาพ การเล่นกระดานตะปู

5. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่างๆซ้ำกันเพื่อสร้างสิ่งต่างๆ ซึ่งเป็นโอกาสพัฒนาการทดลองของตนเอง เช่น กล่องยาสีฟัน เปลือกไข่ และเศษวัสดุเหลือใช้ เพื่อให้การฝึกสมมุติเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก

ผุสดี กุฎอินทร์ (2526 : 73) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่า

1. มีคุณค่าต่อสังคม คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคมนั้นได้แก่ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งหนึ่งสิ่งใดเพื่อประโยชน์สุขและความเจริญก้าวหน้าของสังคมหรือหาวิธีการแก้ไขปัญหาจนประสบความสำเร็จและมีประโยชน์ต่อสังคม เช่น ความเจริญในด้านการเกษตร การคมนาคม ความเจริญทางด้านการแพทย์

2. มีคุณค่าต่อตนเอง ความสามารถในการสร้างสรรค์นั้นนับว่ามีคุณค่าต่อบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เองเพราะการสร้างผลงานชิ้นใดขึ้น จะทำให้ผู้สร้างสรรค์มีความพึงพอใจและมีความสุข เช่น การที่เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง จะสร้างความพอใจแก่เด็กไม่ว่าจะเป็นการวาดภาพ การต่อสิ่งของให้เป็นรูปร่างต่างๆ การคิดเกมการเล่นที่แปลกใหม่ เด็กจะเกิดความภาคภูมิใจในความสามารถของตน มั่นใจในตนเอง ซึ่งมีผลไปถึงแบบแผนบุคลิกภาพและความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคมของเด็ก

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่สำคัญควรได้รับการปลูกฝังและส่งเสริม เป็นการสร้างนิสัยที่ดีให้กับเด็ก ส่งเสริมให้เด็กได้ค้นคว้าและทดลองเพื่อสร้างสรรค์สิ่งที่แปลกใหม่ การส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเองและต่อสังคมโดยส่วนรวมเพราะสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วเด็กที่ได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จะสามารถนำไปใช้ในการแก้ปัญหาในชีวิตได้ ดังนั้นครูและผู้เกี่ยวข้องกับเด็กจึงควรช่วยกันส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก เพื่อช่วยให้สามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปและอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

3. องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ดและฮอพฟ์เนอร์ (Guilford and Hopefner. 1971 : 125 - 142) เจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 141) ได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และสรุปไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม ไม่ซ้ำกับบุคคลอื่น อาจจะเป็นการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ขึ้น

2. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงประมาณความคิดที่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งออกเป็น 4 ชนิด คือ

2.1 ความคิดคล่องตัวในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในด้านการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องตัวในด้านการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องตัวทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Idealtional Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง แบบหรือประเภทของความคิดแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นในทันทีทันใด (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางอย่างอิสระ

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆด้านซึ่งมีประโยชน์ในการแก้ปัญหา

4. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น จัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดริเริ่มให้สมบรณ์ยิ่งขึ้น

- ความไวต่อปัญหา
- ความสามารถในการให้นิยามใหม่
- ความซึมซาบ
- ความสามารถในการทำนาย
- การมีอารมณ์ขัน
- ความมุ่งมั่น

ความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย ความคิดริเริ่มกล้าคิดกล้ากระทำ กล้าแสดงออกในสิ่งที่ตนเองคิดมีความไวต่อปัญหา และมีอารมณ์ขัน อย่างไรก็ตามการที่จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ประสบผลสำเร็จหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับความมุ่งมั่นที่จะกระทำที่มีอยู่ในตนและสิ่งแวดล้อมภายนอกที่เอื้อต่อการกระทำนั้น

4. พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

แมคมิลแลน (อารี รังสินันท์. 2526 : 41 - 42 ; อ้างอิงจาก Macmillan. 1924) ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ

ขั้นที่ 1เป็นขั้นที่เด็กเล็กๆมีความรู้สึกเกี่ยวกับความสวยงามซึ่งเป็นทางนำไปสู่ความจริง

ขั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริงเด็กจะเริ่มมีคำถามถึงเหตุและผลด้วยการถามว่า “ทำไม “

ขั้นที่ 3 เป็นขั้นที่เด็กเริ่มเข้าใจทีละน้อยๆในสิ่งที่เด็กพบเห็นในโลกแห่งความเป็นจริง

ทอแรนซ์ (Torrance . 1964 : 87 - 88) ได้กล่าวถึงพัฒนาการด้านจินตนาการ จะเห็นว่าเด็กเริ่มถามชื่อสิ่งต่างๆทำเสียงหรือจังหวะ เด็กเริ่มคาดหวังเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ในวัย 4 - 6 ขวบ เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูงแต่เด็กยังไม่สามารถสังเกตได้เนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้การวางแผนจะเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นมาในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและเริ่มคิดถึงการกระทำของตนที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาในระยะนี้โดยงานศิลปะในทางสร้างสรรค์ จากประสบการณ์ใหม่ๆและการเล่นทายคำพด ในระยะนี้ไม่ควรจะ

ประเมินเด็กโดยใช้มาตรฐานของเด็กวัยที่สูงกว่า เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือในการเล่นเพื่อฝึกด้านจินตนาการ เช่น จัดสิ่งของต่างๆให้เล่นขายของ เล่นเป็นหมอ เล่นเป็นครู เป็นต้น และเมื่อเล่นเสร็จก็ควรจะเน้นเรื่องเก็บของเข้าที่ ซึ่งครู พ่อแม่ ควรจะอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกในด้านความคิด โดยวิธีการส่งเสริมและชมเชย

จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลมีพัฒนาการไปตามลำดับขั้นและเด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้จากการเรียนรู้ควบคู่ไปกับอายุที่เพิ่มขึ้น เมื่อเด็กเข้าสู่วัย 4 -6 ขวบ ความเชื่อมั่นจะได้รับการพัฒนา และเด็กจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงที่สุด ถ้าได้รับการกระตุ้นและสนับสนุนด้วยการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมให้กับเด็ก

5. กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน ซึ่ง ทอแรนซ์ (Torrance. 1962 : 47) กล่าวว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิดไปสู่จุดมุ่งหมาย ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ขั้นคือ

1. ขั้นเริ่มต้น จะทำให้บุคคลเริ่มคิด เขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่างๆที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ในขั้นนี้ผู้คิดยังไม่ทราบว่าผลที่จะเกิดขึ้นนั้นเป็นไปในรูปใดและอาจจะใช้เวลานาน จนบางครั้งจะเกิดขึ้นโดยผู้คิดไม่รู้สึกตัว

2. ขั้นครุ่นคิด ต่อจากขั้นเริ่มต้นซึ่งระยะหนึ่งที่ความรู้ความคิดและเรื่องราวต่างๆที่รวบรวมไว้มาผสมกลมกลืนเข้าเป็นรูปร่างระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดขั้นนี้อาจหยุดชะงักไปเลยๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็กลับเกิดขึ้นใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิดในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวคิดใหม่นี้จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. ขั้นปรับปรุง เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้วผู้คิดจะขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจด เพื่อให้ผู้อื่น เข้าใจได้ง่ายหรือต่อเติมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่ให้รัดกุม และวิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไปหรือในบางกรณีในขั้นนี้อาจมีการทดลองเพื่อประเมินการแก้ปัญหาสำหรับเลือกความคิดที่สมบูรณ์ที่สุด ความคิดเหล่านี้ก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลงานใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์ นวนิยาย บทเพลง จิตรกรรม และการออกแบบอื่นๆ เป็นต้น

กาเลเกอร์ (Gallagher. 1975 : 249 –250)ได้กล่าวว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์จะเกิดความคิดหรือสิ่งใหม่ๆขึ้นโดยการลองผิดลองถูก (Trail and Error) โดยแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่างๆ เช่นข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถกต้องหรือข้อระบปัญหา หรือข้อมลที่เป็นข้อเท็จจริง ฯลฯ

2. ขั้นความคิดตุกรุ่นหรือระยะฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่างๆทั้งใหม่และเก่าสะเปะสะปะปราศจากความเป็นระเบียบเรียบร้อยไม่สามารถขมวดความคิดนั้นจึงปล่อยความคิดนั้นไว้เงียบๆ

3. ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างๆเข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและจะมองเห็นภาพพจน์ มโนทัศน์ของความคิด

4. ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิดทั้ง 3 ขั้นจากข้างต้นเพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้อง

จะเห็นว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการคิดของสมองอย่างเป็นขั้นตอนจะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลมุ่งคิดไปสู่จุดหมายตามลำดับขั้นตอนเริ่มต้นจากเกิดความต้องการ ลงมือประดิษฐ์ทดลองใช้และขั้นสุดท้ายคือการนำไปใช้

6. ทฤษฎีเกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ครั้งนี้ คือ ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา(Structure of Intellect Model) ของ กิลฟอร์ด (Guilford. 1967 : 60 - 64) ได้อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็น 3 มิติ ได้แก่

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิด

2. สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข ตัวโน้ต และสัญลักษณ์ต่างๆ

3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้

4. พฤติกรรม (Behavioral) หมายถึงข้อมูลที่เป็นการแสดงออกของกิริยาอาการของมนุษย์รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การแสดงความคิดเห็น

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมองในลักษณะต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะคือ

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่รู้จักและมีความเข้าใจในสิ่งต่างๆได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลมๆทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะเก็บสะสม

รวบรวมข้อมูลต่างๆไว้ แล้วสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมได้ตามที่ต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ

3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถคิดได้หลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวนจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ในเวลาจำกัด เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า น้ำ มาให้มากที่สุด

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลที่ดีที่สุดที่กำหนดให้และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึงความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสมจากข้อมูลที่กำหนดให้

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) เป็นมิติที่แสดงถึงผลที่ได้จากการทำงานของสมองเมื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิติที่ 1 และใช้ความสามารถในการตอบสนองสิ่งเร้า ซึ่งเป็นวิธีการคิดตามมิติที่ 2 ผลที่ออกมาจะเป็นมิติที่ 3 ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. หน่วย (Units)หมายถึงส่วนย่อยๆที่ถูกแยกออกมามีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองที่แตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

2. จำพวก (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข คน ปลาวาฬ เป็นจำพวกเดียวกันเพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่างๆ ตั้งแต่ 2 พวกเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น พระกับวัด เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายคู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เช่น 2 , 4 , 6 , 8 ซึ่งเป็นระบบเลขคู่

5. การแปลงรูป (Transformations) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุงการให้คำนิยามใหม่ การตีความ การขยายความหรือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดหวังหรือทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้ เกิดความแตกต่างไปจากเดิม เช่น เมื่อเห็น + ก็คาดว่าเป็นสัญลักษณ์ของสภากาชาด

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดนับเป็นพื้นฐานในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ เพราะกิลฟอร์ดเชื่อว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นการคิดแบบอเนกนัย คือความคิดหลาย

ทิศทางหลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกลซึ่งเป็นลักษณะการคิดที่จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งที่แปลกใหม่ จากข้อสรุปนี้ทำให้เกิดการศึกษาความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางลึกซึ้งในเวลาต่อมา

7. ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

การแสดงออกของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะแตกต่างจากเด็กโดยทั่วไปหรือแม้แต่ในกลุ่มของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์เองก็แสดงแตกต่างกัน บางคนกล้าที่จะแสดงออกอย่างอิสระไม่ต้องการสิ่งเร้าหรือแรงกระตุ้นจากบุคคลอื่นมากนัก แต่บางคนต้องการบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง เพื่อเป็นแรงเสริมให้เกิดความเชื่อมั่นและกล้าแสดงออก เด็กส่วนใหญ่จะอยู่ในประเภทนี้ และมีส่วนหนึ่งไม่มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตลอดชีวิต (อารี รังสินันท์. 2532 : 60 ; อ้างอิงจาก **Gale . 1960)** นอกจากนี้ ฮิลล์การ์ด และแอทคินสัน **(Hillgard and Atkinson. 1967 : 365)** ไรซ์ **(Rice . 1970 : 69)** รูโกและเฮอร์ชี่ (ผุสดี กุฎอินทร์ 2526 : 71 ; อ้างอิงจาก **Lugo and Hershey. 1979)** และอารี รังสินันท์ **(2532 : 61)** ได้กล่าวถึงลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ได้นี้

1. เป็นคนช่างคิดคัน มีความเป็นตัวของตัวเองในการตัดสินใจ
2. มีความเป็นอิสระไม่ชอบตามแบบใคร
3. ชอบคิดชอบทำสิ่งที่ซับซ้อนแปลกใหม่
4. มีความสามารถในการประยุกต์และแสดงออกถึงความคิดริเริ่ม
5. มีความคิดเปิดกว้างพร้อมที่จะรับสถานการณ์ใหม่และสามารถสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นมานั้น
6. มีความอยากรู้อยากเห็น ชอบซักถาม และถามด้วยคำถามที่แปลกๆอยู่เสมอ
7. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่ผิดปกติได้ง่ายและรวดเร็ว
8. มีไหวพริบ มีสมาธิในสิ่งที่สนใจ
9. มีอารมณ์ขัน และมองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลกออกไป
10. ชอบแสดงออกมากกว่าการเก็บกด

ลักษณะที่สำคัญมากอย่างหนึ่งของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ มีความมั่นใจในตนเองและผลงานของตนอย่างสูง แม้จะมีปัญหาคนเหล่านี้ก็ไม่ยอมให้ปัญหานั้นๆมาเป็นอุปสรรคต่อผลงานของตน จากลักษณะดังกล่าวของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงอาจก่อปัญหาในชั้นเรียนได้ครูจะมองดูเด็กพวกนี้ว่าเป็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เพราะอาจมีการค้นพบที่คัดค้านความคิดดังกล่าวมาแล้วได้ ดังเช่น วิดท์เกและวอลเลน พบว่าไม่เป็นความจริงเสมอไปที่เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูง จะเป็นพวกต่อต้านกฎเกณฑ์มากกว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไม่ได้มีพฤติกรรมอะไรที่ผิดปกติมากไปกว่าเด็กอื่นๆ(สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ 2537 : 25-26 ; อ้างอิงจาก **Wodtke and Wallen. 1965)**

h 116167
ว.3

วราภรณ์ รักวิจัย (2525 : 26)ได้สรุปลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าจะมีการแสดงออกดังต่อไปนี้

1. เป็นคนอยากรู้อยากเห็น มีความสังเกตดี มีปฏิกิริยาโต้ตอบรวดเร็วต่อปัญหาหรือสิ่งเร้า

2. มีความสนใจและประหลาดใจในเหตุการณ์หรือสิ่งใหม่ๆ และพยายามหาเหตุผลว่าเพราะเหตุใด โดยชอบใช้คำถามว่า ทำไม

3. มีความสามารถในการคิดอย่างกว้างลึก และ สามารถเรียนรู้สิ่งต่างๆได้รวดเร็ว และมีความรู้ไวต่อปัญหาต่างๆ

4. รู้จักคิดริเริ่มทำในสิ่งที่แปลกใหม่ เป็นคนช่างคิดช่างฝัน มีอารมณ์ขัน ชอบเดา และชอบทำงานที่ท้าทาย

5. เป็นคนที่เป็นตัวของตัวเอง มีความเชื่อมั่นสูง

6. มีความสามารถแก้ไข ดัดแปลง เพื่อนำไปแก้ปัญหาได้สำเร็จ

7. ชอบอิสระมีเสรีภาพในเรื่องความคิดและการแสดงออก ไม่ชอบกฎเกณฑ์หรือ ข้อบังคับ

8. ไม่ชอบแสดงความวิตกกังวลต่อความล้มเหลวหรือความสำเร็จจนเกินไปไม่เคร่งเครียด

9. เป็นคนชอบการวิพากษ์วิจารณ์อย่างมาก และมีลักษณะเด่นในการเป็นผู้นำ และมีความสามารถในการจูงใจ

10. ชอบตั้งสมมติฐานในการทำงานด้วยความพอใจของตนโดยไม่หวังผลหรือคำยกย่องจากคนอื่น

จะเห็นได้ว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นบุคคลที่ช่างสังเกต ช่างคิด ช่างซักถามชอบทำสิ่งที่แปลกใหม่มีความเป็นตัวของตัวเองและมีอารมณ์ขันถ้าครู พ่อแม่หรือผู้ปกครองไม่เข้าใจพฤติกรรมของเด็กเหล่านี้แล้วย่อมไม่สามารถที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้ได้รับการพัฒนาถึงขีดสูงสุดตามศักยภาพของเด็กแต่ละคนได้ทำให้มองเห็นว่าเด็กเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งครูผู้สอนสามารถสังเกตเด็กในชั้นเรียนของตนได้ และเมื่อพบก็จะได้ส่งเสริมเขาในทิศทางที่ถูกต้องตามความสามารถที่เขาได้แสดงออกมาให้เห็น

8. หลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ในด้านการสอนครูเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยตรงเพราะการสอนเด็กนั้นครูจะต้องช่วยให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดีด้วยการแก้ไขพฤติกรรม ที่ไม่พึงประสงค์ให้เป็นไปในรูปแบบที่ถูกต้อง และส่งเสริมความสามารถความถนัดของเด็กให้ได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่นั่นคือครูผู้สอนจะต้องช่วยให้เด็กเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ ความคิดความรู้สึกทัศนคติและการปฏิบัติตนในทางที่ถูกต้องดีงามและเหมาะสมนักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้กล่าวถึงหลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด ได้ค้นพบและแสดงออกอย่างอิสระโดยไม่มีการประเมินค่า

ทันทีทันใดรับฟังความคิดเห็นตลอดจนวิธีแก้ปัญหาของเด็กมีความเข้าใจและยอมรับในผลงานและการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ส่งเสริมให้เด็กถามและสนใจต่อคำถามของเด็ก ให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกๆและกระตือรือร้นที่จะตอบคำถามนั้นด้วยความจริงใจพึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในตัวเด็กนั้นต้องทำอย่างค่อยเป็นค่อยไปและต่อเนื่อง (Torrance . n . d. ; Rogers . 1959 : 78 - 80)

2. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลายๆ ด้านตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์ จัดบรรยากาศทั้งในและนอกห้องเรียนให้เหมาะสมต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีการยืดหยุ่นในเรื่องกฎ ระเบียบ วินัย เพื่อเด็กจะได้เป็นตัวของตัวเองให้เด็กได้มีโอกาสเลือกและตัดสินใจด้วยตนเอง ให้คำชมเชยเมื่อเด็กเรียนรู้ด้วยวิธีของตนเองเพื่อให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจในการกระทำที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ๆต่อไป (เลิศ อานันทะ . 2521 : 25 : อารี รังสินันท์. 2532 : 75 , 86 , 90 ; อ้างอิงจาก Blaunt and Hildreth . 1971 ; Kohl . 1972 ; Hillgard. 1973)

3. ควรจัดให้มีชั่วโมงว่างและที่ว่างภายในห้องเรียนเพื่อให้เด็กได้ใช้ทำงานอย่างอิสระเมื่อเด็กต้องการ สนับสนุนการทำงานเป็นกลุ่ม แต่ควรอนุญาตให้เด็กแยกออกจากกลุ่มไปทำงานคนเดียวได้ในช่วงเวลาที่เด็กต้องการ ครูควรจะเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคน (อารี รังสินันท์. 2532 : 87 ; อ้างอิงจาก Sommer . 1970 ; Davis . 1972)

สรุปได้ว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญอย่างมากสำหรับผู้ที่เกี่ยวกับเด็ก ไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู และผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็ก การที่เราศึกษาหลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ทราบถึง วิธีการที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสมสำหรับเด็กต่อไป

9. เครื่องมือที่ใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลนและเออร์บัน

เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กนั้น ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban.1986 : 138 - 155) ศึกษาวิธีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ หรือเรียกอีกอย่างว่า แบบทดสอบ ทีซีที –ดีพี (TCT - DP : Test for Creative Thinking Drawing Production) ของเจลเลน และเออร์บัน ดังต่อไปนี้

1. ลักษณะของแบบทดสอบ เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอโดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคลหรือเป็นรายกลุ่ม ซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

1.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆ มีขนาดและรูปร่าง

แตกต่างกัน เช่น รูปมุมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งคล้ายตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

1.2 การตอบสนองสิ่งเร้าผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการโดยการวาดภาพขึ้นมาภายในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้ และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

2. การใช้แบบทดสอบ

ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT –DP และดินสอดำซึ่งไม่มียางลบเพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว ผู้ถูกทดสอบอ่านคำสั่งช้า ๆและชัดเจน เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้ว ให้ลงมือวาดภาพ ถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ถูกทดสอบอาจตอบในลักษณะ " เด็กๆ อยากวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาดทุกรูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด "

ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาทีหลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บแบบทดสอบทั้งหมดเขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อเรื่องหรือภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ

ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที ไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ

3. เกณฑ์การประเมิน

การประเมินผลแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของเจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban)

1. ความสมบูรณ์ (Cm : Completion) การต่อเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้ ทั้งหมด 6 ส่วน คือ ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ไม่สมบูรณ์นอกกรอบ จะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้ คือ 6 คะแนน

2. การเพิ่มเติม (Ad : Additio) การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้มีความหมายขึ้นจะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้จะได้ 6 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (Ne : New Element)ภาพหรือสัญลักษณ์ที่ต่อเติมเพิ่มลงไปโดยเป็นอิสระจากส่วนของภาพที่กำหนดให้จะได้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ไม่เกิน 6 คะแนน

4. การต่อโยงด้วยเส้น (Cl : Connection with a Line) ภาพหรือส่วนของภาพแต่ละภาพถ้ามีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน

5. การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connection with a :Theme) ภาพหรือส่วนของภาพที่ทำให้ดูเป็นเรื่องราวหรือเกิดเป็นภาพรวมจะได้ส่วนละ คะแนน คะแนนสูงสุด 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกั้นเขตอย่างอิสระโดยใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกั้นเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้ (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent)ภาพที่มีการต่อเติมเชื่อมโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบกับภาพภายในกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หรือมีการต่อเติมภาพอื่นนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนน

8. การแสดงความลึก ใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective) ส่วนของภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะสามมิติ คือ มีส่วนลึก หรือมีระยะใกล้ – ไกล จะได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Hu : Humor)ภาพที่แสดงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพ หรือภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

10. การคิดแปลกใหม่ ไม่เป็นแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality) ภาพที่แสดงถึงความคิดแปลกใหม่จากปกติธรรมดาทั่วไป โดยพิจารณาจากเกณฑ์ดังนี้

a การเขียนภาพจะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

b ภาพที่เป็นนามธรรม ให้คะแนนสูงสุด 3 คะแนน

c ภาพที่เป็นสัญลักษณ์ หรือการใช้คำพูดให้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

d การต่อเติมภาพที่ไม่เป็นภาพที่ทำกันทั่วไป จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

แต่ถ้ามีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆดังนี้

1. รูปครึ่งวงกลมต่อเติมเป็นดวงอาทิตย์ หรือหน้าคน
2. รูปมุมฉากต่อเติมเป็นบ้าน หรือกล่อง
3. รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
4. รูปเส้นประต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางด่วน เป็นต้น

ภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะดังกล่าวนี้ จะหักคะแนนจากเกณฑ์นี้ภาพละ 1 คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน 3 คะแนน ดังนั้นคะแนนสูงสุดของเกณฑ์ข้อนี้ คือ (a +b +c +d) = 12 คะแนน

11. ความเร็ว (Sp : Speed)

การใช้เวลาในการต่อเติมภาพให้คะแนนดังนี้

11.1 ใช้เวลาต่ำกว่า	2 นาที	ให้ 6 คะแนน
11.2 ใช้เวลาต่ำกว่า	2 - 4 นาที	ให้ 5 คะแนน
11.3 ใช้เวลาต่ำกว่า	4 -6 นาที	ให้ 4 คะแนน
11.4 ใช้เวลาต่ำกว่า	6 - 8 นาที	ให้ 3 คะแนน
11.5 ใช้เวลาต่ำกว่า	8 –10 นาที	ให้ 2 คะแนน

11.6 ใช้เวลาต่ำกว่า 10 - 12 นาที ให้ 1 คะแนน

11.7 ใช้เวลามากกว่า 12 นาที ให้ 0 คะแนน

ด้านหลังของแบบทดสอบมีช่องเล็ก ๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน วิธีการให้คะแนนให้พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมสูงสุดของแบบทดสอบ TCT –DP คือ 72 คะแนน โดยรายละเอียดของคะแนนมีดังนี้เกณฑ์ข้อที่ 1 –11 ยกเว้นข้อ 10 คะแนนเต็มข้อละ 6 คะแนน ข้อ 11 แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ข้อย่อยละ 3 คะแนน รวม 12 คะแนน

การทดลองหาความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทีซีที – ดีพี (TCT – DP) ของเจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban . 1986 : 138 -155) เนื่องจากแบบทดสอบชุดนี้ เจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban) โดยมหาวิทยาลัยจอห์นฮอฟกินส์ (Johns Hopkins University) ได้หาค่าความเชื่อมั่น โดยนำแบบทดสอบไปใช้กับเด็กพิเศษ หูตึง ในโรงเรียนสอนเด็กพิเศษ (Special School for the disabled) จำนวน 22 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น .91 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำในโรงเรียนคอมพริเฮ็นซิฟสคูล(Comprehensive School) จำนวน 27 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น .97 นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงในโรงเรียนยูโรเปียน แอคะเดมิค สคูล (European Academic 2nd School) จำนวน 18 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น .89 และ นำไปใช้กับ เด็กที่เรียนโปรแกรมคณิตศาสตร์ ในโรงเรียนแมธิแมทิคซ์ พรอเจ็คท์ สคูล (Matchematics Project – School) จำนวน 45 คน ได้ค่าความเชื่อมั่น .94 โดยเด็กทุกกลุ่มที่กล่าวมากำลังศึกษาอยู่ในเกรด 7 อายุระหว่าง 13 – 14 ปี

10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

งานวิจัยในต่างประเทศ

ดูซิเอมสกี้ (Kuziemski. 1977: 1861 - B) ได้ศึกษาหาความสัมพันธ์ของความคิดสร้างสรรค์กับการเล่นที่ใช้จินตนาการ (Imaginative Play) โดยศึกษากับเด็กระดับ 2 จำนวน 50 คน เป็นเด็กหญิง 25 คน และเด็กชาย 25 คน พบว่า การเล่นที่ใช้จินตนาการมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์

ไคลแอต ซอว์ และเซอร์วูด (Cliatt , Shaw and Sherwood.1980 :1061 - 1064) ได้ทำการทดลองฝึกความสามารถทางการคิดแบบอเนกนัยหรือแบบอื่นพบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม

งานวิจัยในประเทศ

เพียงจิต โรจน์ศุภรัตน์ (2531 : 78 – 82) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มกับ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปรายบุคคล กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นเด็กเล็ก อายุ 5 – 6 ปี ภาคเรียนที่1 ปีการศึกษา 2531 โรงเรียนบ้านดอน (ศรีเสริม กสิกร) อำเภอเมืองน่าน สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดน่าน จำนวน 1 ห้องเรียน นักเรียน 30 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม โดยวิธีจับคู่คะแนนกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคล ระยะเวลาศึกษา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จงใจ ขจรศิลป์ (2532 : 75 – 76) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ กับแบบครูชี้แนะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 อายุ 4 – 5 ปี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลสระบุรี จำนวน 30 คน ระยะเวลาศึกษา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วันผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะมีความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อนงค์ แสงเงิน (2533 : 58 - 61) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้แก่ เด็กปฐมวัยที่มีอายุ 5 -6 ปี ที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 44คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นแบบสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น และแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ครูและผู้ปกครองจะมีบทบาทสำคัญอย่างมากในการที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กโดยการจัดกิจกรรมที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในขณะที่เด็กทำกิจกรรมบางอย่างครูควรเข้าไปมีส่วนร่วมเช่นการฝึกให้เด็กมีทักษะในการคิดจินตนาการ ครูจะต้องเข้าไปมีส่วนร่วมโดยการใช้คำถามแบบอเนกนัยเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสคิ แต่ในบางกิจกรรมครูไม่จำเป็นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมเพียงแต่ทำหน้าที่คอยให้คำแนะนำเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ เช่น การให้เด็กทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม และการเล่นกลางแจ้งรวมทั้งการเคลื่อนไหวอย่างอิสระนั้นควรปล่อยให้เด็กได้ริเริ่มกิจกรรมอย่างอิสระให้โอกาสเด็กได้ทำกิจ

กรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มบ้างและเป็นรายบุคคลบ้างและควรมีการส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครองเพื่อให้นำไปจัดกิจกรรมไปสอนเสริมที่บ้าน นอกเหนือจากการจัดกิจกรรมที่โรงเรียนซึ่งจะเป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก

11. สติปัญญาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

1. ด้านการรับรู้

การเรียนรู้ หมายถึง การแปลหรือตีความของการสัมผัสหรือ อาการสัมผัสที่คนได้แสดงออกมาเป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายหรือที่รู้จักเข้าใจกัน โดยมีประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องช่วยเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้น ประสาทสัมผัสด้านการฟังเสียงไม่อาจใช้เป็นประสาทนำได้เท่ากับสายตา ผู้บกพร่องทางการได้ยินจึงต้องอาศัยการรับรู้ทางสายตามาช่วยในการรับรู้อย่างมาก และการรับรู้จากการสัมผัสก็มีส่วนช่วยเช่นกัน (ศรียา นิยมธรรม. 2535 : 45 –52)

การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception) เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนละเอียดอ่อนเกิดจากการทำงานของสายตาและสมอง คือการมองเห็นและการตีความสิ่งที่เห็น บวกกับการเรียนรู้ พัฒนาการในการรับรู้ทางสายตาขึ้นอยู่กับ อายุ วุฒิภาวะ สิ่งแวดล้อม สำหรับผู้มีความบกพร่องทางการได้ยินนั้นการรับรู้ทางสายตามีความสำคัญยิ่งต่อการทำกิจกรรมต่าง ๆในชีวิตประจำวันและการเรียนรู้เพราะต้องใช้สายตาในการเรียนรู้แทนการการฟังหรือประกอบกับการได้ยินที่เหลือเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่นอันเป็นพื้นฐานที่จะนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งต่าง ๆซึ่งส่งผลต่อสติปัญญาด้านความคิดจากการได้เปรียบเทียบความเหมือนความต่างหรือการโยงความสัมพันธ์ตลอดจนการคาดคะเนและเป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนได้ ดังที่นักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวไว้ว่า การรับรู้ทางสายตา มีความสัมพันธ์กับสติปัญญาและการคิดทางเหตุผล

2. ด้านความจำ

ความจำเป็นความสามารถทางสมองที่เก็บสะสมประสบการณ์จาก การรับรู้และการระลึกได้อย่างถูกต้องเมื่อต้องการนำไปใช้ โครงสร้างความจำมี 3 หน่วยคือ ความจำจากการรู้สึกสัมผัส ความจำระยะสั้น และความจำระยะยาว โดยปกติเด็กที่รับรู้จากการเห็นมักเรียนรู้ได้เร็วแต่ก็ลืมได้เร็วเช่นกันทั้งยังมีปัญหาในเรื่องของสิ่งที่เป็นนามธรรม เพราะไม่อาจเห็นได้ด้วยสายตา ส่วนเด็กที่เรียนรู้จากการได้ยินจะจำได้ละเอียดโดยเฉพาะถ้าฟังบ่อย ๆ ก็จะยิ่งจำได้มากและการฟังคำอธิบายรายละเอียดลึกซึ้งจะทำได้มากกว่าการเห็น ดังนั้นจึงพบเสมอว่าคนหูหนวกมักขี้ลืม (ดารณี ศักดิ์ศิริผล. 2537 : 36)

ความจำของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

ความแตกต่างของความจำระยะสั้นระหว่างเด็กหูหนวกและเด็กที่มีการได้ยิน ปกติมักไม่ปรากฏชัด ถ้าสิ่งที่จะทำให้จำนั้นถูกนำเสนอพร้อม ๆกัน (ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Withrow .1968) มีการศึกษาหลายเรื่องที่ทำซ้ำ ๆ กัน แสดงให้เห็นว่า เด็ก และผใหญ่หหนวกมี

ความบกพร่องเกี่ยวกับเรื่อง กระบวนการเรียงลำดับเมื่อเสนอสิ่งเร้าแบบต่างๆ เช่น ตัวเลข คำ รูปเรขาคณิต สัญลักษณ์ ฯลฯ (ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Kuschi . 1934)ความบกพร่องเหล่านี้พบได้ทั้งในเรื่องความจำลำดับที่เกี่ยวข้องและไม่เกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาความสามารถในการระลึกถึงลำดับนั้นปรากฏว่าเกี่ยวข้องกับความหมายของข้อมูลสำหรับการได้ยินปกติ แต่ไม่ใช่กับคนหูหนวก (ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Odom and Blanton. 1967)เด็กหูหนวกยังมีความบกพร่องในเรื่องการระลึกได้ล่าช้าในเรื่องที่เป็นรูปธรรม การจำและรูปหลังจากทิ้งระยะในช่วงต่างๆกัน (15 วินาที 5 นาที และ 20 นาที) เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กปกติ(ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Rozanova. 1966)

ความจำเกี่ยวกับรูปแบบ

บิเนท์ (ศรียา นิยมธรรม . 2535 ; อ้างอิงจาก Binet . n .d .)เป็นคนแรกที่ใช้ความจำเป็นเครื่องทดสอบสติปัญญาต่อมายังมีนักจิตวิทยาอีกหลายท่านที่ได้ทำแบบทดสอบดำเนินกันอย่างกว้างขวางในรายละเอียดที่ต่างกันไป เช่น เบนตัน เกรแฮม และ เคนแดล (ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Benton. 1945 ; Graham and Kendall. 1946) ได้สร้างแบบทดสอบความจำเกี่ยวกับรูปแบบมาวินิจฉัยลักษณะของการจำ ที่มีความเกี่ยวข้องกับคนซึ่งสมองได้รับบาดเจ็บ เปรียบเทียบกับแบบทดสอบ Knox Cube Test โดยที่แบบทดสอบทั้งสองต่างก็ต้องอาศัยการเห็น การสังเกต การรวบรวมความคิด การจำและการทำออกมาใหม่ ซึ่งต้องอาศัยกระบวนการทางสายตา ต่างก็วัดความจำระยะสั้นในทันทีทันใด ข้อแตกต่างมีเฉพาะที่ Knox Cube Test นั้น ต้องอาศัยการเคลื่อนไหวและประสาทสัมผัส แต่แบบทดสอบความจำในรูปแบบนี้ไม่มีการเคลื่อนไหวและเป็นการวัดความจำระยะสั้นในลักษณะช่วงความจำ

12. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาและสมรรถภาพสมองของเด็กหูหนวก

งานวิจัยความคิดสร้างสรรค์ในเด็กหูหนวกในต่างประเทศ

แครมเมอร์และลูซิน (Kramer and Lucien. 1976 : 31) กล่าวว่าความบกพร่องทางภาษาของเด็กหูหนวกทำให้คิดว่าเด็กเหล่านี้ขาดมโนภาพความคิดริเริ่ม แต่ความจริงแล้วเด็กเหล่านี้ขาดโอกาสแสดงออก หรือขาดโอกาสมากกว่า

ซิงเกอร์และหลุยส์ (Singer and Louise. 1976 : 44) ศึกษาพบว่า เด็กหูหนวกที่มีระดับสติปัญญาปกติมีความต้องการดูรายการโทรทัศน์และชอบอ่านหนังสือมากกว่าเด็กปกติ นั่นหมายถึงเด็กหูหนวกชอบความบันเทิงและจินตนาการมากกว่าเด็กปกติ

ซิลเวอร์ (Silver. 1977 : 349) ได้ให้ความเห็นว่า เด็กหูหนวกไม่ได้ล้าหลังกว่าเด็กปกติแม้ว่าจะขาดภาษาอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะนำไปสู่ความคิดริเริ่ม จินตนาการ หรือความคิดแบบนามธรรม เพราะว่าการเรียนรู้บางอย่างไม่ได้ใช้ความสามารถทางภาษาเลย แต่ก็สามารถโยงไปสู่

ความคิดสร้างสรรค์ได้ เป็นความสามารถทางศิลปะความงาม เช่น เรื่องของการออกแบบ การวาดภาพ ระบายสี เหล่านี้เป็นต้น

มัวส์ (Moors . 1978 : 135 ; citing Rays) ศึกษาพบว่าการเล่นเกมส์ต่าง ๆมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กหูหนวก ซึ่งการที่เด็กหูหนวกมีโอกาสได้คิดอย่างอิสระในการเล่นเกมส์ต่าง ๆนั้นสามารถโยงไปสู่การคิดแบบรูปธรรม และจากประสบการณ์การได้คิดด้านรูปธรรมนี้เป็นจุดสำคัญนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยที่ไม่มีโครงสร้างทางภาษาเข้ามามีส่วนร่วมด้วย

บราวน์ (Brown . 1980 : 90 – 105) ได้สร้างแบบทดสอบที่มีลักษณะไร้ภาษาขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อใช้กับเด็กที่เสียเปรียบทางด้านภาษาเช่น เด็กต่างประเทศ รวมทั้งเด็กที่พูดได้ แต่เขียนไม่ได้ และเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโดยใช้ชื่อว่า The Chicago Non – Verbal Examination แบบทดสอบนี้ใช้ได้ ตั้งแต่เด็กอายุ 6 ขวบ จนถึง ผู้ใหญ่ การหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability)จากวิธีการแบ่งครึ่ง (Split Half) โดยใช้สูตรของสเปียร์แมน – บราวน์ (Spearman - Brown) ทดสอบโดยใช้ภาษาพูด (Verbal Direction)

แบลร์ (ศรียา นิยมธรรม. 2535 ; อ้างอิงจาก Blaie . 1957)ใช้ Graham Kendall Test ทดสอบความสามารถของเด็กหูหนวกในเรื่องเดียวกันพบว่า เด็กหูหนวกได้คะแนนดีกว่าเด็กปกติ เขาสรุปว่าเด็กหูหนวกทำงานในระดับความคิดที่เป็นรูปธรรมมากกว่า คือ อยู่ในชั้นของการรับรู้เท่านั้น ดังนั้น การที่เด็กสูญเสียการได้ยินตั้งแต่เล็ก จึงมีผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญา และการใช้ความคิด

งานวิจัยในประเทศไทย

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสติปัญญาและสมรรถภาพสมองของเด็กหูหนวกได้มีผู้ทำการศึกษาวิจัยไว้ดังนี้

อัจฉรา จันไกรผล (2518 : 80)ได้นำแบบทดสอบ The Chicago Non Verbal Examinationดัดแปลงเพื่อใช้กับเด็กหูไทยโดยยึดถือตามแนวแบบทดสอบเดิมเป็นหลังทำการทดสอบกับเด็กหูหนวกโรงเรียนเศรษฐเสถียรและโรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 อายุ 10 – 14 ปี ได้ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ .94 และสามารถทำนายผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของเด็กได้

สายเพ็ชรินทร์ มีชื่น (2528 : 54 – 56) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กหูหนวกและ เด็กปกติชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า เด็กหูหนวกและเด็กปกติชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

สุดคนึง ผุดเพชรแก้ว (2528 : 40 –42) ได้ทำการทดสอบระดับสติปัญญาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ของ โรงเรียนโสตศึกษาทุ่งมหาเมฆ โรงเรียนเศรษฐเสถียร โรงเรียนโสตศึกษาวัดจำปา และ โรงเรียนพญาไท จำนวนทั้งสิ้น 54 คน พบว่า แบบทดสอบวัดสติปัญญาที่สร้างขึ้นมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พวงรัตน์ เรืองประชา (2528 : 44 –46) ได้ทำการศึกษาแบบการคิดของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินโรงเรียนอนุบาลลอออุทิศ ภาควิชาการศึกษาพิเศษ พบว่า เด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยินมีการคิดแบบไม่ขึ้น กับสภาพรอบข้างกับการคิดแบบขึ้นกับสภาพรอบข้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศูนย์พัฒนศึกษาอาเซียนแห่งประเทศไทย (2527 : 50) ได้ทำการศึกษาและการประเมินความถนัดทางการเรียน ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทั่วประเทศไทย โดยใช้แบบทดสอบมาตรฐานวัดความถนัดทางการเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวนชั้นละ 4 ฉบับ คือ เรียงอันดับ ศัพท์สัมพันธ์ อุปมาอุปไมย และซ่อนภาพ พบว่า ความถนัดทางการเรียนของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างทั้งสองระดับมีรูปแบบเดียวกัน คือ มีความถนัดสูงสุดด้านมิติสัมพันธ์รองลงมาคือความถนัดด้านคณิตศาสตร์ การใช้เหตุผลและมีความถนัดต่ำสุดด้านการใช้ภาษา

ดารณี ศักดิ์ศิริผล (2537 : บทคัดย่อ)ได้ทำการศึกษาพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการฝึกจากแบบฝึกทักษะการคิดกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 – 5 โรงเรียนเศรษฐเสถียร กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2536 อายุระหว่าง 8 – 14 ปี ที่มีระดับการสูญเสียการได้ยินตั้งแต่ 90 เดซิเบล ขึ้นไป จำนวน 15 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)ผลการทดลองพบว่านักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (หูหนวก)ที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกการคิดมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. ความหมายของการเคลื่อนไหวและจังหวะ

การเคลื่อนไหวและจังหวะ หมายถึง การที่ร่างกายและจิตใจมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะ ซึ่งจังหวะนั้น หมายถึงอัตราช้า เร็วของการเคลื่อนไหว ซึ่งอาจจะเกิดขึ้นจากการตบมือ เคาะไม้ เคาะเหล็ก ตีกลอง ฉิ่ง ฉาบ เป็นต้น (พิชิต ภูมิจันทร์ . 2524 : 3) การเคลื่อนไหวและจังหวะ หมายถึง กระบวนการและความสามารถในการควบคุมกลไกการเคลื่อนไหวของร่างกาย

และจิตใจให้ตอบสนองต่อดนตรีและจังหวะและใช้ร่างกายเป็นสื่อกลางในการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์ แสดงออกทางอารมณ์ และการสื่อความหมาย(ลาวัณย์ สุกกรี และ เทพวาณี หอมสนิท .2521 : คำนำ) การเคลื่อนไหวและจังหวะนี้เป็นกระบวนการของการสำรวจความสามารถของตนเองโดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายเพื่อค้นพบการแก้ปัญหาต่าง ๆเด็กแต่ละคนต่างได้เข้าร่วมในการวิเคราะห์ปัญหาโดยใช้ความสามารถทางร่างกายและความรู้ของตนเองเด็กซึ่งขาดทักษะในการเคลื่อนไหวและจังหวะควรได้รับการกระตุ้นด้วยปัญหาเพื่อให้เด็กหาคำตอบด้วยตนเอง จุดแห่งความสนใจควรอยู่ที่กิจกรรมมากกว่าผู้อื่น สำเร็จ มณีเนตร (2520 : 1) ซึ่งสอดคล้องกับ มัทธนี ตุลยาทร (2522 : 63) ที่กล่าวว่า กิจกรรมเข้าจังหวะ คือกิจกรรมที่เด็กมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเสียงจังหวะ เสียงดนตรีและเสียงเพลงโดยการแสดงท่าทางหรือเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เข้ากับจังหวะได้อย่างอิสระเสรีและผสมกลมกลืนเกิดอารมณ์และจิตใจคล้อยตามไปกับเสียงของดนตรี การเคลื่อนไหวมีความสัมพันธ์กับชีวิตส่วนหนึ่งของเด็ก เด็กรู้จักตนเองจากการเคลื่อนไหวของร่างกายวิธีการเคลื่อนไหวหลายๆวิธีช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการใช้ร่างกายทักษะในการควบคุมกล้ามเนื้อ การหยิบจับและการแก้ปัญหาเพิ่มความรู้ และเจตคติ (พวงทอง ไสยวรรณ . 2530 : 56) อาจกล่าวได้ว่า การเคลื่อนไหวและจังหวะ หมายถึง กิจกรรมที่ร่างกายและจิตใจมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเสียงจังหวะ เสียงดนตรีและ เสียงเพลง โดยการแสดงท่าทางหรือเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายได้อย่างอิสระ แสดงออกทางอารมณ์ และความคิดสร้างสรรค์

2. ความเป็นมาของการเคลื่อนไหวและจังหวะ

การเคลื่อนไหวและจังหวะเกิดขึ้นพร้อม ๆกับที่มนุษย์ได้ก่อกำเนิดขึ้นในโลกเพราะมนุษย์เรานั้นมีความเกี่ยวพันกับจังหวะอยู่ตลอดเวลา อาจเป็นจังหวะตามธรรมชาติหรือจังหวะการประกอบกิจวัตรประจำวันของมนุษย์ ที่มนุษย์เรามีปฏิกริยาตอบสนอง

จังหวะธรรมชาติได้แก่ การไหลของกระแสน้ำลมพัด น้ำขึ้นน้ำลง การเปลี่ยนฤดูกาล กลางวันกลางคืน เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้มนุษย์ไม่สามารถหยุดยั้งได้

จังหวะการประกอบกิจวัตรประจำวันของมนุษย์ ซึ่งก็ต้องอาศัยทักษะทางกลไกทั้งในการทำงานและการเล่นต่าง ๆ ได้แก่ การเดิน การวิ่ง การขึ้นบันได การกระโดด การทุ่ม การพุ่ง การขว้าง การหายใจ การย่อยอาหาร การขับถ่าย การได้ยิน การมองเห็น เป็นต้น จังหวะที่เกิดขึ้นภายในร่างกายเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำให้มนุษย์เป็นเสมือนตัวจังหวะซึ่งตัวจังหวะเหล่านี้ ทำงานประสมประสานสัมพันธ์กันตามธรรมชาติในรูปของการเคลื่อนไหวและรูปแบบท่าทางขึ้น (พิชิต ภูมิจันทร์ . 2523 : 4 - 5)

3. ความสำคัญของการเคลื่อนไหวและจังหวะ

การเคลื่อนไหวและจังหวะมีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์ โดยเฉพาะในสภาพของการเป็นอยู่ของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยการต่อสู้ดิ้นรนควบคู่ไปกับความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพราะจะช่วยให้บุคคลได้ระบายออกทางความรู้สึกผ่อนคลายความตึงเครียดทั้งทางร่างกายและจิตใจได้ดี สามารถปรับตัวด้านสังคมดีขึ้น และพร้อมที่จะประกอบกิจในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีชีวิตในสังคมได้เป็นอย่างดี (เยาวนา ดลแม้น. 2535 : 24)

การเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกระบวนการสำรวจความสามารถของตนเองโดยใช้การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆของร่างกายให้เข้ากับจังหวะและดนตรี เพื่อหาข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข ครูทุกคนควรตระหนักว่าเด็กควรได้รับการพัฒนาทักษะทางกลไกพร้อม ๆ กับด้านอื่น ๆ (พิชิต ภูมิจันทร์. 2523 : 1) สำเร็จ มณีเนตร ได้ให้ความคิดเห็นว่า การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆของร่างกายเป็นการสำรวจ (Exploration) เพื่อค้นหาและแก้ไขปัญหาต่าง ๆพบว่าเด็กที่จะเข้าเรียนในโรงเรียนอนุบาลโดยทั่วไปยังขาดทักษะเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องของการเรียนรู้ (Learning) ทักษะทางกลไกนี้เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ที่สำคัญการเคลื่อนไหวและจังหวะ จะช่วยสร้างประสบการณ์ในการพัฒนาศักยภาพทางกลไกแก่เด็กได้อย่างมากมาย

วัลลีย์ ภัทโรภาส (2533 : 1) กล่าวว่า การเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงสิ้นอายุขัยโดยเฉพาะในเด็กแรกเกิดจะมีการเคลื่อนไหวตามธรรมชาติโดยไม่ต้องรับการฝึกหัด เช่น การดิ้นไปดิ้นมา การไขว่คว้า ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวที่ช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางร่างกายและสื่อความหมาย

สำเร็จ มณีเนตร (2520 : 5)กล่าวว่า การเคลื่อนไหวของเด็กแต่ละครั้งนั้น เป็นการสะสมขั้นพื้นฐานที่จะให้ได้มาซึ่งความรู้อันจะสามารถนำไปใช้ในชีวิตขั้นต่อไป การเคลื่อนไหวและจังหวะเป็น 16 กระบวนการสำรวจความสามารถของตนเอง โดยใช้การเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายให้เข้ากับจังหวะและดนตรี เพื่อหาข้อบกพร่องที่ต้องแก้ไข.

ภรณี คุรุรัตนะ (2526 : 27 - 30) กล่าวว่า การส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมกับพัฒนาการและวัยของเด็ก จะช่วยให้เด็กได้แสองออกถึงความรู้สึกและอารมณ์อย่างเปิดเผยและเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้ มัทธนี ตุลยาทร (2522 : 63) ได้กล่าวถึงกิจกรรมเข้าจังหวะว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาอวัยวะทุกส่วนของเด็กให้มีความสัมพันธ์อันดีในการเคลื่อนไหวส่งเสริมให้เด็กได้รับความสนุกสนาน กล้าแสดงออกตามความคิด อารมณ์ต่าง ๆ และจินตนาการของตนเอง เป็นทางหนึ่งที่ช่วยให้เด็กได้แสดงอารมณ์ไม่ดีต่าง ๆ โดยไม่ต้องก้าวร้าวผู้อื่น นอกจากนี้ยังส่งเสริมการพัฒนาทางด้านภาษาและสังคมความร่วมมือในหมู่คณะช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กมีมากขึ้น

จะเห็นว่าการเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งของชีวิตมนุษย์ ครู ผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรมองเห็นความสำคัญนี้ และช่วยให้เด็กเกิดทักษะพื้นฐานที่ถูกต้องจะเป็นประโยชน์แก่เด็กต่อไป

4. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ

ทฤษฎีที่ใช้เป็นแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้คือ

1. ทฤษฎีการเรียนรู้ของ ธอร์นไดค์ (Throndike ' s Law Leaming)ซึ่งเน้นการเรียนรู้ที่สำคัญด้วย กฎ 3 ประการ ได้แก่

1.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness)การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเด็กมีความพร้อมทั้งกายและใจเกี่ยวกับร่างกาย (Physical) เพื่อเป็นการเตรียมการใช้กล้ามเนื้อและระบบประสาทให้สัมพันธ์กัน (Co – Ordination) และเพื่อเป็นการฝึกทักษะ เกี่ยวกับทางจิตใจ (Mental)เป็นความพร้อมทางด้านสมองหรือสติปัญญาและควรคำนึงถึงความพร้อมในวัยต่างๆด้วยว่ามีความแตกต่างกันอย่างไรเมื่อเด็กมีความพร้อมทั้งร่างกายและจิตใจจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่ดี

1.2 กฎแห่งการฝึก (Law of Exercise) เด็กจะเรียนรู้จากการกระทำซ้ำๆ กันหลายๆ ครั้งนั่นเอง เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและจังหวะเด็กจะเกิดทักษะในแบบต่าง ๆ ซึ่งทำให้ระบบประสาทและกล้ามเนื้อทำงานสัมพันธ์กันดี

1.3 กฎแห่งผล (Law of Effects) เด็กจะเรียนรู้ได้ดีขึ้นถ้าผลของการกระทำนั้นเป็นไปในทางบวกหรือทางที่ดี ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความสนใจเกิดทักษะทำให้เด็กมีความสนุกสนานและความพอใจ (เชาวลิต ภูมิภาค. 2532 : 109 – 110 ; อ้างอิงจาก Throndike . n.d.)

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจท์ (Piaget'sCognitive Development Theory) เพียเจท์ ถือว่าการให้เด็กได้สัมผัสวัตถุต่างๆ จะส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้โดยเฉพาะในเด็กปฐมวัยซึ่งอาศัยการรับรู้การกระตุ้นทางความคิดของเด็กจำเป็นต้องให้เด็กได้มีโอกาสเคลื่อนไหวและสัมผัสสิ่งต่างทฤษฎีนี้เป็นประโยชน์ในการจัดเนื้อหาและกิจกรรมทางการเคลื่อนไหว โดยให้เด็กได้สัมผัสกับวัตถุต่างๆที่อยู่รอบตัวเด็กซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ . 2523 : 69 ; อ้างอิงจาก Piaget .1952)ที่จริงแล้ว ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวและจังหวะมีอยู่หลายทฤษฎีการเลือกใช้ทฤษฎีใด ขึ้นอยู่กับการตัดสินใจของครูที่จะเลือกใช้ให้เหมาะสมกับวัย พัฒนาการและความแตกต่างของเด็กแต่ละคน

การเคลื่อนไหวอาจแบ่งประเภทได้ดังนี้

1. การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Nonlocomotive Movement) คือการเคลื่อนไหวโดยที่ร่างกายไม่ต้องเคลื่อนที่จากที่หนึ่งไปยังที่หนึ่ง แต่จะเป็นการใช้ร่างกายทุกส่วนให้ตอบสนองเคลื่อนไหวของร่างกายส่วนใหญ่ๆ การเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่มีดังนี้

การกัมตัว (Bending) คือการงอข้อพับต่างๆของร่างกายที่ทำให้ร่างกายส่วนบนเข้าใกล้กับส่วนล่าง

การยืดเหยียดตัว (Streching) คือการเคลื่อนไหวที่ตรงกันข้าม กับการกัมตัว โดยพยายามยืดเหยียดทุกส่วนของร่างกายให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

การบิดตัว (Twisting) คือการเคลื่อนไหวร่างกายโดยบิดลำตัวท่อนบนไปรอบๆ แกนตั้ง

การหมุนตัว (Tuming) คือการหมุนตัวไปรอบๆร่างกายมากกกว่าการบิดตัวซึ่งทำให้เท้าหมุนตามไปด้วยข้างใดข้างหนึ่ง

การโยกตัว (Rocking) คือการย้ายน้ำหนักจากส่วนหนึ่งของร่างกายไปยังอีกส่วนหนึ่งของร่างกาย โดยส่วนทั้งสองจะต้องแตะพื้นคนละครั้งสลับกันไป

การแกว่งหรือหมุนเหวี่ยง (Swinging) คือการเคลื่อนไหวส่วนใดส่วนหนึ่งโดยหมุนรอบจุดใดจุดหนึ่งให้เป็นรูปโค้งหรือรูปวงกลมหรือแบบลูกตุ้มนาฬิกา เช่น การแกว่งแขน ขา ลำตัว การโอนเอน (Swaying) คล้ายกับการโยก ส่วนโค้งจะเป็นโค้งเข้าหาพื้น การเอียแบบนี้ไม่รู้สึกผ่อนคลายเหมือนการแกว่ง

การดัน (Pushing) การเคลื่อนไหวโดยการดัน และมักจะเป็นการดันออกจากร่างกาย เช่น การดันสิ่งของและการกดสิ่งของ

การดึง (Pulling) คือการเคลื่อนไหวที่ตรงกันข้ามกับการดัน มักจะเป็นการดึงเข้าหาร่างกาย หรือดึงไปในทิศทางหนึ่งโดยเฉพาะ

การสั่น (Shaking) คือการเคลื่อนไหวที่มีการสั่นสะเทือนของส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือทุกส่วน ตัวอย่างเช่น ในการเต้นรำและมีการจับมือเขย่า การแสดงออกของการตกใจหรือการสั่นในการเต้น

การตี (Striking) เป็นการเคลื่อนไหวที่มาเร็วและหยุด

2. การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่(Locomotive Movement) มีพื้นฐานอยู่ 8 อย่าง คือ

การเดิน (Walking) คือการเคลื่อนที่ด้วยการก้าว เป็นการเปลี่ยนน้ำหนักตัวจากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่ง และขณะเปลี่ยนน้ำหนักตัวนั้น เท้าข้างหนึ่งจะพื้นเสมอ

การวิ่ง (Running) เป็นการเคลื่อนที่โดยการเปลี่ยนน้ำหนักตัวจากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่ง ขณะที่เปลี่ยนน้ำหนักตัวนั้น เท้าทั้งสองจะไม่อยู่บนพื้นเลย

การกระโดดเขย่ง (Hopping) คือการกระโดดขึ้นจากพื้น แล้วกลับลงสู่พื้นด้วยเท้าข้างใดข้างหนึ่งเพียงข้างเดียว

การกระโจน (Leaping) คือการเคลื่อนที่ด้วยการถ่ายน้ำหนักตัวจากเท้าหนึ่งไปยังอีกเท้าหนึ่งด้วยการกระโดดเผ่นขึ้นจากพื้น การลงสู่พื้น ปลายเท้าจะลงสู่พื้นก่อน แล้วถึงฝ่าเท้าและส้นเท้าจบด้วยการงอหัวเข่า

การกระโดดสลับเท้า (Skipping) คือการก้าวแล้วกระโดดเขย่งด้วยเท้าเดิม

การสไลด์ (Sliding) คือการก้าวไปข้างหน้า แล้วลากไปชิด (จังหวะเร็ว)

การควบม้า (Galloping)การเคลื่อนที่ไปข้างหน้าด้วยการก้าวแล้วชิดเท้าอีกข้างหนึ่งเข้าไปชิดเท้าหน้าแล้วกระโดดขึ้นเมื่อลงสู่พื้นให้เท้าที่ก้าวนำอยู่หน้าเสมอ(สุรางค์ ศรีเมธานนท์. 2528 : 5 – 7)

การเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์หรือวัตถุเป็นการให้เด็กมีการเคลื่อนไหวโดยใช้วัตถุหรืออุปกรณ์อย่างหนึ่งอย่างใดประกอบ การใช้อุปกรณ์ประกอบนี้จะช่วยทำให้เด็กได้มีพัฒนาการในการทำงานประสานกันระหว่างประสาทมือกับตา ประสาทเท้ากับตา และประสาทมือเท้าและตาดีขึ้น และตามปกติแล้วเด็กจะมีความสนุกสนานกับการเคลื่อนไหวประกอบอุปกรณ์นี้มาก ฉะนั้นครูควรจะจัดวัสดุอุปกรณ์หรือวัตถุอื่นๆที่จะสามารถให้เด็กได้ใช้ในการประกอบการเล่นหรือการเคลื่อนไหวนี้ให้มากที่สุด อุปกรณ์ที่จะจัดหาได้ง่าย เช่น ถุงถั่ว ลูกบอลขนาดต่างๆ เชือก ห่วงยางขนาดใหญ่หรือห่วงยางขนาดธรรมดา เหล่านี้เป็นต้น ซึ่งอุปกรณ์เหล่านี้จะเป็นอุปกรณ์ที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวได้อย่างดีและกว้างขวาง (วรศักดิ์ เพียรชอบ . 2527 :147 –149)

ดังที่กล่าวมาพอจะสรุปได้ว่าการเคลื่อนไหวเบื้องต้นมี 3 ประเภทด้วยกันคือการเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ การเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์หรือวัตถุ สำหรับเด็กปฐมวัย ควรได้รับการส่งเสริมให้เคลื่อนไหวตามที่กล่าวข้างต้นทุกประเภท ซึ่งจะทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านร่างกายและจิตใจที่ดีและเหมาะสมกับวัย

5. หลักในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

ในการส่งเสริมให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาทั้งใน ด้านความรู้และความเข้าใจความรู้สึกในความสามารถของส่วนต่างๆของร่างกายของตนเอง ตลอดจนการที่จะช่วยให้เด็กได้มีการพัฒนาในทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานโดยทั่วไปผู้สอนควรพิจารณาหลักที่สำคัญต่อไปนี้คือการเคลื่อนไหวเพื่อสนองความต้องการของเด็กในวัยนี้ให้เพื่อการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นให้เด็กวัยนี้ควรจัดให้เด็กมีประสบการณ์ในการเคลื่อนไหวโดยใช้ส่วนต่างๆของร่างกาย ในการเคลื่อนไหวในกิจกรรมต่างๆอย่างกว้างขวางและ ให้เป็นไปตามลักษณะและ ธรรมชาติของเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆของร่างกายเหล่านั้นอย่างแท้จริง

1. การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวควร ให้เป็นไปในลักษณะของการสร้างสรรค์ให้มากที่สุด โดยควรจะตั้งปัญหาให้นักเรียนคิดเองและลองทำเอง มากกว่าที่ครูจะเป็นผู้สาธิตหรือบอกให้ทำตาม

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวเบื้องต้น ควรจัดเป็นกิจกรรมที่มีความหมายต่อเด็กให้เด็กมีความเข้าใจและเห็นความเกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันที่ต้องใช้หรือประสบในชีวิตประจำวันด้วย

3. การจัดกิจกรรมควรจะเป็นกิจกรรมเคลื่อนไหวเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่

ของร่างกายโดยส่วนรวมเป็นสำคัญก่อน เช่น กิจกรรมการเคลื่อนไหวเบื้องต้นที่เกี่ยวกับการใช้กล้ามเนื้อ ลำตัว กล้ามเนื้อแขน และขา เป็นต้น

4. ควรส่งเสริมให้เด็กรู้ถึง ความสามารถในการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายที่ตนเองสามารถที่จะทำได้เป็นสำคัญทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเองให้มากที่สุดควบคู่กันไปด้วย

5. ควรให้เด็กได้มีความเข้าใจในความแตกต่างระหว่างความสามารถของแต่ละคนเพราะเด็กแต่ละคนจะมีอัตราการเรียนรู้หรือการพัฒนาการทางด้านความสามารถในการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆของร่างกายเหล่านี้แตกต่างกันฉะนั้นการเรียนรู้เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆของร่างกายเหล่านี้ของแต่ละคนจะเป็นไปตามอัตราการเรียนของตนเอง

6. การเรียนในกิจกรรมการเคลื่อนไหวของเด็กควรจะเป็นในบรรยากาศที่มีความสนุกสนานและท้าทายตลอดเวลาการเรียนด้วย

7. การเรียนในกิจกรรมการเคลื่อนไหวของส่วนต่างๆของร่างกายนั้น ควรจะเป็นไปตามความสามารถของร่างกายของนักเรียนเอง ไม่ควรจะเป็นไปในลักษณะการบังคับนักเรียน นักเรียนควรจะได้รู้ชื่อการเคลื่อนไหวเบื้องต้นต่างๆเหล่านั้นด้วย ทั้งนี้เพื่อเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ในชั้นสูงต่อไป (วรศักดิ์ เพียรชอบ . 2527 : 146 - 147)

พัชรี ผลโยธิน (2523 :127 – 130)ได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ดังนี้

1. ควรเริ่มจากการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ ไม่ควรมีระเบียบและวิธีการยุ่งยากนัก เช่น ให้เด็กได้กระจายอยู่ภายในห้องและเคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติของเด็ก

2. ครูควรให้เด็กได้แสดงออกด้วยตนเองอย่างอิสระและเป็นไปตามความนึกคิดของเด็กเองซึ่งจะเป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ แสดงความนึกคิด ความรู้สึกต่างๆ

3. ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กคิดหาวิธีการเคลื่อนไหว ทั้งแบบที่ต้องเคลื่อนที่เป็นรายบุคคลเป็นคู่ และเป็นกลุ่ม ตามลำดับ

4. ให้เด็กได้แสดง เลียนแบบในเรื่องราวต่างๆ เช่น

a. กิจกรรมตามธรรมชาติ เช่น ตกปลา พายเรือ ว่ายน้ำ การยกแบกหาม ฯลฯ
b. ชีวิตรอบตัวเด็ก เช่น ชีวิตในบ้าน ในโรงเรียน
c. ชีวิตสัตว์ต่างๆ
d. ปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น ลม ฝน พายุ เป็นต้น
e. เครื่องเล่นต่างๆ เช่น เรือ เครื่องบิน รถไฟ ตุ๊กตา เป็นต้น
f. ความรู้สึกนึกคิดเช่น หัวเราะ ร้องไห้ ตกใจ รัก ฯลฯ
g. เสียงต่างๆ เช่น เปาะแปะ ติ๊กต๊อก ฯลฯ

กิจกรรมเหล่านี้ ครูควรจัดให้เด็กได้แสดงออกเป็นท่าทางหรือการเคลื่อนไหวในรูป

ต่างๆตามความเหมาะสมในการจัดกิจกรรมของครู

5. พยายามใช้สิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก เศษวัสดุต่างๆ เช่น กระดาษ หนังสือพิมพ์ เศษผ้า เศษเชือก ท่อนไม้ เมล็ดพืชบางชนิด เข้ามาช่วยในการเคลื่อนไหวและจังหวะ

6. ครูควรกำหนดจังหวะสัญญาณนัดหมายในการเคลื่อนไหวต่างๆ หรือเมื่อเปลี่ยนท่าหรือหยุด ให้เด็กได้ทราบเมื่อทำกิจกรรมทุกครั้ง

7. ควรสร้างบรรยากาศอิสระในห้องเรียนช่วยให้ เด็กมีความรู้สึกอบอุ่นเพลิดเพลินรู้สึกสบาย และสนุกสนาน

8. ครูไม่ควรบังคับให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม เด็กที่อยู่นิ่งๆไม่กี่คนนั้นจะค่อยๆเข้าร่วมกิจกรรมเอง

9. ครูควรจัดเกมการเล่น ซึ่งวิธีนี้จะช่วยให้เด็กสนใจมากขึ้น

10. หลังจากเด็กได้ทำกิจกรรมออกกำลังเคลื่อนไหวร่างกายแล้ว สิ่งสำคัญที่ครูควรให้เด็กได้เรียนรู้อีกอย่างหนึ่ง คือ ในการเล่นอาจแยกเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม ผลัดกันทำกิจกรรม เด็กก็จะได้พักผ่อนไปในตัว การพักผ่อนหลังจากการออกกำลังกายหากพื้นห้องสะอาดครูควรให้เด็กนอนเล่นบนพื้นภายในห้องไม่ต้องเคลื่อนไหวชั่วครู่ หรือครูสมมุติให้เด็กเล่นเป็นตุ๊กตา ครูอาจเปิดเพลงจังหวะช้าๆที่สร้างความรู้สึกให้เด็กอยากพักผ่อน

11. ครูต้องเตรียมจัดกิจกรรมทุกครั้งให้เป็น ที่น่าสนใจ สนุกสนาน และทำกิจกรรมนี้ทุกวันวันละ ประมาณ 15 – 20 นาที

12. การฝึกจังหวะ

การทำจังหวะนั้นมิได้หมายถึงการกำกับจังหวะด้วยการตบมือเคาะเท้าหรือใช้เครื่องเคาะจังหวะอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้นแต่หมายถึงการทำจังหวะด้วยวิธีต่างๆซึ่งอาจจะเป็นขยับเขยื้อนเคลื่อนไหวร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่ง การเปล่งเสียงออกจากลำคอ การทำให้ร่างกายส่วนต่างๆเกิดเสียงก็ได้ทั้งสิ้น การทำจังหวะแบ่งออกเป็น 4 วิธี ดังนี้

12.1 การทำจังหวะด้วยการใช้ร่างกายส่วนต่างๆ เริ่มต้นด้วยการขยับเขยื้อนร่างกายตามจังหวะ เช่น พยักหน้า โคลงศีรษะ ขยับปลายจมูก เป่าแก้ม ขยับศอก ฯลฯ และฝึกให้ใช้ร่างกายที่ทำให้เกิดเสียงดังชัดเจน สี่ แบบ ด้วยกัน คือ ตบมือ ตบตัก ตบเท้า ดีดมือ ซึ่งได้รับการพิสูจน์แล้วว่าสามารถทำเสียงประกอบจังหวะได้ดังชัดเจนกว่าส่วนอื่น นอกจากนี้ยังมีการแตะสัมผัสร่างกายล้วนๆ หรือสลับกับทำร่างกายให้เกิดเสียง โดยให้เด็กได้คิดเองหรือช่วยกันคิดก็ได้

12.2 การทำจังหวะด้วยการเปล่งเสียงการทำจังหวะด้วยการเปล่งเสียง ก็คือการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการทำจังหวะได้อาจจะเป็นพยางค์โดดๆ ทั้งที่มีความหมายและไม่มีความหมาย เช่น อื่ออ อื่แอ ตุ้ม ตุ๊บป่อง ฯลฯ หรือเป็นคำที่มีความหมาย อาจเป็นชื่อคน สัตว์ สิ่งของ เช่น เด็กออกเสียงคำว่า มยุรี มยุรี มยุรี ก็จะเกิดเป็นจังหวะขึ้นมาในตัวของมันเอง

12.3 การทำจังหวะด้วยการใช้เครื่องเคาะจังหวะเครื่องมือทุกชนิด ซึ่งเคาะ ตี ขยับเขย่า

ใช้ทำจังหวะได้ ควรให้เด็กได้สำรวจและหาเสียงจากเครื่องเคาะให้ได้เสียงมากที่สุด

12.4 การทำจังหวะด้วยการเคลื่อนไหว ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวที่มีเสียงประกอบหรือการเคลื่อนไหวที่ไม่มีเสียงประกอบ เช่น การก้าวเท้าพร้อมตบมือ การย่อเข่าหรือการโยกตัว สลับซ้ายขวา ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ถ้าทำซ้ำกัน ก็จะใช้เป็นจังหวะได้ (ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา . 2522 : 112 - 124)

ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา (2522 : 12 – 13)ได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมพื้นฐานการเคลื่อนไหวและจังหวะมีองค์ประกอบที่สำคัญหลายประการประกอบด้วย 5 องค์ประกอบดังนี้

1. การรู้จักส่วนต่างๆ ของร่างกาย

การเตรียมร่างกายให้พร้อมทุกส่วนเพื่อให้มีความคล่องตัว ถือว่าเป็นการปูพื้นฐานเบื้องต้นที่สำคัญอย่างหนึ่งเด็กต้องรู้ว่าร่างกายแต่ละส่วนเคลื่อนไปอย่างไรและมากน้อยสักเพียงใดร่างกายเป็นเครื่องมือของการเคลื่อนไหวเด็กจะต้องฝึกหัดให้เข้าใจถึงลักษณะสภาพและการใช้ร่างกายของตนเอง ว่าตนสามารถเคลื่อนไหวแต่ละส่วนได้อย่างไร ร่างกายส่วนไหนเรียกว่าอะไร อยู่ตรงไหน มีขนาด สั้นยาว เล็กใหญ่ แคบกว้างอย่างไร เช่น โค้ง งอ บิด เบี้ยว เอี้ยว เอียงหรือขยับเขยื้อนส่วนใดได้บ้าง ให้เด็กหัดเอง ลองเอง การฝึกหัดเช่นนี้เป็นการเตรียมตัวเด็กให้พร้อมที่จะเคลื่อนไหวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. บริเวณและเนื้อที่

การเคลื่อนไหวนั้น ไม่ว่าจะเป็นเพียงการขยับเขยื้อนร่างกายบางส่วนหรือการเคลื่อนตัวย่อมต้องการบริเวณและเนื้อที่ ที่จะเคลื่อนไหวได้จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งอยู่ตลอดเวลาบริเวณเนื้อที่จึงเป็นองค์ประกอบหนึ่งของ การเคลื่อนไหว (ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา . 2522 : 33)

วรศักดิ์ เพียรชอบ (2527 : 142) ได้กล่าวถึงการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆของร่างกายในเนื้อที่และบริเวณโดยรอบตัวนั้น มีจุดประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้เด็กเรียนรู้บริเวณและเนื้อที่รอบๆตัว
2. เพื่อให้เด็กรู้ประโยชน์ในการใช้เนื้อที่และบริเวณในการเคลื่อนไหวรอบๆตัว
3. เพื่อให้เด็กเข้าใจความหมายของคำว่า บริเวณและเนื้อที่รอบตัว

การใช้บริเวณและเนื้อที่จึงเป็นลักษณะพื้นฐานที่ต้องฝึกฝน บริเวณและเนื้อที่แบ่งออกเป็นสองประเภทคือ เนื้อที่รอบๆตัวเอง (Self Space) และบริเวณ สถานที่ทั่วไป (General Space) เช่น เวทีหรือห้องเรียน เป็นต้น ในการฝึกเกี่ยวกับบริเวณและเนื้อที่ ควรให้เด็กได้ทดลองหาเนื้อที่รอบๆตัวในอิริยาบทต่างๆ เช่นใช้มือ แขน ขา หาเนื้อที่รอบตัวในอิริยาบทต่างๆกัน เช่น ยืนกางขาเล็กน้อย กางขากว้างมากที่สุด หรือนั่งในหลายลักษณะ การเปลี่ยนอิริยาบท และให้เด็กได้ทดลองใช้มือ แขน ขา ไขว่คว้าหาเนื้อที่ให้ตัวเอง เด็กจะพบบริเวณและเนื้อที่ที่จะเปลี่ยนไปตามอิริยาบท การใช้เนื้อที่ทั่วไปในขอบเขตที่กำหนดคือการเคลื่อนตัวจากจุดหนึ่งไปอีกจุดหนึ่งไม่ว่าจะโดยลำพังหรือเคลื่อนเป็นกลุ่มเด็กที่ไม่ได้รับการฝึกฝนมักจะเคลื่อนตัวไปแบบเดียวกัน ถ้าเคลื่อนตัว

โดยลำพังก็จะเคลื่อนตัว มักไปในทิศทางเดียวกัน เท่าที่ปรากฏมักจะเคลื่อนไปข้างหน้าเท่านั้น และมักจะเคลื่อนไปในวงแคบ เวลารวมกลุ่มมักเกาะกันเป็นกลุ่ม เคลื่อนตัวไปตามกัน

ครูจึงควรวางรากฐานให้เด็กเกิดความเข้าใจว่าบริเวณเนื้อที่ทั้งหมดซึ่งต้องใช้ในขณะนั้นเป็นของเขาแต่ทั้งนี้มิได้หมายความว่าหากต้องเคลื่อนเป็นหมู่แล้ว จะเคลื่อนตัวโดยอิสระปราศจากขอบเขตจนเกิดความสับสนอลหม่าน เด็กจะสามารถเคลื่อนตัวเป็นหมู่โดยอิสระ และในขณะเดียวกันก็สามารถบังคับร่างกายของตนเองได้ดี เวลาเคลื่อนไหวเด็กสามารถจัดระยะระหว่างตนเองและผู้อื่นได้โดยไม่ชนกับผู้ใด และเปิดโอกาสให้ผู้อื่นได้มีอิสระในการเคลื่อนไหวได้เช่นเดียวกับตน การเคลื่อนไหวดังกล่าวเป็นทักษะอย่างหนึ่งที่ต้องฝึกให้กับเด็ก เด็กจะเกิดความเข้าใจว่าขอบเขตบริเวณเนื้อที่ที่กำหนดมีสภาพไม่แตกต่างกับกระดาษแผ่นหนึ่ง ซึ่งมีไว้ให้เด็กขีดเขียนหรือระบายสีแต่ละครั้งแต่ละคราวซึ่งจะมีเล็กบ้าง ใหญ่บ้าง เด็กจะต้องรู้จักใช้เนื้อที่ให้เต็มและได้จังหวะ (ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา . 2522 : 33)

3. ระดับการเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวทุกชนิดหากไม่มีการเปลี่ยนระดับความสวยงาม ความสมดุล ความเหมาะสมและท่าทางที่หลากหลายไม่เกิดขึ้น จะปรากฏแต่ความจำเจซ้ำซาก ความแข็งกระด้าง ไม่น่าดู ท่าของนาฏศิลป์ต่างๆ ที่งดงามจะมีการเปลี่ยนระดับของการเคลื่อนไหวตลอดเวลา เช่น เซิ้งอีสาน หรือรำกลองยาว มีการกัม เงย แขน โบกขึ้นลง มียืน นั่ง กระโดด ฯลฯ การเปลี่ยนระดับทำให้เกิดท่าทางและการเคลื่อนไหวที่แตกต่างกับออกไป การที่เราจะให้เด็กเคลื่อนตัวทั้ง 3 ระดับ คือสูง กลางและต่ำ นั้นไม่ใช่เรื่องง่ายเพราะปกติเด็กจะเคลื่อนตัวอยู่ในระดับเดียวเท่านั้น การเริ่มปูพื้นฐานครูจึงต้องใช้เทคนิควิธี เช่น การสมมุติเด็กเล่นเป็นสัตว์ สิ่งของอะไรก็ได้ที่สูงที่สุดหรือต่ำที่สุด การทำตัวเป็นลูกโป่งลอยใบไม้ร่วงลงสู่พื้นฯลฯ เป็นการทำให้เด็กเข้าใจระดับเสียก่อนแล้วพยายามกระตุ้นให้มีการเปลี่ยนระดับ

4. ทิศทางของการเคลื่อนไหว

การเคลื่อนไหวย่อมมีทิศทางไปข้างหน้า ไปข้างหลัง ไปข้างๆ หรือเคลื่อนตัวไปรอบทิศ คือหมุนตัวไปรอบทิศทาง ถ้าไม่ได้รับการฝึก ไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่มักจะเคลื่อนตัวไปข้างหน้าแต่เพียงอย่างเดียวในการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวสำหรับเด็กโดยให้เด็กเปลี่ยนทิศทางต่างๆตลอดเวลาจะช่วยให้ทุกคนเคลื่อนตัวไปอิสระด้วยความเชื่อมั่นเป็นตัวของตัวเอง(ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา. 2522 : 52) ทั้งนี้การที่เด็กจะสามารถเคลื่อนไหวเปลี่ยนทิศทางได้นั้นเด็กจะต้องได้รับความเป็นอิสระในการกระทำและความรู้สึกรวมทั้งการกระตุ้นด้วยปัญหาง่ายๆไปสู่ปัญหาที่ยากขึ้น (วรศักดิ์ เพียรชอบ. 2527 :135)

จะเห็นได้ว่าแนวทางในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะนั้นนอกจากจะมีหลักการโดยทั่วไปที่ต้องคำนึงถึง เช่น การให้อิสระในการเคลื่อนไหวการกระตุ้นให้เด็กคิดเองทำเองโดยการตั้งปัญหาจากง่าย ๆ ไปหา ปัญหาที่ยากขึ้นให้เด็กรู้ถึงความสามารถของร่างกายในการ

เคลื่อนไหวรวมทั้งองค์ประกอบ 5 ประการ คือ การรู้จักส่วนต่างๆของร่างกาย การฝึกจังหวะ การใช้บริเวณและเนื้อที่ ระดับ และทิศทาง จะเป็นแนวทางในการส่งเสริมการเคลื่อนไหวและจังหวะให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

6. พัฒนาการด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว

ทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐานจะเริ่มปรากฏในวัยเด็กตอนต้น(Locomoter) อายุ 2 - 6 ขวบ โดยจะมีการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ที่มากขึ้นเด็กสามารถเดินได้อย่างมั่นคง เพราะมีการเพิ่มความแข็งแรงของกล้ามเนื้อขา และเพิ่มทักษะอื่นๆ เช่น วิ่ง กระโดด ปีนป่าย ฯลฯ รวมทั้งทักษะที่ใช้มือ เช่น การขว้าง รับ เด็กวัยนี้ควรได้รับการส่งเสริมด้านการเคลื่อนไหวแบบต่างๆอยู่เสมอ (Singer . 1976 : 238)

ในการส่งเสริมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ควรคำนึงถึงพัฒนาการด้านร่างกาย ซึ่งมักปรากฏในพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อใหญ่มีดังนี้

อายุ 2 - 3 ปี เด็กสามารถเดินได้อย่างแข็งแรงมั่นคง เดินถอยหลังได้ ยืนขาเดียว โยนลูกบอลโดยใช้อุ้งมือ และแขน ทำท่าทางเคลื่อนไหวเมื่อได้ยินจังหวะเพลง วิ่งไปข้างหน้าได้คล่องใช้เท้าทั้งสองกระโดดอยู่กับที่ได้ เดินเขย่งเท้าได้

อายุ 3 - 4 ปี ขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้ ยืนขาเดียวได้นานขึ้น กระโดดขาเดียวได้ โยนบอลระยะไกลได้ 1 เมตร รับลูกบอลด้วยมือทั้งสอง แกว่งแขนและขาไปตามจังหวะเพลง

อายุ 4 - 5 ปี กระโดดสลับเท้า กระโดดข้ามสิ่งกีดขวางที่ไม่สูงนัก เดินต่อเท้า ถอยหลัง ขว้างลูกบอลและรับลูกบอล รับลูกบอลกระดอนจากพื้น แสดงท่าทางเคลื่อนไหวตามจังหวะได้

อายุ 5 - 6 ปี เมื่อวิ่งอย่างรวดเร็วสามารถหยุดได้ทันที รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นได้ด้วยมือทั้งสอง กระโดดขาเดียวตรงไปข้างหน้า เดินต่อเท้า ถอยหลังบนขอนไม้หรือบนกระดานแผ่นเดียว เต้นตามจังหวะเพลงหรือตามจินตนาการ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2531 : 57 -58)

การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะนั้น นอกจากเราจะต้องรู้หลักการจัดกิจกรรมที่ถูกต้องแล้ว การศึกษาพัฒนาการทางด้านร่างกายของเด็ก โดยเฉพาะกล้ามเนื้อมัดใหญ่เป็นสิ่งที่มีความจำเป็นในการที่จะเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและพัฒนาการของเด็กด้วย

7. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการเคลื่อนไหวและจังหวะ

หวาง (Hwang .1986 :190) ได้ศึกษาเพื่อทำการตรวจสอบประสิทธิภาพของการเคลื่อนไหวและการกระตุ้นทางดนตรีที่ใช้ในโปรแกรมศิลปะในด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ทางศิลปะของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่5 มีการออกแบบโดยผ่านการเคลื่อนไหวและละครเชิงสร้างสรรค์มากระตุ้นความคิดของเด็กและการกระตุ้นด้วยดนตรี เปรียบเทียบกับการกระตุ้นทางศิลปะด้วย

การสอนแบบเดิมโดยใช้การตั้งคำถามทางภาษาเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบของ Torrance (TTCT) แบบ A และแบบทดสอบการวาดเชิงสร้างสรรค์ ของ หวาง (HCDT)ผลจากการศึกษาครั้งนี้พบว่า การกระตุ้นด้วยการเคลื่อนไหวและการกระตุ้นด้านดนตรีในบทเรียนศิลปะนั้นมีประสิทธิผลเช่นเดียวกับการตั้งคำถามในเรื่องของภาษา

วิลสัน (Wilson . 1985) ได้ศึกษาศักยภาพของการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์และการเต้นระบำการศึกษาครั้งนี้เกี่ยวข้องกับลักษณะการเคลื่อนไหว การสื่อความรู้สึกทางอารมณ์ด้วยท่าทางซึ่งจะส่งเสริมให้เกิดความไวต่อการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นและพัฒนาความตระหนักในตนเอง จุดมุ่งหมายของการวิจัย เพื่อศึกษาการเคลื่อนไหวอย่างสร้างสรรค์และการเต้นระบำกลุ่มตัวอย่างนิสิตสาขาประถมศึกษาและพลศึกษาปีที่ 4 จำนวน 50 คน ซึ่งเรียนวิชาการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์และนิสิตซึ่งเรียนทางด้านการเต้นประกอบเพลง จำนวน 38 คน นิสิตทั้ง 2 กลุ่มได้รับแบบสำรวจและบันทึกว่าได้เรียนรู้เป็นระยะๆให้บันทึกว่าได้เรียนรู้เกี่ยวกับตัวเอง โดยการเคลื่อนไหวหรือเต้นประกอบเพลงอย่างไร หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยจำแนกชนิดและความถี่ของการกระทำการตอบสนองต่อคำสั่งที่กำหนดให้และ ข้อสรุปของแต่ละคนให้แบบสำรวจตนเองผลปรากฏว่ากลุ่มตัวอย่างทั้งสองกลุ่มมีความตระหนักในด้านอารมณ์เป็นอันดับแรกรองลงมาคือด้านร่างกายนอกจากนี้ยังเสนอแนะให้มีการปรับหรือสร้างแนวทางใหม่เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพยิ่งขึ้นเมื่อให้แต่ละคนลองกำหนดประสบการณ์ตามความสนใจของแต่ละคนในแผ่นกราฟพบว่าความเห็นของแต่ละคนมีความเห็นแตกต่างกัน

เม็ทซ์ (Metz.1986) ได้ศึกษาการเคลื่อนไหวตอบสนองดนตรีของเด็กปฐมวัยในสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่มีโอกาสเลือกวิธีธรรมชาติโดยผู้วิจัยยึดทฤษฎีเกี่ยวกับธรรมชาติของการเคลื่อนไหวในการเรียนการสอนดนตรีในโรงรียนอนุบาลการวิจัยนี้เป็นวิจัยพื้นฐานซึ่งอาศัยทฤษฎีต่างๆประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่โรงเรียนอนุบาลอริโซน่า เด็กอายุ2 , 3, 4 ปี แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ในการศึกษาครั้งนี้ใช้วิดีโอเทปบันทึกข้อมูลได้วิเคราะห์พิจารณาเกี่ยวกับสถานการณ์ปฏิสัมพันธ์และผลที่ได้รับเกี่ยวกับสิ่งที่มีอิทธิพลต่อการตอบโต้ด้วยการเคลื่อนไหวซึ่งอาศัย 3 รูปแบบ ในการสังเกตการเคลื่อนไหวเพื่อสนองตอบทางด้านดนตรีได้แก่ รูปแบบแรก ประกอบด้วยทางด้านอารมณ์ ลำดับขั้นของพัฒนาการ ลักษณะการเป็นผู้นำ รูปแบบ 2 ประกอบด้วยการแสดงเป็นตัวอย่างการอธิบาย การแนะนำ รูปแบบ 3 ประกอบด้วยการเคลื่อนไหวที่สนองต่อดนตรีและแบบไม่มีดนตรี เป็นอย่างไร รวมทั้งหมด 7 ประการ ผลการสังเกตพบว่า การเคลื่อนไหวตอบสนองดนตรีในเด็กปฐมวัยนั้นเกี่ยวข้องกับทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้น

งานวิจัยในประเทศ

สุนทรี สราญชาติ (2533 :บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐานกับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน

การศึกษาครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 อายุ 4 – 5 ปี ภาคเรียนที่ 3 โรงเรียนอนุบาลสระบุรี อำเภอเมืองสระบุรี จังหวัดสระบุรี สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดสระบุรี จำนวน 30 คน ระยะเวลาศึกษา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ผลการศึกษา พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเคลื่อนไหวตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

มาณวิภา ผลวิรุฬห์ (2533 : 78 - 80) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ด้านการพูดรายละเอียดของเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะละครสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยการเรียนรู้ตนเอง การใช้พื้นที่ ระดับ และทิศทาง ลักษณะเฉพาะประสาทสัมผัสการสื่อความหมายกับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5 – 6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนอนุบาลสามเสน กรุงเทพมหานคร สังกัดสำนักงานการประถมศึกษากรุงเทพมหานคร จำนวน 30 คน ระยะเวลาศึกษา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วันผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์มีความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ ด้านการพูดรายละเอียดของเหตุการณ์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ

นิรัตน์ กรองสอาด (2535 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมาย กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้คือนักเรียนชั้นเด็กเล็กอายุ 5 – 6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2535 โรงเรียนอนุบาลนครสวรรค์ จังหวัดนครสวรรค์ จำนวน 30 คนระยะเวลาศึกษา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน ผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม การเคลื่อนไหวและจังหวะ ที่เน้นทักษะในการสื่อความหมาย มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อธิภัทร สายนาค (2543 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเจตคติต่อการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะของครูที่วางแผนการสอนร่วมกับเพื่อน ของครูที่วางแผนการสอนด้วยตนเอง ที่ใช้คู่มือการประเมินการปฏิบัติการสอน และของครูที่สอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ คือ ครูที่สอนอยู่ชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 ใน โรงเรียนประถมศึกษา สังกัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 60 คน โดยวิธีสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย แล้วจับสลากอีกครั้งเพื่อ

กำหนดให้เป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลอง 1 เป็นครูที่วางแผนการสอนร่วมกับเพื่อน ที่ใช้คู่มือการประเมินการปฏิบัติการสอน กลุ่มที่ 2 เป็นครูที่วางแผนการสอนด้วยตนเอง ที่ใช้คู่มือการประเมินการปฏิบัติการสอนและกลุ่มควบคุม เป็นครูที่สอนแบบปกติ ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ผลการวิจัยพบว่า เจตคติต่อการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะของครูที่วางแผนการสอนร่วมกับเพื่อน ที่ใช้คู่มือการประเมินการปฏิบัติการสอนและครูที่สอนแบบปกติ หลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 3
วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ในการวิจัยศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) ซึ่งมีลำดับขั้นดำเนินการศึกษาค้นคว้าดังนี้

1.การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.วิธีการดำเนินการทดลอง

4.การวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากร เป็นเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้นที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย – หญิงที่ได้รับการตรวจด้วยเครื่องมือตรวจวัดการได้ยิน (Audiometer) โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ ความถี่ 500 , 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที ได้ค่าเฉลี่ยของเสียงทั้งสามความถี่ในหูข้างที่ดีกว่าตั้งแต่ 70 dBขึ้นไป ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆซ้ำซ้อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างทีใช้ในการศึกษา เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชาย–หญิง ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆซ้ำซ้อน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ ที่มีสมรรถภาพทางการได้ยินที่ได้รับการตรวจด้วยเครื่องมือตรวจวัดการได้ยิน (Audiometer) โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ความถี่ 500 , 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที ได้ค่าเฉลี่ยของเสียงทั้งสามความถี่ในหูข้างที่ดีกว่าตั้งแต่ 70 dBขึ้นไป จำนวน 8 คน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่

1. แผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดำเนินการดังนี้

1. แผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

1.1ศึกษาเอกสาร ตำรา งานวิจัย เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

1.2เขียนแผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ 40 แผน เวลา 40 คาบ โดยศึกษาจากหนังสือเทคนิคการจัดเกมและการละเล่นพื้นฐานของงานนันทนาการ ฝ่ายส่งเสริมพลศึกษา กองส่งเสริมพลศึกษาและสุขภาพ กรมพลศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ นอกจากนี้ยังได้ทำการแปลและปรับปรุงจากหนังสือ Developmental Movement Experiences for Children ของ David L. Gallahue , หนังสือ Towards a Theory Creative in Creativity ของ Roger . โดยมีจุดมุ่งหมาย เนื้อหา สื่อ การประเมินผลของแผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะประกอบด้วย

1. กิจกรรมการทักทายกัน และกิจกรรมแนะนำตัว

2. กิจกรรมที่เล่นตามลักษณะของเกมต่างๆ เช่น เกมจับคู่ , เกมจับตามสั่ง , เกมล่าคู่ เกมไล่แตะ , เกมหาคู่ , เกมเปลี่ยนคู่ เป็นต้น

3. กิจกรรมที่เน้นทักษะการเคลื่อนไหวขั้นพื้นฐาน 5 ประการ ได้แก่

3.1 การรู้จักส่วนต่างๆของร่างกาย ได้แก่ กิจกรรมตบมือ และย่ำเท้า

3.2 การใช้บริเวณและเนื้อที่ในการเคลื่อนไหวเช่น กิจกรรมพื้นที่เฉพาะตัว กิจกรรมการจำกัดพื้นที่

3.3 การใช้ระดับของการเคลื่อนไหว เช่น กิจกรรมบนกำแพงหรรษา,กิจกรรมเก็บลูกบอลพาเพลิน

3.4 การใช้ทิศทางของการเคลื่อนไหว เช่น กิจกรรมที่นี่ ที่นั้น ที่โน้น,กิจกรรมหลังชนหลัง

3.5 การฝึกจังหวะและทำจังหวะที่แตกต่างกันเช่น กิจกรรมหลังชนหลังเป็นต้น

1.3 นำแผนการฝึก โดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และประสบการณ์ในการสอนเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินและ การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะจำนวน 3 คน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมในด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ตรวจสอบความถูกต้อง

1.4 ปรับปรุงแผนการจัดกิจกรรมตามคำแนะนำของผู้ตรวจสอบในข้อ1.3 ไปทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างตามตารางการจัดกิจกรรม

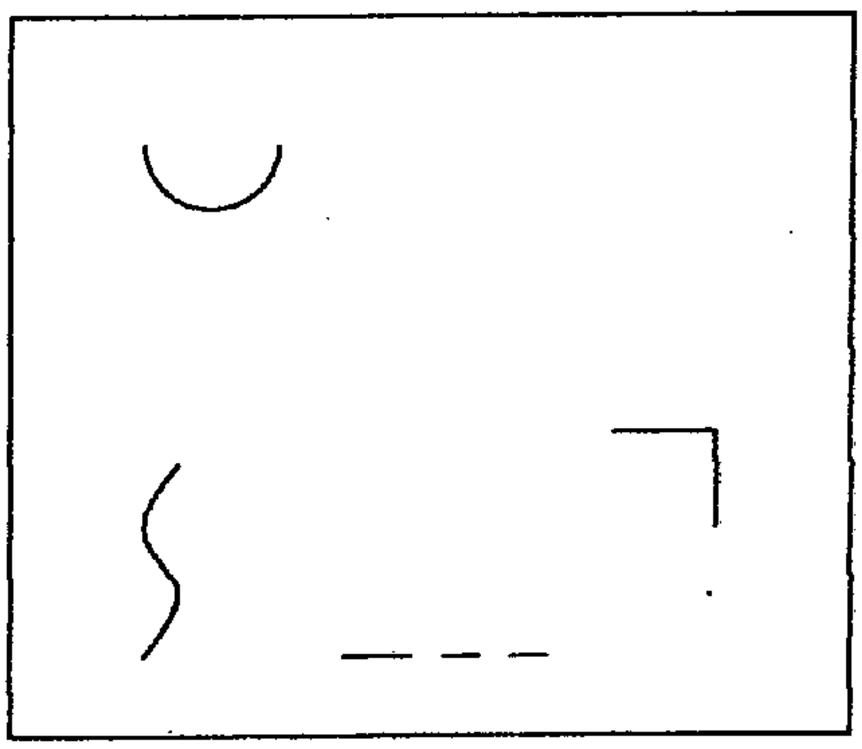
<u>ขั้นตอนการฝึก</u>

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่มหรือเข้าแถวตามแบบแผนของแต่ละกิจกรรม
2. ครูบอกชื่อกิจกรรมและอธิบายวิธีเล่นพร้อมทั้งสาธิตวิธีการเล่นให้นักเรียนเข้าใจ
3. เมื่อนักเรียนเตรียมพร้อมแล้วให้เริ่มเล่นกิจกรรมตามขั้นตอนในแผนการจัดกิจกรรม

3. เมื่อนักเรียนเตรียมพร้อมแล้วให้เริ่มเล่นกิจกรรมตามขั้นตอนในแผนการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรม

4. หลังจากจบการเล่นกิจกรรมครูจะตั้งคำถามเชิงอเนกนัยให้นักเรียนคิดและให้แสดงท่าทางการเคลื่อนไหวตามที่นักเรียนคิดอย่างอิสระ

2.แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์(The Test for CreativeThinking Drawing Production) (TCT – DP) แบบทดสอบที่วัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ซึ่งมีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 5x5 นิ้ว ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้จะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่งและอยู่ภายนอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่ง ด้วยกันดังนี้



โดยการวาดภาพของเจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 - 155) เป็นเครื่องมือทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าแบบทดสอบ ทีซี ที - ดีพี (T C T – DP) (Test For Creative Thinking Drawing Production) เป็นเครื่องมือทดสอบความคิดสร้างสรรค์ สร้างโดยแฮนส์ จีย์ เจลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน (Hans G. Jellen and Klaus K. Urban) ชาวเยอรมัน โดยแบบทดสอบชุดนี้ เจลเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138 – 155) ได้ค่าความเชื่อมั่นโดยนำแบบทดสอบกับเด็กต่างระดับความรู้ได้ค่าสหสัมพันธ์ดังนี้

นำไปใช้กับเด็กพิเศษ หูตึง ได้ค่าความเชื่อมั่น .91
นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ำได้ค่าความเชื่อมั่น .97
นำไปใช้กับเด็กที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงได้ค่าความเชื่อมั่น .89

นำไปใช้กับเด็กที่เรียนโปรแกรมคณิตศาสตร์ได้ค่าความเชื่อมั่น .94

การประเมินผลแบบทดสอบ

ชิ้นส่วนรูปร่างต่าง ๆและการแปลความหมาย

ในแบบทดสอบ TCT-DP ประกอบด้วย ชิ้นส่วนรูปร่างต่าง ๆ 6 ชิ้นส่วน ดังนี้ครึ่งวงกลม

1. จุด
2. มุมฉากใหญ่
3. เส้นโค้ง
4. เส้นประ
5. สี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิด นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

(ซึ่ง "กรอบสี่เหลี่ยมใหญ่" นี้ไม่รวมอยู่ใน 6 ชิ้นส่วนที่กำหนดให้) เกณฑ์ประเมินผลเพื่อให้คะแนน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP

1. การต่อเติม (Continuations : Cn)

ก. เมื่อมีการต่อเติมชิ้นส่วนใดชิ้นส่วนหนึ่งออกไป ให้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน

ข. ให้คะแนนทั้งในลักษณะการต่อเติมชิ้นส่วนและการนำชิ้นส่วนใดชิ้นส่วนหนึ่งไปใช้ เช่น

- การนำชิ้นส่วนไปสร้างเป็นส่วนของภาพที่วาด เช่น "จุด" ให้เป็นตาของนก
- การต่อเส้นประออกไปด้านใดด้านหนึ่ง

ค. การวาดเลียนแบบซ้ำ รูปร่างของชิ้นส่วนที่กำหนดให้ถือเป็นการต่อเติมเช่นกันเช่น

- การวาดเส้นโค้ง เหมือน หรือเท่ากับ "เส้นโค้ง" ที่กำหนดให้
- การเติมจุดใกล้ "จุด" ที่กำหนดให้

ง. การลากต่อเชื่อมโยง ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ ถือเป็นการต่อเติมเช่นกัน

คะแนน : 0 – 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Completions : Cm)

ก.เมื่อมีการต่อเติม ชิ้นส่วนใดชิ้นส่วนหนึ่ง ที่ถูกต่อเติมมาแล้ว จากข้อ 1. เพื่อทำให้เกิดจุด เส้น ลาย และ/หรือ โครงสร้างเพิ่มเติมขึ้นอีกได้คะแนนเพิ่มชิ้นส่วนละ 1 คะแนน

ข.ถ้าชิ้นส่วนที่กำหนดให้ ถูกวาดซ้ำมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไป (แตกต่างจาก 1. ค ถือเป็นการวาดให้สมบูรณ์ขึ้น เช่นกัน)

ค. การวาดซ้ำส่วนที่วาดต่อเติมในข้อ 1 อย่างน้อย 1 ครั้ง ถือเป็นความสมบูรณ์ด้วย คือพยายามวาดเพื่อให้ภาพสมบูรณ์นั่นเอง

ง. ถ้า"เส้นประ" (แตกต่างจาก 1. ข) ถูกต่อออออกไปยาวเกินกว่า 6 นิ้ว ทั้งการต่อเป็นเส้นประ หรือเส้นไม่ประก็ตาม จะได้เพิ่ม 1 คะแนน

จ. การวาดส่วนนี้เชื่อมโยงชิ้นส่วน 2 ชิ้นส่วน หรือมากกว่า 2 ชิ้นส่วน สมบูรณ์มากขึ้นเป็นความหมายหรือสิ่งเดียวกัน แต่เป็นภาพที่ไม่มีความหมายชัดเจนให้คะแนนเพิ่มเพียง 1 คะแนน

ถ้าชิ้นส่วนหลายๆชิ้นส่วน ถูกวาดเชื่อมโยงเข้าเป็นภาพเดียวกันคะแนนความสมบูรณ์จะให้ได้หลายคะแนน ตามความแตกต่าง และความสำคัญของการวาดภาพใหญ่ให้สมบูรณ์มากขึ้น แต่คะแนนที่ได้รับจะไม่สูงกว่าจำนวนชิ้นส่วนที่ถูกเชื่อมโยงเข้าด้วยกันนี้ เช่น

ถ้าชิ้นส่วน 5 ชิ้นส่วน ถูกวาดเชื่อมโยงเข้าเป็นภาพเดียวกัน และ มีการต่อเติมให้สมบูรณ์ 5 รูปร่างต่างกันจะได้รับคะแนน 5 คะแนน เช่น ถ้าภาพที่วาดถูกต่อเติมให้สมบูรณ์เป็นรูปร่างแตกต่างกัน คือ หู หนวด เล็บ ขน และหาง จะแสดงได้ว่า วาดเป็นสัตว์ตัวหนึ่งนั่นเอง

ฉ.หากความสมบูรณ์ที่ต่อเติมเป็นส่วนสำคัญของภาพ ดงได้ 2 คะแนนขึ้นไป แต่คะแนนสงสดคือ 6 คะแนน

ผู้ จ

คะแนน : 0 - 6 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (New Elements : Ne)

ก. เมื่อมีการวาดภาพ หรือรูปร่างใหม่ เพิ่มเติมจากการต่อเติมในข้อ 1 และ 2 แล้วจะได้คะแนน ภาพละ 1 คะแนน

ข. ถ้าภาพที่วาดเป็นเนื้อหาใหม่นี้ ถูกวาดซ้ำแบบเดียวกัน จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 2คะแนน หรือการวาดนกหลายๆตัว , ภูเขาหลายภูเขา หรือดอกไม้หลายดอกก็เช่น เดียวกัน

ค. การเส้นโยงเส้นเดียวหรือหลายๆเส้น เพื่อเชื่อมโยงชิ้นส่วนที่ถูกต่อเติมแล้วหรือชิ้นส่วนใหม่ (ซึ่งไม่ใช่ การต่อเติมชิ้นส่วนใดชิ้นส่วนหนึ่งให้สมบูรณ์ในข้อ 2)ถือเป็นเนื้อหาใหม่

คะแนน 0 – 6 คะแนน

4. การต่อเนื่องด้วยเส้น (Connections made with lines : Cl)

ก. การลากเส้นต่อ ระหว่างชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติมแล้วหรือภาพที่เป็นเนื้อหาใหม่ ให้1 คะแนน การให้คะแนนนับตามเส้นที่ถูกวาดขึ้นเพื่อเชื่อมโยงไม่ใช่นับตาม จำนวนชิ้นส่วนที่ถูกเชื่อมโยง

ข. ภาพเขียนที่วาดต่อเนื่องด้วยเส้นประ เช่น แสงอาทิตย์ หรือโครงสร้างอื่น เช่น เงาที่ปรากฏดูจาการต่อเนื่องว่าไปถึงส่วนใดบ้างถือเป็นการวาดเพื่อต่อเนื่องให้เป็นเรื่องราว

ค. การต่อเนื่องอาจเกิดขึ้น ภาพ รูปทรง รูปร่างใดๆที่มีการแตะกันด้วย

ง. เส้น รูปทรง หรือชิ้นส่วน ภายนอก"กรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ "ที่ต่อเนื่องกับกรอบสี่เหลี่ยมหรือภายในกรอบสี่เหลี่ยม ถือเป็นการต่อเนื่องด้วย

5. การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว

(Connections made that contribute to a theme : Cth)

ก. ชิ้นส่วน และรูปทรงต่างๆที่ต่อเนื่องกัน เพื่อสร้างเรื่องราวให้คะแนนชิ้นส่วนหรือรูปทรงละ 1 คะแนน ซึ่งไม่จำเป็นต้องต่อเนื่องด้วยเส้น หรือลายเส้นก็ได้ คะแนนที่ให้สำหรับการสร้างเรื่องราวนี้ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับคะแนนซึ่งไปแล้วสำหรับ Ci เพราะความสำคัญอยู่ที่เรื่องราวของภาพที่ถูกสร้างขึ้นมาโดยรวม **(Theme or Gestalt)** ชื่อภาพที่ตั้งโดยผู้ถูกทดสอบเป็นส่วนสำคัญที่จะช่วยให้ผู้ประเมินผลสามารถเห็นและจับจุดเรื่องราวจากภาพวาดได้ว่ามีความสัมพันธ์กันหรือไม่

ข. **ชื่อภาพ** หรือ "หัวเรื่อง" ตามตัวอย่างข้างล่างนี้ **ไม่ให้**ความหมายของเรื่องราวซึ่งจะสัมพันธ์กับการวาดภาพได้ คือ

"รูปแบบต่างๆ"

"ภาพเขียน"

"วาดภาพอะไรก็ได้ทั้งนั้น"

"รูปภาพ"

"ภาพเพ้อฝัน" และ

"สิ่งต่างๆ"

ชื่อเหล่านี้ ไม่นับเป็นชื่อเรื่องที่แท้จริง จึงไม่ให้คะแนนเพิ่มขึ้น

ค.โดยการศึกษา ภาพ "Sudries" นอกจากมีการต่อเติมชิ้นส่วนต่างๆ แล้ว ผู้วาดยังวาดภาพเนื้อหาใหม่หลายภาพ ซึ่งเรื่องราวตรงกันกับภาพที่ตั้งขึ้นด้วยในกรณี

เช่นนี้ให้คะแนนได้อย่างน้อย 3 คะแนน

ง. ชื่อภาพง่ายๆ แบบ 5. ข เช่น "รูปภาพ" " ลายเส้น"หากวาดภาพที่แสดงเรื่องราวเป็นนามธรรม **(Abstract)** จะให้คะแนน 6 คะแนน

จ. การให้คะแนนภาพวาดที่ไม่มีชื่อภาพ

- ภาพที่วาดแยกเป็นภาพเดี่ยวๆไม่มีความสัมพันธ์กัน ไม่ได้คะแนน
- ภาพที่มีเนื้อหาใหม่อย่างน้อย 4 ภาพ ที่มีความสัมพันธ์กันให้ 3 คะแนน
- ภาพนามธรรมที่มีรายละเอียดสร้างเป็นเรื่องราวเดียวกันให้ 6 คะแนน
- รายนามธรรมที่ดูเรียบง่าย ไม่ให้ความหมายอะไรมากนักให้ 3 คะแนน

คะแนน : 0 – 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกั้นเขต โดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่

(Boundary – breaking being fragment – dependent : Bfd)

ถ้ารูป "สี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิด" ซึ่งอยู่ภายนอก "กรอบสี่เหลี่ยมใหญ่"ถูกต่อเติมไม่ว่าในลักษณะใด ให้คะแนนทันที 6 คะแนน

คะแนน : 0 – 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นกั้นเขตอย่างอิสระ โดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่

(Boundary – breaking being fragment – independent: Bfi)

เช่นเดียวกับข้อ 6 ให้คะแนนทันที 6 คะแนนเมื่อมีการต่อเติมวาดรูปทรงหรือชิ้นส่วนใดๆทะลุออกมา หรือวาดอยู่นอก "กรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ " โดยไม่ยุ่งเกี่ยวกับ " สี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิด" ที่อยู่นอกกรอบ

ควรพิจารณาให้เห็นถึงความแตกต่าง ระหว่างการวาดทะลุออกมาหรือวาดอยู่นอกกรอบด้วยความพอใจ ซึ่งจะให้คะแนน 6 คะแนน กับการวาดซึ่งบังเอิญวาดเส้นเดิมออกมานอกกรอบโดยไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งจะไม่ให้คะแนน

คะแนน : 0 – 6 คะแนน

8. การแสดงความ ลึก ใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Perspective : Pe)

ก. แต่ละภาพที่แสดงให้เห็นเป็น 3 มิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน เช่น

- บ้าน ที่เห็นผนังบ้าน 2 ด้าน
- ถนน ซึ่งแสดงความใกล้ ไกล
- เส้นขอบฟ้า และ/ หรือ
- รูปทรง ชิ้นส่วน ที่วาดหรือจัดวางแสดงความลึกให้สังเกตเห็นได้

ข. ภาพ รูปทรง ชิ้นส่วนที่วาดซ้ำเหมือนกันหลายๆครั้ง ที่แสดงความเป็นสามมิติ เช่น ภูเขา หรือต้นไม้ ให้สูงสุด 2 คะแนน เช่นเดียวกับเกณฑ์ในข้อ 3 ข. (Ne)

ค. หากภาพที่ปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติ มีความลึกหรือใกล้ไกล ให้ 6 คะแนนเต็ม

คะแนน 0 – 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Human : Hu)

ก. ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ภาพละ 1 คะแนน หรือเมื่อดูภาพโดยรวมถ้าให้อารมณ์ขันมาก ก็จะให้คะแนนมากขึ้นตามลำดับ สูงสุด 6 คะแนน

ข. อารมณ์ขัน สามารถแสดงออกมาได้หลายทาง เช่น

- ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด
- ผู้วาดผนวกลายเส้น ส่วนของภาพ หรือรูปร่าง วาดเพิ่มเข้าไป ทำให้ดูตลก สนุกหรือขบขัน
- ผู้วาดตั้งชื่อภาพที่ตลกหรือให้อารมณ์ขัน
- ภาษาที่ใช้เครื่องหมาย สัญลักษณ์ และ/หรือ ลายเส้นที่รวมๆแล้วเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนน 0 – 6 คะแนน

10. การคิดแปลกใหม่ไม่ติดตามแบบแผน (Unconventionality : Uc)

คือภาพที่แสดงถึงความคิดแปลกใหม่ แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาต่อไป เกณฑ์ข้อนี้แยกออกได้เป็น 4 ข้อย่อย โดยที่ 10. a, 10. b, และ 10. C ให้คะแนน 3 หรือ 0 ในขณะที่ 10.D คะแนนจะอยู่ระหว่าง 0 – 3 ดังรายละเอียดต่อไปนี้

a) **การวาง** หรือการใช้กระดาษแบบไม่ปกติ แตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้หมายถึง

- การหมุนกระดาษเพื่อวาดภาพในทิศทางอื่นจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้ตามปกติ
- การพับกระดาษทดสอบ เพื่อสร้างผลบางอย่าง และ/ หรือ
- การพลิกกระดาษทดสอบ ไปวาดภาพด้านหลังของกระดาษ

ทั้งหมดนี้ให้ 3 คะแนน

คะแนนข้อย่อย : 0 หรือ 3 คะแนน

b) **ภาพที่เป็นนามธรรม** หรือไม่ใช่ภาพที่เป็นจริง หรือการใช้ชื่อเรื่องที่เป็นนามธรรม ไม่เป็นความจริง ให้ 3 คะแนน

คะแนนย่อย : 0 – 3 คะแนน

c) **ภาพรวมของรูปทรง** เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวเลข หรือตัวอักษร และ/หรือ ภาพที่เหมือนการ์ตูนให้ 3 คะแนน โดยไม่นับรวมถึงชื่อของผู้วาดปรากฏในภาพ ยกเว้นชื่อผู้วาดนี้จะเป็นส่วนหนึ่งของชื่อภาพ เครื่องหมายหรือ สัญลักษณ์อย่างมีความหมาย

d) **ภาพที่ต่อเติมชิ้นส่วนที่กำหนดให้** ไม่ใช่ที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป ให้ 3 คะแนน แต่ถ้ามี การต่อเติมแบบที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป **จะถูกหัก** ภาพละ 1 คะแนน จากคะแนนข้อย่อย 3 คะแนนเต็ม (ไม่มีคะแนนติดลบ) ซึ่งภาพที่มักนิยมวาดกทั่วไปคือ ภาพดังนี้

- "ภาพครึ่งวงกลม" วาดเป็น ดวงอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- "มุมฉากใหญ่" วาดเป็น บ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม

- "เส้นโค้ง" วาดเป็น งู ดอกไม้ หรือต้นไม้
- "เส้นประ" ใช้เป็น ถนน หรือ ทางเดิน
- "จุด" ใช้เป็น ตานก หรือ สายฝน / หิมะ

คะแนนข้อย่อย : 0 – 3 คะแนน

คะแนนรวมของ การคิดแปลกใหม่ไม่คิดตามแบบแผน : 0 - 12 คะแนน

11. ความเร็ว (Speed : Sp)

การใช้เวลาที่ต่างกันจะมีผลให้ได้คะแนนต่างกันด้วย ภาพที่วาดเสร็จโดยใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มดังต่อไปนี้

ต่ำกว่า	2 นาที	: 6 คะแนน
ต่ำกว่า	4 นาที	: 5 คะแนน
ต่ำกว่า	6 นาที	: 4 คะแนน
ต่ำกว่า	8 นาที	: 3 คะแนน
ต่ำกว่า	10 นาที	: 2 คะแนน
ต่ำกว่า	12 นาที	: 1 คะแนน
และมากกว่าหรือเท่ากับ	12 นาที	: 0 คะแนน

คะแนน : 0 – 6 คะแนน

คะแนนรวมของ TCT -DP

เมื่อพับส่วนล่างของกระดาษทดสอบขึ้นมา จะมีช่องสี่เหลี่ยมเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง เพื่อให้ผู้ประเมินผลสามารถให้คะแนนตามเกณฑ์ทั้ง 11 ข้อ และรวมคะแนนได้โดยใช้เครื่องมือชิ้นเดียวกันนี้ได้อย่างสะดวก และรวดเร็ว **คะแนนสูงสุด** ของแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP นี้คือ **72 คะแนน**

3.หาความสัมพันธ์ของการตรวจให้คะแนน ระหว่างผู้ตรวจ 3 คน ดังนี้

3.1 ให้ผู้ตรวจทั้ง 3 คน ศึกษาเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 11 เกณฑ์ มาแล้วอย่างละเอียด

3.2 นำแบบทดสอบที่สอบแล้วให้ผู้ตรวจทั้ง 3 คน ตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ทั้ง 11 เกณฑ์

3.3 นำคะแนนที่ได้จากการตรวจของผู้ตรวจทั้ง 3 คนมาหาค่าสหสัมพันธ์

เกณฑ์การประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ เป็นดังนี้

คะแนน	15	คะแนนลงมา	หมายถึง	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับปรับปรุง
คะแนน	16-25	คะแนน	หมายถึง	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับพอใช้
คะแนน	26-45	คะแนน	หมายถึง	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับดี
คะแนน	46-72	คะแนน	หมายถึง	มีความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก

วิธีดำเนินการทดลอง

1. แบบแผนการทดลอง

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยใช้การวิจัยแบบ one group Pretest – Posttest Design ดังนี้(ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2528 : 216)

กลุ่ม	สอบก่อน	ทดลอง	สอบหลัง
E	T_1	X	T_2

เมื่อ E แทน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับการได้ยินตั้งแต่ 70 dBขึ้นไป ที่เลือกโดยวิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

T_1 แทน การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ที ซี ที – ดีพี (T C T – DP: Test For CreativeThinking Drawing Production) ก่อนการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

X แทน การทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

T_2 แทน การทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ที ซี ที – ดีพี (TC T – DP:

Test For CreativeThinking Drawing Production) หลังการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

2. ขั้นตอนการทดลอง

2.1 นำหนังสือจาก บัณฑิตวิทยาลัย ติดต่อขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการโรงเรียนพญาไท เพื่อทำการเก็บข้อมูลโดยการทดลองและออกหนังสือเพื่อเรียนเชิญผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยการทดลอง

2.2 ทำการทดสอบโดยการแบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (T C T – DP : Test For Creative Thinking Drawing Production)ก่อนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

2.3 ดำเนินการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้เวลาในการทำกิจกรรม 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาที รวม 40 ครั้ง ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 ระหว่างวันที่ 10 มิถุนายน ถึง วันที่ 6 สิงหาคม 2545 ดังตารางต่อไปนี้

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน	เวลา	รายการกิจกรรม
1	1	วันจันทร์ที่ 10 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมรู้จักกันไว้
	2	อังคารที่ 11 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมทักทาย
	3	พุธที่ 12 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมการแนะนำตัว
	4	พฤหัสบดีที่ 13 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมหัวเราะ
	5	ศุกร์ที่ 14 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมพื้นที่เฉพาะตัว
2	6	จันทร์ที่ 17มิถุนายน 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมการจำกัดพื้นที่
	7	อังคารที่ 18 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมตัวเลขหรรษา
	8	พุธที่ 19 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมตบมือ และย่ำเท้า
	9	พฤหัสบดีที่ 20 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมบนกำแพง
	10	ศุกร์ที่ 21 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมที่นี่ ที่นั้น ที่โน้น
3	11	จันทร์ที่ 24 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมหลังชนหลัง
	12	อังคารที่ 25 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมจับคู่
	13	พุธที่ 26 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมตาบอด
	14	พฤหัสบดีที่ 27มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมเก้าอี้วิเศษ
	15	ศุกร์ที่ 28 มิถุนายน 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมย่องจับหมี
4	16	จันทร์ที่ 1 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมเลียนแบบสัตว์
	17	อังคารที่ 2 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมหมวกมหาภัย
	18	พุธที่ 3กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมรองเท้าชุลมุน
	19	พฤหัสบดีที่ 4 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมออกกำลังกายในวงกลม
	20	ศุกร์ที่ 5 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมเพื่อนคู่หูของฉันอยู่ไหนเ
5	21	จันทร์ที่ 8 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมเป่านกหวีดให้หยุด
	22	อังคารที่ 9 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรมเก็บลูกบอล
	23	พุธที่ 10 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมหลังชนหลังแปะ
	24	พฤหัสบดีที่ 11กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมเส้นสีพาเพลิน
	25	ศุกร์ที่ 12กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมกบในทะเล
6	26	จันทร์ที่ 15 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมแตะสี
	27	อังคารที่ 16 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมซื้อวัยวะในร่างกาย
	28	พุธที่ 17 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมทำตามคำสั่ง
	29	พฤหัสบดีที่ 18กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมหาคู่

สัปดาห์	ครั้งที่	วัน	เวลา	รายการกิจกรรม
6	30	ศุกร์ที่ 19 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมเปลี่ยนคู่
	31	จันทร์ที่ 22กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมล่าคู่
	32	อังคารที่ 23 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมแตะฝรั่งเศส
7	33	ศุกร์ที่ 26 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมจับตามสัง
	34	จันทร์ที่ 29กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมแข่งขันแมลงป่อง
	35	อังคารที่ 30 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมชิงที่
8	36	พุธที่ 31 กรกฎาคม 2545	11.20-11.50น.	กิจกรรมไล่แตะ
	37	พฤหัสบดีที่ 1 สิงหาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมส่งบอลขึ้นเขาลงห้วย
	38	ศุกร์ที่ 2 สิงหาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมงูกินหาง
	39	จันทร์ที่ 5 สิงหาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมแข่งขันเดินหนังสือพิมพ์
	40	อังคารที่ 6 สิงหาคม 2545	11.20-11.50น	กิจกรรมแข่งขันเดินวิบาก

ทำการบันทึกพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคนหลังจากทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง

2.5 หลังจากสิ้นสุดการทดลองสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบ ที ซี ที – ดีพี (T C T – DP : Test For Creative Thinking Drawing Production)

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล ทำตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษา ปีที่1 หลังการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน ได้แก่ค่ามัธยฐาน ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์

2. การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1ก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ทำการวิเคราะห์โดยเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้วิธีการทดสอบ The Wilcoxon Matched - Pairs Signed – Ranks Test (นิภา ศรีไพโรจน์ 2533 : 91)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. สถิติพื้นฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 ค่ามัธยฐาน (Median) คำนวณจากสูตร (กานดา พูนลาภทวี. 2530 : 52)

$$Mdn = \left[\frac{\frac{X_N}{2} + \frac{X_N}{2} + 1}{2} \right]$$

เมื่อ Mdn แทน ค่ามัธยฐาน

N แทน จำนวนคะแนนหรือข้อมูลที่เป็นคู่

$\frac{X_N}{2}$ แทน เป็นคะแนนตัวที่ $\frac{N}{2}$

$\frac{X_N}{2}+1$ แทน เป็นคะแนนตัวที่ $\frac{N}{2}+1$

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ คำนวณจากสูตร (กานดา พูนลาภทวี. 2530 : 64)

$$Q = \frac{Q_3 - Q_1}{2}$$

เมื่อ Q แทน ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์

Q_3 แทน ค่าของข้อมูลที่แสดงให้ทราบว่ามี 75% หรือ 3/4 ของข้อมูลที่มีค่าต่ำกว่าหรือเท่ากับค่านี้

Q_1 แทน ค่าของข้อมูลที่แสดงให้ทราบว่ามี 25% หรือ 1/4 ของข้อมูลที่มีค่าต่ำกว่าหรือเท่ากับค่านี้

2. การทดสอบแบบ Nonparametric ของ วิลค็อกซัน (Wilcoxon Matched-Pairs Signed-Ranks Test) (นิภา ศรีไพโรจน์. 2533 : 91)

สูตร $D = Y - X$

เมื่อ D แทน ความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ก่อนและหลังการทดลอง

X แทน คะแนนของการประเมินก่อนการทดลอง

Y แทน คะแนนของการประเมินหลังการทดลอง

$$E(T) = \frac{N(N+1)}{4}$$

$$S(T) = \sqrt{\frac{N(N+1)(2N+1)}{24}}$$

$$Z = \frac{T - E(T)}{S(T)}$$

โดยพิจารณาให้เลือกค่า T ที่ต่ำกว่า โดยไม่คำนึงถึงเครื่องหมายบวกและลบไปทดสอบ

เมื่อ T แทน ความแตกต่างของข้อมูลแต่ละคู่ก่อนและหลังการทดลอง

E (T) แทน ค่าเฉลี่ยของผลรวมของอันดับที่น้อยกว่า

N แทน จำนวนนักเรียน

S (T) แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

Z แทน คะแนนมาตรฐาน

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับประถมศึกษาปีที่ 1 จากสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ปรากฏผลดังนี้

1. การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชั้นประถมศึกษาปีที่1 จากการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ รายละเอียดดังแสดงในตารางที่ 1

ตาราง 1 คะแนนมัธยฐาน และพิสัยควอไทล์และระดับของความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทำกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน

คนที่	คะแนนก่อนทำกิจกรรม	คะแนนหลังทำกิจกรรม	คะแนนที่เพิ่มขึ้น
1	19.00	28.00	9.00
2	32.00	33.67	1.67
3	12.33	16.00	3.67
4	19.00	20.00	1.00
5	13.67	26.00	12.67
6	14.00	18.33	4.33
7	29.00	38.00	9.00
8	15.61	34.33	18.72
Mdn	17.31	27.00	
IQR	12.75	15.41	
ระดับ	พอใช้	ดี	

จากตาราง 1 พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินก่อนทำกิจกรรมอยู่ในช่วง 12.33 – 32.00 คะแนนมัธยฐานเท่ากับ 17.31 พิสัยควอไทล์ เท่ากับ 12.75 ซึ่งแสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้ และ หลังการทำกิจกรรมพบว่าคะแนนอยู่ในช่วง 16.00 – 38.00 คะแนนมัธยฐาน เท่ากับ 27.00 พิสัยควอไทล์ เท่ากับ 15.41 แสดงว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอยู่ในระดับดี

2. การเปรียบเทียบพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ภายในกลุ่มของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ รายละเอียดดังตารางที่ 2

ตาราง 2 การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังปฏิบัติกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะของเด็กรายบุคคล

คนที่	คะแนนจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ TCT-DP		ผลต่างของคะแนน	อันดับที่ของความแตกต่าง	อันดับตามเครื่องหมาย		Wilcoxon
	ก่อน (X)	หลัง(Y)	D = Y - X		บวก	ลบ	W
1	19.00	28.00	+ 9.00	5.5	+5.5	-	
2	32.00	33.67	+ 1.67	2	+2	-	
3	12.33	16.00	+ 3.67	3	+3	-	
4	19.00	20.00	+ 1.00	1	+1	-	
5	13.67	26.00	+ 12.33	7	+7	-	-2.524**
6	14.00	18.33	+ 4.33	4	+4	-	p=.012
7	29.00	38.00	+ 9.00	5.5	+5.5	-	
8	15.67	34.33	+ 18.66	8	+8	-	
				รวม	36	-	

** มีระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 N = 8

จากตาราง 2 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1.เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

2.เพื่อเปรียบเทียบความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

สมมุติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1.ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะอยู่ในระดับดี

2.ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังการใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะสูงขึ้น

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากร เป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ชาย –หญิง ระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆซ้ำซ้อน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินชาย –หญิง ที่มีสมรรถภาพทางการได้ยินที่ได้รับการตรวจด้วยเครื่องมือตรวจวัดการได้ยิน (Audiometer) โดยใช้เสียงบริสุทธิ์ที่ ความถี่ 500 , 1,000 และ 2,000 รอบต่อวินาที ได้ค่าเฉลี่ยของเสียงทั้งสามความถี่ในหูข้างที่ดีกว่าตั้งแต่ 70 dBขึ้นไป ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ระดับสติปัญญาปกติ และไม่มีความพิการอื่นๆซ้ำซ้อน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ จำนวน 8 คน เลือกโดยใช้วิธีเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ จำนวน 40 กิจกรรม และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP ดำเนินการทดลองโดยสร้างความคุ้นเคยกับเด็กกลุ่มตัวอย่างก่อนแล้วดำเนินการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ก่อนการสอนดำเนินการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะกับกล่มตัวอย่างโดยใช้

เวลาการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 30 นาทีรวมเวลาทดลองทั้งสิ้น 40 ครั้ง และเมื่อสิ้นสุดการทดลองสอนแล้วผู้วิจัยทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการทดสอบและวิธีการตรวจให้คะแนนเช่นเดียวกับการทดสอบก่อนการทดลอง ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติพื้นฐานได้แก่ ค่ามัธยฐาน ค่าความเบี่ยงเบนควอไทล์ เปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้วิธีการทดสอบ The Wilcoxon Matched Pairs Signed – Ranks Test

สรุปผลการวิจัย

1.คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินหลังจากได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะสูงกว่า โดยก่อนการฝึกมีคะแนนมัธยฐานเท่ากับ 17.31 พิสัยควอไทม์เท่ากับ 12.75 ซึ่งแสดงว่ามีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับพอใช้หลังจากที่ได้ฝึกกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์มีค่ามัธยฐานเท่ากับ 27.00 พิสัยควอไทม์ เท่ากับ 15.41 ซึ่งจัดว่าอยู่ในมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี

2.คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 หลังจากได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้แสดงให้เห็นว่า มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นเป็นไปตามสมมุติฐานที่กำหนดไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของนิรัตน์ กรองสอาด (2535 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคการสื่อความหมายกับเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติผลการศึกษาพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นทักษะในการสื่อความหมาย มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์แบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01และสอดคล้องกับงานวิจัยของสุนทรี สราญชาติ (2533:บทคัดย่อ) ที่พบว่าการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 อายุ 4-5 ปี สูงขึ้น สาเหตุ ที่ทำให้ ความคิดสร้างสรรค์ ของ เด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะมีสูงขึ้น ทั้งนี้อาจสืบเนื่องมาจากสาเหตุ ดังนี้คือ

กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอน

การสอน คือการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะเป็นการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความสามารถของร่างกายในการเคลื่อนไหว ในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ได้แก่ ดนตรี จังหวะ รวมทั้งคำสั่งหรือคำถาม เล่นเสียงเพลง การเคาะไม้ เคาะเหล็ก ฉิ่งฉาบ กลอง และเสียงที่เกิดจากอวัยวะของร่างกาย เช่น ตบมือ ตบดัก เป็นต้น โดยเน้นองค์ประกอบพื้นฐาน 5 ประการ คือ การรู้จักส่วนต่างๆของร่างกายและความสามารถในการเคลื่อนไหว การใช้บริเวณ และเนื้อที่ในการเคลื่อนไหวซึ่งมีบริเวณและเนื้อที่รอบๆตัวเอง และสถานที่ทั่วไป การใช้ระดับของการเคลื่อนไหวมี 3 ระดับ คือ สูง กลาง ต่ำ การใช้ทิศทางของการเคลื่อนไหวคือ ข้างหน้า ข้างหลัง ด้านข้าง ข้างบนข้างล่าง เป็นต้น และการฝึกจังหวะ ให้รู้จักจังหวะและทำจังหวะที่ต่างกัน การใช้องค์ประกอบมีความต่อเนื่องและเป็นไปตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายากและใช้คำถามเชิงเอนกนัย ให้เด็กได้คิดท่าทางเคลื่อนไหวและแสดงออก ตามความต้องการของตนเอง โดยไม่มีการจำกัด และมีความเป็นอิสระ เด็กได้มีโอกาสได้แสดงออกอย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อบังคับว่าผิดหรือถูกทำให้เด็กกล้าแสดงออกตามความคิดสร้างสรรค์ เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์โดยใช้ท่าทางการแสดงออกโดยไม่มีขอบเขตและมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนในกลุ่ม ร่วมกันทำงานเป็นกลุ่ม ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ อีกทั้งลดความรุนแรงเมื่อต้องมีการปะทะกันโดยไม่ได้ตั้งใจ ฝึกความระมัดระวังเมื่อต้องมีการเคลื่อนไหวใกล้กันโดยไม่ทำให้ตนเองและผู้อื่นได้รับอันตราย การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะนี้นอกจากจะส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพพลานามัยที่แข็งแรงสมบูรณ์ ยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ด้วยโดยผู้จัดกิจกรรมควรใช้คำพูดกระตุ้นให้เด็กคิดและ แสดงออกมาอย่างเต็มที่ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของประเวศ วะสี ที่กล่าวว่ากิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดได้ในทุกวิชาตามหลักสูตรซึ่งแบ่งเป็นกิจกรรมทางภาษา ดนตรี ศิลปะและการเคลื่อนไหว ครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจทดลองค้นคว้าเกี่ยวกับกิจกรรมที่เด็กสนใจการลงมือปฏิบัติ จะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งที่เป็นนามธรรมได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้การที่จะส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ควรให้เด็กทุกคนมีโอกาสได้แสดงออกความคิดของตนเองอย่างอิสระโดยครูไม่จำกัดความคิดของเด็ก ครูต้องสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นเป็นกันเอง ให้อิสระแก่เด็กอย่างเต็มที่ กระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดและสนับสนุนความคิดแปลกใหม่ โดยการตั้งใจฟังและกระตือรือร้นต่อท่าทางนั้น ครูต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและแสดงท่าทางได้อย่างอิสระและ เป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุดโดยไม่พยายามเลียนแบบกันโดยให้ผู้อื่นได้ทราบ พร้อมทั้งรับฟังให้ความสนใจในความคิดเห็นและท่าทางของคนอื่นด้วย โดยครูไม่เข้มงวดกับสิ่งที่แสดงออกของเด็กเพียงอย่างเดียว ครูต้องชี้แจงให้เด็กทราบว่าการที่เด็กสามารถแสดงออกไม่ว่าท่าทางเช่นไร ซึ่งเป็นการแสดงออกมาจากความคิดของเด็กเองล้วนเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและ เป็นสิ่งที่น่าภาคภูมิใจเป็นอย่างยิ่งเป็นการสร้างความเชื่อมั่นในตัวเด็กให้มีความมั่นใจในการแสดงออกไม่ว่าท่าทางใดๆล้วนเป็นการสร้างสรรค์ ไม่มีคำตอบใดผิดหรือถูกขึ้นอยู่กับข้อตกลงหรือกติกาที่ตกลงกันไว้ในครั้งแรกซึ่งการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

อย่างไรก็ตาม พบว่าค่าพิสัยควอไทม์หลังปฏิบัติกิจกรรมสูงกว่าก่อนปฏิบัติกิจกรรมแสดงว่ากิจกรรม

ตามแผนจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะส่งผลต่อเด็กแตกต่างกัน เด็กบางคนมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างมาก ขณะทีเด็กบางคนมีพัฒนาการน้อยมาก ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากระดับการได้ยินของเด็กไม่เท่ากัน นอกจากนี้ยังอาจรวมถึงการฝึกการได้ยินและการเลี้ยงดูของผู้ปกครอง ปัจจัยพื้นฐานของเด็กแต่ละคน มีผลต่อเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ซึ่งพบว่าคะแนนพัฒนาการ (ผลต่างของคะแนน) แปรผกผันกับระดับการได้ยิน

ข้อสังเกตจากการทำวิจัย

จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะพบว่าพฤติกรรมของเด็กแต่ละมีดังต่อไปนี้

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
10มิย. 45	รู้จักกันไว้	1	ร่าเริง แจ่มใส ชอบการแสดงออก ชอบทำกิจกรรม
		2	แสดงท่าทางได้คล่องแคล่ว
		3	ยังไม่กล้าทำกิจกรรม ต้องดูจากเพื่อนก่อน
		4	คล่องตัว แต่ยังไม่กล้าแสดงออก
		5	ยังไม่กล้าแสดงออก ค่อนข้างช้า
		6	ขี้อาย เก็บตัว ยังไม่กล้าแสดงออก
		7	ชอบแสดงออก แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
		8	ยังไม่กล้าแสดงท่าทาง ต้องคอยดูจากเพื่อน

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
11มิย. 45	ทักทาย	1	ร่าเริง แจ่มใส วิ่งเล่นอย่างสนุกสนาน
		2	แสดงท่าทางได้คล่องแคล่ว
		3	ค่อนข้างเชื่องช้าต้องดูจากเพื่อนทำตามเพื่อน
		4	คล่องตัว แต่ยังไม่กล้าแสดงออก คอยมองเพื่อนๆ
		5	ยังไม่กล้าแสดงออก ต้องคอยมองเพื่อน
		6	ขี้อาย เก็บตัว ยังไม่กล้าแสดงออก
		7	ชอบแสดงออก แสดงท่าทางตามความคิดของตนเอง
		8	เริ่มกล้าแสดงท่าทาง ชอบจับมือทักทายเพื่อน
12มิย.45	การแนะนำตัว	1	ออกมาแนะนำตัวอย่างคล่องแคล่ว
		2	แสดงเด้นประกอบการแนะนำตัว
		3	แนะนำตัวเองได้ตามแบบเพื่อน
		4	แนะนำตัวตามแบบเพื่อน ยังไม่คิดท่าทางของตน
		5	แนะนำตัวตามแบบครู
		6	แนะนำตัวตามแบบเพื่อน
		7	แสดงออกโดยการไหว้ก่อนแนะนำตัว
		8	กล้าพูดแนะนำตัว
13มิย.45	หัวเราะ	1	หัวเราะอย่างสนุกสนาน คล่องแคล่ว
		2	เล่นกิจกรรมได้อย่างคล่องแคล่ว
		3	เล่นได้แต่ยังไม่ค่อยทันเพื่อน
		4	ชอบแสดงท่าทางตามเพื่อน
		5	ทำกิจกรรมได้คล่องขึ้น
		6	ทำกิจกรรมได้ถูกหลายครั้งและคล่องแคล่วขึ้น
		7	ชอบทำกิจกรรมและแสดงท่าทางตามความคิดตนเอง
		8	ชอบทำกิจกรรมมากขึ้น กล้าแสดงออกท่าทางตนอง

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
14มิย. 45	พื้นที่เฉพาะตัว	1	ควบคุมตนเองไม่ให้ไปกระทบคนอื่นได้ดี
		2	แสดงท่าทางได้คล่องแคล่ว และไม่กระทบคนอื่น
		3	ค่อนข้างเชื่องช้าต้องคอยหลบเพื่อน
		4	คล่องตัวขึ้นควบคุมตนเองไม่ให้ไปกระทบเพื่อนได้
		5	ยังไม่กล้าแสดงออก แต่ชอบเล่นกิจกรรม
		6	ยังขี้อาย เก็บตัว เริ่มกล้าแสดงออก
		7	ชอบแสดงออก ควบคุมตัวเองได้ดี
		8	กล้าแสดงออก ควบคุมตนเองได้แต่ชอบเล่นคนแรก
17มิย.45	การจำกัดพื้นที่	1	แสดงออกตามความคิดของตนและกล้าร้องและเต้น
		2	ควบคุมตนเอง ได้ดีขึ้น แสดงท่าทางของตนเองได้
		3	แสดงท่าทางของตนเองอย่างสนุกสนาน
		4	ชอบเล่นกิจกรรมและกล้าแสดงออกมากขึ้น
		5	ชอบเล่นกิจกรรมมากขึ้นแต่ยังเล่นไม่ถูกกติกา
		6	ชอบเล่นกิจกรรมมากขึ้น ไม่ดูเพื่อนอย่างเดียว
		7	แสดงท่าทางได้อย่างคล่องแคล่วตามความคิดตนเอง
		8	กล้ายกมือขอเล่นก่อน และแสดงท่าทางคล่องตัว
18มิย.45	ตัวเลขหรรษา	1	จำตัวเลขได้ดีและเล่นได้ถูกต้อง
		2	จำตัวเลขได้ดีและเล่นได้ถูกต้องคล่องแคล่ว
		3	จำตัวเลขยังไม่คล่อง จึงทำให้เล่นกิจกรรมช้า
		4	จำตัวเลขได้แต่ยังช้าในการโต้ตอบ
		5	จำตัวเลขได้และเล่นได้ถูกต้องหลายครั้ง
		6	จำตัวเลขได้และเล่นได้ถูกต้องหลายครั้ง
		7	จำตัวเลขได้ดีและเล่นได้ถูกต้อง
		8	จำตัวเลขได้ดีและเล่นได้ถูกต้อง

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
19มิย. 45	ตบมือและย่ำเท้า	1	สามารถตบมือและย่ำเท้าได้พร้อม ๆกัน
		2	นอกจากตบมือ ย่ำเท้าแล้วยังหัวเราะได้
		3	ทำได้ทีละอย่าง ทำพร้อมกันค่อนข้างช้า
		4	ทำพร้อมกันได้แต่ยังไม่คล่องแคล่ว
		5	สามารถตบมือและย่ำเท้าได้พร้อม ๆกันพร้อมเพื่อน
		6	สามารถตบมือและย่ำเท้าได้พร้อม ๆกัน
		7	สามารถตบมือและย่ำเท้าได้พร้อม ๆกันคล่องแคล่ว
		8	สามารถตบมือและย่ำเท้าได้พร้อม ๆกันได้ดี
20มิย.45	บนกำแพง	1	วิ่งไปได้อย่างรวดเร็ว
		2	สามารถวิ่งสลับกระโดดไปได้อย่างคล่องแคล่ว
		3	วิ่งมากจะเหนื่อยจึงให้หยุดพักบ่อย ๆ
		4	ชอบวิ่งและทำได้ดี
		5	ชอบวิ่งและทำได้ดีเหมือนเพื่อน
		6	วิ่งได้รวดเร็ว
		7	สามารถวิ่งสลับเท้าไปได้อย่างคล่องแคล่ว
		8	วิ่งไปข้างหน้าและสไลด์ไปข้าง ๆได้อย่างคล่องแคล่ว
21มิย.45	ที่นี่ ที่นั้น ที่โน้น	1	เคลื่อนที่ไปที่ต่าง ๆได้อย่างคล่องตัว
		2	เคลื่อนที่ไปตามคำสั่งได้อย่างรวดเร็ว
		3	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้แต่ดูตามเพื่อน
		4	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้ดี
		5	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่ว
		6	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วและทำท่ารำไปด้วย
		7	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วและทำท่าเต้นด้วย
		8	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วและรวดเร็ว

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
24มิย. 45	หลังชนหลัง	1	สามารถแปะได้อย่างว่องไว
		2	สามารถแปะได้อย่างว่องไวและถูกทุกครั้ง
		3	ทำได้แต่ค่อย ๆแปะ
		4	ทำได้คล่องขึ้นและสนุกสนาน
		5	สามารถแปะได้ว่องไว
		6	สามารถแปะเพื่อนได้ว่องไว
		7	สามารถแปะได้รวดเร็วและถูกต้องทุกครั้ง
		8	สามารถแปะได้รวดเร็วและถูกต้องทุกครั้ง
25มิย.45	จับคู่	1	จับได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		2	จับได้อย่างคล่องแคล่วและสนุกสนาน
		3	จับคู่ไม่ค่อยทันเพื่อน แต่ก็สนุกสนานด้วย
		4	จับคู่ได้และค่อนข้างคล่องตัวมากขึ้น
		5	ไม่ชอบเปลี่ยนคู่ จับแต่คู่เดิม
		6	ไม่ชอบเปลี่ยนคู่ จับแต่คู่เดิมของตนเอง
		7	เล่นจับคู่ได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ได้
		8	เล่นจับคู่ได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ได้
26มิย.45	ตาบอด	1	เคลื่อนที่ไปที่ต่าง ๆได้อย่างคล่องตัว
		2	เคลื่อนที่ไปตามคำสั่งได้อย่างรวดเร็ว
		3	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้แต่ถูกเพื่อนพาไป
		4	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้ดีแต่ยังค่อนข้างช้า
		5	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วและสนุกสนาน
		6	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วขึ้น
		7	เคลื่อนที่ตามคำสั่งคล่องแคล่วและมีท่าทางของตนเอง
		8	เคลื่อนที่ตามคำสั่งได้คล่องแคล่วและรวดเร็ว

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
27มิย.45	เก้าอี้วิเศษ	1	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่านกบิน
		2	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นแมวร้อง
		3	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่าเสือ
		4	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่าเป็ดเดิน
		5	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่าไก่ขัน
		6	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่าม้าย่อง
		7	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้แก่ท่ากบกระโดด
		8	สามารถคิดท่าทางให้เพื่อนทำตามได้เช่นท่าอาบน้ำ
28มิย.45	ย่องจับหมี	1	จับได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		2	จับเพื่อนได้อย่างคล่องแคล่วและสนุกสนาน
		3	จับไม่ค่อยทัน ต้องกลายเป็นหมีค่อยจับเพื่อน
		4	จับเพื่อนได้และค่อนข้างคล่องตัวมากขึ้น
		5	วิ่งหนีการถูกจับจากเพื่อนได้อย่างคล่องแคล่ว
		6	วิ่งหนีการถูกจับจากเพื่อนได้อย่างคล่องแคล่ว
		7	วิ่งหนีการถูกจับจากเพื่อนได้โดยไม่โดนจับเลย
		8	วิ่งหนีการถูกจับจากเพื่อนได้อย่างคล่องแคล่ว
1กค.45	เลียนแบบสัตว์	1	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่านกบิน,เป็ด ,แมว
		2	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่าช้างเดิน, เสือคำราม
		3	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่าแมวร้อง, หมาเห่า
		4	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่าไก่กระพือปีก
		5	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นกระต่ายแทะผัก
		6	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่าปลาว่ายน้ำ
		7	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่านกร้อง
		8	แสดงท่าทางได้หลายอย่างเช่นท่าม้าควบ

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
2กค. 45	หมวกมหาภัย	1	แสดงท่าทางประกอบเพลงได้
		2	เดินไปเป็นคู่ๆได้อย่างพร้อมเพรียง
		3	ควบคุมการเดินจับคู่ได้ดีขึ้น
		4	สามารถจับคู่ได้ทุกครั้ง
		5	ขณะเดินจับคู่สามารถแสดงท่าทางประกอบ
		6	สามารถเคลื่อนไหวประกอบท่าทางการรำ
		7	ชอบเคลื่อนไหวอิสระ เช่นขึ้นสูง ลงต่ำ ยืดตัว ย่อตัว
		8	เคลื่อนไหวอย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง
3กค.45	รองเท้าซุลมุน	1	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		2	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		3	ใส่รองเท้าเสร็จเป็นคนสุดท้าย
		4	ใส่รองเท้าเสร็จเป็นรองคนสุดท้าย
		5	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		6	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไวและถูกต้อง
		7	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไว
		8	หารองเท้าได้อย่างรวดเร็วว่องไวเป็นคนแรกหลายครั้ง
4กค.45	ออกกำลังกายในวงกลม	1	แสดงท่าทางได้เองเช่นจับไหล่แล้ววิ่งอยู่กับที่
		2	แสดงท่าทางได้เองเช่น ย่ำเท้าและกระโดดลอยตัว
		3	แสดงท่าทางได้เองเช่น เดินย่ำอยู่กับที่และตบมือ
		4	แสดงท่าทางได้เองเช่นยืนขึ้นและนั่งลง
		5	แสดงท่าทางได้เองเช่น เขย่งปลายเท้าและหมุนตัว
		6	แสดงท่าทางได้เองเช่นกระโดดตบกลางอากาศ
		7	แสดงท่าทางได้เองเช่นวิ่งซอยเท้าอยู่กับที่
		8	แสดงท่าทางได้เองเช่นนั่งลงแล้วกระโดดสลับขา

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
5กค. 45	เพื่อนคู่หูของฉันอยู่ไหนเอ่ย	1	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
		2	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
		3	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้อง
		4	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้อง
		5	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
		6	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องแต่ไม่คล่องแคล่ว
		7	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
		8	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
8กค.45	เป่านกหวีดให้หยุด	1	สามารถหยุดได้นิ่งๆเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
		2	สามารถหยุดได้นิ่งๆเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
		3	หยุดได้เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดแต่คอยมองเพื่อน
		4	หยุดได้เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดแต่คอยมองเพื่อน
		5	สามารถหยุดได้นิ่งๆเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
		6	สามารถหยุดได้นิ่งๆเหมือนหุ่นยนต์
		7	สามารถหยุดได้นิ่งๆเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
		8	สามารถหยุดได้นิ่งๆเมื่อได้ยินเสียงนกหวีด
9กค.45	เก็บลูกบอล	1	เก็บลูกบอลได้รวดเร็วและถูกต้อง
		2	เก็บลูกบอลได้รวดเร็วและถูกต้อง
		3	เก็บลูกบอลได้ยังไม่ถูกต้องนักและค่อนข้างช้า
		4	เก็บลูกบอลได้ถูกต้องแต่ยังไม่รวดเร็ว
		5	เก็บลูกบอลได้รวดเร็วและถูกต้อง
		6	เก็บลูกบอลได้ถูกต้องแต่เสร็จช้ากว่าเพื่อน
		7	เก็บลูกบอลได้รวดเร็วและถูกต้อง
		8	เก็บลูกบอลได้รวดเร็วและถูกต้อง

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
10กค. 45	หลังชนหลังแปะ	1	มีความคล่องตัวในการไล่แปะ
		2	มีความคล่องตัวในการไล่แปะ
		3	ในการไล่แปะมือข้างที่เกี่ยวไว้จะหลุดบ่อย
		4	ในการไล่แปะมือข้างที่เกี่ยวไว้จะหลุดบ่อย
		5	มีความคล่องตัวในการไล่แปะ
		6	ขาดความคล่องตัวในการไล่แปะ แปะเพื่อนไม่ค่อยได้
		7	มีความคล่องตัวในการไล่แปะ เล่นค่อนข้างแรง
		8	มีความคล่องตัวในการไล่แปะ
11กค.45	เส้นสีพาเพลิน	1	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดีและคิดท่าทางเองได้
		2	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดีและทำท่ากบกระโดด
		3	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้
		4	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดี
		5	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดีและคิดท่าหมุนตัวไป
		6	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้
		7	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดีและคิดท่าเขย่งเดิน
		8	ฟังสัญญาณและทำตามคำสั่งได้ดีและคิดท่าเต้นบัลเล่ย์
12กค.45	กบในทะเล	1	มีความคล่องตัวในการหลบหลีก
		2	มีความคล่องตัวในการหลบหลีก
		3	มักถูกจับได้เสมอ
		4	มีความคล่องตัวในการหลบหลีกมากขึ้น
		5	มีความคล่องตัวในการหลบหลีก
		6	มีความคล่องตัวในการหลบหลีกดีขึ้น
		7	มีความคล่องตัวในการหลบหลีกไม่เคยถูกเพื่อนจับ
		8	มีความคล่องตัวในการหลบหลีก

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
15กค. 45	แตะสี	1	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง
		2	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง
		3	ขาดความคล่องแคล่วในการวิ่งมักเป็นผู้บอกสีบ่อยครั้ง
		4	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่งมากขึ้น
		5	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง
		6	คล่องแคล่วในการวิ่งมากขึ้น เป็นผู้บอกสีเป็นบางครั้ง
		7	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง ไม่เป็นผู้บอกสีเลย
		8	มีความคล่องแคล่วว่องไวในการวิ่ง
16กค.45	ชี้ส่วนต่างๆของ	1	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว บอกผู้อื่นได้
	ร่างกาย	2	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว บอกผู้อื่นได้
		3	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้อง บอกผู้อื่นได้
		4	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้อง บอกผู้อื่นได้
		5	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว บอกผู้อื่นได้
		6	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้อง บอกผู้อื่นได้
		7	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว บอกผู้อื่นได้
		8	ชี้ส่วนต่างได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว บอกผู้อื่นได้
17กค.45	ทำตามคำสั่ง	1	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่านวดตัว
		2	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่าเกาศีรษะ
		3	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่าฟอกสบู่
		4	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่าโยกเอว
		5	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่าหมุนไหล่
		6	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่าหมุนศีรษะ
		7	แสดงท่าทางได้ตามความคิดอิสระเช่นท่ากัมแตะเท้า
		8	แสดงท่าทางตามความคิดอิสระเช่นท่าเมฆลอยบนฟ้า

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
18กค. 45	หาคู่	1	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว ตบมือด้วย
		2	จับคู่ของตนเองได้อย่างรวดเร็วพร้อมทั้งตบไหล่ด้วย
		3	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องทำท่าย่องไปด้วย
		4	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องทำท่านกบินด้วย
		5	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและทำท่ารำไปด้วย
		6	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและคล่องแคล่ว
		7	จับคู่ของตนเองได้อย่างรวดเร็วและทำท่าทะเลมีคลื่น
		8	จับคู่ของตนเองได้อย่างถูกต้องและทำท่าโยกตัว
19กค.45	เปลี่ยนคู่	1	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		2	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		3	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		4	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		5	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		6	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		7	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
		8	ทำตามคำสั่งได้อย่างคล่องแคล่วและสลับคู่ไปเรื่อยๆ
22กค.45	ล่าคู่	1	เล่นกิจกรรมตามกติกาได้
		2	เล่นกิจกรรมตามกติกาได้
		3	ยังเล่นกิจกรรมตามกติกาไม่ถูกต้องเล่นตามเพื่อน
		4	ยังเล่นกิจกรรมตามกติกาไม่ถูกต้องเล่นตามเพื่อน
		5	เล่นกิจกรรมตามกติกาได้
		6	ยังเล่นกิจกรรมตามกติกาไม่ถูกต้องเล่นตามเพื่อน
		7	เล่นกิจกรรมตามกติกาได้
		8	เล่นกิจกรรมตามกติกาได้

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
23กค. 45	แตะฝรั่งเศส	1	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างคล่องแคล่ว
		2	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างคล่องแคล่ว
		3	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างสนุกสนาน
		4	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างสนุกสนาน
		5	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างคล่องแคล่ว
		6	สามารถแตะเพื่อนๆได้พร้อมทั้งแสดงท่าทางอิสระ
		7	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างคล่องแคล่ว
		8	สามารถแตะเพื่อนๆได้อย่างคล่องแคล่ว
26กค.45	จับตามสั่ง	1	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและแสดงท่าทางอิสระ
		2	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและแสดงท่าทางอิสระ
		3	สามารถจับกลุ่มกับเพื่อนได้คล่องตัวขึ้น
		4	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและมีกลุ่มเพื่อนเพิ่มขึ้น
		5	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและแสดงท่าทางอิสระจับ
		6	กลุ่มได้ตามคำสั่งและมีสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น
		7	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและแสดงท่าทางอิสระ
		8	สามารถจับกลุ่มได้ตามคำสั่งและแสดงท่าทางอิสระ
29กค.45	แข่งขันแมลงป่อง	1	สามารถคล้องแขนกันเดินได้อย่างคล่องแคล่ว
		2	สามารถคล้องแขนเดินโดยไม่หลุดจากคู่
		3	สามารถคล้องแขนได้แต่ยังไม่คล่องตัวเท่าที่ควร
		4	สามารถคล้องแขนเดินได้แต่ยังช้า
		5	สามารถคล้องแขนกันเดินได้อย่างคล่องแคล่ว
		6	สามารถคล้องแขนกันเดินได้แต่ยังหลุดจากคู่บ้าง
		7	สามารถคล้องแขนกันเดินได้อย่างคล่องแคล่ว
		8	สามารถคล้องแขนกันเดินได้อย่างคล่องแคล่ว

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
30กค. 45	ชิงที่	1	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้รวดเร็ว
		2	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้รวดเร็ว
		3	มีความคล่องตัวเพิ่มขึ้น สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้
		4	มีความคล่องตัว สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้หลายครั้ง
		5	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้รวดเร็ว
		6	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้
		7	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้รวดเร็ว
		8	มีความคล่องตัวสูง สามารถวิ่งเข้าในวงกลมได้รวดเร็ว
31กค.45	ไล่แตะ	1	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่น แตะเสื้อ แตะผม
		2	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่น แตะต้นแขน แตะนิ้ว
		3	สามารถคิดวิธีแตะได้เช่น แตะมือ
		4	สามารถคิดวิธีแตะได้เช่น แตะข้อศอก
		5	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่น แตะปกเสื้อ แตะขา
		6	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่นแตะเอว แตะกางเกง
		7	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่น แตะหัว แตะหู
		8	สามารถคิดวิธีแตะได้หลายวิธีเช่น แตะคอ แตะคาง
1สค.45	ส่งบอลขึ้นเขาลงห้วย	1	ส่งลูกบอลได้รวดเร็วด้วยท่าอิสระ
		2	ส่งลูกบอลได้รวดเร็วด้วยท่าตามความคิดตนเอง
		3	ส่งลูกบอลได้ค่อนข้างช้าแต่มีท่าทางอิสระ
		4	ส่งลูกบอลได้แต่ยังไม่รวดเร็ว โดยคิดท่าทางอิสระ
		5	ส่งลูกบอลได้รวดเร็ว
		6	ส่งลูกบอลได้แต่ช้ากว่าเพื่อน
		7	ส่งลูกบอลได้รวดเร็วด้วยท่าทางอิสระ
		8	ส่งลูกบอลได้รวดเร็วด้วยท่าทางอิสระ

วดป.	กิจกรรม	เด็กคนที่	พฤติกรรมที่แสดงออก
2สค. 45	งูกินหาง	1	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว
		2	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว
		3	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้ แม้บางครั้งจะถูกจับ
		4	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่วขึ้น
		5	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว
		6	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่วขึ้น
		7	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว
		8	สามารถเคลื่อนไหวหลบหลีกได้อย่างคล่องแคล่ว
5สค.45	แข่งขันเดิน	1	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว
	หนังสือพิมพ์	2	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว
		3	สามารถเดินทรงตัวได้ บางครั้งก็ออกนอกกระดาษ
		4	สามารถเดินทรงตัวได้รวดเร็วขึ้น
		5	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว
		6	สามารถเดินทรงตัวได้
		7	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว
		8	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว
6สค.45	แข่งขันเดินวิบาก	1	เดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและคิดท่ากระโดดข้าม
		2	สามารถเดินทรงตัวได้ดีและคิดท่าก้าวสลับขาข้าม
		3	สามารถเดินทรงตัวได้แต่ยังไม่ดีเท่าที่ควร
		4	สามารถเดินทรงตัวได้รวดเร็วขึ้น
		5	สามารถเดินทรงตัวได้รวดเร็วและทำท่าสไลด์ข้างๆ
		6	สามารถเดินทรงตัวได้แต่ยังไม่มั่นคง
		7	สามารถเดินทรงตัวได้ดีและมั่นคง
		8	สามารถเดินทรงตัวได้เป็นอย่างดีและรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะในเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินทุกระดับชั้น เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพที่แข็งแรงปลูกฝังให้มีทักษะการเล่นร่วมกัน รวมทั้งสอดแทรกคุณธรรมในการเล่นเช่นการมีน้ำใจนักกีฬา การรู้จักให้อภัยเป็นต้น นอกจากนี้ควรส่งเสริมให้เด็กได้คิดและแสดงออกท่าทางต่างๆด้วยตนเองเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และควรทำการวินิจฉัยเด็กแต่ละคนเพื่อจัดทำ IEP ให้เด็กได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ

2. ควรมีการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะในเด็กที่มีความบกพร่องประเภทต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีสุขภาพที่แข็งแรงปลูกฝังให้มีทักษะการเล่นร่วมกัน รวมทั้งสอดแทรกคุณธรรมในการเล่น เช่นการมีน้ำใจนักกีฬา การรู้จักให้อภัย เป็นต้น นอกจากนี้ควรส่งเสริมให้เด็กได้คิดและแสดงออกท่าทางต่างๆด้วยตนเองเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และควรทำการวินิจฉัยเด็กแต่ละคนเพื่อจัดทำ IEP ให้เด็กได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ

3. ควรมีการทำวิจัยเพิ่มเติมในส่วนของทักษะต่างๆที่ควรปลูกฝังในเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ได้แก่ ทักษะการเล่นร่วมกัน ความเอื้อเฟื้อซึ่งกันและกัน การแบ่งปันกัน ความมีน้ำใจนักกีฬา ความเสียสละ ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กานดา พูนลาภทวี. (2530). ***สถิติเพื่อการวิจัย.*** กรุงเทพฯ : ฟิสิกส์เซ็นเตอร์.

กรมการฝึกหัดครู (2521). ***รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล – ป.4.*** กรุงเทพ ฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). ***ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล.*** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว .

กระทรวงศึกษาธิการ. กรมพลศึกษา. (2536). ***เทคนิคการจัดเกมและการละเล่นพื้นฐาน.*** กรุงเทพฯ : งานนันทนาการ ฝ่ายส่งเสริมพลศึกษา กองส่งเสริมพลศึกษาและสุขภาพ

จงใจ ขจรศิลป์. (2532). ***การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.

ชวาล แพรัตกุล. (2518). ***เทคนิคการวัดผล.*** พระนคร : อักษรเจริญทัศน์ .

เชาวลิต ภูมิภาค. (2532). "กิจกรรมเข้าจังหวะ," ***เอกสารประกอบการสอน.*** ภาควิชาพลศึกษามหาสารคาม : คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. มหาสารคาม. ถ่ายเอกสาร.

ดารณี ศักดิ์ศิริผล. (2537). ***การใช้แบบฝึกทักษะการคิดเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน (หูหนวก).*** ปริญญานิพนธ์ กศม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.

ดารณี อุทัยรัตนกิจ. (2538). ***การศึกษาสำหรับคนพิการในยุคโลกาภิวัฒน์.*** กรุงเทพฯ : สถาบันพัฒนาคุณภาพ วิชาการ. (พว.).

ดุษฎี บริพัตร ณ อยุธยา. (2522). ***หนังสืออุเทศวิธีสอนดนตรีนาฏศิลป์เบื้องต้น.*** กรุงเทพฯ :กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.

นิภา ศรีไพโรจน์ (2533). ***สถิตินอนพาราเมตริก.*** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

นิตินันท์ วิชิตชลชัย. (2535). ***ผลของการใช้ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครองที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

นิรัตน์ กรองสอาด. (2535). ***การศึกษาการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นเทคนิคในการสื่อความหมาย ที่มีผลต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.

บุญลือ ทองอยู่. (2527). "ความคิดสร้างสรรค์," ***รวมบทความการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก***. กรุงเทพฯ. ม.ป.พ.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2541) ***คิดเก่ง สมองไว*** . กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ .

ประเวศ วะสี. (2537). ***ยุทธศาสตร์ทางปัญญาแห่งชาติ*** . กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย .

ผดุง อารยะวิญญู. (2533). ***การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ.*** กรุงเทพฯ : บรรณากิจ.

_____. (2541). ***การศึกษาสำหรับเด็กที่มีความต้องการพิเศษ.*** พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แว่นแก้ว.

ผุสดี กุฎอินทร์. (2526). " เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์," ***เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมเด็กหน่วยที่ 8-15*** .พิมพ์ครั้งที่ 2. หน้า 63-111. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

พัชรี ผลโยธิน (2523). "กายบริหารและจังหวะสำหรับ เด็กก่อนวัยเรียน" ***เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน.*** ม.ป.พ.

พิชิต ภูมิจันทร์. (2523). ***กิจกรรมเข้าจังหวะ.*** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์ .

_____. (2524). ***กิจกรรมเข้าจังหวะ.*** กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

พูนพิศ อมาตยกุล และคนอื่นๆ. (2522). ***โสตสัมผัสวิทยา.*** กรุงเทพฯ : คณะแพทยศาสตร์. โรงพยาบาลรามาธิบดี. มหาวิทยาลัยมหิดล .

พวงทอง ไสยวรรณ. (2530). ***กิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย.*** พิษณุโลก : ภาควิชาการอนุบาลศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูพิบูลสงคราม.

พวงรัตน์ เรืองปรีชา (2528). ***การศึกษาแบบการคิดของเด็กปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เพียงจิต โรจน์ศุภรัตน์. (2531). ***การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มกับรายบุคคล*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.

ไพรัตน์ วงษ์นาม. (2523). ***การสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในจังหวัดอุดรธานี.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.

ภรณี คุรุรัตนะ. (2526). ***ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก.*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

มลิวัลย์ ธรรมแสง. (2521). ***คู่มือการฝึกฟังและพูด.*** กรุงเทพฯ : มูลนิธิอนุเคราะห์คนหูหนวกในพระบรมราชนูปถัมภ์.

มัทธนี ตุลยาทร. (2522). ***เพลงประกอบกิจกรรมและเสริมประสบการณ์ในระดับอนุบาล.*** ขอนแก่น : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

มาณวิภา ผลวิรุฬห์. (2533). ***ความสามารถในการเล่าเหตุการณ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนโดยใช้ทักษะพื้นฐานละครสร้างสรรค์กับการสอนตามแบบแผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2527). " การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์, " ***รวมบทความความการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ .*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เยาวนา ดลแม้น. (2535). ***การศึกษาผลการจัดประสบการณ์แบบบูรณาการกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะกับกิจกรรมในวงกลมที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ลออ ชุติกร และจิตต์ใส อินทโสพส. (2524). ***รายงานการวิจัยเรื่องการเปรียบเทียบพัฒนาการทางภาษาของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินที่เรียนร่วมกับเด็กปกติและที่เรียนชั้นพิเศษในระดับอนุบาล.*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

ลาวัณย์ สุกกรี และเทพวาณี หอมสนิท. (2521). ***กิจกรรมเข้าจังหวะ.*** กรุงเทพฯ : กรุงเทพฯการพิมพ์ .

เลิศ อานันทะ. (2521,มิถุนายน). "ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก," ***แม่และเด็ก***. 2(5) : 21 – 24.

วัลลีย์ ภัทโรภาส. (2533). "การเคลื่อนไหวพื้นฐาน," ***เอกสารประกอบการอบรมกิจกรรมกลางแจ้ง ระหว่าง วันที่ 3 – 5 เมษายน 2533.*** ม.ป.พ.

วราภรณ์ รักวิจัย. (2525). "กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน" ***เอกสารประกอบการสอนวิชากร. 531.*** กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2523). ***กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน.*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2527). ***หลักและวิธีสอนวิชาการพลศึกษา.*** กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

ศรียา นิยมธรรม.(2535). ***ความบกพร่องทางการได้ยิน ผลกระทบทางจิตวิทยาการศึกษาและสังคม.*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ศรียา นิยมธรรม และประภัสร นิยมธรรม. (2518). ***พัฒนาการทางภาษา.*** พิมพ์ครั้งที่ 1. เจริญพัฒน์การพิมพ์.

ศรีสุดา ดัมภีรภัทร. (2534). ***ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

ศูนย์พัฒนศึกษาอาเซียนแห่งประเทศไทย. (2527). ***การศึกษาสถานภาพของเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยินในประเทศไทย ปี 2526.*** ทบวงมหาวิทยาลัย.

สายเพ็ชรรินทร์ มีชื่น (2528). ***การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กหูหนวกกับเด็กปกติระดับประถมศึกษาปีที่ 3 – 4 .*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุรางค์ศรี เมธานนท์ (2528). ***กิจกรรมเช้าจังหวะ.*** กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู .

สุดคนึง ผุดเพชรแก้ว. (2528). ***การทดสอบระดับสติปัญญาของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยินอายุ 7 – 9 ปี*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุนทรี สราญชาติ. (2533). ***ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย).กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

แสงจันทร์ คำเมือง. (ม.ป.ป.). ***การอบรมเลี้ยงดูและพัฒนาเด็กที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน.*** กรุงเทพฯ : ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2537). ***เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.*** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.

สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรี. (2523). ***การจัดบริการศูนย์เด็กก่อนวัยเรียน*** กรุงเทพฯ .ม.ป.พ.

สำนักงาน คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, กระทรวงศึกษาธิการ. (2531). " การจัดประสบการณ์ และ กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษา," ***ในชุดอบรมบุคลากรระดับก่อนประถมศึกษา***.หน่วยที่ 2. ม.ป.พ.

สำเร็จ มณีเนตร. (2520). ***กิจกรรมเข้าจังหวะ.*** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

อธิภัทร สายนาค. (2543). ***การศึกษาเจตคติต่อการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะของครูที่ใช้คู่มือการประเมินการสอน.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.

อรุณี เหลืองหิรัญ. (2532). ***การศึกษาความพร้อมทางภาษาและการคิดแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้โครงสร้างระดับยอด.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ :บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

อนงค์ แสงเงิน (2533). ***การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถ่ายเอกสาร.

อัจฉรา จันไกรผล. (2518). ***การดัดแปลงแบบทดสอบเดอะซิคาโกนอนเวอร์เปิลเอกแซมมิเนชั่น เพื่อใช้กับเด็กหูหนวกไทย.*** วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

อารี รังสินันท์ (2526). ***ความคิดสร้างสรรค์.*** กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

_____.(2527). ***ความคิดสร้างสรรค์.*** กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ชนะการพิมพ์ .

_____.(2528). ***ความคิดสร้างสรรค์.*** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา.

_____.(2532). ***ความคิดสร้างสรรค์ .*** กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา .

อารมณ์ ทักษิณ. (2526). ***การเปรียบเทียบพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียนที่มีการเล่นต่างกัน.*** ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

Anderson, Ronald, D. and others. (1979). ***Developing Children' s Thinking Through Sciences***. Englewood Cliffs N.J.,PrenticeHall , Inc.

Annarino ,Anthony A. (1973). ***Fundamental Movement and Sport Skill Development For the Elementary and Middle School.*** Ohio : Charlis E. Merrill.

Brown, D.H. (1940). ***Principle of Language Learning and Teaching***. New Jersey : Prentice – Hall.

Cliatt, P.J., Shaw, M.J. and Sherwood, J.M. (1980, December)."Effects of Training on The Divergent Thinking Abilities of Kindergarten Children,"***Child Development.*** 51 : 1061 – 1064.

Gallagher, J.J. (1975). ***Teaching the Gifted Child.*** Boston Allyn and Bacan Inc .

Gallahue , David L. (1982). ***Developmental Movement Experiences for Children.*** In Canada : John Wiley And Sons, Inc.

Guilford, J. P. (1967). ***The Nature of Human Intelligence***. New York : McGraw Hill , Inc.

Guilford, J.P. and Hopefner, R. (1971). ***The Analysis of Intelligence*** . New York : McGraw Hill , Inc.

Hilgard, E.R. and Atkinson, R.C. (1967). ***Introduction to Psychology***. New York : Harcourt Brace and World.

Hurlock, E.B. (1972). ***Child Development.*** 5th ed. New York : McGraw – Hill.

Hwang, R.L. (1986, August).The Creative effectiveness of Movement and Music in Fifth Grade Children's ArtClass Motivation," ***Dissertation Abstract***.47 : 2857.

Jellen, Hans G. and Urban, Klaus K. (I1986, Autumn).The TCT-DP(Test for Creative Thinking-Drawing Production : An Instrument that Can Be Applied to Most age and Ability Groups,"***The Creative Child and Adult.*** Quarterly. XI(3) : 137 – 155 .

Kramer, Aaron and Lucien, Buck, A. (1976, February). "Poetic Creative in Deaf Children," ***American Annals of The Deaf.*** 121 : 31 – 37.

Kuziemski , N.E. (1977, October)." Relationships Among Imaginative Play Predisposition CreativeThinking, and Reflectiivity Implusivity in Second – Graders,"***Dissertation Abstracts International.*** 38 : 1961 – B .

Lowenfeld, Viktor and Lambert, Brittain W. (1987). ***Creative and Mental Growth.*** New York : Macmillan Publishing Company.

Metz, E.R. (1986, April) ." Movement As A Musical Response Among Preschool Children,"***Dissertation Abstracts International.*** 47 (10) : 3691 – A.

Moors, Donald, F. (1978). ***Education the Deaf Psychology, Principles and Practices***. Boston Honghton Mifflin Company.

Roger , G.R. (1970). ***Towards a Theory of Creative in Creativity*** . Harmondsworth : PenGnin Ltd .

Silver , Rawley A. (1977, June). " The Question of Imagination , Originality , and Abstract Thinking by Deaf Children ," ***American Annals of the Deaf***. 122 : 349.

Simpson, R,W.(1922,January,)." Creative Imagination, " ***American Journal of Psychology***. 29 : 131 –136.

Singer, R.N. (1976). ***Physical Education Foundation.*** New York :Holt Reinehart and Winston.

Singer, Dorothy and Mary, Louise. (1976, February). " Imagination Content in Dreams Of The Deaf Children," ***American Annals of The Deaf.*** 121 : 44 - 48.

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

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

Wallach, Michael A. and Nathan, Kogan.(1965). ***Models of Thinking in Young Children.*** New York : Holt Reinchart and Winston Inc.

Wilson, T.R. (1985, April). "The Effect of Creative Movement and Contact Improvisation Experience on Self-Awareness," ***Dissertation Abstract*** . 46 : 1556.

ԱՐԱՄՈՒՆ

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ

1. นางสาวสุมาลี เรืองแก้ว
   อาจารย์ 2 ระดับ 7 โครงการสอนเด็กเรียนร่วม โรงเรียนพญาไท
   กองการศึกษาเพื่อคนพิการ กรมสามัญศึกษา
   กระทรวงศึกษาธิการ

2. นางสาวสุขพัชรา ซิ้มเจริญ
   อาจารย์ 2 ระดับ 7 ศึกษานิเทศก์ กองการศึกษาเพื่อคนพิการ กรมสามัญศึกษา
   กระทรวงศึกษาธิการ

3. นางสาววัลยา สุทธิพิบูลย์
   อาจารย์ 2 ระดับ 7 ศูนย์การศึกษาพิเศษส่วนกลาง กระทรวงศึกษาธิการ

ผู้เชี่ยวชาญตรวจแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ท่าน คือ

1. นายสมบัติ สง่าเนตร
   ศึกษานิเทศก์ระดับ 7 สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาจังหวัดสระบุรี
   กระทรวงศึกษาธิการ

2. นางสาวเทียมใจ พิมพ์วงศ์
   กศ.ม สาขาปัญญาเลิศ ภาควิชาการศึกษาพิเศษ คณะศึกษาศาสตร์
   มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. นางสาวรัศมี โพนเมืองหล้า
   อาจารย์ 1 ระดับ 5 โรงเรียนวัดบุญญราศรี จังหวัดชลบุรี

ภาคผนวก ข

แผนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ จำนวน 40 แผน

กิจกรรมที่ 1 **กิจกรรม รู้จักกันไว้**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์กันในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อุปกรณ์ 1. เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ สนาม หรือห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมและจับมือกันไว้

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูเปิดเพลงและให้นักเรียนเคลื่อนไหวตามเพลงด้วยท่าทางอิสระ
2. ให้นักเรียนเคลื่อนไหวอยู่กับที่ โดยคิดท่าทางเคลื่อนไหวเองตามจังหวะเพลง

3.เคลื่อนไหวออกจากพื้นที่ให้กระจายไปทั่วพื้นที่ฝึก ทักทายเพื่อนด้วยการแตะสัมผัส

4.ให้นักเรียนแต่ละคนคิดท่าทางเคลื่อนไหวไม่ซ้ำกัน และตั้งใจฟังคำสั่งและสัญญาณ เช่น "เมื่อนักเรียนเคลื่อนไหวไปพบคนที่ถูกใจให้เคลื่อนไหวไปเป็นคู่ๆ"

5.เมื่อพบคู่ที่ถูกใจให้รวมกลุ่ม 4 – 8 คน

ขั้นฝึก

1. ครูให้สัญญาณให้นักเรียนเล่นเกมตามที่ครูอธิบาย

2.เมื่อได้ยินสัญญาณหยุด ให้หยุดทันที่เคลื่อนไหวอยู่ท่าใดก็หยุดท่านั้น เมื่อได้ยินคำสั่งหรือสัญญาณให้เคลื่อนไหวต่อไป

3.ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า"วันนี้นักเรียนทักทายเพื่อนอย่างไร มีความรู้สึกอย่างไร"

2.นักเรียนคิดท่าทางเคลื่อนไหวอย่างไรได้บ้าง ภายในเวลาที่ครูกำหนดให้ คือ 3 นาที

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 2 **กิจกรรมทักทาย**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียนเพื่อให้เกิดความเข้าใจกัน
3. เพื่อฝึกการใช้คำว่า "สวัสดี" ทักทายกันเมื่อพบกัน
4. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักคิดได้ยืดหยุ่นและหลากหลาย

อุปกรณ์ 1. เทปเพลง" สวัสดี " 2. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลม 2 วง ซ้อนกัน โดยหันเข้าหากัน

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูถามนักเรียนว่า" ร้องเพลง สวัสดี เป็นหรือไม่ " ครูเปิดเทปเพลง " สวัสดี " ให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลง สวัสดี กับครู โดยร้องว่า

เพลง " สวัสดี "

เนื้อเพลง สวัสดี สวัสดี ยินดีที่พบกัน

เธอและฉัน พบกันสวัสดี

2 ในขณะที่ร้องเพลง ครูแสดงท่าทางการ พนมมือสวัสดี ประกอบเพลงไปด้วย และให้นักเรียนทำตาม

3.เมื่อร้องเพลงจบ ครูให้สัญญาณเปลี่ยนคู่พร้อมๆกัน โดยให้ก้าวเท้าไปข้างซ้ายทั้งวงนอกและวงใน แล้วจะได้คู่ใหม่ทันที่

ขั้นฝึก

1.เมื่อครูให้สัญญาณ นักเรียนเริ่มร้องเพลงและเดินไปเป็นวงกลม เมื่อจบเพลงให้นักเรียนจับคู่ทักทายกัน

2.ให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำหลายๆครั้งโดยให้สลับคู่ไปจนครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

1.เมื่อได้ยินสัญญาณให้เคลื่อนไหวต่อไป

2.เมื่อพบคู่ที่ถูกใจ ให้เคลื่อนไหวไปกับคู่ของตน

3.เมื่อพบคู่ที่ถูกใจก็เคลื่อนที่มาจับกลุ่มๆละ 4 – 8 คน

4.จินตนาการว่าแต่ละกลุ่ม เหมือนกลุ่มก้อนเมฆที่ล่องลอยอยู่บนท้องฟ้า เคลื่อนไหวเบาๆล่องลอยอยู่บนท้องฟ้าสง่างาม ล่องลอย สูง กลาง ต่ำ เปลี่ยนระดับเสมอ

5.เคลื่อนไหวเป็นกลุ่มทั่วพื้นที่ และกระจายไม่ไปติดหรือชนกลุ่มอื่น

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่านักเรียนคิดวิธีใดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 3 **กิจกรรมการแนะนำตัว**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียนเพื่อสร้างความคุ้นเคยกัน

3.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมวงใหญ่

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนทุกคนยืนกันเป็นวงกลมวงใหญ่

2. ให้นักเรียนออกมาแนะนำตนเองโดยใช้ท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละคนเช่น ถ้าเด็กชื่อ กระต่ายก็ให้ชูนิ้ว 2 นิ้วไว้ที่ศรีษะ 2 ข้าง เพื่อแสดงว่าตนเองมีเอกลักษณ์เป็นต้น

3. ให้นักเรียนทุกคนตั้งใจฟังเพื่อนและจดจำเอกลักษณ์ของเพื่อนให้ได้และแสดงตามท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ของเพื่อน

4.ให้นักเรียนทุกคนในวงกลมได้มีโอกาสแสดงท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวและให้นักเรียนทำท่าทางตามเพื่อนที่แสดงจนครบทุกคน การแสดงท่าทางจะต้องไม่ซ้ำกัน

ขั้นฝึก

1.ให้นักเรียนจับคู่กับเพื่อนที่ถูกใจและต่างก็จดจำและแสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเพื่อนที่เป็นคู่กัน

2.ให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นกลุ่มละ 3 หรือ 4 คนเพื่อให้สมาชิกในกลุ่มจดจำและแสดงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของสมาชิกแต่ละตนในกลุ่ม

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า นักเรียนแต่ละคนมีเอกลักษณ์ที่เป็นท่าทางเฉพาะตัวอย่างไร

2.นักเรียนชอบเอกลักษณ์เฉพาะตัวของตนเองหรือไม่

3.นักเรียนจำเอกลักษณ์เฉพาะตัวของเพื่อนคนใดได้บ้าง

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 4 **กิจกรรมหัวเราะ**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อให้นักเรียนเกิดความความสนุกสนาน
3. ฝึกการจำสัญลักษณ์ของตนเองและผู้อื่น
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักคิดได้อย่างละเอียดลออ

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลมโดยหันหน้าเข้าหาวงกลม และครูยืนอยู่กลางวงกลม

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูให้นักเรียนแต่ละคนนับ 1 2 3 4 5 ไปเรื่อยๆจนครบ 100 นักเรียนคนไหนที่นับเลขจำนวนที่ ลงท้ายด้วยเลข 5 ให้เปลี่ยนเป็นเสียง หัวเราะ แทน ที่จะพูดคำว่า 5 เช่น 1 2 3 4 ฮ่า ฮ่า ฮ่า ฮ่า 6 7 8 9 10 11 12 13 14 ฮ่า ฮ่า ฮ่า ฮ่า เป็นต้น

2.ผู้เล่นคนใดที่นับผิดจากที่กำหนดให้ออกจากการเล่นโดยให้เข้าไปยืนในวงกลม เป็นกรรมการคอยดูคนที่นับผิด ออกมาเป็นกรรมการต่อๆไป

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ให้นักเรียนเล่นเกมจนครบทุกคนและหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " ให้ช่วยกันคิดว่าจะให้นักเรียนที่ยืนอยู่ในวงกลมแสดงท่าทางอะไรบ้าง " ครูกำหนดเวลาให้3 นาที

2.ครูให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางที่นักเรียนช่วยกันคิด

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปท่าทางและการแสดงออก
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 5 **กิจกรรมพื้นที่เฉพาะตัว**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการควบคุมตนเอง
3. เพื่อฝึกการนับเลขเรียงตามลำดับ
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อุปกรณ์ 1.เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป 3.นกหวีด

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ให้นักเรียนเดินไปรอบพื้นที่ห้องอย่างอิสระ แต่ต้องไม่ชนหรือแตะต้องกับผู้อื่น

2. ครูเปิดเพลงและครูให้สัญญาณนักเรียนเดินตามจังหวะและเพลงโดยช่วยกันร้อง เดินให้ทั่วพื้นที่และเดินไปโดยไม่ให้ชนกัน

ขั้นอธิบายและสาธิต

ครูสาธิตการเดินไปข้างหน้าจากด้านหนึ่งของห้องไปอีกด้านหนึ่งและการเดินถอยหลังกลับไปจุดเริ่มต้นให้นักเรียนดู

ขั้นฝึก

1.ครูกระตุ้นกิจกรรมด้วยคำพูดเช่น

- ให้นักเรียนเคลื่อนไหวไปทั่วๆพื้นที่ที่กำหนด
- ถ้าเราไม่เดินไปข้างหน้าเราจะเดินอย่างไรได้บ้าง หรือ เข่านำ ซี่โครงนำ กันนำ ฯลฯ
- นักเรียนลองสังเกตซิว่าใครบ้างที่เดินเข้มแข็ง
- ใครบ้างจะเดินนุ่มนวลเหมือนนางแบบ

2.ครูให้สัญญาณหยุดโดยเป่านกหวีด ให้นักเรียนหยุดการเคลื่อนไหวทันที เพื่อสังเกตการบังคับกล้ามเนื้อ และการทรงตัว ให้ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

ครูให้นักเรียนคิดวิธีการเคลื่อนไหวตามที่นักเรียนชอบและออกมาสาธิตวิธีการเดินของแต่ละคนที่คิดได้ โดยกำหนดเวลาให้ 3 นาที

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 6 **กิจกรรมการจำกัดพื้นที่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการฟังและทำตามคำสั่ง
3 .เพื่อฝึกการเดินตามจังหวะ
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนรู้จักการยืดหยุ่น
5. เพื่อควบคุมตนเองไม่ให้ชนกับผู้อื่น

อุปกรณ์ 1.เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป 3.นกหวีด

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเข้าแถวเรียงกัน
2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูเปิดเพลงและสาธิตการเดินตามจังหวะเพลงให้นักเรียนดูร้องเพลง เราเดินด้วยกัน พร้อมทำจังหวะ
2. ครูบอกให้นักเรียนเดินไปรอบพื้นที่ห้องอย่างอิสระ แต่ต้องไม่ชนหรือแตะต้องกับผู้อื่น
3. ครูให้นักเรียนหาพื้นที่เฉพาะตัวโดยอิสระไม่ให้สัมผัสหรือแตะโดนคนอื่น

ขั้นฝึก

1. ครูให้สัญญาณนักเรียนเดินตามจังหวะและเพลง โดยช่วยกันร้อง เดินให้ทั่วพื้นที่และไม่ชนกัน
2. ให้นักเรียนเดินไปข้างหน้า ข้างหลัง ไปด้านข้างๆ
3.ให้นักเรียนพยายามควบคุมความเร็ว ความสมดุลการเคลื่อนไหวของตนเองโดยไม่ให้ไปชนผู้อื่น
4.ครูจำกัดพื้นที่ในการเดินจากพื้นที่ทั้งหมดลงเหลือพื้นที่1ใน 2 ของห้องและให้นักเรียนเดินไปรอบพื้นโดยไม่ให้ชนกับผู้อื่น โดยการตีเส้นขอบเขตให้แคบลง
5.เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมไปพอสมควรแล้วครูจำกัดพื้นที่ในการเดินของนักเรียนลงอีกเหลือ 1 ใน 4 ของพื้นที่ทั้งหมดเพื่อให้นักเรียนรู้จักการควบคุม ตนเองไม่ไปเดินชนผู้อื่น

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่านอกจากการเดินไปข้างหน้า ข้างหลัง ไปข้างๆแล้ว นักเรียนเดิน

ท่าใดได้ อีกให้นักเรียนแต่ละคนลองคิดท่าการเดินโดยไม่ให้ซ้ำกันและให้เป็นผู้นำในการเดินท่านั้นในกิจกรรมทีครูสอนมาแล้ว ภายเวลาที่กำหนด 3 นาที

2. ครูให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดู และให้เพื่อนทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปว่านักเรียนคิดวิธีกรใดได้

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 7 **กิจกรรมตัวเลขหรรษา**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการเล่นเป็นกลุ่ม
3 . ฝึกการฟังตัวเลขตามที่ครูบอก
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดคล่องแคล่วว่องไว

อุปกรณ์ บัตรคำหมายเลข 1 , 2 , 3,.....

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายภายในพื้นที่ที่กำหนด

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูเปิดเพลงเบา ๆ

2.ครูให้นักเรียนวิ่งเบาๆไปรอบพื้นที่

3.ครูให้สัญญาณหยุดนักเรียนหยุดวิ่งทันที ครูบอกตัวเลข และให้นักเรียนจับกลุ่มเท่ากับจำนวนตัวเลขที่ครูบอก เช่น ถ้าครูพูดว่า เลข 3 ให้นักเรียนจับกลุ่มเป็นกลุ่มละ 3 คน ให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ ทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้งโดยบอกเลขสลับกันไปเรื่อย

ขั้นฝึก

1. ให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายไปรอบห้องและวิ่งไปรอบพื้นที่ตามเสียงเพลงที่ครูเปิด

2. เมื่อนักเรียนจับกลุ่มกันแล้วให้นักเรียนในกลุ่มบอกท่าทางที่เป็นเอกลักษณ์ประจำตัวของเพื่อนในกลุ่ม

3.ให้นักเรียนเล่นจับกลุ่มโดยเปลี่ยนสมาชิกในกลุ่มไปเรื่อยๆไม่ควรให้ซ้ำกัน

4. ให้นักเรียนเล่นเกมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการวิ่งเพื่อจับกลุ่มแล้ว นักเรียนคิดว่าใช้การเคลื่อนไหวอะไรได้อีกในการเล่นจับกลุ่มตามตัวเลขที่ครูบอก

2.ครูให้นักเรียนคิดและทำท่าทางให้เพื่อนดู และเป็นผู้นำ และให้เพื่อนๆทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 8 กิจกรรมตบมือ และย่ำเท้า

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่ให้สัมพันธ์กับกล้ามเนื้อมัดเล็ก
3. ฝึกให้นักเรียนคิดอย่างคล่องแคล่ว

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ให้นักเรียนตั้งแถวเป็นวงกลมวงใหญ่

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูสาธิตให้นักเรียนดูโดยการตบมือเบาๆ และค่อยเพิ่มความเร็วและแรงขึ้น
2. ครูสาธิตให้นักเรียนดูวิธีการย่ำเท้าเบาๆก่อนแล้วค่อยๆเพิ่มความเร็วและแรงขึ้น
3. ครูอธิบายว่าให้นักเรียนทราบว่าก่อนที่จะทำกิจกรรมให้นักเรียนนั่งลงโดยให้วางแขนไว้แนบลำตัว ตั้งเข่าขึ้นและย่ำเท้าเบาๆ และค่อยเพิ่มความแรงและความเร็วขึ้นเท่าที่จะทำได้ พร้อมทั้งสาธิตให้นักเรียนดู

ขั้นฝึก

1. ครูให้นักเรียนตั้งแถวเป็นวงกลมและเล่นเกมตามที่ครูสาธิตให้ดู
2. ให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำๆหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1. ครูถามว่านักเรียนสามารถตบมือพร้อมกับย่ำเท้าในเวลาเดียวกันได้หรือไม่
2. ให้นักเรียนลองคิดดูว่ามีท่าใดได้อีกที่นักเรียนสามารถทำไปพร้อมๆกับการตบมือได้อ
3. ให้นักเรียนลองทำท่าทางนั้นและให้เพื่อนๆทำตาม
4. ให้นักเรียนทุกคนได้มีโอกาสแสดงออกเป็นทั้งผู้นำและผู้ตาม

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 9 **กิจกรรมบนกำแพง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่มีความสัมพันธ์กับสายตา
3. ฝึกให้นักเรียนคิดละเอียดลออ

อุปกรณ์ บัตรคำหมายเลข 1 , 2 , 3,.....

สถานที่ ห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวเรียงกัน

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูยืนกลางห้องซึ่งบนกำแพงห้องเรียนให้ติดหมายเลข 1 , 2, 3..ไว้

2.ให้นักเรียนเข้าแถวเรียงกันที่หมายเลข1

3.ครูบอกให้นักเรียนทำตามคำสั่งของครู เช่น ครูสั่งว่า " กระโดดกระต่ายมาที่หมายเลข 3, คลานมาที่หมายเลข 2, เดินสไลด์ด้านข้างมาที่หมายเลข 4 " เป็นต้น

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณโดยครูบอกให้นักเรียนทำตามคำสั่งที่ครูบอก

2.ให้นักเรียนทำกิจกรรมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1. ครูถามนักเรียนว่า " มีใครคิดได้ว่ายังมีวิธีการเคลื่อนไหวใดที่จะสามารถเคลื่อนที่ไปยังหมายเลขต่างๆได้อีกให้นักเรียนลองคิด ภายในเวลาที่กำหนด 3 นาที ให้ได้มากที่สุด

2. ครูให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาแสดงให้เพื่อนดูและให้เพื่อนๆทำตาม

3. ครูกระตุ้นให้นักเรียนทุกคนแสดงความคิดและแสดงออก

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 10 กิจกรรม ที่นี่ ที่นั้น ที่โน้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการฟังคำสั่งและปฏิบัติตามได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว
3.เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดได้อย่างคล่องแคล่ว

อุปกรณ์ -

สถานที่ สนามหรือห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ให้นักเรียนเดลื่อนตัวไปรอบๆ ห้องเรียนหรือโรงยิม โดยดูท่าทางและฟังคำสั่งจากครู ซึ่งทำท่าทางประกอบการพูด

2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.เมื่อครูทำท่าทางโดยชี้ที่ตัวครูและพูดว่า "ที่นี่" ให้นักเรียนวิ่งมารวมกันที่ครู

2.เมื่อครูพูดว่า " ที่นั้น" โดยครูชี้ไปตรงที่ใดที่หนึ่งก็ได้ให้นักเรียนวิ่งไปรวมกันที่ที่ครูชี้บอกและเมื่อครูบอกว่า " ที่โน้น " หมายถึงที่ต่างๆทั่วไปที่นักเรียนจะต้องวิ่งไปรอบเพื่อหนีการถูกแปะถ้าใครถูกแปะได้ต้องเป็นคนออกมายืนบอกแทน

3. ครูบอกให้นักเรียนตั้งใจฟังคำสั่ง

ขั้นฝึก

1.ครูเลือกให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นคนบอกคำว่า " ที่นี่ ที่นั้น และที่โน่น "

2.ครูให้สัญญาณเพื่อเริ่มเล่นเกม

3.ให้นักเรียนทำกิจกรรมหลายๆครั้ง หรือจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1. ครูถามนักเรียนว่า มีวิธีอื่นอีกไหมในการเคลื่อนที่ไป ที่นี่ ที่นั้น ที่โน้นให้นักเรียนลองคิดดู ครูให้เวลา 3 นาที

2. เมื่อนักเรียนสามารถคิดวิธีการได้แล้วให้นักเรียนแต่ละคนแสดงความคิดและแสดงให้เพื่อนๆดูและทำตามที่ละคน

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 11 **กิจกรรมหลังชนหลัง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1.เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกความสัมพันธ์กันในการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม

อุปกรณ์ 1. เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ สนามหรือห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายในพื้นที่ที่กำหนดโดยไม่มีรูปแบบ

2.บอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูเปิดเพลงเบาๆและให้นักเรียนเคลื่อนที่ไปรอบๆห้องอย่างอิสระ

2.เมื่อเพลงหยุด ให้นักเรียน ให้นักเรียนแต่ละคนจับคู่กันโดยหันหลังชนกันให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

3.เมื่อเปิดเพลงอีกครั้งให้นักเรียนเคลื่อนที่ไปรอบๆห้องอีกครั้งและเมื่อเพลงหยุดให้นักเรียนจับคู่อีกครั้งแต่คู่จะต้องไม่ซ้ำกับครั้งที่แล้ว ต้องเปลี่ยนคู่ไปไม่ซ้ำกัน

ขั้นฝึก

1.ครูเปิดเพลงและให้สัญญาณให้นักเรียนเล่นเกมตามที่ครูอธิบาย

2.ครูให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำๆหลายครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า" ยังมีวิธีการเคลื่อนที่แบบใดอีกที่สามารถนำมาเล่นในกิจกรรมนี้"

2.ให้นักเรียนลองคิดวิธีการเคลื่อนที่วิธีอื่นที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่นคนละ 1 วิธี และแสดงให้เพื่อนดูและให้เพื่อนทำตาม

3.ครูถามนักเรียนว่า "มีวิธีการจับกลุ่มเท่าใดได้อีกที่สามารถหันหลังชนกันได้อีก" ให้นักเรียนคิดวิธีและลองทำดู

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 12 **กิจกรรมจับคู่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกการจำคู่ของตนเอง

3.เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดอย่างละเอียดลออ

อุปกรณ์ 1. เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ สนามหรือห้องโล่ง ขนาด 5 X 7 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนยืนเป็นวงกลม 2 วงซ้อนกัน อบอุ่นร่างกายตามครู (ได้แก่ สลัดข้อมือ สลัดข้อเท้า , กระโดดอยู่กับที่ . วิ่งอยู่กับที่)

2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูบอกให้นักเรียนยืนให้ตรงเป็นคู่ๆ และจำคู่ของตนเองไว้ ให้นักเรียนหันหน้าสวนทางกันระหว่างวงใน และวงนอก

2.ครูให้สัญญาณโดยเปิดเพลง และให้นักเรียนเริ่มเดินไปเป็นวงกลม นักเรียนอาจจะร้องเพลงตาม หรือตบมือตามจังหวะไปด้วย

3.เมื่อเดินไปจนครบรอบ ครูปิดเพลง ให้นักเรียนหยุดเดินและรีบวิ่งไปหาคู่ของตน เมื่อเจอคู่ของตนให้จับมือกันแล้วนั่งลง

ขั้นฝึก

1.ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติตามที่ครูได้อธิบายและสาธิต

2.ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นักเรียนคิดว่า ยังมีวิธีการเคลื่อนไหวแบบอื่นอีกหรือไม่ นอกจากการเดินและตบมือตามจังหวะ ให้นักเรียนลองคิดดู ครูกำหนดให้เวลาคิดภายใน 3 วินาที "

2.ครให้นักเรียนที่คิดได้แล้ว ออกมาสาธิตวิธีการเคลื่อนไหวตามจังหวะและให้เพื่อนๆ ลองทำตาม

ขั้นสรุป

1. นักเรียนช่วยกันสรุปท่าทางที่นักเรียนคิดได้

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 13 กิจกรรมคนตาบอด

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการสร้างประสาทสัมผัสโดยไม่ใช้การมอง
3. ฝึกการทำงานร่วมกันเป็นทีม
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้อง ซึ่งแบ่งเขต โดยขีดเส้นเริ่มต้น ห่างจากเส้นชัยประมาณ 15 – 20 ฟุต

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนจับกลุ่ม เป็นกลุ่มละ 3 คน
2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มยืนจับมือกันเป็นรูปสามเหลี่ยมหลังเส้นเริ่มต้นโดยให้คนหน้า 2 คนยืนหันหลังให้เส้นชัย มือที่ชิดกันให้จับกันไว้ ส่วนมือด้านนอกให้จับคนที่ 3 ซึ่งยืนหันหน้าไปทางเส้นชัย

2. เมื่อได้ยินสัญญาณให้ทั้ง 3 คนออกวิ่งไปยังเส้นชัยที่อยู่ห่างประมาณ 15 – 20 ฟุตให้เร็วที่สุดและระมัดระวังอย่าให้หกล้ม หรือชนกับกลุ่มอื่น

ขั้นฝึก

1. ครูให้นักเรียนลงมือปฏิบัติตามขั้นตอนที่ครูอธิบายและสาธิต
2. ครูให้นักเรียนเล่นซ้ำหลายๆครั้ง ภายในกำหนดเวลา 5 นาที

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " ลองพยายามเคลื่อนไหวไปเส้นชัยโดยวิธีอื่นสิ" ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิด ภายในเวลา 3 นาที

2.ครูให้นักเรียนกลุ่มใดที่คิดได้ก่อนแล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดู และให้เพื่อนทำท่าทางการเคลื่อนไหวตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการเคลื่อนไหวของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 14 **กิจกรรมเก้าอี้วิเศษ**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกความสามารถในการเลียนแบบท่าทางสิ่งที่เป็นธรรมชาติเช่นท่าทางสัตว์ต่างๆ

3.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น

อุปกรณ์ เก้าอี้ 1 ตัว

สถานที่ ห้องกว้าง หรือ สนาม

วิธีเล่น

ขั้นนำ

1.ครูจัดเก้าอี้ตัวนำตัวหนึ่งมาตั้งด้านหน้า ตรงกลาง เพื่อให้นักเรียนทุกคนได้เห็นผู้ที่นั่งหรือยืนบนเก้าอี้ได้ชัดเจน

2. ให้นักเรียนเข้าแถวตอน 2 แถว โดยแบ่งนักเรียนจำนวนเท่าๆกัน

3.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูยืนบนเก้าอี้วิเศษหน้าแถวนักเรียน และบอกนักเรียนที่อยู่ในแถวให้ดูครู ถ้าครูแสดงท่าทางใดก็ให้นักเรียนแสดงท่าทางเช่นนั้นตาม เช่น ครูทำท่าแมว ให้นักเรียนทำท่าแมวตาม เป็นต้น

2. ครูเลือกคนที่จะมายืนบนเก้าอี้แทนครู และให้นักเรียนที่ยืนบนเก้าอี้ คิดท่าของสัตว์ตัวที่นักเรียนชอบและแสดงท่าทางหรือเสียงร้องออกมา และให้เพื่อนที่ไม่ได้ยืนบนเก้าอี้ทำตาม

ขั้นฝึก

1. ครูให้นักเรียนคนแรกของแถวขึ้นมาเป็นผู้นำยืนบนเก้าอี้วิเศษและแสดงท่าทางให้นักเรียนในแถวดู และให้นักเรียนในแถวทำตามทุกอย่าง ถ้าใครไม่ทำตาม หรือทำตามไม่ทัน ให้มายืนทำท่าทางบนเก้าอี้วิเศษแทน

2. เล่นเกมซ้ำหลายๆครั้งจนครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

ครให้นักเรียนคิดท่าทางบนเก้าอี้วิเศษ ภายในเวลาคนละ 2 นาที โดยให้คิดท่าทางให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ และให้แสดงท่าทางที่ชอบที่ให้เพื่อนๆในแถวทุกคนทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนช่วยสรุปท่าทางต่างๆที่นักเรียนคิดได้

2 .ครูจดบันทึกพฤติกรรมท่าทางการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 15 **กิจกรรมย่องจับหมี**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว เบา หนัก เร็ว ช้า

3.เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดได้อย่างคล่องตัว

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องกว้าง

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูสมมุติให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นหมาป่าตามจับหมี โดยให้นักเรียนเข้าแถวเป็นแถวตอน 2 แถวๆ ละเท่า ๆกัน ครูให้นักเรียนทุกคนนั่งลง

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูสมมุติให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นหมี และให้นักเรียนที่เป็นหมี ออกมาเดินนำหน้าและยืนอยู่ห่างจากแถวนักเรียนประมาณ 1 เมตร

2.ครูให้สัญญาณนักเรียนที่เป็นหมี เดินนำหน้า นักเรียนในแถวลุกขึ้นเดินตามและเมื่อใดที่ครูให้สัญญาณ หมีหยุดเดินและหันหลังกลับไปมองเมื่อไร ให้นักเรียนที่เล่นเป็นหมาป่านั่งลงทันที

3.ถ้าใครนั่งลงช้าจะต้องออกมเป็นหมีแทน

4.ให้นักเรียนเล่นเกมซ้ำๆหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " นักเรียนค้นพบวิธีใหม่ในการเคลื่อนที่ไปจับหมีหรือไม่ให้นักเรียนลองคิดดู " ครูให้เวลานักเรียน 3 นาที

2.ครูให้นักเรียนที่คิดท่าทางได้ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดู และให้เพื่อนทำท่าทางตาม

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปท่าทางที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 16 **กิจกรรมเลียนแบบสัตว์**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกให้รู้จักเลียนแบบท่าทางสัตว์ต่างๆ ได้แก่ หมู แมว ม้า วัว เป็นต้น

3.เพื่อให้นักเรียนคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อุปกรณ์ สลากเขียนชื่อสัตว์ต่างๆ เช่น หมู ม้า วัว ลิง ฯลฯ

สถานที่ ห้องกว้างๆ หรือสนาม

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลมห่างกันพอประมาณ ครูถือสลากที่เตรียมไว้ยืนตรงกลางวงกลม

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูอธิบายวิธีเล่น โดยบอกว่าในสลากที่ครูถืออยู่แต่ละอันนั้นได้เขียนคำสั่งสั้นๆเป็นชื่อสัตว์ เช่น ไก่ หมู ม้า วัว ชะนี ลิง นก ฯลฯ ไว้ ครูจะให้นักเรียนจับสลากคนละ 1 สลาก ถ้าผู้ใดจับได้สลากอันไหนก็ให้ออกมาแสดงท่าทางและส่งเสียงให้คล้ายกับสัตว์ชนิดนั้นๆ

2.ครูลองจับสลากมา 1 สลาก และและให้นักเรียนช่วยกันอ่านชื่อสัตว์ที่จับได้ และครูสาธิตท่าทางของสัตว์นั้นพร้อมทั้งส่งเสียงร้องด้วย

ขั้นฝึก

1.ครูให้นักเรียนจับสลากคนละ 1 สลาก

2.ครูให้นักเรียนออกมาแสดงท่าทางของสัตว์ที่นักเรียนจับได้ ทีละคน เริ่มเล่นจากคนแรกจนครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " นักเรียนมีวิธีใดได้อีกในการแสดงท่าทางของสัตว์ที่นักเรียนจับได้ ให้นักเรียนลองคิดท่าทางอื่นๆให้หลายวิธีเท่าที่จะคิดได้ในเวลาที่กำหนด2 นาที

2.ครูให้นักเรียนที่คิดได้ก่อนออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดูและให้เพื่อนแสดงท่าทางตาม

ขั้นสรุป

1.ครูให้นักเรียนช่วยกันสรุปท่าทางที่คิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 17 **กิจกรรมหมวกมหาภัย**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการเคลื่อนไหวในจังหวะรำวง
3. เพื่อฝึกการเล่นเป็นคู่อย่างมีประสิทธิภาพ
4. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดได้ละเอียดลออ

อุปกรณ์ 1. หมวก 1 ใบ 2. เทปเพลงรำวง 3. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ ห้องกว้างๆ หรือสนาม

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มผู้หญิง และกลุ่มผู้ชาย ให้แต่ละกลุ่มเข้าแถวเป็นวงกลม และยืนซ้อนกันเป็นวงกลม 2 วง ซ้อนกัน โดยให้กลุ่มผู้ชายอยู่ข้างในวงกลม

2.บอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูเปิดเพลงให้นักเรียนทั้งหมดร่วมร้องและรำวงตามไป และที่ศีรษะของฝ่ายหญิงคนหนึ่งจะมีหมวกสวมอยู่ ให้ฝ่ายชายที่เป็นคู่ของตน ถอดหมวกไปใส่ให้กับฝ่ายหญิงของคู่ที่อยู่ถัดไปด้านหลัง และผู้ชายของทุกคู่จะทำหน้าที่ ถอดหมวกไปใส่ให้กับคู่ที่อยู่ถัดไปข้างหลังต่อไปเรื่อยๆ

2.เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีด ให้หยุดทันที ถ้าหมวกอยู่ที่คู่ใดคู่นั้นต้องออกจากการเล่น

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณโดยเปิดเพลงและเริ่มให้นักเรียนเล่นเกม

2.ครูให้นักเรียนเล่นเกมจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันคิดท่าทาง โดยถามว่า " ลองดูสิ นักเรียนลองเคลื่อนที่ไปรอบๆแบบใดได้บ้าง นอกจากการรำวง ยังมีวิธีอื่นอีหรือไม่ ครูให้เวลา3 นาที

2.ครูให้นักเรียนคู่มี่คิดได้ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 18 **กิจกรรมรองเท้าชุลมุน**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการจดจำสิ่งของที่เป็นของตนเอง
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนคิดคล่องตัว

อุปกรณ์ รองเท้าและถุงเท้าของนักเรียนแต่ละคน

สถานที่ ห้องกว้างๆ หรือสนาม

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวหน้ากระดานเรียง 1ไว้

2.ครูเขียนวงกลมวงใหญ่ไว้หน้าแถวนักเรียน ห่างประมาณ 10 เมตร

3.ครูบอกให้นักเรียนทุกคนก้มลงมองรองเท้าและถุงเท้าและจำของแต่ละคนไว้

4.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูให้นักเรียนถอดรองเท้าและถุงเท้าของตัวเองทั้งสองข้างแล้วนำมากองรวมกันไว้ในวงกลมที่ครูขีดไว้ แล้วเขี่ยให้มาผสมกันไม่ให้วางเป็นคู่ๆ

2.ครูให้นักเรียนกลับมายืนที่เดิมของตนเอง โดยเข้าแถวหน้ากระดานหันหน้ามาทางกองรองเท้าและกองถุงเท้า

3.เมื่อให้สัญญาณเริ่มเล่น ทุกคนจะต้องวิ่งมาหารองเท้าและถุงเท้าของตนแล้วนำมาใส่ เมื่อใส่เสร็จแล้วรีบวิ่งไปยืนที่เดิมของตน

4.นักเรียนที่เสร็จหลังสุด 4 คน ให้มาแสดงตามที่กลุ่มต้องการ

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเล่นเกม

2.ให้นักเรียนเล่นเกมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามให้นักเรียนช่วยกันคิดท่าทาง โดยถามว่า " นอกจากการวิ่งไปยังกองรองเท้าแล้วยังมีวิธีการใดอีก ให้นักเรียนลองคิดดู" ครูให้เวลา 3 นาที

2.ครูให้นักเรียนมี่คิดได้ออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนทุกคน

กิจกรรมที่ 19 **กิจกรรมออกกำลังกายในวงกลม**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น
3. ฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง

อุปกรณ์ -

สถานที่ สนาม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนจับมือกันเป็นวงกลม
2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนฟังคำสั่งครูและให้ทำตามคำสั่ง เช่น คุกเข่าลง กระโดดกระต่ายบนตำแหน่งที่นักเรียนยืน กระโดด 2 ขาบนตำแหน่งที่นักเรียนยืน นั่งลง ยืนขึ้น เป็นต้น ครูอธิบายพร้อมกับสาธิตให้นักเรียนดู

2.เมื่อนักเรียนได้ยินคำสั่งของครูซึ่งครูอาจจะแสดงท่าทางประกอบด้วยก็ได้เพื่อให้นักเรียนเข้าใจคำสั่ง ให้นักเรียนทำตามโดยนักเรียนทุกคนยังคงจับมือกันอยู่ พยายามไม่ให้มือหลุดจากกัน

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนตั้งใจฟังคำสั่งครูโดยการอ่านริมฝีปากประกอบการฟัง ครูออกคำสั่งว่า " กระโดดกระต่าย 5 ครั้ง กระโดดกบ 5 ครั้ง นั่งลง ยืนขึ้น ยกขาขวา ยกขาซ้าย เป็นต้น

2.ครูให้นักเรียนทดลองออกคำสั่งเองบ้าง และให้เพื่อนทำตามให้อยู่ภายในวงกลม

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า "นอกจากทำตามคำสั่งของครูแล้ว นักเรียนลองคิดหาวิธีการเคลื่อนไหวตามแบบของนักเรียนได้หรือไม่ ให้นักเรียนลองคิดดู" ครูให้เวลา 3 นาที

2. ถ้านักเรียนคนใดคิดได้ให้นักเรียนออกมาแสดงวิธีการเคลื่อนไหวนั้นให้เพื่อนดูและเพื่อนทำท่าทางตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 20 กิจกรรมเพื่อนคู่หูของฉันอยู่ไหนเอ่ย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่ม

3.เพื่อฝึกความคล่องตัวในการคิดท่าทางการเคลื่อนไหว

อุปกรณ์ 1. เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป

สถานที่ สนาม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ให้นักเรียนจัดแถวโดยเข้าแถวเป็นวงกลมซ้อนกัน 2 วง โดยให้คู่ของตนเองหันหลังชนกันไว้

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูจัดจำนวนนักเรียนโดยจัดให้ส่วนผู้เล่นในวงกลมวงในจะมีจำนวนมากกว่าผู้เล่นในวงกลมวงนอก1 คน

2. ครูแสดงท่าทางการเดิน โดยเดินแบบก้าวต่อก้าวไปทางขวาให้นักเรียนดู

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณโดยการเปิดเพลง และ ให้ผู้เล่นในวงกลมเดินแบบก้าวต่อก้าวไปทางขวามือตนเองและเมื่อได้ยินสัญญาณอีกครั้งให้นักเรียนหยุดและหันมาหาคู่ของตนเองและจับคู่กันแล้วนั่งลง ถ้านักเรียนคนไหนที่ไม่มีคู่ให้ออกมายืนที่จุดพักนอกวงกลม

2.ให้นักเรียนเล่นเกมต่อไปหลายๆครั้งจนกว่าจะได้คู่ชนะคู่สุดท้าย

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " นอกจากวิธีของครูแล้วมีนักเรียนคนไหนคิดวิธีเคลื่อนไหวนอกจากการก้าวต่อก้าวได้อีก ให้นักเรียนลองคิดดู " โดยครูกำหนดเวลาให้คิด 3 นาที

2. เมื่อนักเรียนคิดได้แล้วให้ออกมาแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวให้เพื่อนดูและให้เพื่อนทำท่าทางตาม

ขั้นสรุป

1.ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2.ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 21 กิจกรรมเป่านกหวีดให้หยุด

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ฝึกการควบคุมตนเองในจังหวะต่างๆ เช่น การวิ่ง การหยุด เป็นต้น
3. เพื่อฝึกให้มีความคิดริเริ่มในการแสดงท่าทางต่างๆเอง

อุปกรณ์ นกหวีด

สถานที่ สนาม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายรอบๆห้องโดยอยู่รอบๆครู

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ให้นักเรียนวิ่งเล่นไปรอบๆบริเวณที่จัดไว้ให้อย่างอิสระ

2. ครูบอกนักเรียนว่า เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดว่า"วิ่ง" ให้นักเรียนไปในทิศทางใดก็ได้จนกระทั่งได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีดดังขึ้น นักเรียนจะต้องหยุดวิ่งทันที

3. เมื่อได้ยินสัญญาณนกหวีดดังขึ้นอีกครั้งให้นักเรียนเริ่มต้นวิ่งและหยุดเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณนกหวีด

4. นักเรียนจะต้องสามารถวิ่งและหยุด เมื่อได้ยินเสียงสัญญาณและตอบสนองได้อย่างถูกต้อง ควบคุมให้อยู่ในขอบเขตพื้นที่ของตนเอง และหลบหลีกไม่ให้ชนกับผู้อื่น

ขั้นฝึก

1.ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณให้นักเรียนเริ่มต้นเล่นเกม

2.ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " ยังมีวิธีใดที่นักเรียนใช้ในการเคลื่อนไหวอย่างอิสระนอกจากการวิ่ง" ให้นักเรียนคิดวิธีการเคลื่อนไหวของตนเอง ครูให้เวลา3 นาที

2.ให้นักเรียนแสดงท่าทางการเคลื่อนไหวที่นักเรียนคิดเองให้เพื่อนดูและเพื่อนทำท่าทางตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 22 **กิจกรรมเก็บลูกบอล**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ฝึกความสามารถในแยกแยะสิ่งของที่แตกต่างกัน
3. ฝึกความคิดละเอียดลออ

อุปกรณ์ 1. ลูกบอลจำนวนมาก 2 สีคือ สีแดงกับสีเหลือง 2. ถัง 2 ใบ 3.นกหวีด

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูนำถังใส่ลูกบอล สีแดง และสีเหลือง อย่างละ 1 ถังและเทลูกบอลไว้รอบๆห้อง

2.ครูบอกว่านักเรียนให้ทีมหนึ่งเก็บลูกบอลสีแดงและอีกทีมเก็บลูกบอลสีเหลืองใส่ในถัง

3. เมื่อครูให้สัญญาณนักเรียนลงมือเก็บลูกบอลใส่ถังให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้

ขั้นฝึก

1.ครูเป่านกหวีดให้สัญญาณให้นักเรียนริ่มเล่นเกม

2.กลุ่มไหนเก็บลูกบอลได้เร็วที่เป็นผู้ชนะ

3.ครูให้นักเรียนเล่นเกม 3 ครั้ง เพื่อหาผู้ชนะที่สุดของเกม ครูให้เล่นเกมจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า" นอกจากวิธีการเก็บลูกบอลโดยวิธีการที่ครูบอกแล้ว ยังมีวิธีใดอีกให้นักเรียนลองคิดดู" ครูกำหนดเวลาให้ 3 นาที

2.ครูให้นักเรียนออกมาแสดงวิธีการที่นักเรียนคิดให้เพื่อนดูและให้เพื่อนลองทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 23 **กิจกรรมหลังชนหลังแปะ**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการทำงานร่วมกัน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นที่แปลกแตกต่างโดยไม่ซ้ำกัน

อุปกรณ์ แถบสีที่คาดศีรษะ เช่น สีแดง

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนจับคู่กันโดยเลือกคู่ที่มีความสูงใกล้เคียงกัน ยืนรอบๆตัวครูไว้

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูบอกให้นักเรียนจับคู่กันและหันหลังชนกันไว้โดยให้แขนคล้องกันไว้ข้างเดียวในข้างที่ถนัดและมืออีกข้างปล่อยไว้อิสระเพื่อไว้แปะคนอื่น

2.ให้นักเรียนจับฉลากหรือโอน้อยออก กันว่าคู่ใดจะเป็นคู่ที่วิ่งไล่จับ

3.เมื่อได้คู่ที่จะวิ่งไล่จับแล้ว ครูให้สวมสัญลักษณ์เป็นห่วงหรือแถบสีไว้ที่ศีรษะเพื่อแสดงให้ผู้เล่น รู้ว่าเป็นคู่ที่วิ่งไล่จับ และจัดให้คู่ที่วิ่งไล่จับยืนอยู่มุมสุดของห้อง

4.เมื่อครูให้สัญญาณว่าไปได้ ให้คู่ที่ไล่จับวิ่งไปไล่จับคู่อื่นๆ และเมื่อแปะได้แล้วคู่ที่ถูกแปะจะต้องสวมแถบสีเพื่อวิ่งไล่แปะคู่อื่นต่อไป

5. ให้นักเรียนเล่นไปจนกว่าจะถูกแปะจนครบทุกคู่

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณให้นักเรียนเริ่มเกม

2.ให้นักเรียนเล่นเกมจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า" นอกจากการเคลื่อนไหวโดยให้หลังชนกันคล้องแขนแล้วยังมีวิธีการเคลื่อนไหวและการจับแบบไหนอีกให้นักเรียนลองคิดท่าทาง ครูให้เวลา3 นาที

2.ครูกระตุ้นให้นักเรียนออกมาแสดงวิธีของนักเรียนให้เพื่อนดูและให้เพื่อนทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิดได้

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 24 **กิจกรรมเส้นสีพาเพลิน**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. ฝึกความสัมพันธ์ระหว่างการเคลื่อนไหวกับการมอง
3. ฝึกให้นักเรียนเกิดความคล่องแคล่วในการคิดและในการแสดงออกท่าทางต่างๆ

อุปกรณ์ 1. แถบสีต่างๆ เช่น สีแดง สีน้ำเงิน สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น 2. นกหวีด

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนเคลื่อนไหวอิสระไปรอบห้องโดยครูเปิดเพลงคลอไปด้วย
2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูทำสัญลักษณ์เป็นแถบสีต่างๆบนพื้น เป็นแถบสีน้ำเงิน สีแดง สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น

2. ให้นักเรียนเคลื่อนไหวอิสระไปรอบห้องโดยครูเปิดเพลงคลอตามไปด้วย

3.เมื่อครูเป่านกหวีดให้นักเรียนหยุดทันทีและฟังครูพูดสีต่างๆ เช่นครูพูดว่า"สีแดง" ให้นักเรียนรีบวิ่งไปยืนบนแถบสีแดงให้เร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้ เป็นต้น

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ครูบอกว่า" สีแดง" นักเรียนจะต้องวิ่งไปที่แถบสีแดงให้เร็วที่สุด เมื่อนักเรียนวิ่งไปที่แถบสีแดงแล้ว ครูเปิดเพลงให้เด็กเคลื่อนไหวอิสระต่อไป และเมื่อครูเป่านกหวีดให้นักเรียนหยุด และฟังครูบอกแถบสี ครูบอกสีเขียว นักเรียนก็ต้องวิ่งไปที่สีเขียวให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า " นอกจากการเคลื่อนไหวโดยการวิ่งแล้วยังมีวิธีการใดอีกที่จะสามารถเคลื่อนที่ไปยังแถบสีต่างๆได้ ให้นักเรียนลองคิดวิธีการของนักเรียนเอง ครูกำหนดเวลาให้ 3 นาที

2. ให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาแสดงให้เพื่อนดูและให้เพื่อนทำท่าทางตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 25 กิจกรรม กบในทะเล

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการทำงานตามกฎระเบียบและกติกา
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออ รอบคอบ

อุปกรณ์ สลากที่มีรูปกบ 1 ใบ

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูขีดวงกลมที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 50 เซนติเมตร

2. ครูให้นักเรียนจับสลากกัน ถ้าใครจับสลากที่มีรูปกบ คนนั้นจะต้องเล่นเป็นกบ และนั่งอยู่ในวงกลม

3.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนคนอื่นยืนรออยู่รอบๆวงกลม

2.นักเรียนคนอื่นๆที่ไม่ได้เป็นกบจะเข้ามาใกล้กบ พร้อมทั้งร้องแหย่กบว่า " กบในทะเลจ้างก็จับไม่ได้ " ให้กบที่นั่งอยู่ในวงกลมพยายามแปะคนที่มาแหย่ให้ได้ แต่ห้ามมิให้ลุกออกจากวงกลม ถ้านักเรียนถูกกบแปะได้ จะต้องกลายเป็นกบไปด้วยและเข้าไปนั่งอยู่ในวงกลมกับกบตัวแรกด้วยและคอยแปะเพื่อนที่มาร้องแหย่ให้ได้

3. กิจกรรมดำเนินไปจนกระทั่งมีผู้ถูกแปะ 4 คน ต้องมาเลือกกบตัวใหม่โดยเลือกจากผู้ที่ไม่ถูกแปะเลยมานั่งเป็นกบในวงกลมแทน และให้ผู้เล่นคนอื่นออกไปอยู่นอกวงกลมเป็นคนร้องแหย่กบ

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณให้นักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ครูกำหนดเวลาให้นักเรียนเล่นเกม 5 นาที

ขั้นนำไปใช้

1.ครูถามนักเรียนว่า" นอกจากกบ แล้วยังมีสัตว์ตัวใดได้อีกที่เข้ามาอยู่ในวงกลมให้นักเรียนลองคิดท่าทางสัตว์ตัวที่นักเรียน " ครูให้เวลาคิด 3 นาที

2. ครูให้นักเรียนที่คิดวิธีของตนเองได้ออกมาแสดงให้เพื่อนดูและลองให้เพื่อนทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 26 **กิจกรรมแตะสี**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกการฟังและทำตามคำสั่ง

3.เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการแสดงออกท่าทางการเคลื่อนไหวต่างๆ

อุปกรณ์ แถบสีต่างๆ เช่น สีแดง สีเหลือง สีเขียว สีฟ้า เป็นต้น

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายไปรอบๆห้องภายในขอบเขตที่กำหนด

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ครูติดแถบสีต่างๆ เช่น สีแดง สีเขียว สีเหลือง เป็นต้น ไว้รอบๆห้อง

2.ให้นักเรียนวิ่งไปรอบๆห้องหรือโรงยิม

3.ครูบอกชื่อสีต่างๆและให้นักเรียนวิ่งไปแตะสีตามที่ครูบอกและวิ่งกลับมาหาครู

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกมถ้าใครวิ่งกลับมาหาครูช้าที่สุดจะต้องทำหน้าที่เป็นคนบอกสีให้เพื่อนๆแทน

2.ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมซ้ำๆหลายครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามนักเรียนว่า " นอกจากการวิ่งไปแตะแถบสีที่ครูบอกแล้ว ยังมีวิธีการเคลื่อนไหวแบบใดได้อีก ให้นักเรียนลองคิดวิธีอื่นๆดู

2. ครูกระตุ้นให้นักเรียนออกมาแสดงวิธีที่นักเรียนคิดได้ให้เพื่อนดูและลองให้เพื่อนทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 27 **กิจกรรมชี้ส่วนต่าง ๆของร่างกาย**

จุดประสงค์เรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกการฟังและปฏิบัติตามคำสั่ง
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัว

อุปกรณ์ -

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นวงกลมแล้วนั่งลงแล้วล้อมรอบตัวครูไว้

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนจัดแถวเป็นวงกลมนั่งล้อมรอบครูไว้

2. ครูบอกชื่ออวัยวะส่วนต่างๆของร่างกาย เช่น แขน ขา เอว สะโพก ไหล่ เป็นต้น ให้นักเรียนรีบแตะอวัยวะนั้นทันทีให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้

3. ครูบอกชื่ออวัยวะอื่นๆไปเรื่อยๆเพื่อฝึกความเร็วและความคล่องแคล่วของนักเรียน

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ถ้านักเรียนคนไหนชี้ตามช้าที่สุดจะต้องเป็นคนออกอยู่ตรงกลางแทนครูและบอกชื่ออวัยวะต่างๆให้เพื่อนทำ ทำเช่นสลับกันไป

3.ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมซ้ำๆหลายๆครั้ง จนครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียน "นักเรียนคิดว่ายังมีวิธีการกระทำใดกับอวัยวะส่วนต่างๆของร่างกายได้อีกนอกจากวิธีการแตะ หรือชี้เฉยๆ ซึ่งอาจจะใช้วิธีเช่นวิธีการโน้มตัวลงถูข้อเท้า ,ท่าการสระผมหรือท่าการเกาศีรษะ เป็นต้น ครูให้เวลา 3 นาที

2. ครูให้นักเรียนที่คิดท่าทางได้ออกมาแสดงให้เพื่อนดูและให้เพื่อนทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 28 **กิจกรรมทำตามคำสั่ง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว

2.เพื่อฝึกการออกคำสั่งให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม

3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการแสดงออกท่าทางการเคลื่อนไหว

อุปกรณ์ -

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนตั้งแถวเป็นวงกลม

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

3.นำเก้าอี้มาวางไว้กลางวงกลม ให้นักเรียนคนหนึ่งเป็นผู้เล่นนั่งบนเก้าอี้ส่วนคนอื่นๆที่เหลือให้นั่งเป็นวงกลมรอบเก้าอี้

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูอธิบายพร้อมทั้งสาธิตโดยให้ผู้เล่นที่นั่งบนเก้าอี้เป็นผู้ออกคำสั่งให้ผู้เล่นที่นั่งเป็นวงกลมทำตาม เช่น หัวเราะ ยิ้ม ร้องไห้ กางแขน เป็นต้น

2. ครูบอกให้นักเรียนที่อยู่ในวงกลมทำตามคำสั่ง

ขั้นฝึก

1. ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกมโดยตั้งใจฟังผู้ที่ออกคำสั่งให้ดี ถ้าใครทำไม่ถูกให้ออกมาทำหน้าที่แทน

2. ทำกิจกรรมซ้ำๆและเล่นได้ครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

1. ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า "นอกจากการเล่นตามคำสั่งแล้วให้นักเรียนลองคิดดูซิว่า ยังมีวิธีการเล่นอื่นๆอีกหรือไม่ . ครูให้เวลานักเรียนคิด 3 นาที และให้คิดให้ได้มากที่สุด

2. เมื่อมีนักเรียนคนใดคิดได้แล้วให้นักเรียนยกมือขึ้น ครูเรียกให้ออกมาแสดงความคิดและท่าทางให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 29 **กิจกรรมหาคู่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว

2. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออซึ่งต้องใช้ความสามารถในการสังเกตสูง ได้แก่ กิจกรรมที่เน้นการหาสิ่งของที่เหมือนกัน หรือจับคู่กัน

อุปกรณ์ 1. นกหวีด 2. กลอง

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนเข้าแถวเป็นรูปวงกลมสองวงซ้อนกัน

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูจัดให้ผู้เล่นที่อยู่ วงกลมใน หันหน้าเข้าหาผู้เล่นที่อยู่วงกลมนอก

2. ให้ผู้เล่นแต่ละคนจับมือกันเป็นคู่ๆ และครูบอกให้นักเรียนทุกคนจำคู่ของตนเองให้ได้ และให้ผู้เล่นทุกคนปล่อยมือออกจากกัน

3.ให้ผู้เล่นวงกลมวงในหันหน้าไปทางขวามือและให้ผู้เล่นวงกลมวงนอกหันหน้าไปทางซ้ายมือ

4. ผู้เล่นทุกคนเมื่อได้ยินคำสั่งของครูว่า" ให้เดิน "ทุกคนต้องเดินไปตามทิศทางที่ตนเองหันหน้าไปพร้อมกับปรบมือให้จังหวะการเดินด้วยหรือร้องเพลงเมื่อได้ยินเสียงของครูบอกว่า " จับคู่" ทุกคนวิ่งหาคู่ตนเองเมื่อพบแล้วต้องรีบนั่งลง คู่ที่นั่งสุดท้ายจะต้องออกจากการแข่งขัน

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2. เล่นกิจกรรมไปเรื่อยๆจนกว่าจะเหลือคู่สุดท้ายเพียงคู่เดียวเป็นผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการเดินกันเป็นวงกลมจับคู่แล้วยังมีวิธีการใดอีกบ้างในการเคลื่อนที่ไปจับคู่ "ครูให้เวลานักเรียนคิด 3 นาที

2. เมื่อนักเรียนคนใดคิดได้แล้วให้ยกมือขึ้น ครูจะเรียกนักเรียนให้ออกมาแสดงท่าทางให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 30 **กิจกรรมเปลี่ยนคู่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อฝึกให้นักเรียนสามารถเล่นร่วมกันโดยไม่แบ่งพวกใครเป็นพวกใคร
3. เพื่อให้นักเรียนฝึกความคิดริเริ่มในการแสดงออกท่าทางการเคลื่อนไหวต่างๆ

อุปกรณ์ นกหวีด

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนจับคู่กันยืนอยู่โดยรอบ

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนจับกันเป็นคู่ๆโดยหันหลังชนกันแล้วต่างก็คล้องแขนกันเป็นคู่ๆ

2. กำหนดให้คนหนึ่งยืนอยู่โดยไม่มีคู่

3. ให้คนที่ไม่มีคู่ ออกคำสั่งว่า " เปลี่ยนคู่" ทุกคนจะต้องวิ่งเปลี่ยนคู่กับคู่ของคนอื่นซึ่งไม่ใช่คู่ของตนและรีบคล้องแขนหันหลังชนกัน

4.ขณะเดียวกันนั้นคนที่ไม่มีคู่จะต้องรีบวิ่งไปแย่งหาคู่กับคนใดคนหนึ่งที่กำลังเปลี่ยนคู่กันอยู่อย่างชุลมุนให้ได้

5.คนใดที่ไม่มีคู่จะต้องมาเป็นคนที่ออกคำสั่ง "เปลี่ยนคู่" เช่นเดียวกับคนแรก

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้งจนครบทุกคน

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการจับคู่โดยการหันหลังเอาแขนคล้องกันแล้วยังมีวิธีการอื่นอีกหรือไม่ ให้นักเรียนลองคิดดู"

2. ครูให้เวลานักเรียนคิด 3 นาที และนักเรียนไหนคิดได้แล้วให้ยกมือขึ้น

3. ให้นักเรียนออกมาสาธิตวิธีที่นักเรียนคิดได้ให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 31 **กิจกรรมล่าคู่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่นในการกำหนดท่าทางต่าง ๆ

อุปกรณ์ หน้ากากสวมศีรษะเป็นรูปสัตว์ต่างๆ เช่น กระต่าย ,สิงโต ช้าง เสือ เต่า เป็นต้น

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ให้นักเรียนแบ่งผู้เล่นเป็นคู่ๆ

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูเลือกเด็ก 1 คนให้เป็น"นายพราน"

2. ผู้เล่นทุกคู่จะอยู่ในวงกลมที่กำหนดไว้

3.เลือกชื่อของแต่ละคู่เป็นชื่อสัตว์ (ตามแต่จะชอบ) เช่น ช้าง สิงโต เสือ กระต่าย เต่า เป็นต้น ให้นักเรียนแต่ละคู่สวมหน้ากากตามชื่อสัตว์ที่ตนเองเลือกไว้ที่ศีรษะ

4. แต่ละคู่จะจับมือกันไว้"นายพราน " เรียกชื่อสัตว์ออกมาถ้าตรงกับชื่อของคู่ใด คู่นั้นจะต้องออกจากวงวิ่งไปรอบๆคู่อื่นๆอีก 3 คู่แล้ววิ่งกลับเข้าวงของตน ขณะเดียวกัน "นายพราน" จะวิ่งไล่จับก่อนที่ทั้งสองจะกลับคืนสู่วง ถ้าถูกจับได้ คู่นั้นจะต้องเปายิงฉุบ กันว่าใครจะถูกเปลี่ยนไปเป็น"นายพราน "แทนคนที่เล่นเป็นนายพรานคนแรก ถ้านายพรานจับสัตว์ยังไม่ได้ ก็ยังคงเป็นนายพรานต่อไปจนกว่าจะจับได้

ขั้นฝึก

ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกมและทำกิจกรรมซ้ำๆหลายครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการวิ่งหนีการไล่จับจากนายพรานแล้ว ยังมีวิธีการหนีอื่นหรือไม่อย่างไรบ้างให้นักเรียนลองคิดดูครูให้เวลานักเรียนคิด3 นาที

2. เมื่อนักเรียนคิดได้แล้วให้ยกมือขึ้น ให้นักเรียนที่คิดได้ออกมาสาธิตแสดงท่าทางให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 32 กิจกรรมแตะฝรั่งเศส

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อฝึกให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น

<u>อุปกรณ์</u> -

<u>สถานที่</u> ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนจับสลากและเลือกเป็นผู้ไล่แตะคนแรก

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. คัดเลือกผู้เล่น 1 คน เป็นผู้ไล่แตะคนแรก
2. ผู้เล่นคนอื่นๆ ยืนตามอิสระในพื้นที่เขตกำหนดไว้
3. ผู้เล่นคนแรกพยายามที่จะแตะผู้เล่นคนอื่นๆ ในส่วนของร่างกาย เช่น แขน ศีรษะ, มือ, ไหล่ เป็นต้น

4.ผู้ที่ถูกแตะก็จะกลับมาเป็นผู้ไล่แทนแต่จะต้องเอามือข้างหนึ่งแตะส่วนส่วนที่ถูกแตะมาแล้วไว้ เช่น ถูกแตะแขนต้องเอามือตัวเองแตะไว้ที่แขน) จึงจะไล่แตะคนอื่นๆได้ผู้เล่นคนอื่นๆ จะวิ่งเลยออกนอกพื้นที่กำหนดไม่ได้ ถ้าออกไปจะถูกคัดออกจากการเล่นทันที

5.ผู้เล่นที่เป็นผู้ไล่แตะ ถ้าหากแตะได้ถึง 2 คน จะเปลี่ยนผู้ไล่แตะทันที

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ให้เล่นเกมหลายๆครั้งผู้เล่นที่ไม่เคยถูกแตะเลยภายในเวลาที่กำหนดถือว่าเป็นผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครตั้งคำถามถามนักเรียนว่า" ให้นักเรียนคิดวิธีการไล่แตะกัน นอกเหนือจากการวิ่งไล่แตะแล้วยังมีวิธีใดได้อีก เช่น การกระโดด เป็นต้น ครูให้เวลานักเรียนคิดนาน3นาที

2. ให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตวิธีที่ตนคิดได้ให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 33 **กิจกรรมจับตามสั่ง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัว

<u>อุปกรณ์</u> 1. เทปเพลง 2. เครื่องเล่นเทป

<u>สถานที่</u> ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่ม แล้วเข้าแถวเป็นวงกลม

2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1.ให้นักเรียนทำวงกลม 2 วง เดินหันไปคนละทาง กลุ่มหนึ่งหันไปทางขวา อีกกลุ่มหันไปทางซ้าย

2.ขณะเดิน ให้ปรบมือตามจังหวะและร้องเพลงไปด้วย (เพลงอะไรก็ได้ที่ให้จังหวะกับการเดิน)

3.ครูออกคำสั่งให้นักเรียนจับมือรวมกลุ่มกันเช่น จับ 4 จับ 5 จับ 8 หมายความว่าให้ผู้เล่นจับมือกันเพียง 4 คน 5 คน และ8 คน แล้วนั่งลง ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้ง

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ครูเปิดเพลงคลอไปด้วยในขณะที่นักเรียนเล่นเกม

3.ให้นักเรียนเล่นเกมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการจับกลุ่มตามคำสั่งแล้วนั่งลงแล้ว ยังมีวิธีใดอีกนอกจากการนั่งลง อาจจะเป็นวิธีจับกลุ่มแล้วกระโดด ก็ได้ แล้วแต่ว่านักเรียนจะสามารถคิดวิธีใดได้

2.ครูให้เวลานักเรียนคิด 3 นาที ครูให้นักเรียนที่คิดได้ออกมาสาธิตให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 34 **กิจกรรมแข่งขันแมลงป่อง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออ

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องกว้างๆ ซึ่งขีดเส้นเริ่มต้นและเส้นชัยไว้ห่างกันประมาณ 4 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนจับคู่กันเป็นคู่ๆ
2. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนแต่ละคู่ หันหลังชนกันเกี่ยวศอกไว้ด้วยกัน
2. ผู้เล่นทุกคู่ยืนอยู่เส้นปล่อยตัว
3. เมื่อได้ยินสัญญาณปล่อยตัวให้นักเรียนเริ่มวิ่งให้ถึงเส้นชัยทีละคู่ (การวิ่งต้องวิ่งเกี่ยวศอกกันโดยไม่ให้ศอกหลุดออกจากกัน)
4. ครูจับเวลาคู่ใดใช้เวลาน้อยที่สุดเป็นผู้ชนะ
5. ผู้เล่นคู่ใดให้ศอกที่เกี่ยวกันหลุดถือว่าฟาร์วต้องหยุดการแข่งขันทันที

ขั้นฝึก

1. ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกมและให้นักเรียนเล่นด้วยความระมัดระวัง
2. ทำกิจกรรมซ้ำหลายครั้งจนกว่าจะได้คู่ที่ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1. ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า "นอกจากวิธีการหันหลังศอกแตะกันแล้ววิ่งไปที่เส้นชัยแล้ว ยังมีวิธีใดอีก ให้นักเรียนลองคิดดู"
2. ครูให้เวลานักเรียนคิด 2 นาที และให้นักเรียนที่คิดวิธีได้แล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 35 **กิจกรรมชิงที่**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้อง ชิ่งขีดเส้นวงกลมที่มีขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 4 ฟุตไว้ 3 วงห่างระยะเท่าๆกัน

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูขีดวงกลมไว้กับพื้น 3 วง ให้วงกลมอยู่ห่างกันพอสมควร

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูบอกให้นักเรียนตั้งใจฟังครู เมื่อครูพูดว่า " ชิงที่ "

2.นักเรียนต้องรีบเข้าไปยืนในวงกลมให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ ใครยืนไม่ทันต้องออกไป (จากนั้นครูค่อยๆลดวงกลมลงจาก 3 วง ลดเหลือ 2 วง และในที่สุดเหลือ 1 วง)

3. ใครเข้าไปยืนในวงกลมได้ชนะ

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ครูให้นักเรียนเล่นเกมหลายๆครั้ง จนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า" นอกจากวิธีการวิ่งเข้าในวงกลมแล้ว ยังมีวิธีใดได้อีก ให้นักเรียนลองคิดดู "

2.ครูให้เวลานักเรียนคิด 2 นาที และให้นักเรียนที่คิดวิธีได้แล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนดูและทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด
2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 36 **กิจกรรมไล่แตะ**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องกว้างๆ ซึ่งขีดเส้นกำหนดเขตไว้ขนาด 4 x4 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูกำหนดเขตให้นักเรียนทราบว่าใครจะออกนอกเขตที่กำหนดไว้ไม่ได้

2.ให้นักเรียนอยู่กระจัดกระจายภายในขอบเขตที่กำหนด

3. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูเลือกนักเรียน 1 คน ให้เป็นคนไล่แตะ

2. เมื่อได้ยินสัญญาณผู้เล่นอื่นๆต้องหนี คนไล่ต้องพยายามไล่ โดยใช้มือแตะตัวหรือเสื้อผ้าของผู้เล่นคนหนึ่ง คนใดถูกแตะต้องกลายเป็นคนไล่แล้วไล่แตะคนอื่นๆ ต่อไปทันทีโดยไม่ต้องให้สัญญาณอีก

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.เมื่อนักเรียนไล่แตะคนอื่นได้ คนนั้นก็จะมาเป็นคนไล่แตะแทน เกมดำเนินเช่นนี้ตลอดไปจนกว่าครูจะบอกให้หยุด โดยกำหนดเวลาให้ 5 นาที

ขั้นนำไปใช้

1. ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า "นอกจากวิ่งไล่แตะ ยังมีวิธีใดได้อีกในการไล่แตะกันได้อีก

2. ครูให้เวลานักเรียนคิด 3 นาที ให้นักเรียนที่คิดได้ออกมาแสดงให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

1. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปวิธีการที่นักเรียนคิด

2. ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 37 กิจกรรมส่งบอลขึ้นเขาลงห้วย

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิดละอียดลออ

อุปกรณ์ 1. นกหวีด 2. ลูกบอล 2 ลูก

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น2กลุ่มเท่าๆกันยืนเข้าแถวตอนลึกห่างกันประมาณ1 ช่วงแขน 2 แถว

2. คนที่อยู่หน้าสุดของแต่ละแถวถือลูกบอลไว้

3. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. เมื่อได้ยินสัญญาณ " เริ่ม " ให้คนหน้าสุดส่งลูกบอลข้ามศีรษะไปให้คนที่อยู่ข้างหลัง

2. คนที่อยู่ข้างหลังรับไว้แล้วส่งลูกบอลไปให้คนถัดไปด้วยการส่งระหว่างขาคนถัดไป ส่งข้ามศีรษะ ทำเช่นนี้สลับกันไป

3. เมื่อลูกบอลถึงคนสุดท้ายแล้ว ให้วิ่งนำลูกบอลมาซ้อนคนข้างหน้า แถวไหนเล่นครบคนก่อนเป็นแถวชนะ

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ทำกิจกรรมซ้ำหลายๆครั้งจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากวิธีการส่งลูกบอลผ่านศีรษะและลงลอดระหว่างขาแล้ว ยังมีวิธีการส่งลูกบอลวิธีใดได้อีก"

2.ครูให้เวลานักเรียนคิด 2 นาที และให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 38 **กิจกรรมงูกินหาง**

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหว ของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดริเริ่ม

อุปกรณ์ -

สถานที่ ห้องกว้างๆ

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูแบ่งผู้เล่นเป็น 2 ฝ่าย
2. ฝ่ายหนึ่งมี 4- 7 คน อีกฝ่ายมี 1 – 3 คน ขึ้นไป
3. ครู บอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียน แต่ละฝ่ายผู้เล่นจะยืนชิดกัน มือจับบ่าคนข้างหน้า สมมติว่าเป็นหัวงูและคนท้ายเป็นหางงู

2.ครูให้นักเรียน เริ่มเล่น โดยหัวงูทั้งสองตัวยืนประจันหน้ากัน

3. เมื่อเริ่มเล่น "หัวงู" จะพยายามจับ "หางงู" อีกฝ่ายหนึ่งให้ได้

2. ถ้าหางงูตัวใดถูกจับได้ก็ต้องดอยทำตามคำสั่งของอีกฝ่ายเช่น ร้องเพลง หรือ เต้นท่าทางต่างๆแล้วแต่จะตกลงกัน และถ้าใครถูกจับได้ถึง 3ครั้งติดต่อกันจะถือเป็นแพ้

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ครูให้นักเรียนเล่นเกมหลายๆครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1. ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการทำตามคำสั่งของฝ่ายหัวงูแล้วด้วยการร้องเพลง หรือเต้นท่าทางต่างๆแล้ว ยังมีวิธีการใดอีกให้นักเรียนลองคิดดู

2. ครูให้เวลานักเรียนคิด 2 นาที ให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 39 กิจกรรมแข่งขันเดินหนังสือพิมพ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้อย่างคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น

อุปกรณ์ หนังสือพิมพ์

สถานที่ โรงยิม หรือ ห้องกว้างๆ ซึ่งตีเส้นตรงบนสนาม ไว้ 2 เส้นซึ่งมีระยะทาง 4 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1.ครูให้นักเรียนแบ่งเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน เข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง

2.ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูแจกกระดาษหนังสือพิมพ์ ให้ผู้เล่นคนละ 2 แผ่น
2. ผู้เล่นจะต้องแข่งขันโดยการก้าวลงบนหนังสือพิมพ์เท่านั้น

3.ผู้เล่นก่อนเดินต้องวางกระดาษหนังสือพิมพ์ชิ้นหนึ่งวางบนพื้นแล้วเหยียบลงบนกระดาษเท่านั้น

4.เอากระดาษหนังสือพิมพ์อีกแผ่นหนึ่งวางลงบนพื้นแล้วก้าวไปเหยียบบนกระดาษหนังสือพิมพ์อีกแผ่นแล้วหันกลับมายกกระดาษแผ่นแรกไปวางไว้ทางด้านหน้า และก้าวเหยียบต่อไป(ทำดังนี้ไปเรื่อยๆจนถึงหลักชัย) ทุกครั้งที่มีการก้าวเดิน ต้องหันกลับมายกกระดาษแผ่นแรกทุกก้าว. ผู้ถึงหลักชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ขั้นฝึก

ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกมและให้เล่นเกมหลายๆครั้งจนกว่าจะได้ผู้ชนะ

ขั้นนำไปใช้

1. ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการเดินบนหนังสือพิมพ์แล้ว ยังมีวิธีการเคลื่อนที่ไปอย่างไรได้บ้าง ให้นักเรียนลองคิดด

2. ครูให้เวลานักเรียนคิดนาน 2 นาที ให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตวิธีของตนให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

กิจกรรมที่ 40 กิจกรรมแข่งขันเดินวิบาก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อฝึกความสามารถในการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ให้ความคล่องแคล่ว
2. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในกลุ่มนักเรียน
3. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดคล่องตัว

อุปกรณ์ 1. บล๊อกไม้ ขนาด กว้าง 4 นิ้ว ยาว 6 นิ้ว 2. ธงสีแดง 1 อัน

สถานที่ ห้องกว้างๆ ซึ่งตีเส้นตรงบนสนาม ไว้ 2 เส้นซึ่งมีระยะทาง 2 เมตร

กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

1. ครูตีเส้นตรงบนสนาม ไว้ 2 เส้นซึ่งมีระยะทาง 2 เมตร และที่ปลายทางจะมีธงปักไว้ด้วย
2. ครูแจกบล๊อกไม้ที่มีขนาดกว้าง 4 นิ้ว ยาว 6 นิ้ว ให้นักเรียนคนละ 2 ก้อน
3. ครูบอกชื่อเกมที่จะเล่น

ขั้นอธิบายและสาธิต

1. ครูให้นักเรียนเดินแข่งขันกันโดยวางแท่งไม้ไว้ข้างและให้นักเรียนกระโดดข้ามแท่งไม้และหันมาหยิบแท่งไม้มาวางไว้ข้างหน้าและกระโดดข้ามทำไปเรื่อยๆจนกว่าจะถึงเส้นชัย
2. ผู้เล่นขณะเดินห้ามไม่ให้ใช้มือแตะพื้น
3. ถ้าผู้เล่นคนใดใช้มือแตะพื้น หรือทรงตัวไม่อยู่ให้กลับไปเริ่มต้นใหม่
4. ผู้เล่นคนใดถึงหลักชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

ขั้นฝึก

1.ครูให้สัญญาณนักเรียนเริ่มเล่นเกม

2.ทำกิจกรรมซ้ำๆหลายครั้ง

ขั้นนำไปใช้

1.ครูตั้งคำถามถามนักเรียนว่า " นอกจากการกระโดดข้ามแท่งไม้แล้ว ยังมีวิธีการเดินแบบใดได้อีก "ให้นักเรียนลองคิดดู

2.ครูให้เวลานักเรียนคิด 2 นาที ให้นักเรียนที่คิดได้แล้วออกมาสาธิตวิธีการของตนเองให้เพื่อนๆดูและทำตาม

ขั้นสรุป

ครูจดบันทึกพฤติกรรมการแสดงออกของนักเรียนแต่ละคน

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ พิรัฐา โพธิ์นคร

สถานที่เกิด กรุงเทพมหานคร

สถานที่อยู่ปัจจุบัน บ้านเลขที่ 284/83 ซอยจรัญสนิทวงศ์ 89 แขวงบางอ้อ เขตบางพลัด จังหวัดกรุงเทพมหานคร

ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน อาจารย์ 2 ระดับ 7 โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี

สถานที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนโสตศึกษาจังหวัดนนทบุรี ถนนบางกรวย-ไทรน้อย ตำบลโสนลอย อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2522 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา กรุงเทพมหานคร

พ.ศ. 2528 ค.บ. เอกการศึกษาพิเศษ วิทยาลัยครูสวนดุสิต

พ.ศ. 2546 กศ. ม. สาขาวิชาการศึกษาพิเศษ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร