




ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

- คะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนเป็นรายบุคคล  
ในแต่ละกลุ่ม
- ผลการวิเคราะห์สถิติด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ตารางที่ 9 คะแนนทักษะการสังเกตและคะแนนความคิดสร้างสรรค์กลุ่มการเล่นผสมผสาน  
ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่น

กลุ่มการเล่นผสมผสาน				
นักเรียน คนที่	คะแนนทักษะการสังเกต (เต็ม 12 คะแนน)		คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 72 คะแนน)	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	8	10	29	49
2	7	9	31	33
3	6	9	20	34
4	5	8	14	23
5	8	12	20	53
6	5	9	9	41
7	6	10	10	28
8	6	10	21	34
9	8	11	30	40
10	8	10	28	52
11	6	9	25	46
12	6	10	20	29
13	5	9	41	31
14	8	12	12	34
15	7	12	13	39
16	9	11	28	40
17	8	9	21	39
18	4	9	31	38
19	7	10	14	23
20	6	11	34	57
21	3	8	10	26

ตารางที่ 9 (ต่อ)

กลุ่มการเล่นผสมผสาน				
นักเรียน คนที่	คะแนนทักษะการสังเกต (เต็ม 8 คะแนน)		คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 72 คะแนน)	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
22	6	9	46	49
23	7	8	9	16
24	5	11	16	30
25	8	12	17	38
26	8	11	23	47
27	8	12	9	33
28	4	8	29	45
29	6	9	15	23
30	7	11	20	29
31	5	11	18	44
32	6	8	14	22
33	5	10	13	43
เฉลี่ย	6.39	9.94	20.91	36.61
S.D.	1.46	1.32	9.42	10.10

ตารางที่ 10 คะแนนทักษะการสังเกตและคะแนนความคิดสร้างสรรค์กลุ่มการเล่นแบบ  
จินตนาการ ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่น

กลุ่มการเล่นแบบจินตนาการ				
นักเรียน คนที่	คะแนนทักษะการสังเกต (เต็ม 12 คะแนน)		คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 72 คะแนน)	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	6	12	12	38
2	5	9	21	24
3	7	12	14	44
4	4	10	25	33
5	6	11	13	40
6	5	10	18	43
7	4	10	16	43
8	7	12	17	45
9	3	7	17	44
10	7	12	17	29
11	6	8	16	45
12	7	12	25	25
13	6	12	19	42
14	6	12	22	19
15	5	7	21	26
16	5	9	25	41
17	8	12	17	50
18	6	11	16	43
19	3	11	20	25
20	7	12	18	35
21	4	6	25	31
22	5	12	31	36
23	6	11	25	41
24	6	12	23	28
เฉลี่ย	5.58	10.50	19.71	36.25
S.D.	1.32	1.89	4.67	8.50

ตารางที่ 11 คะแนนทักษะการสังเกตและคะแนนความคิดสร้างสรรค์กลุ่มการเล่นแบบสร้าง  
ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่น

กลุ่มการเล่นแบบสร้าง				
นักเรียน คนที่	คะแนนทักษะการสังเกต (เต็ม 8 คะแนน)		คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 72 คะแนน)	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	7	12	21	32
2	6	12	25	36
3	4	7	13	26
4	8	11	25	33
5	6	11	18	30
6	5	12	26	41
7	5	10	28	40
8	7	12	29	44
9	7	12	19	47
10	8	11	8	42
11	8	11	8	41
12	6	11	25	41
13	7	12	8	45
14	6	10	8	20
15	4	9	8	41
16	3	7	16	33
เฉลี่ย	6.06	10.63	17.81	37.00
S.D.	1.53	1.67	8.04	7.43

ตารางที่ 12 คะแนนทักษะการสังเกตและคะแนนความคิดสร้างสรรค์การเล่นเชิงศิลปะ  
ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่น

การเล่นเชิงศิลปะ				
นักเรียน คนที่	คะแนนทักษะการสังเกต (เต็ม 8 คะแนน)		คะแนนความคิดสร้างสรรค์ (เต็ม 72 คะแนน)	
	ก่อน	หลัง	ก่อน	หลัง
1	6	12	14	26
2	5	9	15	28
3	6	10	17	20
4	8	12	17	29
5	3	7	16	29
6	8	11	17	34
7	8	12	17	18
8	5	9	14	27
9	8	12	16	38
10	7	11	17	32
11	6	11	16	34
12	6	12	15	35
13	7	12	16	36
14	7	11	16	36
15	6	10	15	31
16	7	11	16	31
17	6	10	15	32
18	7	12	17	31
19	6	11	16	34
เฉลี่ย	6.42	10.79	15.89	30.58
S.D.	1.26	1.36	0.99	5.21

**การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน**  
**ระหว่าง คะแนนการสังเกตก่อนเรียน และคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน**  
**โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป**

```
GET FILE='D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบท\รวมก่อนหลัง สังเกต
สร้างสรรค์.sav'. CORRELATIONS /VARIABLES=pre_score_observe pre_score_creative
/PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
```

**Correlations**

[DataSet1] D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบท\รวมก่อนหลัง สังเกต สร้างสรรค์.sav

		pre_score_obser ve	pre_score_creati ve
pre_score_observe	Pearson Correlation	1	-.022
	Sig. (2-tailed)		.835
	N	92	92
pre_score_creative	Pearson Correlation	-.022	1
	Sig. (2-tailed)	.835	
	N	92	92



การหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สัน  
ระหว่าง คะแนนการสังเกตหลังเรียน และคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน  
โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

```
CORRELATIONS /VARIABLES=post_score_observe post_score_creative
/PRINT=TWOTAIL NOSIG /MISSING=PAIRWISE.
```

### Correlations

[DataSet1] D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบท\รวมก่อนหลัง สังเกต สร้างสรรค์.sav

		post_score_obse rve	post_score_creat ive
post_score_observe	Pearson Correlation	1	.188
	Sig. (2-tailed)		.072
	N	92	92
post_score_creative	Pearson Correlation	.188	1
	Sig. (2-tailed)	.072	
	N	92	92

**การทดสอบ t-test เปรียบเทียบคะแนนการสังเกต ก่อนเรียน-หลังเรียน  
ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป**

```
GET FILE='D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบทแยกรายกลุ่ม สังเกต
สร้างสรรค้.sav'. T-TEST PAIRS=gr1post_observe gr1post_creative gr2post_observe
gr2post_creative gr3post_observe gr3post_creative gr4post_observe gr4p ost_creative
WITH gr1preobserve gr1pre_creative gr2pre_observe gr2pre_creative gr3pre_observe
gr3pre_creative gr4pre_observe gr4pre_creative (PAIRED) /CRITERIA=CI(.9500)
/MISSING=ANALYSIS.
```

### T-Test

[DataSet2] D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบทแยกรายกลุ่ม สังเกต สร้างสรรค้.sav

**Paired Samples Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 gr1post_observe	9.9394	33	1.32144	.23003
gr1preobserve	6.3939	33	1.45644	.25353
Pair 2 gr1post_creative	36.6061	33	10.10241	1.75860
gr1pre_creative	20.9091	33	9.42193	1.64015
Pair 3 gr2post_observe	10.5000	24	1.88818	.38542
gr2pre_observe	5.5833	24	1.31601	.26863
Pair 4 gr2post_creative	36.2500	24	8.49680	1.73440
gr2pre_creative	19.7083	24	4.66699	.95265
Pair 5 gr3post_observe	10.6250	16	1.66833	.41708
gr3pre_observe	6.0625	16	1.52616	.38154
Pair 6 gr3post_creative	37.0000	16	7.42967	1.85742
gr3pre_creative	17.8125	16	8.04337	2.01084
Pair 7 gr4post_observe	10.7895	19	1.35724	.31137
gr4pre_observe	6.4211	19	1.26121	.28934
Pair 8 gr4post_creative	30.5789	19	5.21020	1.19530
gr4pre_creative	15.8947	19	.99413	.22807

## Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	gr1post_observe & gr1preobserve	33	.581	.000
Pair 2	gr1post_creative & gr1pre_creative	33	.529	.002
Pair 3	gr2post_observe & gr2pre_observe	24	.630	.001
Pair 4	gr2post_creative & gr2pre_creative	24	-.436	.033
Pair 5	gr3post_observe & gr3pre_observe	16	.743	.001
Pair 6	gr3post_creative & gr3pre_creative	16	.167	.536
Pair 7	gr4post_observe & gr4pre_observe	19	.834	.000
Pair 8	gr4post_creative & gr4pre_creative	19	-.073	.765

## Paired Samples Test

	Paired Differences							t	df	Sig. (2-tailed)
	95% Confidence Interval of the Difference									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper					
Pair 1 gr1post_observe - gr1preobserve	3.54545	1.27698	.22229	3.09266	3.99825	15.949	32	.000		
Pair 2 gr1post_creative - gr1pre_creative	15.69697	9.49501	1.65287	12.33018	19.06376	9.497	32	.000		
Pair 3 gr2post_observe - gr2pre_observe	4.91667	1.47196	.30046	4.29511	5.53822	16.364	23	.000		
Pair 4 gr2post_creative - gr2pre_creative	16.54167	11.33666	2.31409	11.75461	21.32872	7.148	23	.000		
Pair 5 gr3post_observe - gr3pre_observe	4.56250	1.15289	.28822	3.94817	5.17683	15.830	15	.000		
Pair 6 gr3post_creative - gr3pre_creative	19.18750	9.99479	2.49870	13.86165	24.51335	7.679	15	.000		
Pair 7 gr4post_observe - gr4pre_observe	4.36842	.76089	.17456	4.00169	4.73516	25.025	18	.000		
Pair 8 gr4post_creative - gr4pre_creative	14.68421	5.37538	1.23320	12.09336	17.27506	11.907	18	.000		

การวิเคราะห์ความแปรปรวน ด้วย One-way ANOVA

คะแนนทักษะการสังเกตก่อนและหลังเรียน

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน

ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป

DATASET ACTIVATE DataSet1. ONEWAY pre\_score\_observe post\_score\_observe  
pre\_score\_creative post\_score\_creative BY group /MISSING ANALYSIS.

**Oneway**

[DataSet1] D:\วิทยานิพนธ์\รวมเล่มวิทยานิพนธ์ แยกบท\รวมก่อนหลัง สังเกต สร้างสรรค์.sav

		ANOVA				
		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
pre_score_observe	Between Groups	11.154	3	3.718	1.910	.134
	Within Groups	171.281	88	1.946		
	Total	182.435	91			
post_score_observe	Between Groups	10.898	3	3.633	1.502	.220
	Within Groups	212.787	88	2.418		
	Total	223.685	91			
pre_score_creative	Between Groups	338.044	3	112.681	2.290	.084
	Within Groups	4329.913	88	49.204		
	Total	4667.957	91			
post_score_creative	Between Groups	547.544	3	182.515	2.573	.059
	Within Groups	6243.010	88	70.943		
	Total	6790.554	91			

## ภาคผนวก ข

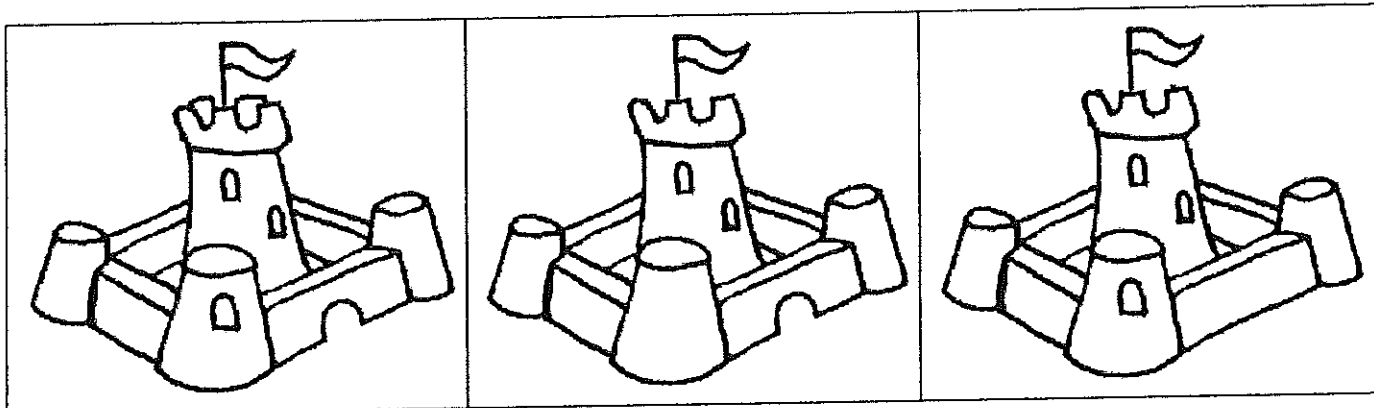
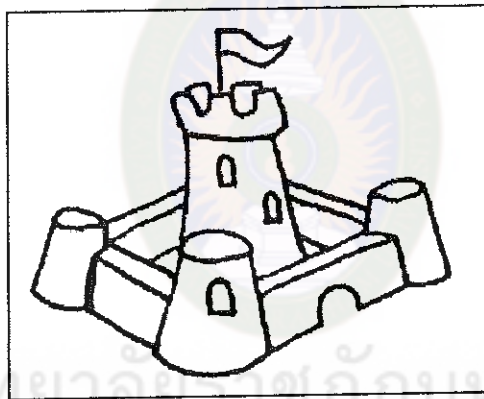
- แบบทดสอบวัดทักษะการสังเกต
- การหาคุณภาพเครื่องมือแบบทดสอบวัดทักษะการสังเกต
- ตัวอย่างการวาดรูปต่อเติมในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ Jellen & Urban
- คำสัมภาษณ์สี่หสัมพันธ์ของเพียร์สันของเกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยมีผู้ให้คะแนน 2 คน
- ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์
- ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์
- ตัวอย่างผลงานนักเรียน

## แบบทดสอบวัดทักษะการสังเกต

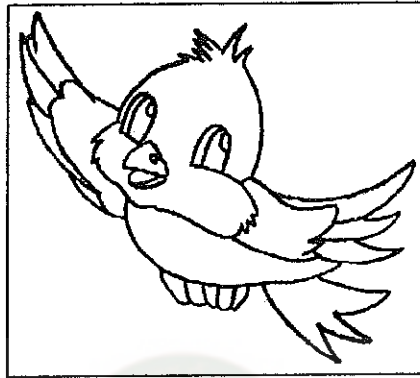
ทักษะการสังเกตด้านการมองเห็น

แบบทดสอบประเภทรูปภาพคำถาม

1. จงกากบาทที่รูปปราสาทที่เหมือนกับรูปปราสาทที่อยู่ด้านบน

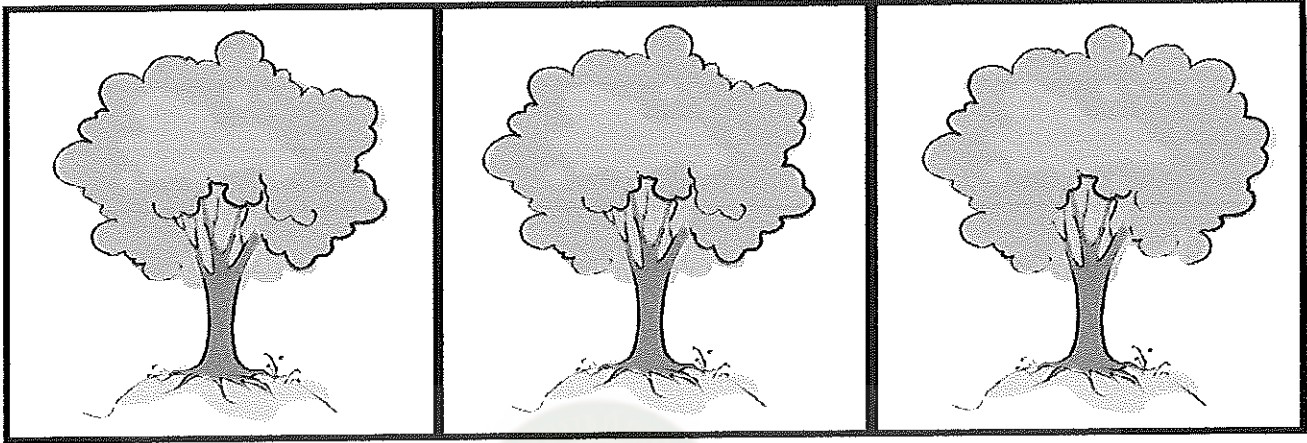


2. จงกากบาทที่รูปนกที่เหมือนกับรูปนกที่อยู่ด้านบน

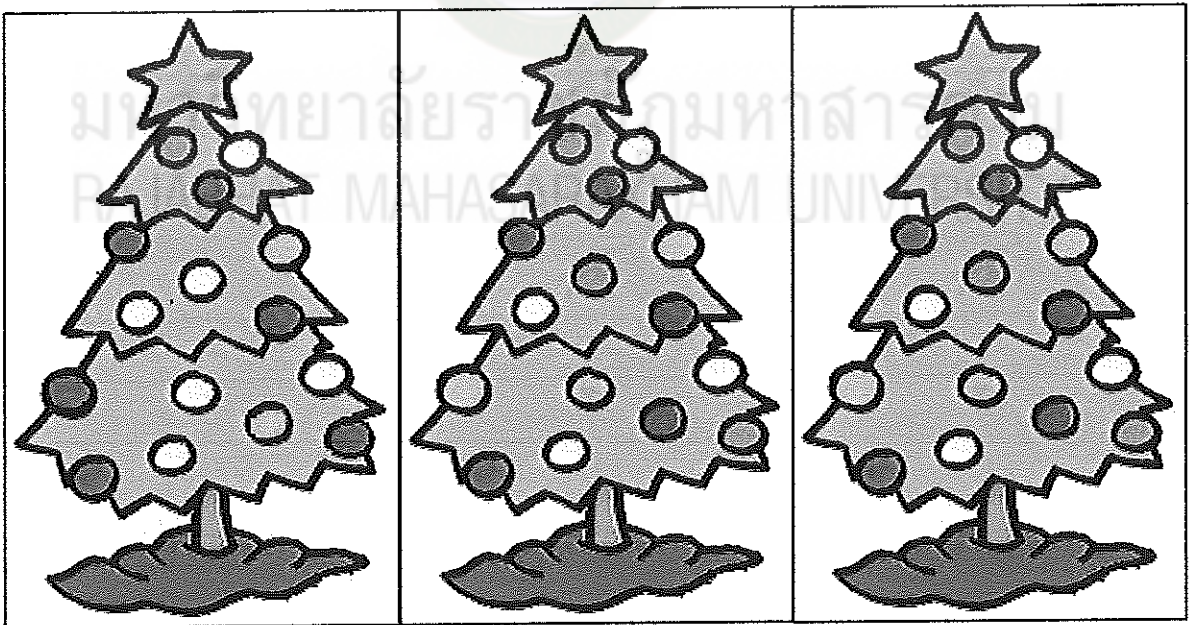




3. จงกากบาทที่ต้นไม้ที่ไม่เหมือนกับต้นอื่น



4. จงกากบาทที่ต้นคริสต์มาสที่แตกต่างจากต้นอื่น



แบบทดสอบวัดทักษะการสังเกตภาคปฏิบัติ

ข้อที่	อุปกรณ์/วิธีการ	คำสั่ง	คำถาม	คำตอบ	การใช้คะแนน
การดมกลิ่น ข้อที่ 1	<p>1. แก้วน้ำพลาสติกจำนวน 4 ใบ</p> <p>2. ใบมะกรูด ใบกะเพรา ใบสะระแหน่ ขี้หรือสับให้ละเอียด ใส่ลงในแก้ว</p> <p>3. ปิดด้วยผ้าขาวบางรัดด้วยยาง</p> <p>แก้วตัวอย่าง ใบมะกรูด</p> <p>แก้ว 1 ใบสะระแหน่ แก้ว 2 ใบกะเพรา</p> <p>แก้ว 3 ใบมะกรูด</p>	<p>ให้นักเรียนดมกลิ่นในแก้วตัวอย่าง แล้วไปดมกลิ่นจากแก้วใบที่ 1, 2 และ 3</p>	<p>แก้วใดมีกลิ่นเหมือนแก้วตัวอย่าง</p>	<p>แก้ว 3</p>	<p>ตอบถูกได้ 1</p> <p>ตอบผิดได้ 0</p>
การดมกลิ่น ข้อที่ 2	<p>1. แก้วน้ำพลาสติกจำนวน 4 ใบ</p> <p>2. กลีบดอกกุหลาบ, กลีบดอกมะลิ, กลีบดอกลิ้นทม ขี้ให้มีกลิ่นหอมแล้วใส่ลงในแก้ว</p> <p>3. ปิดด้วยผ้าขาวบาง ใช้ยางรัด</p> <p>แก้วตัวอย่าง ดอกกุหลาบ</p> <p>แก้ว 1 ดอกกุหลาบ แก้ว 2 ดอกมะลิ</p> <p>แก้ว 3 ดอกลิ้นทม</p>	<p>ให้นักเรียนดมกลิ่นในแก้วตัวอย่าง แล้วไปดมกลิ่นจากแก้วใบที่ 1, 2 และ 3</p>	<p>แก้วใดมีกลิ่นเหมือนแก้วตัวอย่าง</p>	<p>แก้ว 1</p>	<p>ตอบถูกได้ 1</p> <p>ตอบผิดได้ 0</p>

ข้อที่	อุปกรณ์/วิธีการ	คำสั่ง	คำถาม	คำตอบ	การให้คะแนน
การรับรส ข้อ 1	อุปกรณ์/วิธีการ 1. แก้วน้ำพลาสติกจำนวน 3 ใบ 2. น้ำบ๊วย, น้ำลำไย 3. ใส่น้ำในแก้ว 3 ใบ ใส่หลอดดูดและปิดฝาทึบ ดังนี้ แก้ว 1 น้ำบ๊วย แก้ว 2 น้ำลำไย แก้ว 3 น้ำลำไย	ให้นักเรียนชิมน้ำจากแก้วทั้ง 3 ใบ	น้ำในแก้วใดมีรสต่างจากแก้วอื่น (ให้นักเรียนชี้บอก)	แก้ว 1	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0
การรับรส ข้อ 2	1. แก้วน้ำพลาสติกจำนวน 4 ใบ 2. น้ำบ๊วย, น้ำลำไย, น้ำเก๊กฮวย 3. หลอดดูดและฝาทึบ แก้วตัวอย่าง น้ำลำไย แก้ว 1 น้ำเก๊กฮวย แก้ว 2 น้ำลำไย แก้ว 3 น้ำบ๊วย	ให้นักเรียนชิมน้ำในแก้วตัวอย่าง แล้วไปชิมน้ำในแก้วใบที่ 1 แก้วใบที่ 2 และแก้วใบที่ 3	แก้วใดมีน้ำรสเหมือนแก้วตัวอย่าง	แก้ว 2	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0

ข้อที่	อุปกรณ์/วิธีการ	คำสั่ง	คำถาม	คำตอบ	การให้คะแนน
การสัมผัสข้อที่ 1	<p>1. กล่องกระดาษ 4 ใบ มีขนาดและรูปร่างเหมือนกัน ใส่สิ่งของดังนี้</p> <p>กล่องตัวอย่าง แป้งโด</p> <p>กล่อง 1 ดินน้ำมัน</p> <p>กล่อง 2 แป้งโด</p> <p>กล่อง 3 กาวดินน้ำมัน</p>	ให้นักเรียนคลำของที่อยู่ในกล่องตัวอย่าง แล้วคลำของที่อยู่ในกล่องใบที่ 1 ใบที่ 2 แล้วใบที่ 3	ของในกล่องใดที่เหมือนกับของที่อยู่ในกล่องตัวอย่าง	กล่อง 2	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0
การสัมผัสข้อที่ 2	<p>1. กล่องกระดาษ 1 ใบ</p> <p>2. กระดาษทรายหยาบ, กระดาษทรายปานกลาง, กระดาษทรายละเอียด ตัดเป็นชิ้นยาว 5 นิ้ว กว้าง 5 นิ้ว</p> <p>3. ใต้อะดาษทรายหยาบ ลงในกล่องกระดาษ</p>	ให้นักเรียนคลำกระดาษทรายที่อยู่ในกล่องตัวอย่าง โดยไม่ให้มองเห็น จากนั้น ให้คลำกระดาษทรายชิ้นที่ 1 (ละเอียด) กระดาษทรายชิ้นที่ 2 (หยาบปานกลาง) และกระดาษทรายชิ้นที่ 3 (หยาบ) โดยให้มองเห็นได้	กระดาษทรายชิ้นใดเหมือนกับกระดาษทรายที่อยู่ในกล่อง	ชิ้นที่ 3	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0

ข้อที่	อุปกรณ์/วิธีการ	คำสั่ง	คำถาม	คำตอบ	การให้คะแนน
ข้อที่ 1	1. ก่อทรงกระดาษที่มีขนาดและรูปร่างเหมือนกัน บรรจุ สิ่งของต่อไปนี้ กล่อง 1 เมล็ดถั่วเขียว กล่อง 2 เมล็ดแมงลัก กล่อง 3 เมล็ดถั่วเขียว	ให้นักเรียนฟังเสียงจากการเขย่า กล่องทีละใบ	กล่องใดมีเสียง ต่างจากกล่อง อื่นมากที่สุด (ให้นักเรียน ชี้บอก)	กล่อง 2	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0
ข้อที่ 2	1. แก้วพลาสติก 4 ใบ มีขนาดและรูปร่างเหมือนกัน ใส่ สิ่งของดังนี้ แก้วตัวอย่าง ใส่น้ำเย็น 10 ตัว แก้ว 1 ใส่น้ำเย็น 2 ตัว แก้ว 2 ใส่น้ำเย็น 4 ตัว แก้ว 3 ใส่น้ำเย็น 10 ตัว	ให้นักเรียนเขย่าแก้วตัวอย่าง แล้ว ฟังเสียง จากนั้นให้นักเรียนเขย่า แก้วใบที่ 1 แก้วใบที่ 2 และแก้ว ใบที่ 3	แก้วใบใดมีเสียง เหมือนกับแก้ว ตัวอย่าง	แก้ว 3	ตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0

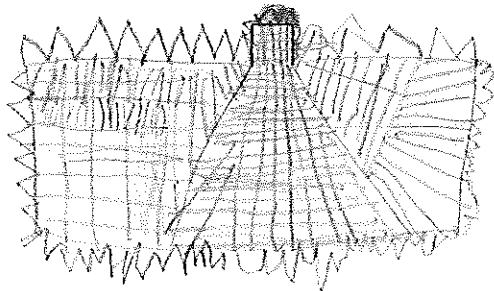
**การหาคุณภาพเครื่องมือ**  
**แบบทดสอบวัดทักษะการสังเกต**

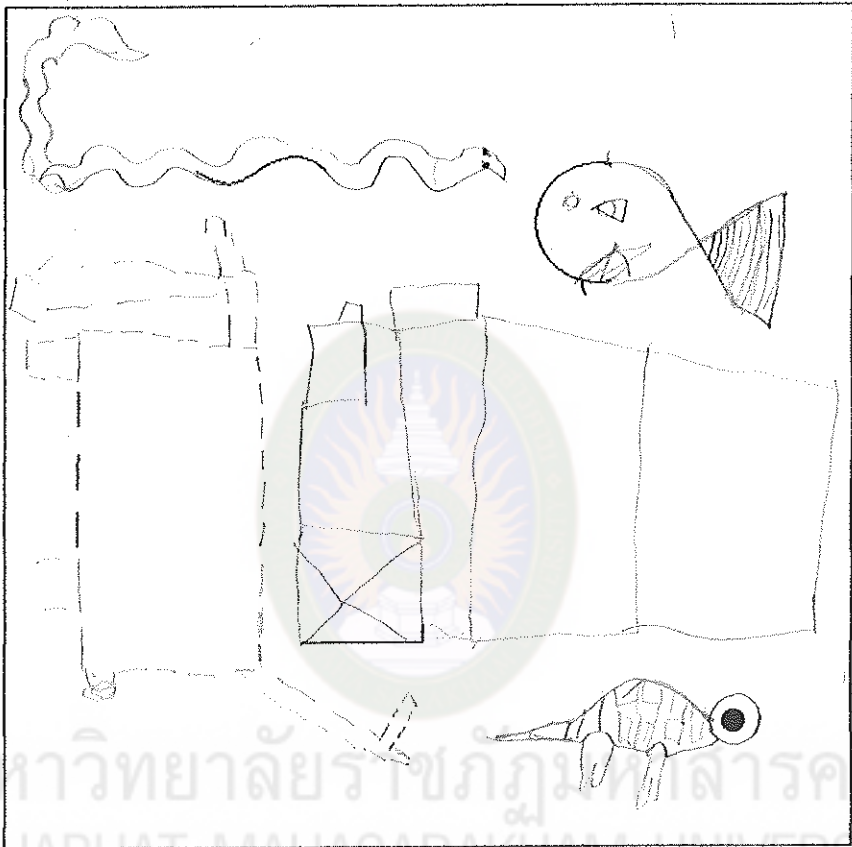
ข้อ	IOC	ค่าความยากง่าย (P)	ค่าอำนาจจำแนก (r)
1	0.8	0.46	0.42
2	0.8	0.54	0.42
3	0.8	0.58	0.67
4	0.8	0.71	0.42
5	1	0.67	0.33
6	1	0.71	0.42
7	0.8	0.50	0.33
8	1	0.50	0.67
9	0.8	0.54	0.58
10	0.8	0.63	0.42
11	0.6	0.67	0.33
12	0.8	0.71	0.58

ตัวอย่างการวาดรูปต่อเติมในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ Jellen & Urban

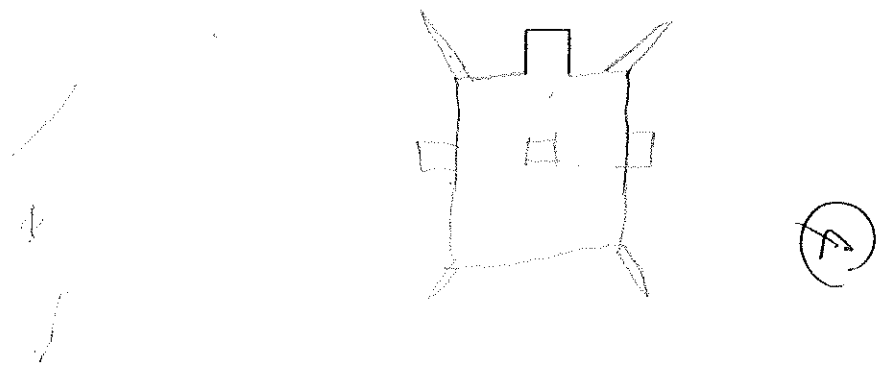


มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY





มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY





ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของเพียร์สันของคะแนนความคิดสร้างสรรค์  
ที่ให้คะแนนโดยผู้ให้คะแนนสองคน

เกณฑ์ที่	ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน	แปลผล
1	.889**	มีความสัมพันธ์กันสูง
2	.849**	มีความสัมพันธ์กันสูง
3	.963**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
4	.912**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
5	.865**	มีความสัมพันธ์กันสูง
6	.897**	มีความสัมพันธ์กันสูง
7	.944**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
8	.948**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
9	.913**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
10	1.00**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
11	1.00**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
12	1.00**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
13	1.00**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก
14	1.00**	มีความสัมพันธ์กันสูงมาก

**แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 การเล่นแบบจินตนาการ**  
**การแสดงบทบาทสมมติ ในนิทานเรื่อง “คุณแม่ไปตลาด”**

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

**1. สาระสำคัญ**

การเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการ

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. แสดงท่าทางสมมติตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

**3. วิธีการ**

1. ครูและนักเรียนร้องเพลง “กินผักกันเถอะเรา” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลง
2. ครูเล่านิทานเรื่อง “คุณแม่ไปตลาด” ให้เด็กฟัง โดยใช้ภาพประกอบ
3. หาอาสาสมัครออกมาเป็นตัวละครต่าง ๆ
4. ให้เด็กโตป้ายแฉวน ซึ่งจะเป็นรูปผักแต่ละชนิด และสินค้าชนิดต่าง ๆ
5. ซักถามว่าเด็กแต่ละคนแสดงเป็นอะไร ให้เด็กบอกชื่อละครที่ตนเองแสดง
6. ครูบรรยายและให้เด็กลองแสดงตามความคิดของเด็ก โดยสมมติให้บริเวณภายในห้องเรียนเป็นตลาด “ให้ผักและสินค้าแต่ละชนิดเรียกลูกค้าเอง เช่น คนที่แสดงเป็นกะหล่ำปลี พอเห็นคุณแม่เดินเข้าไปในตลาด ก็ส่งเสียง “กะหล่ำปลีมีขี๋ยครับ (ค่ะ)”
7. คนที่แสดงเป็นคุณแม่จะเลือกซื้อแต่อาหารที่มีประโยชน์ไปฝากลูก พอคุณแม่ซื้อสินค้าชนิดใด สินค้าชนิดนั้นก็เดินตามหลังคุณแม่กลับบ้าน
8. ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติอีกรอบหนึ่ง โดยเปลี่ยนบทบาทของตัวละครแต่ละตัวให้แตกต่างจากเดิม
9. เด็ก ๆ ขณะที่เดินตามคุณแม่กลับบ้าน ให้ร้องเพลง “กินผักกันเถอะเรา” พร้อมทั้งทำท่าประกอบเพลงไปด้วย
10. จัดเก็บอุปกรณ์ต่าง ๆ หลังเล่นให้เข้าที่อย่างเรียบร้อย

#### 4. สื่อการเล่น

1. ป้ายแขวนคอรูปผักต่าง ๆ (คะน้า ถั่วฝักยาว ผักกาดขาว แดงกวา กะหล่ำปลี)  
จำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน
2. อุปกรณ์ประกอบการเล่นสมมติ เช่น ตะกร้า
3. นิทานเรื่อง “คุณแม่ไปตลาด”
4. เพลง “กินผักกันเถอะเรา”
5. ภาพประกอบการเล่านิทาน

#### นิทาน เรื่อง “คุณแม่ไปตลาด”

เช้าวันหนึ่ง คุณแม่นั่งหนึ่งตื่นขึ้นมา แต่งตัวแล้วก็รีบไปตลาด คุณแม่บอกว่า ถ้าไปสาย อาหารที่ดีมีประโยชน์จะหมด คุณแม่ถือตะกร้าแล้วรีบเดินไป พอคุณแม่ไปถึงตลาด ก็มีเสียงดังแข็งแซ่ แม่ค้า พ่อค้า ต่างก็เรียกให้คุณแม่ซื้อสินค้าของตน แต่คุณแม่ก็เลือกซื้อเฉพาะอาหารที่มีประโยชน์เท่านั้น คุณแม่ซื้อ บวบ ถั่วฝักยาว ผักกาดเขียวปลี กะหล่ำปลี แดงกวา มะเขือเทศ คะน้า ผักบุ้ง หมู ไข่ และนม ฯลฯ จากนั้นคุณแม่ก็หอบของไปฝากลูก ๆ ที่บ้าน เด็ก ๆ ดีใจที่คุณแม่กลับมาจากตลาด

#### เพลง “กินผักกันเถอะเรา”

กินผักกันเถอะเรา บวบ ถั่วฝักยาว ผักกาดขาว แดงกวา  
คะน้า กวางตุ้ง ผักบุ้ง โหระพา มะเขือเทศสีดา  
ฟักทอง กะหล่ำปลี

## วิธีทำป้ายแขวนรูปผัก

### อุปกรณ์

1. กระดาษขาวเทาชนิดแข็ง
2. ดินสอ
3. สีเทียน/สีชอล์ก
4. กรรไกร
5. ที่เจาะกระดาษ
6. เชือกแขวน

### วิธีทำ

1. ตัดกระดาษขาวเทาขนาด 8" × 11" จำนวนเท่ากับจำนวนนักเรียน
2. วาดรูปคุณแม่ พ่อค้า แม่ค้า ผักต่าง ๆ มีบวบ ถั่วฝักยาว ผักกาดเขียวปลี กะหล่ำปลี แตงกวา ผักคะน้า ผักบุ้ง หอม ไข่ และนม
3. ระบายสีรูปภาพต่าง ๆ ให้สวยงาม
4. ใช้ที่เจาะกระดาษเจาะรู 2 รู
5. ใช้เชือกทำเป็นที่แขวน

### วิธีใช้

ใช้เชือกสวมหัว ทำเป็นป้ายแขวนคอ

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 การเล่นแบบจินตนาการ การเล่นบทบาทสมมติ ในนิทานเรื่อง “สวนผลไม้”

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. แสดงท่าทางสมมติตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. ให้เด็กดูรูปผลไม้แต่ละชนิด สนทนา และซักถามโดยใช้คำถาม ดังนี้
  - บ้านใครปลูกผลไม้ชนิดไหนบ้าง
  - นักเรียนเคยเห็นผลไม้ชนิดนี้ที่ไหนบ้าง
  - นักเรียนชอบทานผลไม้ชนิดไหน
  - นักเรียนเคยทานผลไม้ชนิดนี้หรือไม่
2. ให้เด็กท่องคำคล้องจอง “จำใจผลไม้”
3. เล่านิทานโดยใช้ภาพประกอบ เรื่อง “สวนผลไม้”
4. ทหาสาสมัครตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง ซึ่งในเรื่องจะมีผู้ที่แสดงเป็นท่านเศรษฐี และเป็นผลไม้ชนิดต่าง ๆ
  5. ให้ตัวละครใส่หุ่นตุ๊กตารูปผลไม้ต่าง ๆ ที่ตนเองเลือก
  6. ครูอธิบายว่าให้เด็กแต่ละคนเป็นผลไม้ที่ตนเองเลือก เวลาที่ท่านเศรษฐีเริ่มปลูกผลไม้ โดยการหว่านเมล็ดพันธุ์ ผลไม้ทุกต้น ควรทำอย่างไร พอผลไม้เริ่มโตขึ้น มีกิ่งก้านและใบ ควรทำอย่างไร พอโคนลมพายุ และลูกเห็บล้มระเนระนาด ควรทำอย่างไร ให้เด็กลองทำทำดูก่อน โดยครูเป็นท่านเศรษฐี
  7. ครูบรรยายนิทาน และให้เด็กแสดงท่าทางตามบทบาทสมมติ
  8. ครูชมเชยเด็กทุกคนที่ออกมาแสดง และให้ทุกคนปรบมือให้ตนเอง
  9. ซักถามว่าผลไม้แต่ละชนิดเกิดขึ้นได้อย่างไร มีขั้นตอนการเกิดอย่างไร
  10. ให้เด็กจับมือกันเป็นวงกลม แล้วร้องเพลง “แดงโม” และทำท่าประกอบเพลง

#### 4. สื่อการเล่า

1. ภาพผลไม้ จำนวน 5-7 ชนิด
2. ภาพประกอบการเล่านิทาน
3. หุ่นขี้ผึ้งรูปผลไม้ (ส้ม แดงโม มะม่วง แดงไทย พุทรา) จำนวนเท่ากับจำนวน

นักเรียน

4. เพลง “แดงโม”

#### นิทานเรื่อง “สวนผลไม้”

มีท่านมหาเศรษฐีอยู่คนหนึ่ง เป็นคนขยันทำมาหากิน เศรษฐีคนนี้มีสวนผลไม้ ที่กว้างขวางมาก ปลูกผลไม้ชนิดต่าง ๆ คือ ส้ม แดงโม มะม่วง แดงไทย และพุทรา ฯลฯ

การปลูกผักแต่ละชนิด มหาเศรษฐีจะใช้เมล็ดพันธุ์ปลูก และดูแลรดน้ำใส่ปุ๋ย จนผลไม้ค่อย ๆ โตขึ้น และมีผลเต็มต้น จากนั้นก็จัดการเก็บผลไม้ออกไปขายจนได้เงินทองมากมาย จนวันหนึ่ง เกิดลมพายุ และลูกเห็บตกลงมาอย่างรุนแรง ทำให้ผลไม้ในสวนของท่านมหาเศรษฐีล้มระเนระนาดเสียหายไปทั้งสวน ท่านเศรษฐีเสียใจมาก แต่ก็ไม่ได้ย่อท้อ จึงจัดการพรวนดินไถดินเสียใหม่ และนำเงินที่เก็บไว้ไปซื้อเมล็ดพันธุ์ผลไม้มารูปลูกใหม่ และคอยเก็บผลไม้ออกไปขายจนร่ำรวยเงินทองในที่สุด

#### เพลง “แดงโม”

แดงโมผลไม้ใหญ่ ๆ เกิดขึ้นได้จากเมล็ดแดงเล็ก ๆ  
จำไว้นะพวกเด็ก ๆ เมล็ดแดงเล็ก ๆ กลายเป็นแดงผลใหญ่

## วิธีทำหุ่นถ่วงมือรูปผลไม้

### อุปกรณ์

1. กระดาษห่อพัสดุ
2. กรรไกร
3. กาว
4. กระดาษขาวเทา
5. กระดาษสีต่าง ๆ

### วิธีทำ

1. ใช้กระดาษห่อของพับถ่วงขนาดใหญ่ให้พอดีกับขนาดมือเด็ก
2. วาดรูปผลไม้ลงบนกระดาษขาวเทา ใช้กระดาษสีตกแต่งให้สวยงาม
3. ใช้กรรไกรตัดรูปผลไม้ตามรอย
4. นำไปติดกับถ่วงกระดาษที่พับไว้ในข้อ 1 โดยใช้กาว

วิธีใช้ ใช้มือสวม

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

### แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3 การเล่นแบบจินตนาการ

#### การแสดงบทบาทสมมติ เรื่อง “ตลาดผลไม้”

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การจินตนาการของเล่นให้เป็นผลไม้ และบรรยายรสชาติและลักษณะของผลไม้ที่จินตนาการได้

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จินตนาการของเล่นเป็นผลไม้ และบรรยายรสชาติและลักษณะของผลไม้ตามที่จินตนาการได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. นำผลไม้ 3-4 ชนิด ใส่ลงในกล่องกระดาษ ปิดฝา และเจาะรู สำหรับเอามือถือได้ ให้นักเรียนออกมาคลำทีละคน จนครบทุกคน และให้ทายพร้อมกันว่า ภายในกล่องกระดาษมีอะไรบ้าง ครูชมเชย เมื่อเด็กทายถูก ถ้าทายไม่ถูก ครูพยายามบอกใบ้จนกว่าเด็กจะตอบถูก จากนั้นครูเปิดกล่องให้เด็กดู
2. ครูซักถามว่าเคยทานผลไม้เหล่านี้หรือไม่ รสชาติเป็นอย่างไร
3. ครูให้นักเรียนลองชิมผลไม้ที่ครูนำมา แล้วอภิปรายรสชาติของผลไม้
4. ครูซักถามว่านักเรียนรู้จักผลไม้ชนิดอื่น ๆ อีกหรือไม่ ให้นักเรียนนึกชื่อผลไม้ที่แตกต่างจากที่ครูนำมาให้ดู
5. ครูเล่านิทานเรื่อง “ตลาดผลไม้” ให้นักเรียนฟัง โดยใช้ภาพประกอบ
6. หาด้านสมัครออกมาแสดงเป็นพ่อค้า แม่ค้า และนักท่องเที่ยว โดยให้พ่อค้าแม่ค้า นำของเล่นในห้องเรียนมาสมมติเป็นผลไม้คนละ 2 ชนิด ให้นักเรียนจัดโต๊ะวางผลไม้เอง สมมติบริเวณห้องเป็นตลาดผลไม้ ให้พ่อค้า แม่ค้า บอกชื่อผลไม้ที่ตนเองขาย คนละ 2 ชนิด พร้อมทั้งบอกด้วยว่ารสชาติเป็นอย่างไร



7. ให้ผู้ที่แสดงเป็นนักท่องเที่ยวกะโหลกกัน สมมติเป็นรถไฟ ทำเสียงฉีกฉีก เดินเข้ามาในตลาด และเดินไปตามพ่อค้า แม่ค้าว่าขายอะไร จากนั้น ก็พากันซื้อผลไม้จนหมดตลาด แล้วแยกย้ายกันกลับบ้าน

8. หลังจากอธิบายบทบาทของตัวละครแต่ละตัวให้เด็กฟังแล้ว ครูบรรยายนิทานอีกรอบหนึ่ง และให้เด็กแสดงไปด้วย

9. ครูและนักเรียนช่วยกันเก็บสื่อการเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย

#### 4. สื่อการเล่น

1. ผลไม้ของจริง 3-4 ชนิด

2. กล่องปริศนา

3. ภาพประกอบการเล่านิทาน

4. อุปกรณ์สำหรับแสดงบทบาทสมมติ เช่น ของเล่นต่าง ๆ, ดุง, ตะกร้าสำหรับใส่

ผลไม้

### นิทานเรื่อง “ตลาดผลไม้”

มีตลาดแห่งหนึ่งซึ่งขายเฉพาะผลไม้ มีทั้งพ่อค้า แม่ค้า ซึ่งแต่ละคนจะขายผลไม้ที่ไม่เหมือนกัน คนหนึ่งจะขายผลไม้ 2 ชนิด บ้างก็ขาย ส้ม-ชมพู, กล้วย-มังคุด, ทุเรียน-น้อยหน่า, ลางสาด-พุทรา, และลำไย-ฝรั่ง ฯลฯ

วันหนึ่งมีนักท่องเที่ยวขึ้นรถไฟมา และแวะเที่ยวชมตลาดผลไม้ นักท่องเที่ยวตื่นตื่นมากที่เห็นผลไม้มากมาย จึงพากันเดินไปทั่วตลาด พอผ่านพ่อค้า แม่ค้า ก็จะถูกเรียกให้ซื้อผลไม้ ผลไม้แต่ละชนิดล้วนแต่มีประโยชน์ต่อร่างกายทั้งสิ้น พ่อค้าและแม่ค้าก็พูดจาไพเราะอ่อนหวาน นักท่องเที่ยวเหล่านั้นจึงพากันซื้อผลไม้ทั้งหมด แม่ค้าพ่อค้าดีใจมาก พอขายผลไม้หมดแล้ว ก็แยกย้ายกันกลับบ้าน นักท่องเที่ยวก็พากันหิ้วผลไม้ขึ้นรถไฟกลับบ้าน

## วิธีทำกล่องปริศนา

### อุปกรณ์

1. กล่องกระดาษขนาดกล่องเบียร์ 1 กล่อง
2. กระดาษห่อของขวัญ
3. กาว

### วิธีทำ

1. นำกล่องกระดาษและมีฝาปิดด้านบน
2. ห่อกล่องกระดาษด้วยกระดาษห่อของขวัญ
3. เจาะรูตรงฝากล่องด้านบน ขนาดให้มือของเด็กสอดลงไปคลำของในกล่องได้



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

**แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4 การเล่นแบบจินตนาการ**  
**การเล่นบทบาทสมมติ ในนิทานเรื่อง “บ้านของฉัน”**

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

---

**1. สาระสำคัญ**

การแสดงบทบาทสมมติตามจินตนาการ

**2. จุดประสงค์การเรียนรู้**

1. แสดงบทบาทสมมติเป็นบุคคลในครอบครัวได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

**3. วิธีการ**

1. ซักถามว่านักเรียนอยู่บ้านกับใครบ้าง แต่ละคนมีหน้าที่อย่างไร นักเรียนช่วยทำอะไรบ้างเวลาอยู่ที่บ้าน
2. ร้องเพลง “บ้านของฉัน” พร้อมทำท่าประกอบเพลง
3. ครูเล่านิทานเรื่อง “บ้านของฉัน” ให้เด็กฟัง
4. ครูให้เด็กดูหน้าฉาก ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ ลุง ป้า น้า อา และหาอาสาสมัครว่าใครอยากเป็นตัวละครตัวไหน ให้ออกมาแสดงเป็นตัวละครนั้น ๆ
5. ให้เด็กลองทำท่าทางตามบทบาทของตัวละครแต่ละตัว โดยการแสดงท่าเดิน การพูด สีหน้า ท่าทาง เช่น คนที่แสดงเป็นคุณปู่ คุณย่า คุณตา คุณยาย ก็ต้องทำท่าถือไม้เท้า เดินหลังค่อม พูดเสียงยาน ๆ แบบคนแก่ ๆ ละ
6. ครูบรรยายนิทานและให้แต่ละคนแสดงบทบาทตามที่ตนได้รับตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยครูคอยแนะนำ
7. ให้ตัวละครเดินเป็นวงกลม พร้อมกับร้องเพลงบ้านของฉัน ทำท่าเดินแบบคนแก่
8. ชมเชยเด็ก ๆ ที่แสดงออก และร่วมกิจกรรม
9. ครูและเด็กช่วยกันสรุปว่า บ้านเป็นสถานที่สำคัญ นอกจากจะเป็นที่อยู่อาศัยแล้วบ้านยังให้ความอบอุ่น ให้ความสุขกับเรา สมาชิกในบ้านมีหน้าที่แตกต่างกัน
10. ครูและเด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

#### 4. สื่อการเล่น

1. ภาพประกอบการเล่านิทาน เรื่อง บ้านของฉัน
2. นิทานเรื่อง “บ้านของฉัน”
3. หน้ากาก รูป ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ ลุง ป้า น้า อา
4. อุปกรณ์ประกอบการเล่นบทบาทสมมติ

#### นิทานเรื่อง “บ้านของฉัน”

บ้านของฉันเป็นครอบครัวที่ใหญ่ มีผู้คนเยอะแยะไปหมด ฉันนับได้ว่า มี ปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ พี่ น้อง ลุง ป้า น้า อา และเด็ก ๆ ที่เป็นลูก ลุง ป้า น้า อา อีกมากมาย ฉันจึงมีเพื่อนเล่นมากมาย ฉันไม่รู้สึกเหงาเลย เวลา อยู่บ้าน

วันหนึ่ง หลังจากโรงเรียนเลิก ฉันชวนเพื่อนมาเที่ยวที่บ้านของฉัน เพื่อนถามว่าทำไมบ้านของเธอใหญ่โตจังเลย ฉันก็บอกว่า บ้านของฉันมีคน อยู่ด้วยกันตั้งมากมาย มาเถอะ ฉันจะพาเธอไปรู้จักญาติ ๆ ของฉัน ฉันจึงพา เพื่อนฉันไปไหว้คุณปู่ ย่า ตา ยาย พ่อ แม่ ลุง ป้า น้า อา เสร็จแล้วจึงชวน เพื่อนของฉันไปเล่นกับเด็ก ๆ ที่เป็นญาติกัน เพื่อนของฉันสนุกมาก จนไม่ อยากกลับบ้าน แต่ว่าเย็นมากแล้ว จึงลากลับบ้าน และบอกกับฉันว่า วันหลัง จะมาเที่ยวบ้านของฉันอีก

#### เพลง “บ้านของฉัน”

บ้านของฉัน	อยู่ด้วยกันมากมาย
พ่อ แม่ ลุง ป้า	ปู่ ย่า ตา ยาย
อีกทั้ง น้า อา พี่	และน้องมากมาย
ทุกคนสุขสบาย	เราเป็นพี่น้องกัน

## วิธีทำหน้าปก

### อุปกรณ์

1. กระดาษเทาแข็ง
2. ยางรัดของ
3. คัทเตอร์และกรรไกร
4. สี

### วิธีทำ

1. วาดรูปตัวละคร พ่อ แม่ ลูก ป้า นุ๋ ย่า ตา ยาย ลงบนกระดาษเทาแข็ง ระบายสีแล้วใช้กรรไกรตัดเป็นหน้าปก
2. ใช้คัทเตอร์ตัดตรงรูปตา เพื่อให้มองเห็นได้
3. เจาะบริเวณหู เพื่อร้อยยางรัดคอ ให้ปรับระดับได้

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5 การเล่นเกมจินตนาการ การเล่นบทบาทสมมติ นิทานเรื่อง “บ้านฉันดีที่สุด”

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การแสดงบทบาทสมมติตามจินตนาการ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. แสดงบทบาทสมมติเป็นบุคคลในนิทานได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. ครูให้เด็ก ๆ ดูภาพบ้านที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น บ้านหลังเล็ก-หลังใหญ่ (กระท่อม-ตึก)
2. ชักถามว่า บ้านของนักเรียนเป็นบ้านขนาดใด เล็กหรือใหญ่ นักเรียนรักบ้านของนักเรียนหรือไม่
3. ให้เด็ก ๆ อาสาสมัครเล่าเรื่องบ้านของนักเรียน
4. ครูดำเนินนิทานเรื่อง “บ้านฉันดีที่สุด” ให้นักเรียนฟัง โดยใช้ภาพประกอบ
5. ให้เด็กอาสาออกมาเป็นตัวละครในเรื่อง 4-5 คน
6. เมื่อได้ตัวละครครบแล้ว ให้ตัวละครแต่ละตัวทำท่าทาง แล้วพูดตามบทบาทของตนดู
7. นักเรียนที่ไม่ได้แสดงอาจแสดงเป็นนกตัวอื่น ๆ หรือแสดงเป็นต้นไม้ กรงนก
8. ให้ตัวละครที่เป็นนกใส่ปีกนก ให้นักเรียนที่แสดงเป็นต้นไม้และกรงนก คิดท่าทางว่าจะแสดงเป็นต้นไม้และกรงนกได้อย่างไร
9. ครูบรรยายนิทานอีกรอบหนึ่ง และให้เด็ก ๆ แสดงตามบทบาทที่ได้รับ
10. แสดงซ้ำอีกรอบหนึ่ง โดยให้เด็ก ๆ เปลี่ยนบทบาทกัน

11. ให้เด็กทุกคนทำท่านก โดยใช้มือกางปีกบินไปรอบ ๆ ห้อง พร้อมทั้งทำเสียงนก ร้อง เดินเป็นวงกลม ตามจังหวะที่ครูเคาะ พอได้ยินสัญญาณเสียงนกหวีด ให้นกทุกตัวบิน กลับรัง โดยสมมติมุมห้องเป็นรังนก

#### 4. สื่อการเล่น

1. ปีกนก
2. รูปต้นไม้

### นิทานเรื่อง “บ้านฉันดีที่สุด”

บนต้นไม้ใหญ่ในป่าแห่งหนึ่ง มีนกสองตัวพี่น้อง พี่ชื่อใหญ่ น้องชื่อเล็ก ใหญ่กับเล็กอาศัยอยู่ในรังที่ทำด้วยหญ้าแห้ง ขนาดไม่ใหญ่โตนัก ใหญ่สร้างรังด้วยตนเอง รังใหญ่อยู่สบาย แข็งแรง อบอุ่น และปลอดภัย ใหญ่จึงรักรังนี้มาก

แต่เล็กคิดว่า “บ้านรังหญ้านี้ไม่น่าอยู่เลย เราน่าจะมีบ้านที่สวยงามกว่านี้” ใหญ่สอนเล็กว่า “นี่คือบ้านของเรา น้องควรรักบ้าน รักรังของเรา เราควรพอใจในสิ่งที่มีอยู่” เล็กไม่เชื่อฟังคำของพี่ใหญ่ วันหนึ่งเล็กจึงบินจากรังไป เพื่อหาบ้านหลังใหญ่ที่สุขสบายกว่ารังหญ้า

เล็กบินหารังใหญ่ หาบ้านใหม่ตลอดวัน โชคดีจริง เล็กพบ “กรงทอง” ที่บ้านของเศรษฐีคนหนึ่ง ประตูกรงเปิดกว้าง เล็กเห็นจานอาหารวางอยู่ เล็กจึงบินเข้าไปกินด้วยความหิว “ลัน” เสียงประตูกรงปิด เด็กชายลูกเจ้าของบ้านดีใจ “ฉันได้นกตัวใหญ่ไว้เลี้ยงแล้ว” เล็กรู้สึกพอใจที่ได้อยู่ในกรงทอง ที่นี้มีข้าว มีน้ำกินตลอดเวลา เล็กร้องเพลงอย่างมีความสุข

วันหนึ่งเล็กสะดุ้งตกใจ แมวตัวหนึ่งมันแยกเขี้ยวอยู่หน้ากรง “เมี้ยว เมี้ยว” เล็กยืนตัวสั่นไม่รู้จะหนีไปไหน แต่แมวก็ทำอะไรเล็กไม่ได้ เล็กเริ่มไม่มีความสุข เพราะหาวคกตัวเจ้าแมวร้าย เล็กอยากเป็นอิสระบินไปไหนได้ ไม่อยากถูกขังอยู่ในกรงทองนี้

เล็กคิดถึงพี่ใหญ่ คิดถึงรังหญ้าแห้ง คิดถึงป่า คิดถึงต้นไม้ และเพื่อนนกด้วยกัน อนิจจา เล็กจะออกจากกรงนี้ได้อย่างไร

ใหญ่เสียใจมากที่เล็กจากไป ใหญ่ตามหาน้องอยู่หลายวัน จนกระทั่งมาพบเล็กถูกขังอยู่ที่บ้านเศรษฐี “พี่ใหญ่ พี่ใหญ่ ช่วยฉันด้วย” เล็กร้องด้วยความดีใจ เมื่อเห็นใหญ่พยายามใช้ปากถอดสลักประตูเปิดได้ ทั้งเล็ก และใหญ่ บินออกจากบ้านเศรษฐีอย่างรวดเร็ว

เล็กดีใจมากที่ได้รับมาอยู่รังหญ้าแห้งตามเดิม “ฉันรักบ้านของฉัน บ้านฉันดีที่สุด”

## วิธีทำปีกนก

### อุปกรณ์

1. ยางรัดของ
2. กระดาษขาวเทา
3. กระดาษสีต่าง ๆ
4. สีเทียน
5. กรรไกร

### วิธีทำ

1. วาดภาพปีกนกบนกระดาษแข็งขาวเทา ขนาดใหญ่พอสมควร
2. ตัดตามรอย และใช้กระดาษสีและสีเทียนตกแต่ง
3. เจาะรูตรงกลางปีก 2 รู เล็ก ๆ ห่างกันประมาณ 1.5"
4. ใช้ยางรัดของผูกติดกันประมาณ 5 เส้น สอดผ่านรูทั้งสองและผูกติดกัน

### วิธีใช้

ใช้ยางยืดที่ติดอยู่กับปีกนกสวมที่แขนทั้ง 2 แขน



## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 การเล่นแบบสร้าง มารู้จักทรายกันหน่อย

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การนำวัสดุที่นักเรียนรู้จัก เช่น ทราย กะลา ก้านผักตบชวา ตะเกียบ มาสร้างผลงานเป็นสิ่งต่าง ๆ ที่มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น และแปลกใหม่ไปจากวัสดุเดิมได้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถนำวัสดุที่จัดให้มาสร้างเป็นสิ่งใหม่ตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและแปลกใหม่ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. เด็กและครูร่วมกันร้องเพลง “ทะเลแสนงาม”
2. เด็กและครูร่วมกันสนทนาถึงเนื้อหาในเพลงว่ามีสิ่งใบบ้าง
3. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม ได้แก่ ทราย กะลา ก้านผักตบชวา และตะเกียบ พร้อมทั้งสนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการเล่น และเล่นอย่างไรให้ปลอดภัย
4. ครูให้เด็ก ๆ แบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน พร้อมทั้งนำวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ มาให้เด็กแต่ละกลุ่มได้เล่นในจำนวนเท่า ๆ กัน
5. ครูให้เด็ก ๆ ได้เล่นอย่างอิสระ เพื่อที่เด็กจะได้นำทรายมาสร้างเป็นสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย สามารถนำวัสดุอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ทราย ประกอบกับวัสดุธรรมชาติที่ยังสภาพเดิม และวัสดุธรรมชาติที่มีการเปลี่ยนแปลงสภาพมาเล่นร่วมกับวัสดุอื่น ๆ ที่มีอยู่ได้ สามารถนำผลงานที่สร้างจากทรายมาตกแต่งให้มีรายละเอียดมากขึ้น และตั้งชื่อผลงานพร้อมทั้งเล่าเรื่องราวจากผลงานที่ตนได้สร้างขึ้น โดยครูมีหน้าที่ดูแลและสังเกตจากการทำกิจกรรมของเด็ก
6. หลังจากเล่นอย่างอิสระเสร็จ เด็ก ๆ จะร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานที่ตนได้สร้างขึ้น
7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อยหลังจากสนทนาเกี่ยวกับผลงานเสร็จ

#### 4. สื่อการเล่น

1. แผนภูมิเพลง “ทะเลแสนงาม”
2. ทราย กะลา ก้านผักตบชวา ตะเกียบ
3. อ่างดินเผาสำหรับใส่ทราย
4. เสื่อ

#### เพลง “ทะเลแสนงาม”

โน้่นทะเลแสนงาม	ฟ้าสีครามสดใส
มองเห็นเรือใบ	แล่นอยู่ในทะเล
หาดทรายงามเห็นปู	คูซึกูหมูปลา
กุ้งหอยนานา	อยู่ในท้องทะเล

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 การเล่นแบบสร้าง ไม้ ทราบ น้ำ

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การนำวัสดุที่นักเรียนรู้จัก และมีลักษณะเป็นของแข็งและของเหลว เช่น ทราบ ไม้ และน้ำ มาสร้างผลงานเป็นสิ่งต่าง ๆ ที่มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น และแปลกใหม่ไปจากวัสดุเดิมได้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถนำวัสดุที่จัดให้มาสร้างเป็นสิ่งใหม่ตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและแปลกใหม่ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. ครูให้เด็ก ๆ ฟังเสียงการเขย่ากล่องซึ่งภายในบรรจุด้วยวัสดุ ได้แก่ กล่องที่ 1 บรรจุไม้ กล่องที่ 2 บรรจุทราบ และกล่องที่ 3 บรรจุด้วยน้ำ หลังจากนั้นให้เด็ก ๆ ช่วยกันทราบว่าเสียงของวัสดุที่อยู่ในกล่องแต่ละกล่องคือเสียงของอะไร
2. ครูเฉลยโดยการขออาสาสมัคร 3 คน ออกมาเปิดกล่องแต่ละใบ ซึ่งภายในบรรจุไปด้วย ไม้ ทราบ และน้ำ
3. ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม ได้แก่ ไม้ ทราบ น้ำ เปลือกหอย กระจาดสาน (เล็ก) และกระชอน พร้อมทั้งสนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการเล่น และเล่นอย่างไรให้ปลอดภัย
4. ครูให้เด็กแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งนำวัสดุต่าง ๆ มาให้เด็กแต่ละกลุ่มได้เล่นในจำนวนเท่า ๆ กัน
5. ครูให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ เพื่อที่เด็กจะได้้นำไม้ ทราบ และน้ำ มาสร้างเป็นสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย แตกต่างจากผลงานชิ้นเดิม สามารถนำวัสดุอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ไม้ ทราบ และน้ำ ประกอบกับวัสดุธรรมชาติที่ยังคงสภาพเดิมและวัสดุธรรมชาติที่มีการเปลี่ยนแปลง

สภาพมาร่วมเล่นกับวัสดุอื่น ๆ ที่มีอยู่ได้ สามารถนำผลงานที่สร้างจากไม้ ทราช และนำมา ตกแต่งให้มีรายละเอียดมากขึ้น และตั้งชื่อผลงานพร้อมทั้งเล่าเรื่องเล่าจากผลงานที่ตนได้สร้าง ขึ้น โดยครูมีหน้าที่ดูแลและสังเกตการณ์ทำกิจกรรมของเด็ก

6. หลังจากเล่นอย่างอิสระเสร็จ เด็ก ๆ ร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานที่ตนได้ สร้างสรรค์

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อยหลังจากสนทนาเกี่ยวกับผลงาน เสร็จ

#### 4. สื่อการเล่น

1. กล้อง
2. ไม้
3. ทราช
4. น้ำ
5. เปลือกหอย
6. กระจาดสาน (เล็ก)
7. กระซอน
8. ตะกร้าสานสำหรับใส่ไม้
9. อ่างดินเผาสำหรับใส่ทราชและน้ำ
10. เสื่อ



## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3 การเล่นแบบสร้าง วัสดุเหลือใช้

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การนำวัสดุเหลือใช้ภายในบ้าน เช่น กลัง ขวด ฝาขวดน้ำ การ์ดต่าง ๆ มาสร้างผลงานเป็นสิ่งต่าง ๆ ที่มีรายละเอียดเพิ่มขึ้น และแปลกใหม่ไปจากวัสดุเดิมได้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถนำวัสดุที่จัดให้มาสร้างเป็นสิ่งใหม่ตามความคิดของตนเองโดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและแปลกใหม่ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. ครูให้นักเรียนนำวัสดุเหลือใช้ภายในบ้านที่ให้นักเรียนนำมาคนละ 3 ชิ้น วัสดุเหลือใช้ เช่น กลังรูปร่าง ๆ ต่าง ๆ ขวดพลาสติกรูปร่างต่าง ๆ ฝาขวด หรือฝายาสีฟัน การ์ดต่าง ๆ ลูกแก้ว ตะเกียบ โดยให้นักเรียนขออนุญาตผู้ปกครองก่อน ครูแนะนำวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการทำกิจกรรม พร้อมทั้งสนทนากับเด็กเกี่ยวกับวิธีการเล่น และเล่นอย่างไรให้ปลอดภัย

2. ครูให้เด็กแบ่งออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน พร้อมทั้งให้นักเรียนนำวัสดุที่เตรียมมาใช้ในการสร้างตามที่นักเรียนต้องการ ครูอาจเตรียมวัสดุเหลือใช้ให้นักเรียนด้วย เช่น กระดาษห่อของขวัญ หรือขวดพลาสติกที่ครูตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ เชือกหรือฟางริบบิ้น แล้วแบ่งให้เด็กแต่ละกลุ่มเท่า ๆ กัน

3. ครูให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ เพื่อที่เด็กจะได้นำวัสดุเหลือใช้มาสร้างเป็นสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย แตกต่างจากผลงานชิ้นเดิม ตั้งชื่อผลงานพร้อมทั้งเล่าเรื่องเล่าจากผลงานที่ตนได้สร้างขึ้น โดยครูมีหน้าที่ดูแลและสังเกตการณ์ทำกิจกรรมของเด็ก

6. หลังจากเล่นอย่างอิสระเสร็จ เด็ก ๆ ร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับผลงานที่ตนได้สร้างสรรค์

7. เด็ก ๆ ช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อยหลังจากสนทนาเกี่ยวกับผลงานเสร็จ

### สื่อการเล่น

1. วัสดุเหลือใช้
2. กาว
3. เชือก ฟาง หรือริบบิ้น



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4 การเล่นแบบสร้าง

### ทะเล

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การนำดินน้ำมัน มาปั้นและสร้างสิ่งต่าง ๆ โดยการสังเกตและเลียนแบบรูปทรงตามธรรมชาติ

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถนำดินน้ำมันมาปั้นเป็นสิ่งต่าง ๆ โดยการสังเกตและเลียนแบบรูปทรงตามธรรมชาติ
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. ครูให้นักเรียนนั่งเป็นครึ่งวงกลม ชักถามนักเรียนว่า มีใครเคยไปเที่ยวทะเลบ้าง ที่ทะเลนักเรียนจะพบอะไรบ้าง วันนี้ครูจะให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับทะเล ครูนำภาพถ่ายทะเลที่ปั้นด้วยดินน้ำมันให้นักเรียนดู
2. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้นักเรียนนำดินน้ำมันที่ครูเตรียมไว้มาหัดปั้นปลาหมึกตามครู โดยครูสาธิตการปั้นทรงกลม การปั้นดินน้ำมันกลมแบน การคลึงให้เป็นท่อนกลม การคลึงให้เป็นท่อนกลมปลายเรียว
3. ครูให้นักเรียนปั้นดินน้ำมันเป็นรูปที่เกี่ยวกับทะเลตามใจชอบ และเป็นอิสระ โดยสังเกตจากรูปทรงของสิ่งของ โดยอาจจะแยกปั้นเป็นบุคคล หรือจะปั้นเป็นเรื่องราวภายในกลุ่มก็ได้
4. เมื่อนักเรียนปั้นเสร็จแล้ว ครูชวนนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของตนเอง

#### 4. สื่อการเล่น

1. ดินน้ำมัน
2. ภาพทะเลที่ปั้นจากดินน้ำมัน

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5 การเล่นเกมสร้าง ฟาร์มเลี้ยงสัตว์

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

### 1. สาระสำคัญ

การนำแป้งโด มาปั้นและสร้างสิ่งต่าง ๆ โดยการสังเกตและเลียนแบบรูปทรงตามธรรมชาติ

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถนำแป้งโดมาปั้นเป็นสิ่งต่าง ๆ โดยการสังเกตและเลียนแบบรูปทรงตามธรรมชาติ
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

### 3. วิธีการ

1. ครูเล่านิทานเรื่อง “แม่เป็ดออกไข่” ให้นักเรียนฟัง โดยใช้แผ่นภาพประกอบการเล่านิทาน
2. ครูถามนักเรียนว่า บ้านใครมีฟาร์มเลี้ยงสัตว์ เช่น หมู เป็ด ไก่ บ้าง ที่อยู่ของสัตว์เหล่านี้คืออะไร ครูชักชวนให้นักเรียนปั้นแป้งโดเป็นฟาร์มเลี้ยงสัตว์ ครูนำภาพฟาร์มเลี้ยงสัตว์ที่ปั้นด้วยดินน้ำมันให้นักเรียนดู
3. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้นักเรียนนำแป้งโดที่ครูเตรียมไว้มาหัดปั้นคอกหมู โดยครูสาธิตการปั้นให้นักเรียนดู แล้วนักเรียนปั้นตาม จากนั้นครูสอนการปั้นหมู ให้อยู่ในคอก ครูให้นักเรียนสังเกตรูปทรงของส่วนประกอบต่าง ๆ
4. ครูให้นักเรียนปั้นรูปสัตว์ในฟาร์มตามใจชอบ และเป็นอิสระ โดยให้นักเรียนเลือกเอง ว่าแต่ละคนจะแยกกันปั้น หรือจะช่วยกันปั้นช่วยกันเป็นเรื่องราวก็ได้
5. เมื่อปั้นเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บของให้เรียบร้อย จากนั้นครูถามถึงลักษณะที่แตกต่างของดินน้ำมันกับแป้งโด และชวนนักเรียนพูดคุยเกี่ยวกับผลงานของนักเรียน



#### 4. สื่อการเล่น

1. แป้งโด
2. ภาพตัวอย่างการปั้นดินน้ำมันเป็นภาพสัตว์ในฟาร์ม
3. ภาพนิทานเรื่อง “แม่เป็ดออกไข่”

#### นิทานเรื่อง “แม่เป็ดออกไข่”

แม่เป็ดตัวหนึ่งปวดท้องจะออกไข่ บังเอิญมีแม่แพะ แม่ไก่ เดินมาพบเข้าก็ถามว่า แม่เป็ดเป็นอะไร แม่เป็ดตอบว่า ปวดท้องจะออกไข่ แม่แพะและแม่ไก่ ปรีกษากันจะช่วยเหลือแม่เป็ด ก็พากันไปหาพ่อวัว พ่อวัวก็รับปากช่วยเหลือ หาที่ออกไข่ให้ โดยพาไปหาพ่อหมู แม่หมู ขอลื้อให้แม่เป็ดออกไข่ หมูก็อนุญาตให้แม่เป็ดออกไข่ที่เล้า แม่ไก่ แม่แพะก็พากันเดินออกไปหาพ่อเป็ดเพื่อบอกข่าว พอพบพ่อเป็ดระหว่างทาง พ่อเป็ดถามว่า เห็นแม่เป็ดไหม แม่แพะบอกว่าออกไข่อยู่ที่เล้าหมู ทั้งหมดก็พากันไปหาแม่เป็ดที่เล้าหมู พ่อเป็ดก็ชอบคุณสัตว์เหล่านั้น แล้วพากันไปอาบน้ำ พบกับเพื่อน ๆ เป็ดกำลังอาบน้ำกัน สัตว์ทั้งหมดก็เดินเป็นวงกลม

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 1 การเล่นเชิงศิลปะ

### การวาดภาพบนฝาผนัง

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การวาดภาพบนผนังห้อง

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถวาดภาพบนผนังห้อง และสังเกตความแตกต่างจากการวาดภาพบนโต๊ะหรือสมุดได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการเล่น

1. ครูนำกระดาษโปสเตอร์สีขาวไปติดไว้ที่ฝาผนังข้างห้อง หรือหลังห้องด้วยกระดาษขาว
2. ครูแนะนำอุปกรณ์และให้นักเรียนลองวาดรูปลงบนผนัง ครูให้นักเรียนทุกคนมีพื้นที่พอสมควรในการวาดภาพ และเน้นให้นักเรียนแบ่งอุปกรณ์กัน เมื่อใช้สีใดเสร็จแล้วให้นำกลับมาไว้ที่เดิมเพื่อที่คนอื่นจะได้ใช้ต่อ
3. ให้เด็กวาดภาพตามใจชอบ อาจจะเป็นเรื่องราวที่ต่อเนื่องกันหรือต่างคนต่างวาด
4. เมื่อนักเรียนวาดภาพบนผนังเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย
5. ครูซักถามนักเรียนเป็นรายบุคคลว่าวันนี้ได้วาดอะไรบ้าง และการวาดภาพบนผนังแตกต่างจากการวาดภาพบนสมุดวาดเขียนบนโต๊ะอย่างไร

#### 4. สื่อการเล่น

สีเทียน

กระดาษโปสเตอร์สีขาว 7-8 แผ่น

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 2 การเล่นเชิงศิลปะ

### การต่อเติมภาพ

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การวาดภาพต่อเติมจากรูปทรงเดิมที่กำหนดให้ ให้มีรายละเอียดและแปลกใหม่ไปจากเดิม

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถวาดภาพต่อเติม รูปสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม ที่มีรายละเอียดและแปลกใหม่ไปจากเดิมได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน นักเรียน 1 กลุ่มต่อสีเทียน 1 กล่อง
2. ครูแจกกระดาษที่มีภาพ  $\triangle$   $\square$   $\circ$  ให้เด็กคนละ 1 แผ่น
3. ครูแจกสีเทียนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ครูเน้นย้ำให้นักเรียนแบ่งอุปกรณ์กันใช้ เมื่อใช้สีโคเสร็จแล้ว ให้นำกลับมาวางที่เดิมเพื่อให้เพื่อนใช้ต่อ
3. ให้นักเรียนใช้สีเทียนต่อเติมภาพ  $\triangle$   $\square$   $\circ$  ให้เกิดเป็นภาพตามต้องการ อย่างเป็นอิสระ
4. เมื่อนักเรียนวาดภาพเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย
5. ครูให้นักเรียนแสดงภาพที่ต่อเติมจากภาพสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม และวงกลม ว่านักเรียนต่อเติมเป็นรูปอะไรกันบ้าง

#### 4. สื่อการเล่น

กระดาษที่มีภาพ  $\triangle$   $\square$   $\circ$ , สีเทียน

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 3 การเล่นเชิงศิลปะ

### การวาดภาพบนกระดาษทราย

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. ....

เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การวาดภาพบนกระดาษทราย เพื่อให้สังเกตความแตกต่างของวัสดุ

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถวาดภาพบนกระดาษทรายได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน นักเรียน 1 กลุ่มต่อสีเทียน 1 กล่อง
2. ครูแจกกระดาษกระดาษทรายให้เด็กคนละ 1 แผ่น
3. ครูแจกสีเทียนให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม ครูเน้นย้ำให้นักเรียนแบ่งอุปกรณ์กันใช้ เมื่อใช้สีใดเสร็จแล้ว ให้นำกลับมาวางที่เดิมเพื่อให้เพื่อนใช้ต่อ
3. ให้นักเรียนใช้สีเทียนวาดภาพบนกระดาษทรายตามใจชอบอย่างเป็นอิสระ
4. เมื่อนักเรียนวาดภาพเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย
5. ครูถามนักเรียนถึงความแตกต่างของการวาดภาพบนกระดาษทรายกับกระดาษธรรมดา

#### 4. สื่อการเล่น

กระดาษทรายเบอร์ 0

สีเทียน

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 4 การเล่นเชิงศิลปะ

### การฉีกปะ

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การฉีกปะ ให้เป็นรูปภาพที่มีรายละเอียดและแปลกใหม่

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถฉีกปะกระดาษ ให้เป็นรูปภาพที่มีรายละเอียดและแปลกใหม่ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้นั่งประจำโต๊ะที่ครูจัดเตรียมกระดาษสีและกระดาษห่อของขวัญเป็นแผ่น ๆ ใส่ภาชนะพร้อมทั้งกาวไว้ให้
2. ครูแจกกระดาษเปล่าให้เด็กคนละ 1 แผ่น
3. ครูสาธิตการสร้างภาพด้วยการฉีกกระดาษห่อของขวัญเป็นรูปต่าง ๆ และสาธิตการใช้ฟู่กันสำหรับทาขาวลงบนกระดาษเปล่าก่อน จากนั้นจึงนำกระดาษสีที่ฉีกไว้ติดบนกระดาษ
4. ให้เด็กฉีกกระดาษสีหรือกระดาษห่อของขวัญเป็นรูปต่าง ๆ ตามต้องการ แล้วใช้กาวทาบกระดาษเปล่า แล้วนำกระดาษสีที่ฉีกไว้ติดลงบนกระดาษที่ทาขาวไว้
5. เมื่อนักเรียนวาดภาพเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย
6. ครูชวนนักเรียนพูดคุยถึงกิจกรรมฉีกปะ ว่าหากต้องการจะให้ได้ภาพตามที่ต้องการ นักเรียนทำอย่างไรบ้าง

#### 4. สื่อการเล่น

กระดาษสี และกระดาษห่อของขวัญ กาว กระดาษ

## แผนการจัดประสบการณ์ที่ 5 การเล่นเชิงศิลปะ

### การตัดปะ

จัดกิจกรรมวันที่ ..... เดือน ..... พ.ศ. .... เวลา 30 นาที

#### 1. สาระสำคัญ

การตัดปะ ให้เป็นรูปภาพที่มีรายละเอียดและแปลกใหม่

#### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. สามารถตัดปะกระดาษ ให้เป็นรูปภาพที่มีรายละเอียดและแปลกใหม่ได้
2. จัดเก็บวัสดุอุปกรณ์หลังใช้งานเข้าที่เรียบร้อยได้

#### 3. วิธีการ

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 3-4 คน ให้นั่งประจำโต๊ะที่ครูจัดเตรียมสีเทียน กระดาษสีและกระดาษห่อของขวัญซึ่งตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิตใส่ภาชนะพร้อมทั้งทากาวไว้ให้
2. ครูแจกกระดาษเปล่าให้เด็กคนละ 1 แผ่น
3. ครูสาธิตการสร้างภาพด้วยการติดกระดาษที่ตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิต ลงบนกระดาษที่ใช้ห่อของขวัญก่อน เสร็จแล้ว ครูสาธิตการต่อเติมภาพด้วยสีเทียนให้สวยงาม
4. ให้นักเรียนสร้างภาพด้วยกระดาษสีที่ตัดไว้ แล้วแต่งเติมภาพด้วยสีเทียนตามใจชอบและเป็นอิสระ
5. เมื่อนักเรียนสร้างภาพเสร็จแล้ว ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์การเล่นเข้าที่ให้เรียบร้อย
6. ครูและนักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมการตัดปะ ว่า ลักษณะของกระดาษที่ฉีกปะกับตัดปะ ต่างกันอย่างไร และการสร้างภาพจากกระดาษฉีกปะ และตัดปะ นั้น เหมือนหรือต่างกันอย่างไร

#### 4. สื่อการเรียนรู้

- กระดาษสี หรือกระดาษทอของขวัญตัดเป็นรูปทรงเรขาคณิต
- กาว
- กระดาษ
- สีเทียน



มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY

ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์  
การเล่นแบบจินตนาการ  
โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผน ที่	หัวข้อประเมิน										รวม เฉลี่ย ราย แผน
	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้ เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		2. กิจกรรม สอดคล้องกับ จุดประสงค์การ เรียนรู้		3. กิจกรรม เหมาะสมกับ วัยและ ธรรมชาติของ ผู้เรียน		4. กิจกรรม เหมาะสมกับ เวลาที่ใช้		5. สื่อกิจกรรม เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1	4.8	0.45	4.8	0.45	4.4	0.55	4.2	0.45	4.8	0.45	4.6
2	4.8	0.45	4.4	0.55	5	0.00	4.4	0.55	5	0.00	4.72
3	4.8	0.45	4.8	0.45	5	0.00	4.2	0.45	5	0.00	4.76
4	4.8	0.45	4.6	0.55	4.4	0.55	4.6	0.55	4.6	0.55	4.6
5	4.8	0.45	5	0.00	5	0.00	4.2	0.45	4.6	0.55	4.72
6	4.8	0.45	4.2	0.45	4.4	0.55	4.2	0.45	4.4	0.55	4.4
7	4.8	0.45	3.8	0.45	4	0.00	4	0.00	4.2	0.45	4.16
8	4.8	0.45	3.8	0.45	4	0.71	4	0.00	3.8	0.45	4.08
9-20	4.8	0.45	5	0.00	4	0.00	4	0.00	4.8	0.45	4.52



ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์

การเล่นแบบสร้าง

โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

แผน ที่	หัวข้อประเมิน										รวม เฉลี่ย ราย แผน
	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้ เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		2. กิจกรรม สอดคล้องกับ จุดประสงค์การ เรียนรู้		3. กิจกรรม เหมาะสมกับ วัยและ ธรรมชาติของ ผู้เรียน		4. กิจกรรม เหมาะสมกับ เวลาที่ใช้		5. สื่อกิจกรรม เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1	4.6	0.55	4.8	0.45	4.4	0.55	4.2	0.45	4.6	0.55	4.52
2	4.6	0.55	4.8	0.45	4.8	0.45	4.2	0.45	5	0.00	4.68
3	4.6	0.55	5	0.00	5	0.00	4.2	0.45	5	0.00	4.76
4	4.6	0.55	5	0.00	5	0.00	4.6	0.55	4.8	0.45	4.8
5	4.6	0.55	5	0.00	5	0.00	4.6	0.55	5	0.00	4.84
6	4.6	0.55	4.6	0.55	5	0.00	4.4	0.55	5	0.00	4.72
7	4.6	0.55	4.6	0.55	5	0.00	4.4	0.55	5	0.00	4.72
8	4.6	0.55	4.8	0.45	5	0.00	4.6	0.55	5	0.00	4.8
9-20	4.6	0.55	4.8	0.45	5	0.00	4.6	0.55	5	0.00	4.8

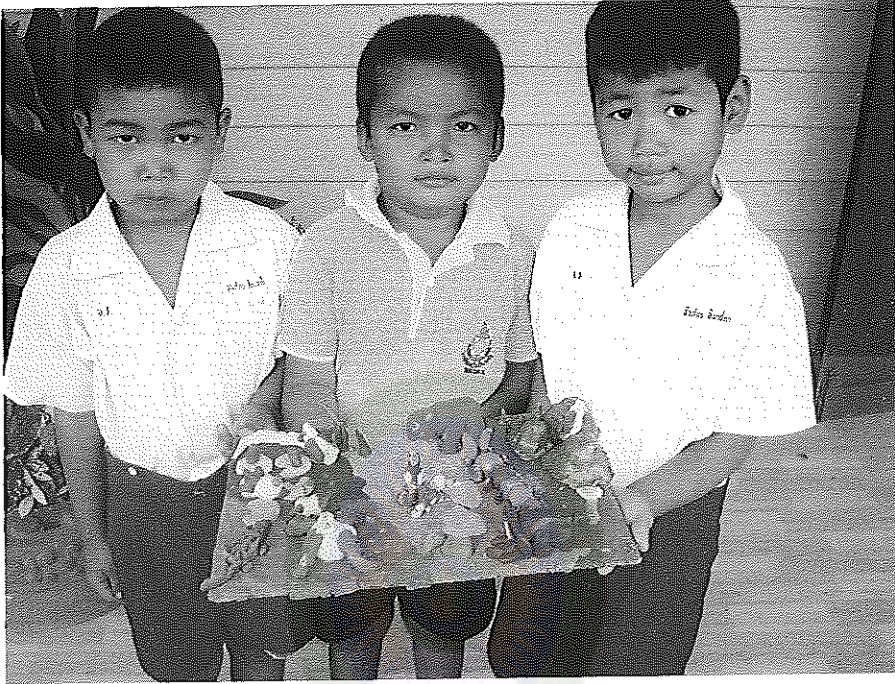
**ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์**  
**การเล่นเชิงศิลปะ**  
**โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน**

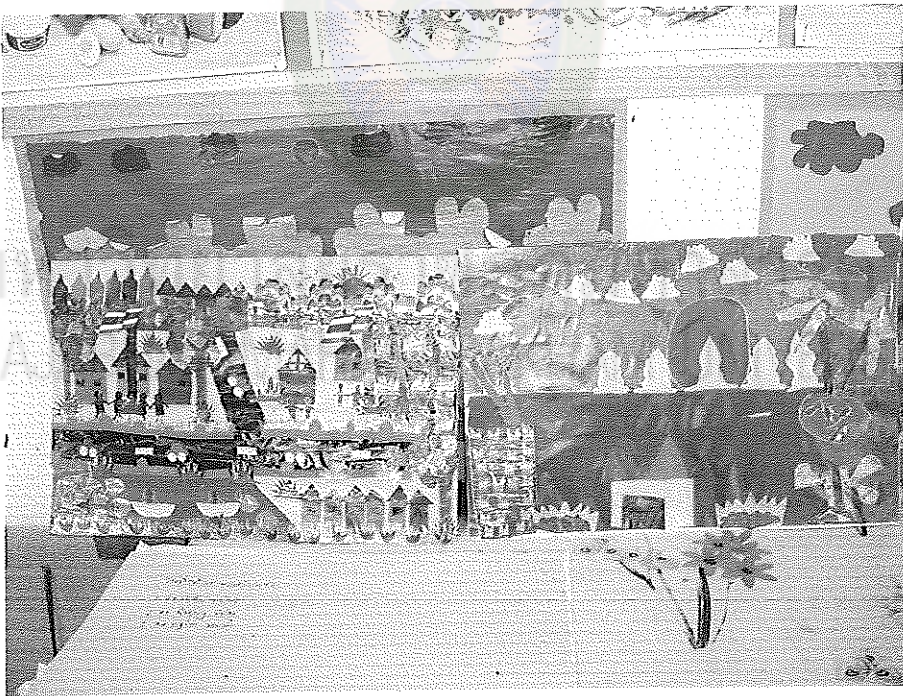
แผน ที่	หัวข้อประเมิน										รวม เฉลี่ย ราย แผน
	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้ เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		2. กิจกรรม สอดคล้องกับ จุดประสงค์การ เรียนรู้		3. กิจกรรม เหมาะสมกับ วัยและ ธรรมชาติของ ผู้เรียน		4. กิจกรรม เหมาะสมกับ เวลาที่ใช้		5. สื่อกิจกรรม เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1	4.8	0.45	4.8	0.45	5	0.00	4.6	0.55	4.8	0.45	4.8
2	4.8	0.45	4.4	0.55	4.6	0.55	4.4	0.55	4.8	0.45	4.6
3	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.6	0.76	4.76
4	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8
5	4.8	0.45	4.8	0.45	4.6	0.55	4.6	0.55	4.8	0.45	4.72
6	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.6	0.55	4.4	0.55	4.68
7	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.6	0.55	4.8	0.45	4.76
8	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.6	0.55	4.8	0.45	4.76
9-20	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8	0.45	4.8

**ผลการประเมินแผนการจัดประสบการณ์**  
**การเล่นแบบผสมผสาน**  
**โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน**

แผน ที่	หัวข้อประเมิน										รวม เฉลี่ย ราย แผน
	1. จุดประสงค์ การเรียนรู้ เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		2. กิจกรรม สอดคล้องกับ จุดประสงค์ การเรียนรู้		3. กิจกรรม เหมาะสมกับ วัยและ ธรรมชาติของ ผู้เรียน		4. กิจกรรม เหมาะสมกับ เวลาที่ใช้		5. สื่อกิจกรรม เหมาะสมกับ วัยของผู้เรียน		
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.	
1	4.8	0.45	4.8	0.45	4.4	0.55	4.2	0.45	4.8	0.45	4.6
2	4.8	0.45	4.4	0.55	5	0.00	4.4	0.55	5	0.00	4.72
3	4.8	0.55	4.8	0.45	5	0.00	4.2	0.45	5	0.00	4.76
4	4.6	0.55	4.8	0.45	4.4	0.55	4.2	0.45	4.6	0.55	4.52
5	4.6	0.55	4.8	0.45	4.8	0.45	4.2	0.45	5	0.00	4.68
6	4.6	0.55	5	5	5	0.00	4.2	0.45	5	0.00	4.76
7	4.8	0.45	4.8	5	5	0.00	4.6	0.55	4.8	0.45	4.8
8	4.8	0.45	4.4	4.6	4.6	0.55	4.4	0.55	4.8	0.45	4.6
9-20	4.8	0.45	4.8	4.8	0.45	4.8	4.8	0.45	4.8	0.45	4.76

### ตัวอย่างผลงานนักเรียน







ภาคผนวก ก

- หนังสือเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
RAJABHAT MAHASARAKHAM UNIVERSITY



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม โทร. ๓๐๐

ที่ บว. ๑๑๓๓/๒๕๕๓

วันที่ ๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๓

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ ร.ต. คร.อรัญ ชูกระเดื่อง

ด้วยนางสาวกรรณิการ์ แพงเวียงจันทร์ รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๖๑๑๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาสหวิทยาการ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน” เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา สถิติ การวัดและประเมินผล ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ  
มา ณ โอกาสนี้

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ไพรวรรณ)  
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย



ที่ ศบ ๐๕๔๐.๐๑/ ๖๑๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณทิพวรรณ คั้นธารี

ด้วยนางสาวกรรณิการ์ แพงเวียงจันทร์ รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๖๑๑๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาศึกษาศาสตร์ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณ  
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ ไพรรวณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๔๓๗๒ - ๕๕๓๘



ที่ ศบ ๐๕๔๐.๐๑/ ๖๑๖๔๗



บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๗

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณธนวัน อินทศักดิ์

ด้วยนางสาวกรรณิการ์ แพงเวียงจันทร์ รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๖๑๑๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาคสมทบ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมด้านการวัดและประเมินผล ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกียรติศักดิ์ โพรวรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๔๓๗๒ - ๕๔๓๗



ที่ ศร ๐๕๔๐.๐๑/ ๖๑๖๔๓

บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม  
อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๔๐๐๑

๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณรัตนะ บุตรสุรินทร์

ด้วยนางสาวกรรณิการ์ แพงเวียงจันทร์ รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๖๑๑๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาศึกษาศาสตร์ ศูนย์มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมด้านการวัดและประเมินผล ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อ โปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ ไพรรพรณ)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๔๓๗๒ - ๕๔๓๘



ที่ ศธ ๐๕๔๐.๐๑/ ๖๑๖๔๗

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม

อ.เมือง จ.มหาสารคาม ๔๕๐๐๑

๒๖ ตุลาคม ๒๕๕๓

เรื่อง เรียนเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย

เรียน คุณรุ่งดาววัลย์ ละอ้าคา

ด้วยนางสาวกรรณิการ์ แพ่งเวียงจันทร์ รหัสประจำตัว ๕๒๑๒๑๒๖๑๑๕ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาวิจัยและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาศิลป ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม กำลังทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน" เพื่อให้การวิจัยดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย บรรลุตามวัตถุประสงค์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย ตรวจสอบความถูกต้อง เหมาะสมด้านเนื้อหา ภาษา ดังเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความร่วมมือจากท่านด้วยดี ขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เกรียงศักดิ์ ไพวรรณ)

กณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์, โทรสาร ๐ - ๔๓๗๒ - ๕๕๓๘