

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับหัวข้อ ต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546
2. การละเล่นพื้นบ้าน
3. ความคิดสร้างสรรค์
4. การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
5. ความพึงพอใจ
6. บริบทโรงเรียน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
  - 7.1 งานวิจัยในประเทศ
  - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

### หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ดังต่อไปนี้  
(กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 ช : 5-30)

หลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ได้กำหนดปรัชญาการศึกษาปฐมวัยเป็นพัฒนาการเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 5 ปี บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดูและการส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนตามศักยภาพ ภายใต้บริบทสังคม วัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กได้พัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเองและสังคม

1. หลักการของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มีสาระสำคัญ ดังนี้
  - 1.1 ส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการที่ครอบคลุมเด็กปฐมวัยทุก

ประเภท

1.2 ยึดหลักการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ โดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและวิถีชีวิตของเด็กตามบริบทของชุมชน สังคม และวัฒนธรรมไทย

1.3 พัฒนาเด็กโดยองค์รวมผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย

1.4 จัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้สามารถดำรงชีวิตประจำวันได้อย่างมีคุณภาพและมีความสุข

1.5 ประสานความร่วมมือระหว่างครอบครัว ชุมชน และสถานศึกษาในการพัฒนาเด็ก

2. จุดมุ่งหมายของหลักสูตรปฐมวัย พุทธศักราช 2546 มุ่งให้เด็กพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัย ความเหมาะสมและความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี

2.2 กล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน

2.3 มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข

2.4 มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ค้ำจุนชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย

2.5 ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย

2.6 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

2.7 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข

2.8 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

2.9 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย

2.10 มีจินตนาการสร้างสรรค์

2.11 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

3. โครงสร้างของหลักสูตร

เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามหลักการ จุดหมายที่กำหนดไว้ให้สถานศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฏิบัติในการจัดหลักสูตรสถานศึกษาจึงกำหนดโครงสร้างของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546

โครงสร้างหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546		
ช่วงอายุ	อายุต่ำกว่า 3 ปี	
	อายุ 3-5 ปี	
สาระการเรียนรู้	ประสบการณ์	สาระที่ควรเรียนรู้
	ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์และจิตใจ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา	เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและ สถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก
ระยะเวลาเรียน	ขึ้นอยู่กับอายุเด็กที่เริ่มเข้ารับการอบรมเลี้ยงดูและรับการศึกษา	

รายละเอียดโครงสร้างของหลักสูตร

1. การจัดชั้นหรือกลุ่มเด็ก ให้ยึดอายุเป็นหลักและอาจเรียกชื่อแตกต่างกันไปตามหน่วยงานที่รับผิดชอบดูแล เช่น กลุ่มเด็กที่มีอายุ 3 ปี อาจเรียกชื่อ อนุบาล 1 กลุ่มเด็กที่มีอายุ 4 ปีอาจเรียกชื่ออนุบาล 2 กลุ่มเด็กที่มีอายุ 5 ปี อาจเรียกชื่อ อนุบาล 3 หรือเด็กเล็ก

2. ระยะเวลาเรียน ใช้เวลาในการจัดการประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปีการศึกษา โดยประมาณ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้ารับการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา

3. สาระการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญและสาระที่ควรเรียนรู้ ทั้งสองส่วนใช้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจจัดในรูปแบบหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย รวมทั้งต้องสอดคล้องกับปรัชญาและหลักการการจัดการศึกษาปฐมวัย

3.1 ประสบการณ์สำคัญ ช่วยอธิบายให้ผู้สอนเข้าใจว่าเด็กปฐมวัยต้องทำอะไร เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวอย่างไร และทุกประสบการณ์ที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กช่วยแนะผู้สอนในการสังเกต สนับสนุน และวางแผน การจัดกิจกรรม ให้เด็ก ประสบการณ์สำคัญที่กำหนดไว้ในหลักสูตรมีความสำคัญต่อการสร้างองค์ความรู้ของเด็ก ตัวอย่างเช่น เด็กเข้าใจ

ความหมายของพื้นที่ ระยะ ผ่านประสบการณ์สำคัญการบรรจุและเทออก ดังนั้นผู้สอนจึงวางแผนจัดกิจกรรมให้เด็กเล่นบรรจุทราย/น้ำ ลงในภาชนะหรือถ่ายทราย น้ำ ออกจากภาชนะต่าง ๆ ขณะเล่นทราย เล่นน้ำเด็กจะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญซ้ำแล้วซ้ำอีก มีการปฏิสัมพันธ์กับวัตถุสิ่งของ ผู้ใหญ่และเด็กอื่น ผู้สอนที่เข้าใจและเห็นความสำคัญจะยึดประสบการณ์สำคัญเป็นเสมือนเครื่องมือสำหรับการสังเกตพัฒนาการเด็ก แปลการกระทำของเด็ก ช่วยตัดสินใจเกี่ยวกับการจัดสื่อและช่วยวางแผนกิจกรรมในแต่ละวันสาระที่ควรเรียนรู้ สาระในส่วนนี้กำหนดเฉพาะหัวข้อไม่มีรายละเอียด ทั้งนี้เพื่อประสงค์จะให้ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเอง ให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการความสนใจของเด็ก อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้โดยกำหนดถึงประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ผู้สอนสามารถนำสาระที่ควรเรียนรู้มาบูรณาการ จัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ง่ายต่อการเรียนรู้ ทั้งนี้มิได้ประสงค์ให้เด็กท่องจำเนื้อหา แต่ต้องการให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนำสาระการเรียนรู้ นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็กเพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ นอกจากนี้สาระที่ควรเรียนรู้อย่างใช้เป็นแนวทางช่วยผู้สอนกำหนดรายละเอียดและความยากง่ายของเนื้อหาให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก สาระที่ควรเรียนรู้ประกอบด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ดังนี้

3.1.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่างหน้าตาของตนเอง รู้จักอวัยวะต่าง ๆ และวิธีรักษาร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย มีสุขอนามัยที่ดี เรียนรู้ที่จะเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองคนเดียวหรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และแสดงมารยาทที่ดี ทั้งนี้ เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองแล้วเด็กควรจะมีแนวคิดดังนี้

ฉันมีชื่อตั้งแต่เกิด ฉันมีเสียง รูปร่างหน้าตา ไม่เหมือนใคร ฉันภูมิใจที่เป็นตัวเอง เป็นคนไทยที่ดี มีมารยาท มีวินัย รู้จักแบ่งปัน ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง เช่น แต่งตัว แปรงฟัน รับประทานอาหาร

ฉันมีอวัยวะต่าง ๆ เช่น ตา หู จมูก ปาก ขา มือ ผม นิ้วมือ นิ้วเท้า และฉันรู้จักวิธีรักษาร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย มีสุขภาพดี

ฉันต้องรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ ออกกำลังกาย และพักผ่อน เพื่อให้ร่างกายเจริญเติบโต

ฉันเรียนรู้ข้อตกลงต่าง ๆ รู้จักระมัดระวังรักษาความปลอดภัยของตนเอง และผู้อื่นเมื่อทำงาน เล่นคนเดียว และเล่นกับผู้อื่น

ฉันอาจรู้สึกดีใจ เสียใจ โกรธ เหนื่อย หรืออื่น ๆ แต่นั่นเรียนรู้ที่จะแสดง  
ความรู้สึกในทางที่ดี และเมื่อฉันแสดงความคิดเห็นหรือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยความคิดของตนเอง  
แสดงว่า

ฉันมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดของฉันเป็นสิ่งสำคัญ แต่คนอื่นก็มี  
ความคิดที่ดีเหมือนฉัน

3.2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรได้มีโอกาสรู้จัก  
และรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน รวมทั้งบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้อง  
เกี่ยวข้องหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน ทั้งนี้ เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้  
แล้วเด็กควรเกิดแนวคิด ดังนี้

ทุกคนในครอบครัวของฉันเป็นบุคคลสำคัญ ต้องการที่อยู่อาศัยอาหาร  
เสื้อผ้า และยารักษาโรค รวมทั้งต้องการความรัก ความเอื้ออาทร ช่วยดูแลซึ่งกันและกันช่วยกัน  
ทำงานและปฏิบัติตามข้อตกลงภายในครอบครัว ฉันต้องเคารพ เชื่อฟังพ่อแม่และผู้ใหญ่ใน  
ครอบครัว ปฏิบัติตนให้ถูกต้องตามกาลเทศะ ครอบครัวของฉันมีวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันเกิด  
ของบุคคลในครอบครัว วันทำบุญบ้าน ฉันภูมิใจในครอบครัวของฉัน

สถานศึกษาของฉันมีชื่อ เป็นสถานที่ที่เด็ก ๆ มาทำกิจกรรมร่วมกันและทำ  
ให้ได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ มากมาย สถานศึกษาของฉันมีคนอยู่ร่วมกันหลายคน ทุกคนมีหน้าที่  
รับผิดชอบปฏิบัติตามกฎระเบียบ ช่วยกันรักษาความสะอาดและทรัพย์สินของสถานศึกษา  
ส่วนครูรักฉันและเอาใจใส่ดูแลเด็กทุกคน เวลาทำกิจกรรมฉันและเพื่อน ๆ  
ช่วยกันคิด ช่วยกันรับฟังความคิดเห็น และรับรู้ความรู้สึกซึ่งกันและกัน

ท้องถิ่นของฉันมีสถานที่ บุคคล แหล่งวิทยากร แหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สำคัญ  
คนในท้องถิ่นที่อาศัยอยู่มีอาชีพที่หลากหลาย เช่น ครู แพทย์ ทหาร ตำรวจ ช่างนา ช่างสวน  
พ่อค้า แม่ค้า

ท้องถิ่นของฉันมีวันสำคัญของตนเอง ซึ่งจะมีการปฏิบัติกิจกรรมที่แตกต่าง  
กันออกไป

ฉันเป็นคนไทย มีวันสำคัญของชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ มี  
วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณี หลายอย่าง ฉันมีเพื่อนนับถือศาสนา หรือมีความเชื่อที่  
เหมือนกันหรือแตกต่างกันได้ ศาสนาทุกศาสนาสอนให้ทุกคนเป็นคนดี ฉันมีความภูมิใจที่ฉัน  
เป็นคนไทย

3.1.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรจะได้รู้จักสิ่งมีชีวิตที่เป็นต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงของโลกที่แวดล้อมเด็กตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน แนวคิดที่ควรให้เกิดหลังจากเด็กเรียนรู้ตามธรรมชาติรอบตัว มีดังนี้

ธรรมชาติรอบตัวฉันมีสิ่งมีชีวิตและสิ่งไม่มีชีวิต สิ่งมีชีวิตที่ต้องการอากาศ แสงแดด น้ำ และอาหารเพื่อเจริญเติบโต สิ่งมีชีวิตสามารถปรับตัวให้เข้ากับลักษณะอากาศ ฤดูกาลและยังต้องพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน สำหรับสิ่งที่ไม่มีชีวิต เช่น น้ำ หิน ดิน ทราย มีรูปร่าง สี ประโยชน์ และโทษต่างกัน

ลักษณะอากาศรอบตัวแต่ละวันอาจเหมือนหรือแตกต่างกันได้ บางครั้งฉันทายลักษณะอากาศได้จากสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่น เมฆ ท้องฟ้า ลม ในเวลากลางวันเป็นช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ขึ้นจนดวงอาทิตย์ตก คนส่วนใหญ่จะตื่นและทำงาน ส่วนใหญ่ฉันไปโรงเรียนหรือเล่น เวลากลางคืนเป็นช่วงเวลาที่ดวงอาทิตย์ตกจนดวงอาทิตย์ขึ้น ฉันและคนส่วนใหญ่จะนอนและพักผ่อนตอนกลางคืน

สิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติรอบตัวฉัน เช่น ต้นไม้ สัตว์ น้ำ ดิน หิน ทราย อากาศ เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตต้องได้รับการอนุรักษ์ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นรอบ ๆ ตัวฉัน เช่น บ้านอยู่อาศัย ถนนหนทาง สวนสาธารณะ สถานที่ต่าง ๆ ฯลฯ เป็นสิ่งที่ใช้ประโยชน์ร่วมกัน ทุกคนรวมทั้งฉันต้องอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและรักษาสาธารณสุขสมบัติโดยไม่ทำลาย และบำรุงรักษาให้ดีขึ้น

3.1.4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรจะได้รู้จักสิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันของเด็ก ทั้งนี้เมื่อเด็กมีโอกาสเรียนรู้แล้วเด็กควรเกิดแนวคิด ดังนี้

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวฉันมีชื่อ ลักษณะต่าง ๆ กัน สามารถแบ่งตามประเภท ชนิด ขนาด สี รูปร่าง พื้นผิว วัสดุ รูปเรขาคณิต ฯลฯ

สิ่งต่าง ๆ รอบตัวฉันส่วนใหญ่มีสี ยกเว้นกระจกใส พลาสติกน้ำบริสุทธิ์ อากาศบริสุทธิ์ ฉันเห็นสีต่าง ๆ ด้วยตา แสงสว่างช่วยให้ฉันมองเห็นสี สีมีอยู่ทุกหน ทุกแห่งที่ฉันสามารถเห็นตามดอกไม้ เสื้อผ้า อาหาร รถยนต์ และอื่น ๆ สีที่ฉันเห็นมีชื่อเรียกต่าง ๆ กัน เช่น แดง เหลือง น้ำเงิน สีแต่ละสีทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ สีบางสีสามารถใช้เป็นสัญญาณหรือสัญลักษณ์สื่อสารกันได้

การนับสิ่งต่าง ๆ ทำให้ฉันรู้จักจำนวนสิ่งของ และจำนวนนับนั้นเพิ่มหรือลดได้

ฉันเปรียบเทียบสิ่งของต่าง ๆ ขนาด จำนวน น้ำหนัก และจัดเรียงลำดับ  
สิ่งของต่าง ๆ ตามขนาด ตำแหน่ง ลักษณะที่ตั้งได้

คนเราใช้ตัวเลขในชีวิตประจำวัน เช่น เงิน โทรศัพท์ บ้านเลขที่ ฉัน  
รวบรวมข้อมูลง่ายๆ นำมาถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจโดยนำเสนอด้วยรูปภาพ แผนภูมิ แผนผัง  
แผนที่

สิ่งที่ช่วยฉันในการช่าง ดวง วัด มีหลายอย่าง เช่น เครื่องช่าง ไม้ บรรทัด  
สายวัด ดั้วตวง ซ้อนตวง เชือก วัสดุ สิ่งอื่น ๆ บางอย่างฉันอาจคาดคะเนหรือกะประมาณ  
เครื่องมือ เครื่องใช้มีหลายชนิด และปลายประเภท เช่น เครื่องใช้ในการ ทำ  
สวน การก่อสร้าง เครื่องใช้ภายในบ้าน ฯลฯ คนเราใช้เครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ ช่วยอำนวยความสะดวก  
ความสะดวกในการทำงาน แต่ขณะเดียวกันต้องระมัดระวังในเวลาใช้เพราะอาจเกิดอันตราย  
และเกิดความเสียหายได้ ถ้าใช้ผิดวิธี หรือใช้ผิดประเภท เมื่อใช้แล้วควรทำความสะอาด และ  
เก็บเข้าที่ให้เรียบร้อย

ฉันเดินทางจากที่หนึ่ง ไปยังที่หนึ่งได้ด้วยการเดินหรือใช้ยานพาหนะ  
พาหนะบางอย่างที่ฉันเห็นเคลื่อนที่ได้โดยการใช้เครื่องยนต์ ลม ไฟฟ้า หรือคนเป็นผู้ทำให้  
เคลื่อนที่คนเราเดินทางหรือขนส่งได้ทั้งทางบก ทางน้ำ ทางอากาศ พาหนะที่ใช้เดินทาง เช่น  
รถยนต์ รถเมล์ รถไฟ เครื่องบิน เรือ ฯลฯ ผู้ขับขี่ต้องได้รับใบอนุญาตขับขี่และทำตามกฎ  
จราจรเพื่อความปลอดภัยของทุกคน และฉันต้องเดินบนทางเท้า ข้ามถนนตรงทางม้าลาย  
สะพานลอย หรือตรงที่มีสัญญาณไฟ เพื่อความปลอดภัยและต้องระมัดระวังเวลาข้าม

ฉันติดต่อสื่อสารกับบุคคลต่าง ๆ ได้หลายวิธี เช่น โดยการไปมาหาสู่  
โทรศัพท์ โทรเลข จดหมาย จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และฉันทราบข่าวความเคลื่อนไหวต่าง ๆ  
รอบตัวด้วยการสนทนา ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ และอ่านหนังสือ หนังสือเป็นสื่อในการถ่ายทอด  
ความรู้ความคิด ความรู้สึกไปยังผู้อ่าน ถ้าฉันชอบอ่านหนังสือ ฉันก็จะมีความรู้ความคิดมากขึ้น  
ฉันใช้ภาษาทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน เพื่อการสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน

การศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของ  
การอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม  
และสติปัญญาตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล ดังนี้ (กรมวิชาการ  
กระทรวงศึกษาธิการ. 2546 ก : 31-43)

## 1. จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยสำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ที่เหมาะสมกับวัย ความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคล จึงกำหนดจุดหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ดังนี้

- 1.1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย และมีสุขนิสัยที่ดี
  - 1.2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน
  - 1.3 มีสุขภาพจิตดี และมีความสุข
  - 1.4 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงามชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะดนตรี การเคลื่อนไหว และรักการออกกำลังกาย
  - 1.5 ช่วยเหลือตนเองได้เหมาะสมกับวัย
  - 1.6 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมวัฒนธรรม และความเป็นไทย
  - 1.7 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคม
- ในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข
- 1.8 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย
  - 1.9 มีความสามารถในการคิดและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับวัย
  - 1.10 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
  - 1.11 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีทักษะในการแสวงหาความรู้

## 2. คุณลักษณะตามวัย

คุณลักษณะตามวัยเป็นความสามารถตามวัยหรือพัฒนาการตามธรรมชาติเมื่อเด็กมีอายุถึงวัยนั้น ๆ ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจคุณลักษณะตามวัยของเด็กอายุ 3 – 5 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกันจะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยในการพัฒนาเด็กให้เต็มตามความสามารถและศักยภาพ พัฒนาการเด็กในแต่ละช่วงอายุอาจเร็วหรือช้ากว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้และการพัฒนาจะเป็นไปอย่างต่อเนื่อง ถ้าสังเกตพบว่าเด็กไม่มีความก้าวหน้าอย่างชัดเจนต้องพาเด็กไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญหรือแพทย์เพื่อช่วยเหลือและแก้ไขได้ทันท่วงที

คุณลักษณะตามวัยที่สำคัญของเด็กอายุ 3 – 5 ปี มีดังนี้



### เด็กอายุ 3 ปี

#### พัฒนาการด้านร่างกาย

1. กระโดดขึ้นลงอยู่กับที่ได้
2. รับลูกบอลด้วยมือและลำตัว
3. เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้
4. เขียนรูปวงกลมตามแบบได้
5. ใช้กรรไกรมือเดียวได้

#### พัฒนาการด้านอารมณ์ และจิตใจ

1. แสดงอารมณ์ตามความรู้สึก
2. ชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่พอใจและได้คำชม
3. กลัวการพลัดพรากจากผู้เลี้ยงดูใกล้ชิดคนน้อยลง

#### พัฒนาการด้านสังคม

1. รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง
2. ชอบเล่นแบบคู่ขนาน (เล่นของเล่นชนิดเดียวกันแต่ต่างคนต่างเล่น)
3. เล่นสมมติได้
4. รู้จักรอคอย

#### พัฒนาการด้านสติปัญญา

1. สืบหาสิ่งต่าง ๆ ที่เหมือนกันและต่างกันได้
2. บอกชื่อของตนเองได้
3. ขอความช่วยเหลือเมื่อมีปัญหา
4. สนทนาโต้ตอบ / เล่าเรื่องด้วยประโยคสั้น ๆ ได้
5. สนใจนิทานและเรื่องราวต่าง ๆ
6. ร้องเพลงท่องคำกลอน คำคล้องจองง่าย ๆ และแสดงท่าทางเลียน

#### แบบได้

7. รู้จักใช้คำถาม “อะไร”
8. สร้างผลงานตามความคิดของตนเองอย่างง่าย ๆ
9. อยากรู้ อยากเห็นทุกอย่างรอบตัว

## เด็กอายุ 4 ปี

### พัฒนาการด้านร่างกาย

1. กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้
2. รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสอง
3. เดินขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้
4. เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้
5. ตัดกระดาษเป็นเส้นตรงได้
6. ระบายสีภาพไม่ชอบอยู่เฉย

### พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ

1. แสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์
2. เริ่มรู้จักชื่นชมความสามารถและผลงานของตนเองและผู้อื่น
3. ชอบทำทนายผู้ใหญ่
4. ต้องการให้มีคนฟังคนสนใจ

### พัฒนาการด้านสังคม

1. แต่งตัวได้ด้วยตนเองไปห้องส้วมได้เอง
2. เล่นร่วมกับคนอื่นได้
3. รอคอยตามลำดับก่อน - หลัง
4. แบ่งของให้คนอื่น
5. เก็บของเล่นเข้าที่ได้

### พัฒนาการด้านสติปัญญา

1. จำแนกสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้
2. บอกชื่อและนามสกุลของตนเองได้
3. พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเองหลังจากได้รับคำชี้แนะ
4. สนทนาโต้ตอบ / เล่าเรื่องเป็นประโยคอย่างต่อเนื่อง
5. สร้างผลงานตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้น
6. รู้จักใช้คำถาม “ทำไม”

## เด็กอายุ 5 ปี

### พัฒนาการด้านร่างกาย

1. กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องได้

2. รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นจากพื้นได้ด้วยมือทั้งสอง
3. เดินขึ้นลงบันไดสลับเท้าได้อย่างคล่องแคล่ว
4. เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้
5. ตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งที่กำหนด
6. ใช้กลั่มเนื้อเล็กได้ดี เช่น ตัดกระดาษ ผูกเชือกกรองเท้า ฯลฯ
7. ยึดตัวคล่องแคล่ว

#### พัฒนาการด้านสังคม

1. ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง
2. เล่นหรือทำงาน โดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกับผู้อื่นได้
3. พบผู้ใหญ่ รู้จักไหว้ ทำความเคารพ
4. รู้จักขอบคุณ เมื่อรับของจากผู้ใหญ่
5. รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

#### พัฒนาการด้านสติปัญญา

1. บอกความแตกต่างของกลิ่น สี เสียง รส รูปร่าง จำแนก และจัด

#### หมวดหมู่ สิ่งของได้

2. บอกชื่อ นามสกุล และอายุของตนเองได้
3. พยายามหาวิธีแก้ปัญหาด้วยตนเอง
4. สนทนาได้ตอบ / เล่าเป็นเรื่องราวได้
5. สร้างผลงานตามความคิดของตนเอง โดยมีรายละเอียดเพิ่มขึ้นและ

#### แปลกใหม่

6. รู้จักใช้คำถาม “ทำไม” “อย่างไร”
7. เริ่มเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
8. นับปากเปล่าได้ถึง 20

#### 3. ระยะเวลาเรียน

ใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1 – 3 ปีการศึกษาโดยประมาณ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษาหรือสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย

#### 4. สาระการเรียนรู้

สาระการเรียนรู้ใช้เป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนา

เด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งนี้สาระการเรียนรู้ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการและคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรม ความรู้สำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี จะเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็ก บุคคลและสถานที่ที่แวดล้อมเด็ก ชรรษาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็กที่เด็กมีโอกาสใกล้ชิดหรือมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันและเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ จะไม่เน้นเนื้อหาการท่องเที่ยว ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับทักษะหรือกระบวนการจำเป็นต้องบูรณาการทักษะที่สำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะการคิด ทักษะการใช้ภาษาคณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น ขณะเดียวกันควรปลูกฝังให้เด็กเกิดเจตคติที่ดี มีค่านิยมที่พึงประสงค์ เช่น ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น รักการเรียนรู้ รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และมีคุณธรรม จริยธรรมที่เหมาะสมกับวัย เป็นต้น ผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษา อาจนำสาระการเรียนรู้มาจัดในลักษณะหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้วิธีการที่สอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัยสาระการเรียนรู้กำหนดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

#### 1. ประสบการณ์สำคัญ

ประสบการณ์สำคัญเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาเด็กทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาช่วยให้เด็กเกิดทักษะที่สำคัญสำหรับการสร้างองค์ความรู้ โดยให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ สิ่งของ บุคคลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว รวมทั้งปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมไปพร้อมกันด้วย ประสบการณ์สำคัญมีดังนี้

##### 1.1 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ได้แก่

##### 1.1.1 การทรงตัวและการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อใหญ่

- 1) การเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวเคลื่อนที่
- 2) การเคลื่อนไหวพร้อมวัสดุอุปกรณ์
- 3) การเล่นเครื่องเล่นสนาม

##### 1.1.2 การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อเล็ก

- 1) การเล่นเครื่องเล่นสัมผัส
- 2) การเขียนภาพและการเล่นกับสี
- 3) การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน ทราย

เศษวัสดุ ฯลฯ

##### 1.1.3 การรักษาสุขภาพการปฏิบัติตนตามสุขอนามัย

1.1.4 การรักษาความปลอดภัยการรักษาความปลอดภัยของตนเองและ  
ผู้อื่นในชีวิตประจำวัน

1.2 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ ได้แก่

1.2.1 คนตรี

- 1) การแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบเสียงดนตรี
- 2) การเล่นเครื่องดนตรีง่าย ๆ เช่น เครื่องดนตรีประเภทเคาะ

ประเภทตี ฯลฯ

3) การร้องเพลง

1.2.2 สุนทรียภาพ

- 1) การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
- 2) การแสดงออกอย่างสนุกสนานกับเรื่องตลก จำขัน และเรื่องราว

เหตุการณ์ที่สนุกสนานต่าง ๆ

1.2.3 การเล่น

- 1) การเล่นอิสระ
- 2) การเล่นรายบุคคล การเล่นเป็นกลุ่ม
- 3) การเล่นในห้องเรียนและนอกห้องเรียน

1.2.4 คุณธรรม จริยธรรมการปฏิบัติตนตามหลักศาสนาที่น่าับถือ

1.3 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม ได้แก่

1.3.1 การเรียนรู้ทางสังคม

- 1) การปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเอง
- 2) การเล่นและการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 3) การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ
- 4) การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจ และความต้องการ

ของตนเองและผู้อื่น

5) การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

6) การแก้ปัญหาในการเล่น

7) การปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นที่อาศัยอยู่และความเป็นไทย

1.4 ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่

1.4.1 การคิด

- 1) การรู้จักสิ่งต่าง ๆ ด้วยการมอง ฟัง สัมผัส ชิมรส และดมกลิ่น
- 2) การเขียนแบบการกระทำและเสียงต่าง ๆ
- 3) การเชื่อมโยงภาพ ภาพถ่าย และรูปแบบต่าง ๆ กับสิ่งของหรือ

สถานที่จริง

- 4) การรับรู้และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
- 5) การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุ ต่าง ๆ

#### 1.4.2 การใช้ภาษา

- 1) การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
- 2) การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่า

เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

- 3) การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่ง

ต่าง ๆ

- 4) การฟังเรื่องราวนิทาน คำคล้องจอง คำกลอน
- 5) การเขียนในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อ

เด็ก เขียนภาพ เขียนขีดเขียน เขียนคล้ายตัวอักษร เขียนเหมือนสัญลักษณ์ เขียนชื่อตนเอง

- 6) การอ่านในหลายรูปแบบ ผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก อ่านภาพหรือสัญลักษณ์จากหนังสือนิทาน / เรื่องราวที่สนใจ

#### 1.4.3 การสังเกต การจำแนก และการเปรียบเทียบ

- 1) การสำรวจและอธิบายความเหมือน ความต่างของสิ่งต่าง ๆ
- 2) การจับคู่ การจำแนก และการจัดกลุ่ม
- 3) การเปรียบเทียบ เช่น ยาว/สั้น ขรุขระ/เรียบ ฯลฯ
- 4) การเรียงลำดับสิ่งต่าง ๆ
- 5) การคาดคะเนสิ่งต่าง ๆ
- 6) การตั้งสมมติฐาน
- 7) การทดลองสิ่งต่าง ๆ
- 8) การสืบค้นข้อมูล
- 9) การใช้หรืออธิบายสิ่งต่าง ๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย

#### 1.4.4 จำนวน

- 1) การเปรียบเทียบจำนวน มากกว่า น้อยกว่า เท่ากัน

4.4.2 การนับสิ่งต่าง ๆ

4.4.3 การจับคู่หนึ่งต่อหนึ่ง

4.4.4 การเพิ่มขึ้นหรือลดลงของจำนวนหรือปริมาณ

1.4.5 มิติสัมพันธ์ (พื้นที่ / ระยะ)

1) การต่อเข้าด้วยกัน การแยกออก การบรรจุและการเทออก

2) การสังเกตสิ่งต่าง ๆ และสถานที่จากมุมมองที่ต่าง ๆ กัน

3) การอธิบายในเรื่องตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กัน

การอธิบายในเรื่องทิศทางการเคลื่อนที่ของคนและสิ่งต่าง ๆ

4) การสื่อความหมายของมิติสัมพันธ์ด้วยภาพวาด ภาพถ่าย และ

รูปภาพ

1.4.6 เวลา

1) การเริ่มต้นและการหยุดการกระทำโดยสัญญาณ

2) การเปรียบเทียบเวลา เช่น ตอนเช้า ตอนเย็น เมื่อวานนี้

พรุ่งนี้ ฯลฯ

3) การเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ

4) การสังเกตความเปลี่ยนแปลงของฤดู

2. สาระที่ควรเรียนรู้

สาระที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญที่ระบุไว้ข้างต้น ทั้งนี้อาจยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก สาระที่เด็กอายุ 3 – 5 ปี ควรเรียนรู้ มีดังนี้

2.1 เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรรู้จักชื่อ นามสกุล รูปร่าง หน้าตา รู้จักอวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดรักษาร่างกายให้สะอาด ปลอดภัย การรับประทานอาหารที่ถูกต้องลักษณะเรียนรู้ที่จะเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองคนเดียว หรือกับผู้อื่น ตลอดจนเรียนรู้ที่จะแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก และแสดงมารยาทที่ดี

2.2 เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรมีโอกาสรู้จักและรับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน รวมทั้งบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องกับหรือมีโอกาสใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน

2.3 ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรจะได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิต สิ่งไม่มีชีวิต รวมทั้ง  
 ความเปลี่ยนแปลงของโลกที่แวดล้อมเด็กตามธรรมชาติ เช่น ฤดูกาล กลางวัน กลางคืน ฯลฯ

2.4 สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรจะได้รู้จักสี ขนาด รูปร่าง รูปทรง  
 น้ำหนัก ผิวสัมผัสของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ และการสื่อสารต่าง ๆ ที่  
 ใช้ในชีวิตประจำวัน

### 2.5 การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3 – 5 ปี จะไม่จัดเป็น  
 รายวิชาแต่จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง  
 เกิดความรู้ ทักษะคุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม  
 และสติปัญญาโดยมีหลักการ และแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

#### 2.5.1 หลักการจัดประสบการณ์

- 1) จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์  
 รวมอย่างต่อเนื่อง
- 2) เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความ  
 แตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
- 3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกับกระบวนการ  
 และผลผลิต
- 4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และ  
 เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์
- 5) ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

#### 2.5.2 แนวทางการจัดประสบการณ์

- 1) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือเหมาะสม  
 กับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ
- 2) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้  
 คือ เด็กได้ ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต  
 สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 3) จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือ บูรณาการทั้งทักษะ  
 และสาระการเรียนรู้



4) จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำและ นำเสนอความคิด โดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

5) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

6) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

7) จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

8) จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

9) ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ ทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

10) จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

### 2.5.3 การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3 – 5 ปี สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้ หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ทั้งผู้สอนและเด็กทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

#### 1) หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

1.1) กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน

1.2) กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด ทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

1.3) กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เช่น การเล่นตามมุม  
การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40 – 60 นาที

1.4) กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและ  
นอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและ  
กลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอนเป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง  
จัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออก  
กำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

2) ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัด  
ในแต่ละวันต้องให้ครอบคลุมสิ่งต่อไปนี้

2.1) การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรง  
ของกล้ามเนื้อใหญ่ การเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่าง ๆ จึงควรจัด  
กิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะ  
ดนตรี

2.2) การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรง  
ของกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา จึงควรจัดกิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่น  
เครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกมต่อภาพ ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับชิ้นส่วน ใช้  
อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

2.3) การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม  
เพื่อให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัยในตนเอง  
รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตากรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาทและปฏิบัติตาม  
วัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ จึงควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่นให้เด็กได้มีโอกาส  
ตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรม  
จริยธรรม ตลอดเวลาที่โอกาส เอื้ออำนวย

2.4) การพัฒนาสังคมนิสัย เพื่อให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี  
แสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำ  
กิจวัตรประจำวันมีนิสัยรัก การทำงาน รู้จักระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น จึง  
ควรจัดให้เด็กปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ เช่น รับประทานอาหาร พักผ่อนนอนหลับ  
ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลงของ  
สำนวนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ ฯลฯ

2.5) การพัฒนาการคิด เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดรวบยอด ตั้งแต่ จำแนก เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับเหตุการณ์ แก้ปัญหา จึงควรจัดกิจกรรมให้เด็ก ได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก คั่นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ทดลอง ศึกษานอกสถานที่ ประกอบอาหาร หรือจัดให้เด็กได้เล่นเกม การศึกษาที่เหมาะสมกับวัยอย่างหลากหลาย ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและในการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นกลุ่มย่อยกลุ่มใหญ่ หรือรายบุคคล

2.6) การพัฒนาภาษา เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ภาษาสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กมีประสบการณ์ จึงควรจัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็ก รักการอ่าน และบุคลากรที่แวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

2.7) การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยใช้กิจกรรมศิลปะและดนตรีเป็นสื่อ ใช้การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการให้ประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ อย่างอิสระตามความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก เล่นบทบาทสมมติในมุมเล่นต่าง ๆ เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นก่อสร้างสิ่งต่าง ๆ เช่น แท่งไม้ รูปทรงต่าง ๆ ฯลฯ

สรุปได้ว่า พัฒนาการของมนุษย์ เป็นไปอย่างมีขั้นตอน เป็นระยะ ต่อเนื่องจากส่วนบนศีรษะลงสู่ส่วนล่าง จากแกนกลางลำตัวสู่แขน ขา และพัฒนาพร้อมกันทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามลักษณะพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม

## การละเล่นพื้นบ้านของไทย

### 1. ความหมายของการเล่น

คำว่า การเล่น นั้นมีผู้ศึกษาค้นคว้าให้ความหมายไว้แตกต่างกันมากมาย เช่น ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษให้ความหมายว่า

การเล่น หมายถึง เล่นสนุก ทำสนุก ๆ

การเล่น หมายถึง การเล่นอย่างบริสุทธิ์และมักเป็นการเล่นแบบง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียว หรือหลายคนก็ได้ การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 1) ให้ความหมายของการเล่นว่า หมายถึง ความเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมาย หรือจุดประสงค์

โดยเฉพาะเจาะจงมากเกินไปกว่าการทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นการระบายความเครียด  
 ผอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 5) การเล่นและการละเล่น คนไทย  
 มักจะใช้ในความหมายเดียวกัน คนไทยมักจะคุ้นเคยคำว่าการเล่นมากกว่าการเล่น และเมื่อ  
 ได้ยินคำว่าการเล่น ก็ย่อมเข้าใจได้ว่าจะต้องมีความสนุกสนานปะปนอยู่ด้วย คณะกรรมการ  
 โครงการเผยแพร่ เอกลักษณ์ของไทย กระทรวงศึกษาธิการ ทำการวิจัยเรื่องการเล่นของภาค  
 กลาง ได้ให้ความหมายของการละเล่น หมายถึง การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มี  
 บอร์ดประกอบและไม่มีบอร์ดประกอบที่เล่นกันในอดีตและปัจจุบัน

ฉวีวรรณ กิณาวาส (2526 : 12) ให้ความหมายของการเล่นของเด็กกว่าเป็นกิจกรรม  
 หรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัคร  
 ใจของเด็กเองไม่มีการบังคับใดๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมจะ  
 แตกต่างกันไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

กล่าวโดยสรุปว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือประสบการณ์ทุกชนิดที่เกิดด้วย  
 ความสมัครใจที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินและระบายความเครียด ไม่มีการวางแผน ไม่มี  
 เป้าหมาย อาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อีกทั้งยังเป็นกระบวนการของการพัฒนาการทั้ง 4  
 ด้าน ของเด็ก คือ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

## 2. ความสำคัญของการเล่น

ความสำคัญของการเล่นนั้น ผู้นักการศึกษาได้ให้ความสำคัญของการเล่นไว้  
 มากมายดังเช่น

เขวพา เดชะคุปต์ (2528 : 12) กล่าวว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการ  
 ทางด้านสติปัญญาจากการเล่นเด็กสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เข้ามาในสมองได้ โดยการแบ่งการเล่น  
 ไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

เกษลดา มานะจตุติ (2529 : 2-3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กกว่าช่วย  
 ให้เด็กเกิดพัฒนาในแง่ต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลองใช้  
 กล้ามเนื้อ สัมผัสทั้งห้าได้แก่ ตา มือ หู จมูก และปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้  
 ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีกว่า

2. ช่วยให้เกิดมีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเขาแก้ปัญหา จากการเล่นเด็กก็  
จะเกิดความคิดริเริ่มแปลก ๆ ใหม่ ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ ปรับปรุง เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน  
ทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากอยู่เช่นเดิม หรือเลียนแบบกับตัวอย่างที่เคยพบเห็นแต่อย่างเดียว

3. ช่วยให้เกิดเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมี  
ความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน การรอคอย วางแผน เสียสละ ให้อภัยและปรับตัวเข้า  
กับผู้อื่นมีน้ำใจต่อกันและกัน

4. ช่วยให้เกิดได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดหรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่ง  
เกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้อง  
ใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวังจะได้รับการระบายออกเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็ก  
ให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากกิจกรรมการเล่นเด็ก  
จะได้เคลื่อนไหวแขน ขา และอวัยวะทุกส่วนของร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสาน  
สัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุปได้ว่า การเล่นมีความสำคัญยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กทุกคน  
ชอบเล่น การเล่นนอกจากจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และยังเป็นการเล่นส่งเสริมให้เด็กมีการ  
พัฒนาการครบทั้ง 4 ด้านได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งเป็นสิ่ง  
สำคัญที่ควรส่งเสริมอย่างยิ่งในระดับปฐมวัย

### 3. ทฤษฎีการเล่นของเด็ก

นักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นของเด็กว่า การเล่นมีความสำคัญมากซึ่งครู  
ไม่ควรมองข้ามสิ่งเหล่านี้ไป สามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนได้ ดังนี้

3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคม ได้มีนักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นของ  
เด็กไว้ดังนี้

เปียเจท์ (Piaget. 1962 : 54 ; อ้างถึงใน น้อมฤดี จงพฤษะ. 2539 : 111- 112)  
ได้กล่าวว่า เด็กอายุ 3-4 ปี มีการเรียนรู้พฤติกรรมมารการเรียนรู้ทางสังคมจากเพื่อนเล่นใน  
โรงเรียนอนุบาลหรือเพื่อนบ้านใกล้เคียงวัยไล่เลี่ยกันวัยนี้ยังไม่เข้าใจถึงความถูกต้อง  
(Rightness) และความผิด (Wrongness) คำว่า “ดี” หรือ “ไม่ดี” นั้นก็ยังไม่มีความเข้าใจลึกซึ้ง  
แต่อย่างใด

เปียเจท์ (Piaget) แบ่งพัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยนี้ไว้ 3 ระยะคือ

ระยะแรกอายุ 2 - 3 ปี เป็นระยะที่เด็กยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง (Self-center) ชอบอยู่กับเพื่อน แต่ต่างคนต่างเล่นตามลำพัง ไม่เล่นด้วยกัน ยังไม่รู้จักแบ่งของเล่นและของรับประทาน

ระยะที่ 2 อายุ 3 - 5 ปี เด็กเข้าอยู่ในหมู่เพื่อน เล่นกับเพื่อนบ้างบางครั้งและบางครั้งก็แยกตัวเล่นคนเดียว

ระยะที่ 3 อายุ 5 - 6 ปี เด็กจะเข้าสังคมได้ดีขึ้น ชอบอยู่กับเพื่อน ๆ เล่นด้วยกัน ช่วยเหลือกัน เห็นอกเห็นใจกัน แบ่งปันกัน บางครั้งก็ยังทะเลาะกันอยู่ แย่งของเล่นกัน

3.2 ทฤษฎีผ่อนคลาย (Relaxation) Patrice พัฒนาทฤษฎีโดยอาศัยความคิดที่ว่าการเล่นนั้นเพื่อที่จะตอบสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ โดยเขากล่าวว่ากิจกรรมงานปัจจุบันนั้นต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันกัน ทำให้เกิดความเครียดซึ่งไม่เหมือนกับสังคมสมัยโบราณ ซึ่งทำกิจกรรมต่าง ๆ โดยอาศัยกล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิต ได้แก่ การวิ่ง กระโดด การปาของ กิจกรรมแบบนี้จึงกลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน

### 3.3 ทฤษฎีทางด้านสติปัญญา

เพียเจท์ (Piaget. 1973 ; อ้างถึงใน วาโร เฟ็งส์วส์ตี. 2544 : 111) ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้ว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจเด็ก อันเป็นผลมาจากการพัฒนาด้านสติปัญญา ตั้งแต่แรกเกิด เด็กวัยทารกจะเลียนแบบกิริยาจากบุคคล หรือสัตว์ หรือจากสิ่งแวดล้อม ๆ ตัว แล้วจะค่อย ๆ พัฒนาการเล่นเป็นสามรูปแบบคือ 1) การเล่นฝึก (Practice Play) 2) การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) 3) การเล่นที่มีกฎกติกา (Games With Rules)

ซัททันน์ และเอลล์ (Sutton and Ellis. 1973 ; อ้างถึงใน ประภาพรรณ สุวรรณสุข. 2525 : 124 - 127) กล่าวถึง ทฤษฎีการเรียนรู้ว่าการเรียนรู้อะไรในการเล่นมีการพัฒนาการเกิดขึ้นด้วยกระบวนการเดียวกันกับการเรียนรู้ นั่นคือการเรียนรู้อะไรที่เกิดขึ้นในสภาพที่ผู้เล่นมีโอกาสสนองตอบต่อสิ่งเร้าต่างๆ และถ้าการตอบสนองได้รับการส่งเสริม หรือสนับสนุนมากขึ้นเท่าใดความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองก็จะยิ่งแน่นแฟ้นถาวรขึ้นเท่านั้น การเรียนรู้อะไรในการเล่นเป็นไปตามหลักเชื่อมโยง ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมี สิ่งเร้าในสิ่งแวดล้อม คุณสมบัติของสิ่งเร้าที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้และดึงดูดใจผู้เล่น ความซับซ้อนที่ท้าทายให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ และความไม่ตรงกันหรือขัดแย้งกันของข้อมูลที่สิ่งเร้าทำให้เกิดปัญหาท้าทายขึ้นมา

1. โอกาสที่ผู้เล่นกระทำบ่อย ๆ

2. การรับรู้และได้รับการส่งเสริมสนับสนุนพฤติกรรมที่ถูกต้องเป็นที่พอใจ

สรุปได้ว่า จากแนวคิดของนักการศึกษาที่กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่น พบว่า การเล่นนั้น เป็นสิ่งที่เด็กขาดไม่ได้ เพราะการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ที่จะทำให้เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ การเรียนรู้พฤติกรรมการเรียนรู้ทางสังคมจากเพื่อน และการ เล่นจะส่งผลไปถึงการพัฒนาทางสติปัญญาและพัฒนาด้านร่างกายด้วย

#### 4. ประเภทของการเล่น

ลักษณะของการเล่นของเด็กแตกต่างกันไปในแต่ละวัย แต่ละวัน แต่ละเวลาและ แต่ละบุคคลตามสภาพการณ์และความพอใจของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นแต่ละชนิดให้ความ พอดีของเด็กแตกต่างกัน บางครั้งก็ชอบคุณอื่นเล่น หรือบางเวลาเด็กก็ชอบเล่นกิจกรรมที่ ร่วมมือกับคนอื่น มีการผลัดเปลี่ยนวัตถุกันเล่น เด็กแต่ละคนมีโอกาสนเล่นในรูปแบบต่าง ๆ กัน ดังที่ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 12-16) ได้สรุปการเล่นไว้ 6 ขั้นตอน คือ

1. การเล่นเพื่อค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลอง หยิบจับตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้ เรียนรู้รูปร่างขนาด ความหนาเบาะเอียงของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความแก่อ่อน ของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำ สิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นง่าย ๆ ได้ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นเป็นละครหรือจินตนาการ เป็นการเล่นเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นใช้ วิตประจำวัน เด็กจะคัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของ ต่าง ๆ มาคัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเองเช่นกัน

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาเล่นร่วมกัน ต้องเคารพกฎของการเล่น เรียนรู้ การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้าเพื่อน ได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกันที่ ๆ น้อย ๆ ภายในครอบครัว

6. การเล่นช่วยทำให้ผลิตเพลินจากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยการดู คนอื่นเล่นหรือดูผู้ใหญ่ทำงาน หรือสังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะทำเรื่องราว ต่าง ๆ ฟังเพลง นิทาน ซึ่งทำให้เกิดความเพลิดเพลินและสนุกสนานได้

แฮมมอน (Hammond. 1976 : 248 ; อ้างถึงใน เขียวพา เศษะคุปต์. 2528 : 20 – 24) ได้แบ่งการเล่นออกเป็นการเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่ม ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play) จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย คือ เสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อและการเคลื่อนไหว และยังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคม อารมณ์ จิตใจ ในขณะที่เด็กเล่น เขาจะเรียนรู้ที่จะแบ่งปันอุปกรณ์การเล่นกับเพื่อน

2. การเล่นในร่ม (Indoor Play) เป็นการเล่นภายในห้อง ซึ่งภายในห้องจะมีที่ให้เด็กเคลื่อนไหวอิสระ

สรุปได้ว่า ลักษณะของการเล่นของเด็กแตกต่างกันไปในแต่ละวัย แต่ละวัน แต่ละเวลา และแต่ละบุคคลตามสภาพการณ์และความพอใจของเด็ก มีทั้งเล่นในกลางแจ้งและการเล่นในร่มช่วยทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

#### 5. ความหมายของการละเล่นพื้นบ้าน

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านไว้หลายท่าน ดังนี้ จารูวรรณ ธรรมวัตร (2530 : 198-199) ได้กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยว่าการเล่นทุกชนิดนอกจากจะให้ความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแอบแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ - จิตใจ การเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต ใช้ไหวพริบในการเล่นทายปริศนา สอนให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คุณค่าของการเล่นคือ การเสริมสร้างการพัฒนาการสังคม ทำให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การเล่นของเด็กแบ่งได้หลายประเภท คือการเล่นกลางแจ้งและการเล่นในร่มถ้าแบ่งตามคติกาการเล่นก็จะเป็นการเล่นที่มีกติกาเล่นมีบทร้องประกอบและการเล่นที่ไม่มีบทร้องประกอบ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 650) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านหมายถึง กิจกรรมการเล่นของสังคมซึ่งไม่ทราบที่มา แต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อ ๆ กันมาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวกิริยาอาการเป็นส่วนใหญ่ อาจจะมีดนตรี การขับร้อง หรือการฟ้อนรำ การเล่นมีจุดมุ่งหมายในการเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินในโอกาสต่าง ๆ ผู้เล่นจะเล่นด้วยความสมัครใจไม่ใช่เล่นเพราะถูกว่าจ้างหรือผู้เล่นยึดการเล่นเป็นอาชีพนอกจาก นี้ในการเล่นไม่ต้องสร้างเวทีในการเล่น ไม่มีการสร้างฉากและเครื่องแต่งกายเป็นการเฉพาะ รวมทั้งไม่มีการแบ่งแยกผู้ดูและผู้เล่นออกจากกันแต่ผู้เล่นจะมีบทบาทเป็นทั้งผู้เล่นและผู้ดูในขณะเดียวกัน



สรุปได้ว่า การเล่นพื้นบ้าน เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการเล่นสืบทอดต่อ ๆ กันมา จากบรรพบุรุษถึงปัจจุบัน โดยจุดประสงค์หลักของการเล่นคือความสนุกสนานหลังว่างเว้นจากการทำงาน รวมทั้งเป็นการเล่นที่เรียบง่าย มีกติกาที่ไม่ซับซ้อนยุ่งยาก

## 6. ความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านของไทยมีประวัติและความเป็นมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความเป็นมาของการละเล่น ดังนี้

สาโรจน์ มีวงษ์สม (2541 : 17-19) กล่าวว่าการเล่นของเด็กไทยนั้นมีประวัติความเป็นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์แล้ว กล่าวคือ เมื่อมนุษย์รู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะ สิ่งของเครื่องใช้ในครั้งแรกแล้วจึงพัฒนามาเป็นลำดับ เด็ก ๆ เห็นผู้ใหญ่ทำ ก็เลียนแบบนำดินมาปั้นเล่นบ้าง ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง ก็กล่าวถึงคนในสมัยนั้นว่าอยู่เป็นเป็นสุขชอบเล่นก็เล่นดังที่กล่าวไว้ว่า “ใครจักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อนเลื้อน”แต่ไม่มีรายละเอียดกล่าวไว้ว่าคนสมัยนั้นมีการเล่นอะไรบ้าง ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการเล่นบางอย่างไว้ในละครครั้งกรุงเก่า เรื่องมโนราห์ ซึ่งเรื่องนี้สมเด็จพระยาดำรงราชานุภาพทรงสันนิษฐานว่า แต่ก่อนสมัยสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวบรมโกศ การละเล่นที่ปรากฏในบทละคร คือ ลิงชิงหลัก และการละเล่นปลาลงอวน วรรณคดีในสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏชื่อการละเล่นหลายอย่างเช่น ตะกร้อ จ้องเตะ ขี่ม้าส่งเมือง ไม้หึ่ง เป็นต้น พระยาอนุมารราชชน ได้กล่าวถึงการละเล่นของเด็กไทยสมัยท่านไว้ใน “พื้นความหลัง” ว่า การละเล่นของเด็กไทยป็นนี้ไม่ใช่มีปืนมีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันอยู่ในเวลานี้ ลูกหนังสำหรับเล่น แม้ว่ามีราคาก็แพงและยังไม่แพร่หลาย ตุ๊กตาที่มีดิน คือ ตุ๊กตาล้มลุก และตุ๊กตาพราหมณ์ นั่งทำวเนน สำหรับเด็กผู้หญิงเล่นตุ๊กตาเหล่านี้เด็ก ๆ ชาวบ้าน ไม่มีเล่นเพราะต้องซื้อ จะมีแต่ผู้ใหญ่ทำให้หรือแม่ก็เด็กทำกันเองตามแบบอย่างที่สืบทอดจามาตั้งแต่ไหนก็ไม่ทราบ เช่น ม้าก้านกล้วย ตะกร้อสานด้วยทางมะพร้าวสำหรับ โยนเตะเล่น หรือตุ๊กตาวัว ควาย ปั้นด้วยดินเหนียว

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 652-653) ได้สรุปถึงการละเล่นเป็นกิจกรรมที่สนองอารมณ์อย่างสนุกสนานอยากเล่นของมนุษย์ การเล่นจึงมีมานานแล้ว สันนิษฐานว่า ในอดีต มนุษย์ยังร่อนเร่ ไม่มีที่อยู่อาศัยเป็นหลักแหล่ง ดำรงชีวิตด้วยการหาอาหารตามธรรมชาติ เช่น ล่าสัตว์ เป็นต้น ความเป็นอยู่อย่างง่าย ๆ ตามภาวะแวดล้อมดังนั้น การเล่นในยุคต้น ๆ จึงมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตการทำงานและสภาพแวดล้อมของมนุษย์ จนอยากที่จะแยกกิจกรรมออกจากกันได้ ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่ต้องใช้พลกำลัง ความเข้มแข็งอดทน เช่น การเล่นจับสัตว์การขว้างวัตถุ การใช้อาวุธซึ่งเป็นเครื่องมือจับสัตว์ พิชัย สันตภิรมย์

ได้กล่าวว่าชาติต่าง ๆ มีของเล่นดังนี้ ชาวอียิปต์ มีของเล่นได้แก่ ลูกบอล ลูกข่าง ตุ๊กตา ของเล่น สำหรับลากจูงเป็นรูปสัตว์ต่าง ๆ เช่นม้า วัว หมู แมว สิงโต จระเข้ ชาวญี่ปุ่น มีของเล่น เช่น ว่า ลูกบอล ซึ่งทำด้วยกระดาษพันเป็นก้อนกลมแน่นแล้วพันด้วยเชือกป่าน ชาวอินเดียแดง มีของเล่น เช่น ลูกบอล เรือแคนู หน้ากาก เป็นของเล่นที่ทำด้วยฝ้าย กาบมะพร้าว รากไม้ เป็นต้น การละเล่นของไทยจากวรรณกรรมที่บันทึกไว้ในวรรณกรรม เช่น เล่นปลาลงอวน ในบทละคร เรื่องนางมโนราห์ เล่นหม้อข้าวหม้อแกง เล่นทำบุญให้ทาน และเล่นเป็นคู่เวรเมีย ในเสภาเรื่องขุนช้างขุนแผน เล่นตะกร้อ จ้องเตะ และรำชา ในบทละครเรื่องอิเหนา ในจิตรกรรมฝาผนัง การละเล่นมวยไทย การเล่นจี่ม้าและปี่ซึ่งทำจากก้านกล้วย การเล่นชนแกะ การละเล่นพื้นบ้านในปัจจุบันมีรายละเอียดของการการเล่นแตกต่างไปจากสมัยก่อน มีทั้งการละเล่นที่ถูกปรับเปลี่ยนมีการเล่นที่เกิดขึ้นใหม่ และการละเล่นบางอย่างไม่มีการเล่นจนสูญหายกลายเป็นเพียงการละเล่นในอดีตที่มีการกล่าวถึงเฉพาะชื่อ ไม่นานอย่างที่เคยเป็นมาโดยเฉพาะในสังคมเมืองจะพบว่าเด็ก ๆ จะไม่รู้จักเล่น “เดินกะลา” แต่จะหันไปสนใจฟุตบอล ที่เป็นเช่นนี้เพราะเด็กไม่สามารถหากระดากมะพร้าวแบบที่ผ่าครึ่งซึ่งมาเป็นอุปกรณ์การเล่นได้ แต่สามารถซื้อฟุตบอลได้ง่ายกว่า อย่างไรก็ตามในสังคมที่อยู่ชานเมืองที่มีสภาพแวดล้อมไม่เปลี่ยนแปลง เช่น แถบบางขุนเทียนและ คลิ่งชัน กรุงเทพมหานครก็ยังคงเล่นเดินกะลาอยู่ นอกจากสภาพแวดล้อมซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจนมีผลต่อการละเล่นแล้ว วิถีชีวิตในสังคมปัจจุบันก็มีส่วนสัมพันธ์กับการละเล่นเช่น การทำงานและการพักผ่อน

สรุปได้ว่า ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการเล่นพื้นบ้านมีวิธีการเล่นขึ้นอยู่กับสภาพความเป็นอยู่ของสังคมตามสมัยนั้น ๆ และการละเล่นในช่วงแรกเริ่มจะถ่ายทอดถึงสภาพความเป็นอยู่ ธรรมชาติ และวิถีการดำเนินชีวิตจากนั้นวิวัฒนาการในการใช้อุปกรณ์ในการเล่นจะปรับเปลี่ยนไปตามความเปลี่ยนแปลงของสังคมและท้องถิ่นนั้น ๆ

สาโรจน์ มีวงษ์สม (2541 : 21) กล่าวว่า การละเล่นของเด็กไทยในปัจจุบัน เด็กหญิงเล่นตุ๊กตากระดาษชุบขยของเป็นพลาสติกเลียนแบบของจริง วิดีโอเกม เด็กผู้ชายก็เล่น ปืน จรวดเกมกด และเครื่องเล่นต่าง ๆ ซึ่งมีขายมากมาย และมีการละเล่นหลายชนิดที่นิยมเล่น ทั้งในเด็กชายและเด็กหญิง นอกจากนั้นยังเล่นตามฐานะและเศรษฐกิจของครอบครัว ดังนั้น การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนจึงค่อย ๆ เลือนหายไปทีละน้อย ๆ จนเกือบจะสูญหายไปหมดแล้ว เช่น กาฟักไข่ เข่งแก๊งกอย ตั่งเต้ ตีจี่ม้าส่งเมือง ขี่ตุ๊กกลางนา เตะ งูกินหาง ช่วงซัย ชักเย่อ ซ่อนหา มอญซ่อนผ้า ไข่มอง รี่รี่ข้าวสาร

สรุปได้ว่าจากการละเล่นพื้นบ้านในปัจจุบัน ได้มีการปรับเปลี่ยนตามสมัยและได้นำการเล่นทางตะวันตกเข้ามาแทนเนื่องจากการเรียนการสอนมีหลักสูตรการเรียนการสอนที่ชัดเจน ทำให้การละเล่นพื้นบ้านบางบ้านได้สูญหายไปเนื่องจากการขาดอุปกรณ์และลักษณะของสังคมได้เปลี่ยนแปลงไป

#### 8. ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านเป็นหนึ่งซึ่งแสดงถึงวัฒนธรรมประจำถิ่น และมีคุณค่าในด้านต่าง ๆ ซึ่งนักการศึกษาหลายท่านได้วิเคราะห์ถึงความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้าน ดังนี้

สาร สารทัศนานันท์ (2529 : 3) กล่าวว่า ความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไว้ว่าธรรมชาติของมนุษย์ เกิดมาพร้อมมีการเคลื่อนไหว จะอยู่นิ่ง ไม่ได้ยิ่งเป็นเด็กแล้วต้องมีการเคลื่อนไหวบ่อย ๆ ทั้งนี้เพื่อบริหารร่างกายให้เจริญเติบโต การเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายนับเป็นสิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ตลอดจนผู้สูงอายุ และมนุษย์ผู้มีนิสัยชอบสังสรรค์ชอบรวมกันอยู่เป็นกลุ่ม จึงต้องมีการคบหาสมาคมกัน และมีการระบายออกทางจิตใจเพื่อให้มีความสบายทั้งกายและใจด้วย การละเล่นจึงเป็นการแสดงออกของการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนทำให้คนคบหากันได้อย่างสนิทสนม จึงนับเป็นนันทนาการอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การละเล่นเมื่อมีการจัดเป็นระเบียบแบบแผน มีกติกาให้คนในกลุ่มปฏิบัติยอมเป็นความเป็นผู้มีวัฒนธรรมของคนกลุ่มนั้น และเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งด้วย อันแสดงพัฒนาทางกายและจิตใจของคนทำให้คนได้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีความสามัคคีกลมเกลียวก้าวหน้า นับเป็นวัฒนธรรมได้อย่างหนึ่ง ดังนั้นหากได้มีการฟื้นฟู แก้ไขเปลี่ยนแปลงและส่งเสริมการละเล่นของคนในกลุ่มในแต่ละหมู่บ้านให้คงมีอยู่ ผลที่ตามมาก็คือ นอกจากประชาชนได้ออกกำลังกายและทำจิตใจให้สบายแล้วยังทำให้คนในกลุ่มอยู่ด้วยกันด้วยความรักใคร่กลมเกลียว และมีความสุขด้วย การละเล่นพื้นบ้านจึงนับว่ามีความสำคัญซึ่งเราควรจะได้รับ การอนุรักษ์ให้คงมีอยู่หาทางส่งเสริมหรือพัฒนาให้เจริญ ก้าวหน้ามากขึ้น

อนันท์ ทะขอมใหม่ (2540 : 1) กล่าวว่า มนุษย์รู้จักการเล่นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์การเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ภายหลังจากทำงานต่าง ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมนุษย์มีความรอบรู้จนสามารถประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือและอุปกรณ์ เพื่อช่วยให้ชีวิตมีความสุขสะดวกสบายยิ่งขึ้นแล้ว เวลาส่วนใหญ่ที่เหลือซึ่งมักใช้ไปกับการเล่นเสียส่วนมาก ฉะนั้นกิจกรรมการเล่นจึงมีมากมายหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นนั้น ๆ ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ และความพอใจของผู้เล่นเป็นสำคัญ

สรุปได้ว่า จากความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้าน นอกจากจะเป็นการสะท้อนถึง วัฒนธรรมความเป็นอยู่และพัฒนาการของยุคสมัยนั้น ๆ แล้วยังเป็นส่วนสำคัญที่ชี้ให้เห็นถึง ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การแสดงถึงความสามัคคีของหมู่คณะ และการเคารพกฎเกณฑ์ต่าง ๆ รวมทั้งยังเป็นการพักผ่อนภายหลังจากการทำงาน

### 9. ประเภทและลักษณะของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านมีอยู่มากมายหลายประเภทแตกต่างกันไป ดังนี้  
 จารุวรรณ ธรรมวัตร (2530 : 199-201) ได้แบ่งประเภทของการละเล่นไว้ 18  
 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทคัดออก
2. ประเภทไล่จับ
3. ประเภททาย
4. ประเภทโยนรับ
5. ประเภทกระโดด
6. ประเภทล้อ-กลิ้ง
7. ประเภทขว้างปา
8. ประเภทซ่อนหา
9. ประเภทเดินวิ่ง
10. ประเภทเล่นยาง
11. ประเภทเล่นเลียนแบบ
12. ประเภทเล่นสัตว์
13. ประเภทร้องเพลงล้อเลียน
14. ประเภทขี่-ไกว
15. ประเภทเตะตีบ
16. ประเภทเดินหมาก
17. ประเภทเล่นน้ำ
18. ประเภทอื่น ๆ

จารุวรรณ ธรรมวัตร (2530 : 199-201) ได้แบ่งการละเล่นตามคติกาในการเล่น

ดังนี้

1. การละเล่นเน้นการแพ้ชนะ คือการเล่นที่มีผู้แพ้ชนะแน่นอนทั้งสองฝ่าย ขอมรับการเอาชนะกันเกิดจากความชำนาญและความสามารถที่เหนือกว่าไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสับเปลี่ยนผู้เล่น

2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานและการออกกำลังกายผู้เล่นไม่ถือว่าแพ้ชนะเป็นเรื่องสำคัญ เป็นการเล่นที่ทุกคนมีโอกาสสับเปลี่ยนหน้าที่กัน เช่นการเล่นมอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร เสือข้ามห้วย งูกินหาง ฯลฯ

สรุปได้ว่า จากประเภทและลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านจัดได้หลายประเภท ได้แก่ประเภทกระโดด ไล่จับ ร้องเพลง ขว้างปา ซ่อนหา เล่นน้ำ ขี่ไถว การเล่นเน้นการเล่นแพ้ชนะ และไม่เน้นการแพ้ชนะ

สุรสิงห์สำรวม จิมพะเนาวิ (2520 : 5) ได้แบ่งประเภทการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยไว้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. การละเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การละเล่นโดยการเลียนแบบการอาชีพของผู้ใหญ่
3. การละเล่นโดยวิธีเลียนแบบการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การละเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกติกากติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

## 10. ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

### 10.1 ลักษณะการละเล่น

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 650-651) ได้สรุปว่าลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นกิจกรรมของสังคมที่สอดคล้องกับวิถีและสภาพของสังคมนั้น ๆ ดังนั้นลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทยจึงน่าจะมีลักษณะสอดคล้องกับสภาพสังคมไทย ซึ่งอาจจะมีลักษณะบางประการเหมือนหรือแตกต่างกับการละเล่นพื้นบ้านของสังคมอื่น ๆ ซึ่งจะขอกกล่าวถึงลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรส่วนใหญ่มีวิถีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และใช้เวลาอยู่กับการอาชีพทางการเกษตร การละเล่นของ

ไทยจึงเล่นในเวลาที่ย่างเขินจากการกินในไร่นา โดยเฉพาะอย่างยิ่งช่องว่างภายหลังการเก็บเกี่ยวพืชผลคือในวันเทศกาลต่าง ๆ ได้แก่ วันตรุษสงกรานต์ การละเล่นพื้นบ้านมักนิยมเล่นมี สะบ้า ช่วงซัย ชักกะเย่อ มอญซ่อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้การละเล่นบางอย่างนำมาเล่นในเวลาเย็นและกลางคืน ซึ่งเป็นเวลาที่มีโอกาสพักผ่อนจากการงานประจำวัน ถ้าเป็นการละเล่นของเด็กโดยทั่วไปไม่ต้องทำงานตลอดทั้งวันเหมือนผู้ใหญ่ เด็กจึงเล่นได้ตลอดเวลาและมีอิสระในการเล่นเต็มที่ แม้ว่าผู้ใหญ่จะมอบหมายให้ทำงาน เช่น เลี้ยงน้อง พรวัวควาย ไปเลี้ยงทุ่งนา เป็นต้น เด็กก็จะใช้เวลาขณะทำงานเล่นไปพร้อมๆ กันด้วย

2. วิธีการเล่น การเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคมซึ่งทำให้คนเล่นมีโอกาสมาพบปะสัมพันธ์กันได้พูดคุยและเล่นสนุกสนานร่วมกันทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน มีชีวิตเบิกบานมีสุขภาพกายและจิตที่ดีซึ่งเป็นลักษณะของการนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังนั้นลักษณะการเล่นที่เป็นการละเล่นพื้นบ้านจึงไม่เคร่งครัดหรือเอาจริงจัง แม้จะมีกติกาหรือข้อกำหนดในการเล่นเป็นกติกาที่ไม่แน่นอนตายตัวผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เล่นจะเห็นได้จากการเล่นจ้ำจี้ ไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่น เล่นสนุกไม่ต้องการชนะกันจริงจัง แต่ในเวลาเล่นผู้มีอิสระที่จะปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับกลุ่มที่เล่นและเป้าหมายที่ต้องการเล่นร่วมกัน ดังนั้นจึงพบว่าการเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่ง ๆ มีลักษณะของวิธีการเล่นไม่เหมือนกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการเล่นต่างถิ่นกันวิธีการเล่นจะถูกดัดแปลงจนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะเป็นบทร้องการเล่น กติกาการเล่น การใช้อุปกรณ์การเล่น เป็นต้น

นอกจากนี้การเล่นพื้นบ้านยังมีขั้นตอนการเล่นที่น่าสนใจ กล่าวคือถ้ามีคนเล่นเป็นจำนวนมากจะมีขั้นตอนการคัดเลือก “คนเป็น” หรือคนที่ต้องการสวมบทบาทเป็นที่บุคคลหรือตัวที่กำหนดขึ้นขั้นตอนแรกนี้ในแต่ละถิ่นมีวิธีการเลือกที่มีชื่อแรกแตกต่างกันไป เช่น การเล่นซ่อนหาจะต้องกำหนด “คนเป็น” ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้หา ส่วนคนอื่นเป็นผู้หา ส่วนคนอื่นเป็นผู้ซ่อนบางถิ่นมีการคัดเลือก “คนเป็น” ด้วยการ โอดอาหรือ โอดาเหล่าตาเป๊ะ หรือเป่าขลุ่ย บางถิ่นมีชื่อเรียกอย่างอื่น คือ โอน้อยออก โอแปลกประหลาดเป็นและวันทูลุ่ม (ภาคใต้) และบางถิ่นคัดเลือกด้วยการจับไม้สั้น ไม้ยาว เป็นต้น นอกจากนี้ก่อนสิ้นสุดการเล่น เมื่อหาคนแพ้ได้ก็อาจจะมีขั้นตอนของการปรับคนแพ้ได้แก่ กิน ไล่ตะ หรือยอมให้คนชนะชี้หลังพาไปยังจุดที่กำหนดหรือยึดเอาสิ่งของ ที่ใช้เล่นเป็นของตนเอง เป็นต้นว่า ลูกหิน ยาง เมล็ด น้อยหน้า เมล็ดมะขาม ขั้นตอนการเช่นนี้ไม่ได้กำหนดไว้แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับคนเล่นจะกำหนดและตกลงร่วมกัน

จากลักษณะการเล่นที่บ้านดังกล่าวมานี้ สะท้อนให้เห็นว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่  
ยอมรับร่วมกันในสังคม การละเล่นที่บ้านเป็นสมบัติร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งมีการรับ  
การถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกคนรุ่นหนึ่งด้วยการสอน แนะนำหรือด้วยการเล่น  
เลียนแบบกันเด็กเล็กจะเรียนวิธีการเล่นจากเด็กโตและผู้ใหญ่ มีทั้งบรู๊องอุปกรณ์ประกอบ  
ในการเล่นรวมทั้งกติกาในการเล่นก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

## 10.2 ลักษณะเฉพาะของการเล่น

ลักษณะเฉพาะแต่ละอย่างมีลักษณะเฉพาะในด้านเวลาที่เล่น จำนวนผู้เล่น  
กติกาการเล่น และอุปกรณ์การเล่น ลักษณะเหล่านี้เป็นปัจจัยที่กำหนดการเล่นของเด็กและ  
ผู้ใหญ่จนมีผู้นำไปใช้เป็นเกณฑ์แบ่งประเภทของการละเล่น ได้แก่ แบ่งเป็นประเภทกลางแจ้ง  
ประเภทในร่มประเภทใช้วัสดุ ประเภทเล่นเป็นหมู่คณะ ประเภทมีบรู๊องและเจรจาโต้ตอบการ  
เล่นบางครั้งอาจแบ่งเป็นกีฬา เกม การสวมบทบาทตามแต่พิจารณาว่าจะใช้ลักษณะเฉพาะแง่ใด  
เป็นเครื่องกำหนดลักษณะของการเล่นที่มีอิทธิพลต่อการละเล่นที่บ้านที่ยกตัวอย่าง ได้แก่

10.2.1 เวลาที่ใช้ การละเล่นแต่ละชนิดใช้เวลาเล่นแตกต่างกันผู้เล่นจะตัดสินใจว่า  
เวลาที่มีอยู่สำหรับการเล่นมีมากน้อยเพียงใด ถ้ามีเวลาน้อยก็จะเลือกการละเล่นชนิดที่จบได้ใน  
เวลาที่จำกัด ถ้ามีเวลามากก็จะเลือกเล่นการละเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น ใช้เวลาเล่นกว่าจะรู้แพ้รู้  
ชนะนานขึ้น

10.2.2 จำนวนผู้เล่นเป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจว่าเลือกเล่นอะไรดีถ้า  
จำนวนผู้เล่นมีมากก็มักจะเล่นแข่งขันกัน โดยแบ่งเป็น 2-3 ฝ่าย มีคนจำนวนเพียง 2-3 คน ก็มี  
โอกาสปรึกษากันว่าจะเลือกเล่นอะไรได้มากกว่า โดยอาจจะเลือกเล่นแข่งขัน หรือไม่แข่งขันก็  
ได้

10.2.3 กติกาในการเล่นการละเล่นหลายอย่างกำหนดกติกาการเล่นไว้ชัดเจน  
เป็นแบบแผนที่ผู้เล่นรับรู้กันแต่ถ้ามีคนบางคนไม่รู้กติกาคนที่เคยเล่นจะอธิบายกติกาให้ฟังแต่มี  
บทบาทของผู้เล่นแต่ละคนให้เหมาะสมกับเวลาจำนวนผู้เล่นลักษณะผู้เล่นและอุปกรณ์การเล่นที่มี  
อยู่

10.2.4 อุปกรณ์การเล่นเป็นของเล่นประเภทวัสดุอุปกรณ์หรือสิ่งของต่าง ๆ  
ที่การเล่นอาจจะซื้อหาหรือประดิษฐ์ขึ้นเอง บางชิ้นใช้ได้ชั่วคราว และบางชิ้นใช้ได้ถาวร  
นอกจากนี้จำนวนและขนาดของอุปกรณ์การเล่นก็มีอิทธิพลต่อการเล่นเช่นกัน  
กล่าวคือการเล่นที่เล่นได้คล่องตัว นำมาเล่นได้บ่อยเกือบทุกโอกาส มักเป็นการละเล่นที่ไม่ต้อง

ใช้อุปกรณ์การเล่นขนาดใหญ่ จำนวนมาก และใช้เวลาทำงานจะไม่นิยมเล่นกันบ่อย ๆ นอกจากจะเล่นในโอกาสสำคัญ ๆ หรือเก็บไว้รอดคนอื่น ๆ

### 10.3 ข้อควรปฏิบัติในการเล่น

สาร สระทศนันท์ (2529 : 7) กล่าวไว้ว่าก่อนที่จะมีการเล่น ควรคำนึงถึงข้อปฏิบัติดังนี้

1. ก่อนทำการเล่น ควรจะได้มีการเตรียมบางอย่างไว้ให้พร้อมเพื่อให้การเล่นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้เป็นต้นว่าจัดสถานที่ที่เหมาะสมเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ไว้ให้พร้อมเรียบร้อย หากจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ก็ควรจัดหาให้พร้อมมีสภาพเรียบร้อยครบถ้วนปลอดภัย จัดสถานที่ให้เหมาะสมแก่การเล่นแต่ละอย่าง ก่อนลงมือเล่นควรซักซ้อมวิธีการเล่น ตลอดจนกติกาให้ผู้เล่นเข้าใจ เพื่อไม่ให้มีปัญหาถูกเถียงกัน ภายหลังจัดแบบผู้เล่นตามลำพัง ตามความสามารถพอเหมาะสมกับทุกฝ่าย เพื่อความเป็นธรรมเป็นต้น

2. ขณะดำเนินการเล่นในขณะที่ดำเนินการเล่นผู้ควบคุมหรือผู้เป็นหัวหน้า ควรดูแลอย่างใกล้ชิด ให้ผู้เล่น ได้รับความเป็นธรรมและปลอดภัยไม่ให้ผู้เล่นเอาเปรียบซึ่งกันและกันแก้ปัญหาเมื่อเกิดขึ้นและพยายามดูการเล่นให้ดำเนินไปตามกติกาหรือข้อตกลงให้เป็นที่น่าสนุกสนานและพอใจของทุกฝ่ายเป็นต้น

3. ภายหลังการเล่นควรเสนอแนะผู้เล่นให้มีใจกว้าง รู้แพ้รู้ชนะและรู้จักช่วยกันด้วยความยินดีความสนุกสนาน หากมีข้อบกพร่องอะไรก็เสนอแนะ เพื่อจะได้แก้ไข หากจะมีการเล่นในโอกาสหน้า จัดเก็บอุปกรณ์และความสะอาดของสถานที่เล่นให้เรียบร้อย นัดหมายผู้เล่นหากจะมีการเล่นอีกในวันต่อไป เป็นต้น

สรุปได้ว่า การเล่นที่บ้านสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่น ได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับความเหมาะสมตามสถานการณ์นั้น โดยผู้เล่นสามารถตกลง กำหนดกติกาในการเล่นร่วมกัน เช่น การกำหนดผู้เล่น อุปกรณ์ เวลา วิธีการเล่นตามสถานที่ใช้ในการเล่นได้ และรูปแบบการเล่นอาจปรับเปลี่ยนตามฤดูกาลได้

### 11. คุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่บ้าน

ขณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็กได้สรุปคุณค่าและการเล่นของเด็กไทยซึ่งแบ่งเป็นคุณค่าทางด้านวัฒนธรรม ด้านสังคม และด้านภาษาดังนี้



### 1. ด้านวัฒนธรรม

การเล่นของเด็กไทย มีลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงามของเด็กปรากฏอย่างชัดเจน กล่าวคือ

1.1 เสริมสร้างพละนามัยให้สมบูรณ์

1.2 เสริมสร้างทักษะต่างๆ ให้เจริญ เช่น ทักษะในการใช้สายตาสังเกตทักษะในการเคลื่อนไหวอวัยวะ

1.3 ส่งเสริมความเจริญทางสติปัญญา เช่น ฝึกให้ใช้ความคิด ฝึกให้มีไหวพริบ ฝึกการคาดคะเน

### 2. ด้านสังคม

2.1 การเล่นของเด็กไทยสะท้อนภาพของสังคมไทยในด้านต่าง ๆ เช่น สภาพความเป็นอยู่ อาชีพ เป็นต้น

2.2 การเล่นช่วยส่งเสริมบุคลิกภาพของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นทางกาย และทางจิตใจ ฝึกให้เป็นผู้มีระเบียบวินัย และความรับผิดชอบ มีความสามัคคีในหมู่คณะเมื่อเติบโตขึ้นเด็ก ๆ เหล่านี้ก็จะมีคุณสมบัติที่จะเป็นกำลังของประเทศชาติ อันเป็นคุณค่าทางสังคมอันพึงปรารถนา

### 3. ด้านภาษา

บทร้องประกอบการเล่นของเด็กไทย มีคุณค่าทางภาษาทั้งในแง่วรรณศิลป์ และในแง่การสื่อสารในแง่วรรณศิลป์นั้น บทร้องมีรูปแบบไม่จำกัดตายตัว มีการใช้คำเป็นวรรคสั้น ๆ และมีเสียงสัมผัสคล้องจอง ทำให้เกิดความไพเราะ ทำนองที่ใช้ร้องเป็นทำนองง่าย ๆ มีจังหวะเข้ากับวิธีเล่น มีการใช้คำเลียนแบบเสียงต่าง ๆ และมีการใช้สัญลักษณ์ในเนื้อร้องแฝงความหมายที่น่าสนใจในแง่ของการสื่อสาร นับว่าบทร้องประกอบการเล่นได้มีส่วนช่วยให้เด็กมีการพัฒนาทางภาษาโดยไม่รู้ตัว เพราะมีทั้งคำคล้องจอง คำถาม คำตอบ และคำพูดที่ต้องใช้ในชีวิตประจำวัน ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานในการใช้ภาษาสื่อสารไปด้วย ช่วยพัฒนาทางด้านความคิดและการสังเกตได้เป็นอย่างดี

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520 : 3-4) กล่าวว่าการเล่นพื้นเมืองมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการเจริญเติบโตอย่างน้อย ๆ ก็ในด้านการออกกำลังกาย การฝึกใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีใครสามารถสรุปความสัมพันธ์ของการเล่นกับการเจริญเติบโตให้ชัดเจนได้ว่ามีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของคน คือ พัฒนาการ

ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การละเล่นของเด็กเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีอยู่ต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็ก เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนาน เพลิดเพลิน การละเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อเด็ก การละเล่นของเด็กจะมีพัฒนาการขึ้นตามวัย ไม่ว่าจะเป็นทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์ หรือสังคม

สาร สารทัศนานันท์ (2529 : 4-6) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านสรุปได้ดังนี้

1. เป็นการช่วยบริหารร่างกายให้สมบูรณ์แข็งแรง ในขณะที่แสดงการละเล่นร่างกายได้เคลื่อนไหว การละเล่นบางอย่างได้มีการออกแรงและแข่งขันกันด้วย จึงทำให้ผู้เล่นได้บริหารร่างกาย ผู้ร่วมกิจกรรมได้ออกกำลังกายได้ด้วย อันเป็นผลให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง มีสุขภาพพลานามัย มีอำนาจต้านทาน โรค

2. ช่วยทำให้สุขภาพจิตดีเพลิดเพลินเนื่องจากการละเล่นเป็นนันทนาการส่วนหนึ่ง ทำให้ผู้เล่นรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน จิตใจร่าเริงแจ่มใส จึงทำให้จิตใจสบาย มีอารมณ์ดี เป็นการช่วยรักษาสุขภาพจิตของผู้แสดงการละเล่น และคลายความตึงเครียดของประสาทได้เป็นอย่างดี

3. เป็นการส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี รักหมู่คณะ การละเล่นพื้นบ้านแทบทุกอย่าง จะมีคนร่วมกันเล่นคราวละหลาย ๆ คน นอกจากนี้ ยังมีผู้ร่วมชมและการสนับสนุนการแสดงการละเล่นด้วย บุคคลเหล่านี้จะร่วมกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง ทำให้ได้มีส่วนร่วมการแข่งขันการแสดงหรือร่วมสนุกสนานกับกลุ่มคนเหล่านี้ เมื่อได้ร่วมกิจกรรมกัน ความรักใคร่กลมเกลียว ความคุ้นเคยเป็นกันเอง ย่อมมีขึ้นดูญาติพี่น้องอันแท้จริง ย่อมก่อให้เกิดความรักใคร่สามัคคีในหมู่คณะ บางโอกาสเมื่อผู้ใดมีธุระงาน ได้รับความเดือดร้อน หรือมีความจำเป็นอะไรบางอย่าง ก็จะได้รับความช่วยเหลือจากผู้สนิทคุ้นเคยเหล่านั้นเป็นอย่างดี

4. ฝึกให้เป็นผู้มีน้ำใจต่อผู้กล้าหาญและมีน้ำใจนักกีฬา การละเล่นบางอย่าง ย่อมจะมีการต่อสู้และแข่งขันกัน ระหว่างบุคคลต่อบุคคลและหมู่คณะต่อหมู่คณะ การต่อสู้นี้ ย่อมต้องอาศัยความสามารถทั้งด้านกำลังกายและกำลังใจ ผู้ใดได้แข่งขันบ่อย ๆ ย่อมทำให้ร่างกายและจิตใจเข้มแข็งพร้อมที่จะเผชิญปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ เป็นการฝึกคนให้รู้จักต่อสู้และกล้าหาญทั้งป็น การอบรมให้เป็นผู้มีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นต้น นับเป็นการสร้างเสริมนิสัยที่ดีแก่ผู้แสดงการละเล่น

5. เป็นการส่งเสริมการริเริ่มสร้างสรรค์ ก่อนแสดงการเล่น ข้อมีการปรึกษาหารือ และตกลงกันถึงวิธีการเล่นหรือกติกา การจัดหาอุปกรณ์ และค้นหาตัดแปลงวิธีการเล่นแปลก ๆ ที่เหมาะสมเพิ่มเติม เป็นการฝึกให้บุคคลเหล่านั้น รู้จักคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ในสิ่งที่ค้างง ซึ่งการริเริ่มสร้างสรรค์นี้ควรฝึกให้มีขึ้น โดยเฉพาะเด็ก ๆ และเยาวชน ควรได้มีการฝึกให้มาก

6. ช่วยสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต นำไปใช้ในชีวิตประจำวัน การเล่นบางอย่างเช่น การเล่นของเด็ก เป็นการเลียนแบบของผู้ใหญ่ ทำให้เด็กมีจินตนาการและได้ฝึกปฏิบัติตามอย่างผู้ใหญ่ เป็นการฝึกให้มีปฏิภาณไหวพริบ ช่วยให้เกิดความรอบรู้บางอย่าง เป็นการส่งเสริมประสบการณ์ชีวิต โดยครูอาจารย์อาจ นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนในโรงเรียน และผลที่ได้จากการแสดงการเล่น อาจนำไปใช้ เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันต่อไปด้วย

7. เป็นการฝึกปฏิภาณไหวพริบ เพราะการเล่นต่าง ๆ ส่วนมากมักจะมีการแข่งขันกัน การแข่งขันกันจะมีชัยชนะได้ จะต้องอาศัยปฏิภาณไหวพริบของผู้เล่นแต่ละคน ประกอบด้วยหากผู้เล่นมีปฏิภาณไหวพริบดี ข้อมีส่วนช่วยให้ผู้เล่นมีชัยชนะในที่สุด ในขณะที่เล่นผู้เล่นทุกคน ต้องพยายามใช้สมองหรือไหวพริบของตนเอง เมื่อมีการฝึกใช้สมองหรือไหวพริบบ่อย ๆ เข้า ข้อมีจะช่วยให้ผู้ช่วยให้ผู้นั้นมีปฏิภาณไหวพริบดีขึ้น นอกนี้การเล่นบางอย่างอาจช่วยฝึกการสังเกต และฝึกความจำด้วย

8. ฝึกระเบียบวินัย การเชื่อฟัง และรู้จักหน้าที่ ธรรมดาการเล่นข้อมีกติกา ผู้เล่นต้องอยู่ในขอบข่ายของกติกา และจะต้องถือระเบียบวินัยแห่งการเล่นและปกติการเล่น ข้อมีมักมีผู้ตัดสิน บางทีมีหัวหน้าทีม ผู้เล่นจะต้องเชื่อฟังผู้ตัดสิน และจะต้องเชื่อฟังหัวหน้าทีมด้วยจึงจะทำให้การเล่นดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย และการเล่นถ้าจะให้ ได้ชัยชนะข้อสำคัญอย่างหนึ่ง คือ ผู้เล่นจะต้องรู้จักหน้าที่ของตน และพยายามทำหน้าที่ของตนให้ดีที่สุด การเล่นจึงนับเป็นการฝึกสิ่งดังกล่าวก้าวไปในตัว

9. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องเด็กชุกชนหรือเล่นเป็นโทษ ตามธรรมชาติของเด็ก ข้อมีไม่ชอบอยู่หนึ่ง ๆ บางทีการไม่อยู่หนึ่งของเด็กอาจเล่นเป็นโทษ เช่น ทำให้เกิดเสียหาย หรืออันตรายต่อตนเองหรือผู้อื่น ตลอดจนทรัพย์สินของด้วย เมื่อมีการเล่นขึ้น เด็กข้อมีโอกาสระบายออกซึ่งความอัดอั้นใน ด้านกำลังกายและจิตใจ ทั้งการเล่นส่วนมากข้อมีผู้ควบคุม และอยู่ในกรอบแห่งกติกาการเล่นจึงช่วยให้ผู้เล่นได้แสดงออกในทางที่เหมาะสมที่ควรทั้งเป็นการแก้ปัญหาในด้านความชุกชนหรือการเล่นเป็นโทษของเด็ก ได้เป็นอย่างดี

10. ช่วยทำให้งานประเพณีสนุกสนานครึกครื้น ในงานเทศกาลตามประเพณี เช่น งานบุญตรุษสงกรานต์ งานบุญเข้าพรรษา บุญข้าวสาก บุญออกพรรษา เป็นต้น นอกจากนี้ การคบขันและจัดกิจกรรมต่าง ๆ แล้ว เมื่อมีการละเล่นประกอบด้วย ก็จะทำให้งานนั้น ๆ สนุกสนาน ครึกครื้น เป็นการส่งเสริมให้งานมีชีวิตชีวา ช่วยทำให้มีผู้ร่วมงานมากขึ้นทำให้ผู้ร่วมงาน รู้จัก คู่ันเคย และรักใคร่ สามัคคี มีความรื่นเริงบันเทิงใจ

11. เป็นการสร้างเสริมในด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของท้องถิ่น เนื่องจากการละเล่นพื้นบ้านบางอย่าง ประชาชนได้นำมาเล่นในงานประเพณีช่วยให้งานนั้นสนุกสนานครึกครื้น การละเล่นจึงนับมีส่วนส่งเสริมขนบธรรมเนียมประเพณีด้วย นอกจากนี้การละเล่นยังเป็นมรดกตกทอด ลอกเลียนแบบต่อ ๆ กันมาแต่โบราณ เป็นเครื่องบอกถึงความเจริญก้าวหน้า จึงนับเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม และการละเล่นของบางท้องถิ่นก็แตกต่างกันไป จึงนับเป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นด้วย

ประพัฒน์ ลักษณะพิสุทธิ์ (2530 : 14) ได้แบ่งคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านต่อสังคมการละเล่นพื้นบ้านที่มีคุณค่าต่อสังคมแบ่งเป็น 2 ชนิด ดังนี้

1. ด้านสังคม การละเล่นพื้นบ้านเหมือนภาพสะท้อนของชีวิตสังคมการละเล่นทำให้เขาเข้าใจเรื่องราวของผู้ได้ทราบถึงเรื่องราวความรู้สึกนึกคิดของคนไทย ซึ่งทำให้เรามองเห็นภาพสะท้อนจากการละเล่นพื้นบ้านต่อสังคมไทยมีดังนี้

1.1 สะท้อนให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ในครอบครัว เช่น การเลี้ยงน้อง แสดงให้เห็นถึงความรักความผูกพันของพี่ที่มีต่อน้อง การเล่นว่าว การทำว่าวจัดเป็นงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ทำแล้วต้องสวยและสามารถวิ่งได้ติดลมบนได้ ฉะนั้นต้องอาศัยฝีมือและความประณีต การทำว่าวมักเป็นผู้ใหญ่ทำให้เด็กเล่น แสดงให้เห็นถึงความผูกพันที่ผู้ใหญ่มีต่อเด็ก ภาพชีวิตของคนที่สร้างบ้านเรือนริมแม่น้ำจากเกมการเล่นอ้ายแจ้ออ้ายโจง เกมแข่งเรือคน เป็นต้น

1.2 สะท้อนให้เห็นถึงการประกอบอาชีพ มีการละเล่นหลากหลายประเภท ที่แสดงให้เห็นว่ามีการประกอบอาชีพหลักและอาชีพรอง เช่น จำใจผลไม้ สะท้อนให้เห็นว่าชาวบ้านประกอบอาชีพการทำสวนผลไม้หลากหลายชนิด

1.3 สะท้อนให้เห็นถึงขนบธรรมเนียมประเพณีไทย การละเล่นพื้นบ้านได้กลายมาเป็นประเพณีประจำท้องถิ่น เช่น การแห่บั้งไฟ การแข่งเรือ การวิ่งควาย เป็นต้น

1.4 สะท้อนให้เห็นค่านิยม เช่น ค่านิยมเรื่องการบวช สังคมไทยนิยมให้ลูกชายไปบวชเพื่อทดแทนบุญคุณพ่อแม่ ดังบทร้องที่ว่า “จ้จ้จ้อวด พากถูกไปบวช ถึงวัดถึงวา พอสี่กอกมาตุ๊กตาท้องป่อง จีบใส่กลอง หนึ่งหน่อง หนึ่งหน่อง”

2. ด้านวัฒนธรรม วัฒนธรรมเป็นผลผลิตของสังคม สามารถให้คนเรียนรู้ได้ ถ่ายทอดกันจากผู้ใหญ่และผู้ร่วมเล่นแสดงให้เห็นว่า การถ่ายทอดเป็นไปตามลักษณะของ วัฒนธรรมซึ่งสามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

2.1 วัฒนธรรมทางวัตถุ ส่วนใหญ่มักเป็นอุปกรณ์ที่เด็กสามารถหามาเล่น ได้มีอยู่ทั่วไปตามธรรมชาติรอบ ๆ ตัว อาจเป็นพืช สัตว์ สิ่งของ และเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มีอยู่ใน คริวเรือน เป็นต้น

2.2 วัฒนธรรมที่ไม่มีวัตถุ เช่น ด้านภาษา ด้านศาสนา การเล่นของเด็กจึง จำเป็นต้องมีการสื่อสารกันด้วยภาษา อาจเป็นภาษาพูด ภาษาท่าทาง (ภาษาสัญลักษณ์) การเล่น ที่บ่งบอกถึงการใช้ภาษาสัญลักษณ์ คือ การเล่นไอสม์ การเล่นโอมเพียง

ซัชชัย โกมารทัต (2549 : 425-427) ได้สรุปคุณค่ากีฬาพื้นเมืองไทยด้านสังคม ไว้ ว่าการเล่นกีฬาพื้นเมืองไทยมีผลดีทางสังคมสร้างความเป็นมิตรสัมพันธ์ที่ดีงามต่อผู้อื่น เคารพสิทธิยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นปรับตัวให้เข้ากับส่วนรวม เคารพกฎ กติกา ร่วมมือ ร่วมใจอย่างมีประสิทธิภาพปฏิบัติตนเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี รู้จักเห็นอกเห็นใจผู้อื่นรู้จักแพ้รู้จัก ชนะ และรู้จักการให้อภัย ซึ่งเป็นสาระสำคัญของน้ำใจนักกีฬาอย่างแท้จริง

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2533 : 812) ได้สรุปถึงคุณค่าของการละเล่น พื้นบ้าน ที่เห็นได้ชัดเจนก็คือให้ความเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผู้เล่นมีอารมณ์แจ่มใสและเบิกบาน นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านยังมีคุณค่าในแง่อื่น ๆ ส่วนในเรื่องของทางสังคมนั้นการละเล่น พื้นเมืองที่เป็นกลุ่ม มีกติกาทำให้ได้เรียนรู้ว่าในการร่วมกลุ่มนั้นต้องยอมรับในกฎเกณฑ์ร่วมกัน ถ้าเล่นไล่จับก็ต้องยอมรับกฎว่าต้องถูกแตะตัวจะต้องถือว่าเป็นการแพ้และต้องเป็นคนไล่จับคน อื่นทำนองเดียวกับการเล่นงูกินหางหรือเล่น โพงพางเมื่อถูกจับจะถือว่าแพ้ หรือการเล่นเก้าอี้ คนตรีก็บอกผู้เล่นว่าในการอยู่ร่วมกันกับคนอื่นถ้าไม่มีความสามารถพอก็ต้องยอมรับที่จะถูก ตัดออกการเล่นที่แบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย เป็นการฝึกให้ผู้เล่นรู้จักรักษาผลประโยชน์ของฝ่ายหรือ กลุ่มของตน เช่น วึ่งเงี้ยว ผู้เล่นจะต้องตระหนักว่าตนถูกจับ ผู้เล่นฝ่ายตนทุกคนก็ต้องแพ้ ตามไปด้วย ดังนั้น ถ้าเสี่ยงทำอะไรโดยไม่คำนึงถึงคนอื่น คนอื่นก็ต้องพลอยเดือดร้อนไปด้วย แต่ถ้าทำดีที่สุดก็อาจจะช่วยให้ทุกคนในกลุ่มชนะคู่ต่อสู้ได้

ทิพวรรณ คันธา (2542 : 3) กล่าวถึงคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านว่า เป็นการเล่น ที่สามารถส่งเสริมกล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้เป็นอย่างดียิ่ง เพราะผู้เล่นได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกาย รู้จักเคารพกฎกติกาในการเล่น รู้จักการรอกอย มีความอดทน รู้แพ้รู้ชนะและ

ให้อภัย ช่วยสร้างเสริมความสามัคคีในหมู่คณะตลอดจนผู้เล่นได้รับความสนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นการอนุรักษ์วัฒนธรรมพื้นบ้านให้คงอยู่ต่อไป คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านสามารถสรุปได้ดังนี้

1. คุณค่าต่อตัวบุคคลช่วยส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ รวมทั้งส่งเสริมความพร้อมทางด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ให้กับบุคคลฝึกให้รู้จักคุณค่าของตนเอง และรู้จักเรียนรู้บุคคล สิ่งแวดล้อมและการปฏิบัติต่อบุคคลอื่นและเป็นอีกทางหนึ่งในการปรับหรือเสริมพฤติกรรมทางสังคมได้

2. คุณค่าต่อการสืบทอดทางขนบธรรมเนียมวัฒนธรรมเพราะการละเล่นแต่ละอย่างแฝงไว้ถึงวิถีการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ อาชีพของแต่ละท้องถิ่นจะมีลักษณะวิธีการเล่นที่แตกต่างกันรวมทั้งควรส่งเสริมและอนุรักษ์สืบสานไว้ต่อไป

สรุปได้ว่า คุณค่าและประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านช่วยให้ร่างกายแข็งแรงมีสุขภาพจิตดี เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ส่งเสริมความสามัคคีในหมู่คณะ มีน้ำใจเป็นนักกีฬา มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีปฏิภาณไหวพริบ รู้จักฝึกสังเกต ฝึกระเบียบวินัย รู้จักหน้าที่ รวมทั้งยังเป็นการส่งเสริมด้านขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมเอกลักษณ์ของท้องถิ่น

### ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะส่งเสริมให้มีพัฒนาการที่สูงขึ้นได้ จึงเป็นความสามารถที่สำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อมนุษย์ทุกคนที่อยู่ในสังคมปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ทั้งยังเป็นปัจจัยสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้า เพราะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นมักจะไม่ว่างเฉย แต่จะพยายามคิดค้นหาวิธีการและสร้างผลงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า เพื่อเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงและพัฒนากิจการงานของตนเองและสังคมให้ดีขึ้นอยู่เสมอ จึงเป็นการช่วยพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าในที่สุด

#### 1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 389) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถทั่วไปในการทำงานของสมอง เป็นความคิดได้หลายทาง ซึ่งประกอบด้วยความยืดหยุ่นในการคิด ความคล่องแคล่วในการคิด และการคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะ

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1963 : 47) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะเฉพาะภายในตัวบุคคลที่จะสามารถคิดได้หลายแง่มุมผสมผสานจนได้ผลใหม่ซึ่งถูกต้องสมบูรณ์กว่า

แอนเดอร์สัน (Anderson, 1970 : 90-93) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่หลอมรวมความรู้จากประสบการณ์เพื่อเสนอแนวทางใหม่ในการแก้ปัญหาหรือวิธีการใหม่ในการทำงาน

โซลโซ (Soiso, 1991 : 45) ได้ให้คำจำกัดความของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความรู้ความสามารถที่มีผลให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ ปัญหาที่แปลกใหม่หรือสถานการณ์ที่แปลกใหม่

โรเบิร์ตสัน (Robertson, 1999 : 41) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ส่วนมากจะเน้นที่ผลผลิตของการคิดซึ่งก็คือความคิดที่แปลกใหม่และความที่สามารถใช้ประโยชน์ได้

จินดา กิจพูนวงศ์ (2534 : 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกัน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม การกระตุ้นให้เด็กแสดงออกได้อย่างอิสระ โดยแสดงออกมาเป็นผลงานที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งอาจอยู่ในรูปแบบกระบวนการคิดพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกมาหรืออาจอยู่ในรูปของผลผลิตและความคิดสร้างสรรค์นี้อาจเป็นความคิดใหม่ผสมกับประสบการณ์เดิมก็ได้

สมศักดิ์ สมเสนาะ (2537 : 10) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพด้านหนึ่งของสมองในการคิดแปลกใหม่ แล้วบุคคลจะแปลความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำหรือผลผลิตได้อย่างไรอย่างหนึ่ง โดยมีสิ่งเร้า และประสบการณ์เดิม เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ก่อให้เกิดความคิดที่เป็นการคิดแบบหลายทิศทาง การคิดแบบโยงสัมพันธ์

สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ (2537 : 3) ได้นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 2 ประการ ดังนี้ ประการแรกคือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่ การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัว ประการที่สอง คือ การพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ ในเชิงผลงาน (Product) ผลงานนั้นต้องเป็นงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่ากล่าวคือใช้ ได้โดยมีคนยอมรับพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) กระบวนการคิดสร้างสรรค์

คือ การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกัน มากเข้าด้วยกันการพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคลบุคคลนั้นต้องเป็นคนที่มีความ แปลกเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้ (Elaboration)

สุเมตตา คงสม (2543 : 8) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการคิดกระทำ หรือกระบวนการทางสมองที่คิด และกระทำในลักษณะอนกนัยซึ่งจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ให้เกิดขึ้น ไม่ลอกเลียนแบบผู้อื่น แต่เป็นสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานปัจจัยต่างๆ โดยเอาความรู้ประสบการณ์ที่ได้รับเข้าด้วยกัน

วิไล แพงศรี (2544 : 9) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทำงานของสมองมนุษย์ (Mental Process) ซึ่งเป็นไปในลักษณะการประมวลความรู้และประสบการณ์เดิมผสมผสานหรือบูรณาการเข้ากับความรู้ และประสบการณ์ใหม่ ก่อให้เกิดผลผลิต(Product) ใหม่ ๆ ในหลายๆลักษณะซึ่งอาจจะเป็นผลผลิตในเชิงนามธรรมหรือรูปธรรมซึ่งมีคุณค่าในทางเศรษฐศาสตร์และทางจิตใจ

อารี รังสินันท์ (2545 : 5) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดได้หลายแนวทาง ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดแปลง ตลอดจนความเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมถึงการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนมีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นไม่ใช่การคิดสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เป็นเหตุเป็นผลอย่างเดิมนั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างจินตนาการให้เป็นไปได้

อารี พันธุ์ณี (2545 : 6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นสิ่ง ใหม่ ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการ ได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546 : 7) ได้ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ว่า คือความสามารถของสมองในการคิดแบบอนกนัยซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่และแตกต่าง

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดแปลกใหม่คิดริเริ่มความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆคิดได้หลากหลายทิศทางโดยอาศัยประสบการณ์เดิมหรือประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับการส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์นี้



ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะหรือความคิดริเริ่ม

## 2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในต่างประเทศได้รับความสนใจจากนักการศึกษาอย่างกว้างขวางมีการศึกษาวิจัยและนำมาประยุกต์ใช้กับบุคคลต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีการสร้างแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์หลายทฤษฎี ปัจจุบันประเทศไทยให้ความสนใจในการส่งเสริม พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กและเยาวชนมากขึ้น ดังนั้น ในการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวจำเป็นต้องศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

ทฤษฎีและการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์

ทอเรนซ์ (Torrance, 1963 : 47) ได้เสนอแนวคิดและทฤษฎีดังนี้

ทอเรนซ์ ได้ใช้แนวคิดแบบอนเนกนัย (Divergent Thinking) มาเสนอเป็น

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบ คือ

1. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและสามารถสร้างคำตอบได้ในปริมาณในเวลาที่กำหนด

2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง หลายรูปแบบ

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงลักษณะของความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา และไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป

ทอเรนซ์ ได้เสนอกระบวนการคิดของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าประกอบด้วยขั้นตอนขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact-Finding) เริ่มจากความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวายขึ้นในใจ แต่ยังไม่ทราบสาเหตุ จึงพยายามคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความเครียดคืออะไร

2. การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) พิจารณาด้วยความมีสติจนเข้าใจรู้สึกรู้สีกังวล วุ่นวาย สับสน และพบว่านั่นคือปัญหา

3. การค้นพบแนวคิด (Idea-Finding) คิดและตั้งสมมุติฐานตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด

4. การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ทำการทดสอบสมมุติฐานจนสามารถพบคำตอบ

5. การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบเผยแพร่ และคิดต่อไปว่า การค้นพบนี้จะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ ต่อไปอีกจากการคิดค้นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ขึ้น Torrance ได้นำทฤษฎีนี้มาเป็นพื้นฐานในการสร้างรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคต ในปี ค.ศ.1974

กรอบแนวคิดของรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของ Torrance ได้นำทฤษฎีนี้มาเป็นพื้นฐานในการสร้างรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคตตามแนวคิดของ Torrance ประกอบด้วย

1. ความหมายของรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคต
2. องค์ประกอบของรูปแบบการคิดแก้ปัญหาอนาคต
3. วิธีการหรือขั้นตอนของการคิดแก้ปัญหาอนาคต

เนื่องจากทอเรนซ์ เน้นการคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ปัญหาจึงสร้างแบบวัดความคิดแบบอเนกนัยเป็นส่วนใหญ่ตัวอย่าง แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ ประกอบด้วยการวัดกิจกรรม 2 อย่าง คือ

1. กิจกรรมไม่ใช้ภาษา (Non-verbal Trasks) เช่น การต่อเติมรูปภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ให้สมบูรณ์ การสร้างรูปภาพจากรูปวงกลมและสี่เหลี่ยมที่กำหนดให้เป็นภาพต่าง ๆ และตั้งชื่อภาพนั้นด้วย

2. กิจกรรมทางภาษา โดยใช้สิ่งเร้าที่ไม่ใช้ภาษา (Verbal Trasks using Verbal Stimuli) เช่น การให้ดูชุดรูปภาพแล้วให้เล่าเรื่องที่เกิดขึ้นในภาพ การออกแบบสิ่งของให้ใช้ประโยชน์ได้ดีขึ้น

3. กิจกรรมทางภาษาโดยใช้สิ่งเร้าที่ใช้ภาษา (Verbal Trasks using Verbal Stimuli) เช่น การให้บอกประโยชน์ของสิ่งของ เช่น กระจก หนังสือ มาให้มากที่สุด การตอบว่าจะมีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น ถ้าเหตุการณ์สมมุติบางอย่างเป็นจริง เช่น อะไรจะเกิดขึ้นถ้าแสงอาทิตย์เป็นแท่งแข็ง อะไรจะเกิดขึ้นถ้ารูปภาพที่วาดสามารถเป็นจริงได้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ

ทอเรนซ์ การวัดจะเน้นในด้านการเชื่อมโยงความคิด และเกณฑ์การให้คะแนนจะพิจารณาจากความแปลกใหม่จากคนอื่น ท้ายสุดทอเรนซ์ ได้เสนอหลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการซึ่งมีการเน้นที่ตัวครูกับนักเรียนเป็นสำคัญไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กและเขายังเน้นการเน้นว่าพ่อแม่หรือครูควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีเดา เสียบบ้างก็ควรระมัดระวัง แต่ควรกระตุ้นให้เด็กวิเคราะห์ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและจะเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลางเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและติตรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กตอบคำถามจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิด

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ออสบอร์น (Osborn)

อเล็กเซฟ ออสบอร์น (Osborn, n.d., 1985 ; อ้างถึงใน พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์, 2533 : 31 – 47) เขาได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ ไว้ 7 ขั้นตอนดังนี้

1. ปัญหา สามารถชี้ระบุทราบประเด็นปัญหาที่ต้องการจะใช้ในการแนวความคิดสร้างสรรค์แก้ปัญหา

2. การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นการรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา

3. วิเคราะห์ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูล คิดพิจารณาและแจกแจงข้อมูล

4. การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่างๆ เป็นขั้นพิจารณาอย่างละเอียดรอบคอบและหาทางเลือกที่เป็นไปได้ไว้หลายๆแนวทาง

5. การฟักความคิด (Incubation) และการกระทำให้กระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่ทำให้เกิดการฟักความคิด แล่เกิดบางอย่างขึ้นมาแล้วทำให้ความคิดนั้นชัดเจนขึ้น

6. การสังเคราะห์หรือการบรรจุชิ้นส่วนต่างๆเข้าด้วยกัน

7. การประเมินผล เป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพสูงสุด

ออสบอร์น ได้เสนอกิจกรรมที่ใช้เทคนิคการระดมสมองเพื่อใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมกลุ่มอย่างเป็นทางการ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีการ

คิดหลากหลายทิศทาง คิดให้ได้มากๆ ในช่วงเวลาจำกัด โดยทุกคนในกลุ่มแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เทคนิคการระดมสมองมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 ผู้ร่วมกิจกรรมจะมีประมาณกลุ่มละ 10-15 คน นั่งเป็นรูปวงกลม

ขั้นที่ 2 หัวหน้ากลุ่มจะเสนอปัญหาหรือประเด็นที่สามารถหาคำตอบหรือ

แสดงความคิดเห็นหรือแง่มุมต่างๆ

ขั้นที่ 3 ผู้ร่วมกิจกรรมจะได้รับการกระตุ้นให้คิดหาคำตอบให้ได้มากที่สุดโดยไม่มี การตัดสินว่าความคิดนั้นถูกต้องหรือผิด ดีหรือไม่ดี ไม่มี การวิจารณ์ความคิดของผู้อื่นทุกคนต้องยอมรับทุกๆ ความคิดที่สมาชิกในกลุ่มเสนอ

ขั้นที่ 4 บันทึกคำตอบไว้เป็นแนวทางในการคิดในด้านอื่นต่อไป

ขั้นที่ 5 เมื่อหมดเวลาการดำเนินกิจกรรม (15-20 นาที) ให้กลุ่มช่วยกันจัด

หมวดหมู่ความคิดเป็นกลุ่ม ๆ

ขั้นที่ 6 สมาชิกในกลุ่มช่วยกันกำหนดเกณฑ์การประเมิน แล้วประเมินความคิดทั้งหมด ถ้าเป็นที่ยอมรับภายในกลุ่มว่าวิธีแก้ปัญหาที่มีคุณค่าอย่างสร้างสรรค์ก็ยุติประเด็นแล้วนำปัญหาอื่นมาระดมความคิดต่อไป

หลักเกณฑ์ในการระดมสมอง มีดังนี้ (พัฒนานุสรณ์ สถาพรวงศ์, 2533 : 31 - 47)

1. การไม่วิจารณ์ตัดสินความคิด หมายถึง เมื่อบุคคลใดในกลุ่มเสนอความคิดขึ้นมา จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์ หรือตัดสินความคิดใด ๆ ทั้งสิ้น

2. ยอมรับและให้อิสระในการเสนอความคิด หมายถึง ยอมรับฟัง และให้อิสระแก่สมาชิกในกลุ่มเพื่อเสนอความคิด

3. ส่งเสริมปริมาณความคิด หมายถึง สนับสนุนให้ได้ปริมาณความคิดมากโดยกระตุ้นให้ทุกคนแสดงความคิดเห็นของตนและไม่มี การยับยั้งความคิดของสมาชิกในกลุ่มแต่อย่างใด

4. การระดมความคิดและปรับปรุงความคิด หมายถึง หลังจากได้ระดมสมองเพื่อให้เกิดแนวคิดตามข้อ 1-3 แล้วให้นำเอาความคิดทั้งหมดมาประมวลกัน แล้วพิจารณาประเมินตัดสินร่วมกันว่าความคิดใดจะมีคุณค่ามากกว่ากัน และจัดเรียงลำดับความคิดโดยใช้เกณฑ์กำหนดตามวัตถุประสงค์ของกลุ่ม เช่น บุคลากร งบประมาณ เป็นต้น

สำหรับผู้ที่ยังไม่คุ้นเคยกับวิธีการนี้ Reilly และ Lewis (Reilly and Lewis, 1983 ; อ้างถึงใน เอมอร บูชานุพพจารย์, 2537 : 20-22) ได้เสนอแนะในการใช้วิธีการแก้ปัญหาโดยวิธีระดมสมองไว้ดังนี้

1. การประวิงการประเมินผล เป็นหัวใจของวิธีการนี้ สมาชิกทุกคนต้องพร้อมใจกันไม่วิจารณ์หรือประเมินค่า “ดี” หรือ “เลว” ในขณะที่กำลังหาวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2. สถานการณ์ที่ผ่อนคลาย บรรยากาศแก้ปัญหาต้องเป็นแบบผ่อนคลายมีการให้กำลังใจซึ่งกันและกัน มีความร่าเริงเป็นกันเอง และไม่มีบรรยากาศของการแข่งขัน ไม่มีผู้แพ้หรือชนะมีแต่การร่วมมือกัน

3. ผู้นำมีความกระตือรือร้น มองโลกในแง่ดี เพื่อให้เกิดสถานการณ์ที่ผ่อนคลาย ผู้นำจะต้องเข้าใจวิธีการแก้ปัญหาแบบระดมสมอง ต้องระวังไม่ให้มีการวิพากษ์วิจารณ์ความคิด มีความตั้งใจจะใช้วิธีการนี้ให้สำเร็จด้วยดี บุคลิกแบบเป็นกันเองของผู้นำกลุ่มจะช่วยให้สมาชิกในกลุ่มปรับตัวเข้ากับวิธีการได้ดี

4. พยายามหาข้อเสนอแนะให้ได้มากที่สุด ดังนั้นทุกคนจะต้องยอมรับความเห็นทุกข้อไม่ว่าความเห็นนั้นจะดูไร้สาระหรือไม่ฉลาด เราต้องบันทึกข้อคิดเห็นทุกข้อไว้ โดยเชื่อว่า ถ้ามีการประวิงการตัดสินใจและยอมรับคำตอบทุกคำตอบ ในไม่ช้าจะต้องมีผู้เสนอคำตอบที่ดีที่สุดขึ้นมา การวิจารณ์และการคัดเลือกละเอียดคำตอบที่ใช้ได้ออกมา อาจทำกันภายหลังแต่จะไม่ทำระหว่างอยู่ในช่วงระดมสมอง

5. สนับสนุนการแก้ปัญหาแบบแปลกๆ การเชื่อมโยงสัมพันธ์ของสิ่งของหรือความคิดที่ห่างไกลเข้าด้วยกัน เป็นความสำคัญอย่างหนึ่งของวิธีการระดมสมอง แนวคิดที่ผิดธรรมดาหรือประหลาดเป็นแนวคิดที่ไม่มีใครคิดมาก่อน เป็นการคิดที่ได้รับการสนับสนุนในวิธีระดมสมอง สมาชิกในกลุ่มได้รับการเน้นย้ำว่า อย่าคิดแต่เพียงคำตอบที่ดูมีเหตุมีผล หรือแสดงความคิดเห็นที่ดูแล้วไม่น่าจะมีใครคัดค้าน ซึ่งคำตอบประเภทเหล่านี้มักจะเป็นที่คุ้นเคยกันคืออยู่แล้วคำตอบที่ดูเหมือนจะไม่เหมาะสมก็เป็นที่ต้องการมากเช่นเดียวกัน นั่นคือทุกคนจงใช้โอกาสนี้สร้างจินตนาการแล้วหาคำตอบที่ประหลาดมหัศจรรย์ที่สุด

6. ปรับปรุงตกแต่งความคิดเห็นให้เต็มที่ วิธีการนี้ไม่เพียงแต่ต้องการรายการ (List) แสดงแนวความคิดในการแก้ปัญหาเท่านั้น แต่ยังต้องการให้ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเพิ่มเติมแนวคิดที่มีอยู่อย่างมีระบบอีกด้วย เช่น รวบรวมแนวคิดย่อยๆ เข้าเป็นแนวคิดใหญ่ เปลี่ยนแนวคิดบางส่วนขยายแนวคิดที่มีอยู่ให้กว้างออกไป หรือทำแนวคิดเดิมให้แคบลง สมาชิกอาจช่วยกันปรับปรุงแนวคิดต่างๆ อย่างมีระบบ หรือคิดเล่นๆ โดยไม่มีระบบก็ได้ ผู้นำของกลุ่มมีส่วนอย่างมากในการกระตุ้นให้สมาชิกเพิ่มเติมปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงแนวคิด ผู้นำกลุ่มอาจยอมให้ใช้เวลาเงียบที่สมาชิกใช้ความคิด แต่ถ้าเงียบนานเกินไปจะทำให้สมาชิกบาง

คนรู้สึกรู้สึกอึดอัดวิธีการแก้ปัญหาโดยการระดมสมอง จึงใช้ได้ดีกับวิธีการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน สิ่งสำคัญก็คือ วิธีการนี้เปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อความคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดคล่อง การคิดแบบอนกนัย การคิดยืดหยุ่น การคิดริเริ่ม และการให้รายละเอียด

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ วอลลาส (Wallas)

Wallas ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการของการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ได้แบ่งขั้นตอนไว้ 4 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำ หรือแนวทางที่ถูกต้องหรือข้อมูลระบุปัญหาหรือข้อมูลที่เป็นความจริง ฯลฯ

ขั้นที่ 2 ขั้นความคิดครุ่น หรือระยะฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นตอนที่อยู่ในความวุ่นวาย ข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่าสะเปะสะปะ ปราสจากความเป็นระเบียบเรียบร้อยไม่สามารถขมวดความคิดนั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination) เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ต่างๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดและสามารถมองเห็นภาพพจน์มโนทัศน์ของความคิด

ขั้นที่ 4 ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้นจากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

โครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

Guilford (Guilford, n.d. 1987 ; อ้างถึงใน อารี พันธุ์ณี. 2546 : 29 – 35) ได้ศึกษาและวิจัยการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ของสติปัญญาโดยเน้นศึกษา เรื่องความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหา ในที่สุดก็ได้เสนอแบบจำลอง โครงสร้างทางสติปัญญา (The Structure of Intellect Model) ที่เรียกว่า SI แบบจำลองนี้ได้ครอบคลุมสมรรถภาพทางสมองต่าง ๆ ซึ่งการศึกษาวิจัยนี้ Guilford ได้พัฒนาวิธีการคิดขึ้น 2 ประเภท คือ

1. ความคิดรวมหรือ ความคิดอเนกนัย (Convergent thinking) หมายถึงความคิดที่นำไปสู่คำตอบที่ถูกต้องตามสภาพข้อมูลที่กำหนดให้เพียงคำตอบเดียว
2. ความคิดกระจายหรือความคิดอเนกนัย (Divergent thinking) หมายถึงความคิดหลายทิศทางที่สามารถเปลี่ยนวิธีการแก้ปัญหาได้ ตลอดจนการนำไปสู่การผลิตของความคิดหรือคำตอบได้หลายอย่างด้วย และ Guilford ได้อธิบายไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ก็คือ

ความคิดของตนเอง ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากการร่วมกันในลักษณะ 3 มิติ คือ

มิติ ที่ 1 ด้านเนื้อหาของความคิด (Content) หมายถึง สิ่งเร้าที่ประสาทสัมผัสส่งไป ยังสมองเป็นวัตถุดิบในการคิดแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural เขียนย่อว่า F) หมายถึง สิ่งเร้าที่มีตัวตนเป็นรูปธรรมหรือรูปที่แน่นอนซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และสามารถทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น คน ภาพ เป็นต้น

2. การได้ยิน (Auditory เขียนย่อว่า A) หมายถึง สิ่งเร้าที่ไม่มีตัวตนแต่สามารถสัมผัสได้ด้วยหูในรูปของเสียงที่ได้ยิน เช่น เสียงฝนตก เสียงสัตว์ร้อง เสียงดนตรี เป็นต้น

3. สัญลักษณ์ (Symbolic เขียนย่อว่า S) หมายถึง สิ่งเร้าที่เป็นเครื่องหมายต่าง ๆ ที่แปลความหมายออกมา เช่น ตัวอักษรในภาษาต่าง ๆ ตัวเลข ตัวโน้ตเครื่องหมายในวิชาคณิตศาสตร์ เครื่องหมายจราจร รหัสและสัญญาณ รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ

4. ภาษา (Semantic เขียนย่อว่า M) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของ ถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กันสามารถติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ เสียใจ เป็นต้น

5. พฤติกรรม (Behavior เขียนย่อว่า B) หมายถึง สิ่งเร้าที่เป็นการแสดงออกของ บุคคลที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่อกัน ได้แก่ เจตคติรสนิยม ค่านิยม ความมุ่งหวัง อุปนิสัยของบุคคล เป็นต้น

มิติที่ 2 ปฏิบัติการทางสมอง (Operation) หมายถึง ลักษณะการทำงานของสมอง ที่กระทำต่อกันเนื้อหาของความคิดแบ่งออกตามลำดับได้ 6 ลักษณะ คือ

1. การรู้การเข้าใจ (Cognition เขียนย่อว่า C) หมายถึง การที่สมองทำหน้าที่รับรู้ หรือแปลความหมายของสิ่งเร้าที่รับเข้ามาจากมิติของเนื้อหา เช่น การรับรู้ภาพที่เห็นเป็นทุ่งหญ้า เสียงที่ได้ยินเป็นเสียงนกร้อง เป็นต้น

2. การจำระยะสั้น (Memory Recording) หมายถึง การที่สมองทำหน้าที่บันทึกความจำที่เกิดขึ้นโดยทันทีทันใด เช่น พอ ได้ดูภาพ ก็บันทึกภาพที่มองเห็น และพอได้ยินเสียงก็บันทึกเสียงไว้ในสมอง เป็นต้น

3. ความจำระยะยาว (Memory Retention) หมายถึง การที่สมองทำหน้าที่เก็บ สะสมความทรงจำที่ได้บันทึกไว้แล้วโดยภาพและเสียงที่ได้บันทึกไว้ในสมองนั้นจะถูก

เก็บฝังไว้เมื่อถึงเวลาที่ต้องการใช้ก็สามารถดึงออกมาใช้ได้ เช่น การจำและระลึกภาพสถานที่ที่เราเคยไปเที่ยว การจำและการระลึกถึงประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ ที่เราได้รับใน โรงเรียน เป็นต้น

4. การคิดแบบแตกนัยหรือความคิดกระจาย (Divergent Thinking เขียนย่อว่า D) หมายถึง การที่สมองสามารถคิดคำตอบต่อปัญหาหรือคำถามหนึ่ง ๆ ได้หลายคำตอบ หรือได้หลาย ๆ วิธี เช่น กระจกน้ำอัดลมสามารถประดิษฐ์ออกมาได้หลายอย่าง เช่น งานรอง แก้วแจกัน เชิงเทียน หมวก เข็มขัด ดอกไม้ประดิษฐ์ เป็นต้น

5. การคิดแบบเอกนัยหรือการคิดรวม (Convergent Thinking เขียนย่อว่า N) หมายถึง การที่สมองคิดหาคำตอบหรือการตอบสนองที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าหลาย ๆ อย่างที่กำหนดและคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว

6. การประเมินค่า (Evaluation เขียนย่อว่า E) หมายถึง การที่สมองสามารถพิจารณาเพื่อกำหนดคุณค่าให้สิ่งต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยความรู้ การเข้าใจ การจำ การคิดแตกนัย และการคิดแบบเอกนัย เป็นพื้นฐานเพื่อประกอบการพิจารณา เช่น การพิจารณาว่าผลงานทางด้านศิลปะแต่ละชิ้นมีคุณค่าทางสุนทรีย์เพียงใด เป็นต้น ลักษณะนี้ลักษณะคณะกรรมการมีหน้าที่พิจารณาการประกวดต่าง ๆ จำเป็นต้องใช้ เช่น การประกวดโครงงานทาง วิทยาศาสตร์ การประกวดกระทง เป็นต้น

มิติที่ 3 ด้านผลของการคิด (Product) หมายถึง มิติที่แสดงผลที่เห็นได้จากการปฏิบัติการทางสมองหรือกระบวนการคิดของสมองหลังจากที่สมองรับรู้สิ่งเร้าจากมิติที่ 1 และตอบสนองต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับมิติที่ 2 แล้วผลที่ได้ออกมาเป็นมิติที่ 3 หรืออาจกล่าวได้ว่าผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั่นเอง ผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ

1. หน่วย (Unit เขียนย่อว่า U) หมายถึง ผลของการคิดที่ออกมาเป็นหน่วยย่อย ที่สุดที่มีความสมบูรณ์ในตนเอง สามารถรับจำนวนได้และมีคุณสมบัติเฉพาะตัว และแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว สุนัข รถยนต์ เป็นต้น

2. จำพวก หรือประเภท (Class เขียนย่อว่า C) หมายถึง ผลของการคิดที่ออกมา เป็นจำนวน เป็นประเภท เป็นหมวดหมู่ คือ เป็นกลุ่มของหน่วยต่าง ๆ ที่มีลักษณะร่วมกัน เช่น ในหน่วยคน สามารถจัดเป็นกลุ่ม ๆ ได้โดยใช้เกณฑ์ในการจัดประเภทต่าง ๆ เช่น ถ้าใช้เพศเป็นเกณฑ์ จัดได้เป็นเพศหญิงและเพศชาย ถ้าจัดตามวัยสามารถจัดได้ เป็นชีวิตในครรภ์ วัยทารก วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่และวัยชรา เป็นต้น



3. ความสัมพันธ์ (Relation เขียนย่อ R) หมายถึงผลของการเชื่อมโยงความคิด ของประเภทหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เป็นต้นเป็นความสัมพันธ์ของสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System เขียนย่อว่า S) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัย กฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนบางอย่างเช่น 1,3,5,7,9 เป็นระบบเลขก็ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation เขียนย่อว่า T) หมายถึงผลของการคิดที่ออกมา เป็นการเปลี่ยนแปลงข้อมูลหรือสิ่งเร้าให้อยู่ในรูปแบบใหม่ เช่น คำว่า "Star" แปลว่า ดาว เรียงใหม่เป็น "Rats" แปลว่าหนู (หลายตัว)

6. การประยุกต์ (Implications เขียนย่อว่า I) หมายถึง ผลของการคิดที่ออกมา เป็นการพัฒนาสิ่งเร้าให้ต่างไปจากเดิมเช่น การให้วาดภาพต่อเติมจากสิ่งที่กำหนดให้ หรือคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูลสิ่งที่กำหนดให้

จากลักษณะ โครงสร้าง 3 มิติ รวมกันแล้วได้ความสามารถทางสติปัญญาได้ 180 เซลล์ หรือ 180 องค์ประกอบและแต่ละตัวจะประกอบด้วยหน่วยย่อยของสามมิติ เรียงจาก เนื้อหา - วิธีคิด - ผลของการคิด

ทฤษฎีของ Edward de Bono

Edward de Bono ได้ศึกษาและพัฒนาแนวคิด Six Thinking Hats ซึ่งอธิบายถึงความหมายหมวก 6 ใบ ได้ดังนี้ (ยูดา รักไทย และรณชัย คงสกนธ์. 2548 : 45- 48)

1. หมวกสีขาว บ่งบอกถึงข้อมูล จงนึกถึงกระดาษสีขาว สีขาวที่มีลักษณะเป็นกลาง เมื่อต้องใช้หมวกสีขาว ทุกคนในที่ประชุมจะมุ่งสนใจไปที่การแสดงข้อมูลออกมาในแนวขนานว่า มีข้อมูลอะไรบ้าง ข้อมูลอะไรที่จำเป็นและยังขาดข้อมูลอะไรบ้าง และจะได้ข้อมูลที่ต้องการมาได้อย่างไร ซึ่งคุณภาพของเครื่องมือนี้มีตั้งแต่ตรวจสอบได้ เป็นข้อเท็จจริงไปจนถึงข่าวลือหรือความคิดเห็นทั่วไป ดังนั้น จึงควรบอกด้วยว่า คุณภาพของข้อมูลเหล่านั้นเป็นอย่างไรและถ้าผู้เข้าร่วมประชุมมีความคิดเห็นไม่ตรงกันก็ให้นำข้อมูลที่แตกต่างกันมาวางข้าง ๆ กัน ถ้าประเด็นที่ต่างกันนั้นมีความสำคัญมาก เราก็สามารถตรวจสอบได้ในภายหลัง

2. หมวกสีแดง บ่งบอกถึงความรู้สึก อารมณ์ สัญชาตญาณ และลางสังหรณ์ คุณอาจมองสีแดงว่าเป็นไฟ เป็นความอบอุ่นและความรู้สึกต่างๆ เมื่อต้องใช้หมวกสีแดง เราสามารถแสดงความรู้สึกและสัญชาตญาณในขณะนั้น โดยชอบธรรม แต่เราอาจจะไม่มีการพิสูจน์ อธิบายหรือแก้ต่างให้กับความรู้สึกหรือสัญชาตญาณที่แสดงออกมา สัญชาตญาณและ

ความรู้สึกไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้องเสมอไป สัญชาตญาณอาจจะมาจากประสบการณ์ที่ซับซ้อน  
ความรู้สึกก็เป็นสิ่งที่ไม่แสดงออกตรง ๆ แต่ในระบบหมวดนี้ เราจะแสดงความรู้สึกต่างๆ  
ออกมาตรง ๆ โดยไม่ต้องรู้สึกผิดหรือขอโทษ

3. หมวดสี่คำ เป็นหมวดที่ใช้กันมากที่สุด และอาจเป็นหมวดที่มีค่ามากที่สุด แต่มีคนจำนวนไม่น้อยคิดว่าหมวดสี่คำเป็นหมวดไม่ดี หมวดสี่คำของระบบนี้หมายถึง  
การประเมินความเสี่ยงและการวิพากษ์วิจารณ์ สิ่งเหล่านี้เป็นส่วนประกอบสำคัญของการคิดที่  
จะทำให้เราไม่ทำอะไรผิดพลาดได้และไม่ทำอะไรที่เป็นอันตรายต่อตนเองแลผู้อื่น เราใช้หมวด  
สี่คำเพื่อพิจารณาว่า บางสิ่งสอดคล้องกับข้อมูลประสบการณ์ วัตถุประสงค์ นโยบาย ค่านิยม  
ของเราหรือไม่ ปัญหาการใช้หมวดสี่คำก็คือคนที่เชื่อว่าแค่วิพากษ์วิจารณ์ก็พอแล้ว จะใช้หมวด  
นี้กันมากเกินไป ดังนั้นจึงต้องแยกแยะให้ชัดเจนว่า หมวดสี่คำจะมีคุณค่าสูงสุดเมื่อใช้อย่าง  
เหมาะสมและจะเป็นอันตรายเมื่อใช้มากเกินไป

4. หมวดสี่เหลี่ยม แสดงถึง “ลักษณะสร้างสรรค์เชิงตรรกะ” สีเหลืองอาจทำ  
ให้เรานึกถึงแสงแดดและการมองโลกในแง่ดี เมื่อใช้หมวดสี่เหลี่ยมทุกคนจะมองหาส่วนดีและ  
คุณค่าในแนวขนาน เราต้องพยายามมองว่า เราจะทำบางสิ่งบางอย่างได้อย่างไร ทั้งหมวดสี่คำ  
และสี่เหลี่ยมต้องมีเหตุผลสนับสนุน เราต้องบอกถึงที่มาของความคิดนั้น หมวดสี่เหลี่ยมใช้ยาก  
กว่าหมวดสี่คำมากเพราะการค้นหาคุณค่านั้นยากกว่าการระบุสิ่งที่เป็นอันตรายและสิ่งที่  
ยากลำบาก

5. หมวดสี่เขียว หมายถึง ความพยายามในเชิงสร้างสรรค์ จงนึกถึงสีเขียว  
ของต้นไม้ใบหญ้า การแตกยอดอ่อน กิ่งก้านสาขา เมื่อใช้หมวดสี่เขียวเราพยายามค้นหา  
ทางเลือกค้นหาความคิดใหม่ๆเราจะกระตุ้น “เคลื่อนไหว” และใช้กระบวนการต่าง ๆ ของ  
การคิดแนวข้างและสิ่งสำคัญที่สุดคือ เราจะคำนึงถึง “ความเป็นไปได้” ความเป็นไปได้เป็น  
ส่วนสำคัญของการคิดที่จะทำให้เกิดความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี มันเป็นเครื่องมือกำหนด  
สมมุติฐานทางวิทยาศาสตร์มันทำให้เรามีกรอบแนวคิด มีกรอบการทำงาน สำหรับจัดเรียง  
ความคิดและข้อมูล มันทำให้เราเกิดการคาดการณ์ เกิดวิสัยทัศน์

6. หมวดสี่ฟ้า หมายถึง หมวดใบสุดท้าย ให้ลองนึกถึงท้องฟ้าสีน้ำเงินและ  
ภาพรวมของสิ่งต่าง ๆ เมื่อสวมหมวดสี่ฟ้าเราจะคิดเกี่ยวกับการคิดและการบริหารกระบวนการ  
คิดโดยทั่วไปแล้วประธานหรือผู้อำนวยการความสะดวกในที่ประชุมจะเป็นผู้ใช้หมวดนี้ แต่ทุกคน  
สามารถใช้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับกรรมวิธีต่าง ๆ ได้เมื่อที่ประชุมใช้หมวดสี่ฟ้า

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดนี้ จะสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้ โดยอาศัยการเรียนรู้และการจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

### 3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ เป็นพัฒนาการในอีกรูปแบบหนึ่งที่แตกต่างไปจากพัฒนาการด้านอื่น ๆ จากการศึกษาของนักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่าน ได้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

แมคมินแลน (อาร์ยี่ รังสินันท์, 2532 : 41-42 ; อ้างอิงมาจาก Macmillan, n.d) ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

ชั้นที่ 1 เป็นชั้นที่เด็กเล็กมีความรู้สึกเกี่ยวกับความงามซึ่งเป็นทางนำไปสู่ความจริง

ชั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริง เด็กจะเริ่มถามถึงสาเหตุและเหตุผลด้วยการถามว่า “ทำไม”

ชั้นที่ 3 เด็กเริ่มเข้าใจคิดที่ละเอียด ในสิ่งที่เด็กพบเห็น ในโลกแห่งความเป็นจริง

ทอเรนซ์ (1963 : 87- 88) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ดังนี้  
ระยะ แรกเกิด - 2 ขวบ

ในระยะแรกของชีวิต เด็กเริ่มพัฒนาด้านจินตนาการ จะเห็นได้จากเด็ก ๆ เริ่มถามชื่อสิ่งต่างๆ การพยายามทำสิ่งต่าง ๆ หรือจังหวะเด็กเริ่มแสวงหาโอกาสทำสิ่งแปลกใหม่ไปกว่าเดิม โดยมีความกระตือรือร้นที่จะทำที่จะคิดสำรวจสิ่งต่าง ๆ มากขึ้น โดยเริ่มชิม ดม สัมผัส ด้วยความอยากรู้อยากเห็น ดังนั้น การส่งเสริมให้เด็กได้สำรวจ โดยการจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย มีที่ว่างมีวัสดุอำนวยต่อการคิดการเล่น จะช่วยให้เด็กมีความคิดจินตนาการ

ระยะ 2 - 4 ขวบ

เด็กเรียนสิ่งต่างๆจากประสบการณ์ตรงแล้ว ถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้โดยการแสดงออกและจินตนาการ เช่นเด็กไม่เข้าใจว่าทำไม ไม่ให้เล่นน้ำร้อนเมื่อเด็กมีโอกาสได้สัมผัสน้ำร้อนก็จะรู้ว่าเล่นไม่ได้ ในระยะนี้เด็กจะตื่นเต้นกับประสบการณ์ตรงเด็กมีช่วงสนใจสั้น รู้สึกเป็นตัวของตัวเองและเกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ ๆ อาจทำให้เด็กตกใจ หวาดกลัว ดังนั้น ครู พ่อแม่และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรระมัดระวังให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่

ปลอดภัยอยู่เสมอ ของเล่นที่ช่วยส่งเสริมจินตนาการของเด็กได้ดี คือของเล่นที่ไม่มีโครงสร้างตายตัว เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน ไม้บล็อก

ระยะ 4 - 6 ขวบ

ในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูงเด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่เกิดขึ้นจากการเล่นเด็กเริ่มเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้ อยากเห็นเด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริง เด็กเริ่มมีความเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นและเริ่มคิดคำนึงถึงการกระทำของตนที่มีผลต่อบุคคลอื่นจากการเล่นและการแสดงบทบาทสมมุติตามจินตนาการ ครู พ่อแม่และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรส่งเสริมให้เด็กได้เล่นตามลำพังจะช่วยพัฒนาการจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้โดยการจัดหาของเล่นต่าง ๆ เช่น วัสดุเหลือใช้ประเภทต่าง ๆ หรือของเล่นที่ผู้ใหญ่ไม่ใช้แล้วให้เด็กเล่น

จะเห็นว่าพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะเป็นไปตามลำดับขั้นตอน โดยได้รับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมและการจัดกิจกรรมที่สอดคล้องและเหมาะสมกับเด็ก ได้ฝึกคิดจินตนาการและเป็นคนช่างสังเกต

#### 4. วิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอเรนซ์ (อารีย์ พันธุ์ณี. 2545 : 166 - 167 ; อ้างอิงจาก Torance. 1979) ได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เด็กปฐมวัยไว้หลายประการ โดยเน้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนดังนี้คือ

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกของเด็กและเขายังเน้นว่า พ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียวเพราะในการแก้ปัญหาแม่เด็กจะใช้วิธีเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรยอม แต่ควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์และค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตการณ์ของเด็กเอง
2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆของเด็กด้วยใจเป็นกลางเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใดแม้จะเป็นความคิดที่ไม่เคยได้ยินมาก่อนผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและลิดรอนความคิดนั้นแต่รับฟังไว้ก่อน
3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามที่แปลกๆของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่นจากภาพที่เด็กวาดอาจนำไปเป็นลวดลายถ้วยชามเป็นปฏิทินบัตร ส.ค.ส. ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะสร้างสรรค์งานอีกต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองควรรู้จักโอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเองควอาจเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการมีส่วนร่วมของกิจกรรมที่นักเรียนเป็นผู้ริเริ่ม

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอโดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนน หรือการสอบ หรือตรวจสอบเป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กต้องใช้เวลาในการพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

บลอนด์ และคลอสไมเออร์ (Blount and Klusmier. 1965 ; อ้างถึงใน อารีย์ พันธุ์มณี. 2545 : 92 - 93) เสนอวิธีส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นความคิดหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

2. เน้นสถานการณ์ที่ส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดริเริ่ม ตลอดจนการไม่จำกัดการแสดงของเด็กนักเรียนให้เป็นไปในแนวเดียวกัน

3. อย่าพยายามหล่อหลอมหรือกำหนดแบบให้เด็กนักเรียนมีความคิด และมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมด แต่ควรส่งเสริมให้เด็กมีความคิดที่แตกต่าง

พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา (2542 : 162 - 163) ได้เสนอแนวทางแก่ผู้สอน ได้เสนอแนวทางแก่ผู้สอนในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สอนให้เด็กรู้จักคิด คิดเป็น คิดหลายๆแง่ และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ
2. กระตุ้นให้เด็กกล้าแสดงออกความรู้สึกนึกคิด ออกมาในวิถีทางที่สร้างสรรค์
3. ส่งเสริมให้เด็กรู้จักใช้จินตนาการและความสามารถของตนเอง อันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้

4. เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

5. ส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักถาม และสนใจต่อคำถามเด็ก

6. นำวิธีการสอนที่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

7. สนับสนุนให้เด็กแสดงทางความคิดเชิงสร้างสรรค์

8. สร้างบรรยากาศการเรียนรู้อย่างอิสระ

9. จัดสภาพห้องเรียนให้ดูแปลกใหม่อยู่เสมอ

10. ไม่ควรกำหนดรูปแบบความคิดและบุคลิกภาพของเด็กมากเกินไป

วาโร เฟ็งส์วัตต์ (2544 : 88) ได้แบ่งการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยออกเป็น 3 ชั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 วัยแรกเกิดถึง 2 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีความอยากรู้อยากเห็นแสดงออกโดยสัมผัสจับต้อง ชิมรส มองดู ดังนั้น แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควรปฏิบัติดังนี้

1. กระตุ้นให้เด็กรู้จักเล่นของง่าย ๆ เช่น เล่นบล็อก
2. พยายามส่งเสริมให้เด็กเกิดความสำเร็จ
3. จัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้เด็กทำกิจกรรมสำรวจ ทดลองเป็นต้น

ขั้นที่ 2 อายุ 2 - 4 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการสูง มีพัฒนาการลักษณะความเป็นตัวของตัวเอง ดังนั้นในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรปฏิบัติดังนี้

1. ให้มีอิสระในการสำรวจทดลองตามความต้องการเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเองจะทำให้เกิดทักษะและมีความเชื่อมั่นในตนเองแต่ทั้งนี้ต้องอยู่ในสายตาผู้ใหญ่
2. ส่งเสริมให้เด็กได้เล่นบล็อกดินน้ำมันดินเหนียว เพราะจะช่วยส่งเสริม

จินตนาการ

3. ควรช่วยเหลือให้เด็กประสบความสำเร็จ และชื่นชมกับสิ่งที่เด็กค้นพบ

ขั้นที่ 3 อายุ 4 - 6 ปี เด็กวัยนี้มีลักษณะเด่นคือ มีจินตนาการมีการเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ชอบซักถามดังนั้นแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ควร ปฏิบัติดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง
2. จัดอำนวยความสะดวกในเรื่องเครื่องมือเครื่องเล่น
3. ยอมหรือให้อิสระเด็กในการวางแผนการเล่นด้วยตนเอง
4. ควรให้รางวัลหรือคำชมเชย ในกรณีที่เด็กมีความพยายามมานะและ

กระตือรือร้น

5. อุปสรรคที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์

ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กจะเพิ่มขึ้นหรือถดถอยลง ขึ้นอยู่กับสาเหตุหลายประการ ดังนี้ (เบญญา แสงมะลิ. 2545 : 59 -60)

1. ความกดดันจากเพื่อน เพื่อเด็กมีอิทธิพลต่อผู้อื่นถึงแม้ว่าจะอยู่ในวัยเด็ก  
อิทธิพลนี้มีผลต่อการเลือกกิจกรรม และการกระทำ

2. ความกดดันที่เด็กได้รับจากครูหรือเพื่อนการถาม “อะไร ทำไม่ อย่างไร”  
ของเด็กเป็นขั้นหนึ่งของขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ครูช่วยเด็กเรียนรู้แทนการตัดบทไม่ตอบ  
เด็ก ทำให้เด็กที่ขี้กลัวจนเป็นสาเหตุให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่ไม่สมควร

3. การเน้นบทบาทที่แตกต่างของเด็กหญิงและเด็กชายในปัจจุบันวัฒนธรรม  
ของแต่ละประเทศที่เกี่ยวกับบทบาทของหญิงและชายส่วนมากจะคิดว่าเด็กผู้หญิงควรอยู่แต่ใน  
บ้าน เล่นตุ๊กตา เด็กผู้ชายควรเล่น ค้อน ตะปู ปืน หรือเครื่องเล่นอื่น ๆ ที่แสดงความแข็งแรง  
ค่านิยมนี้จำกัดเด็กมิให้มีโอกาสสำรวจและคิดสร้างสรรค์ในบางครั้ง

4. ประสบการณ์ที่ไม่เป็นผลสำเร็จ สามารถทำให้เด็กเกิดความท้อถอยและไม่  
กล้าที่จะทดลองวิธีใหม่ๆ ดังนั้นครูควรจะให้การสนับสนุน ชมเชย และให้กำลังใจในการทำ  
กิจกรรมของเด็กไม่ควรจะดุหรือทำให้เด็กเสียกำลังใจ

5. การทำงานและการละเล่นที่มีบรรยากาศดีตั้งเรียดก่อให้เกิดผลเสีย เด็กจะ  
ไม่ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ครูควรแบ่งเวลาให้เด็กเล่นและทำงานเป็นสัดส่วน และยอมรับว่า  
การเล่นเป็นการทำงานชนิดหนึ่งของเด็ก

จากแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมเพื่อ  
ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ถามและสนใจ  
ต่อคำถาม ชี้แนะแหล่งคำตอบให้ การอ่านภาพการ์ตูน บอกประโยชน์ของสิ่งของต่าง ๆ ให้มาก  
ที่สุดวาดภาพตามจินตนาการ กระตุ้นให้วิเคราะห์หาคำตอบจากการสังเกตและประสบการณ์ของ  
ตนเองและควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดอย่างสร้างสรรค์ตลอดจนการให้อิสระแก่เด็ก  
ในการทำกิจกรรมให้มากที่สุด

## 5. การวัดความคิดสร้างสรรค์

การวัดความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญในการทำให้ทราบระดับความคิด  
สร้างสรรค์ของเด็กและสามารถเป็นข้อมูลนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของเด็กให้ดียิ่งขึ้น ปัจจุบันได้มีการศึกษาค้นคว้า เกี่ยวกับการวัดความคิดสร้างสรรค์มาเป็น  
ลำดับ โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้ (อารี พันธุ์ณี. 2545 : 199 -  
208)

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิง  
สร้างสรรค์การสังเกตพฤติกรรม เป็นวิธีการที่พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง สามารถใช้สังเกตพฤติกรรม

ให้เป็นประโยชน์ได้ เพราะบุคคลดังกล่าวอยู่ในใกล้ชิดและรู้จักเด็กดีกว่าบุคคลอื่น แต่มีข้อสังเกตว่า ครูและผู้ปกครองควรทราบและเข้าใจพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เด็กแสดงออกได้ถูกต้อง มิฉะนั้นจะทำให้ผลของการสังเกตผิดพลาดไป เพราะเท่าที่ปรากฏมักเข้าใจว่าเด็กที่มีสติปัญญามีระเบียบวินัยและเชื่อฟังครูเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กต่อเติมให้เป็นภาพ

3. รอยหยดหมึก (Inkblots) หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากศิลปะของนักเรียน

5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วยเช่นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจเลนและเออร์บัน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์การวาดภาพ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยนี้เป็นแบบทดสอบความคิด

สร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban) หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แบบทดสอบ ทีซีที-ดีพี (TCT-DP : Test for Creative Thinking- Drawing Production) ซึ่งมีลักษณะดังนี้

#### 1. ลักษณะของแบบทดสอบ

ลักษณะของแบบทดสอบเป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ โดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มบุคคล ซึ่งกำหนดรูปแบบดังนี้

1.1 สิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็ก ๆ มีขนาดและรูปร่างต่างกัน เช่น มุมฉาก รูปครึ่งวงกลม รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ปลายเปิด รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้ง ด้วยตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่



1.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองสิ่งเร้าได้อย่างอิสระตามจินตนาการโดยการวาดภาพขึ้นมาในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

## 2. การใช้แบบทดสอบ

ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และคินสอซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนแปลงภาพที่วาดแล้ว

ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำ ๆ และชัดเจนดังนี้ “ภาพที่วางอยู่ข้างหน้าเด็ก ๆ ขณะนี้เป็นภาพที่ไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาดแต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อนขอให้เด็ก ๆ วาดต่อให้สมบูรณ์จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กๆต้องการ ไม่มีการวาดภาพใดๆที่ถือว่าผิดภาพทุกภาพเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดเสร็จแล้วขอให้นำมาส่งครู”

เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงกำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ครูตอบได้ว่า “เด็ก ๆอยากวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากวาด รูปที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งผิด” หากผู้ทดสอบยังมีคำถามเช่นถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่รอบนอก ก็ตอบในทำนองเดิมห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใดๆเพิ่มเติม นอกจากนี้ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพผู้ทดสอบควรพูดในทำนองว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา

ผู้ทดสอบให้ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบา ๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่บังทำไม่เสร็จแล้วเขียนชื่อเรื่องไว้มุมขวาบน เพราะจะเป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ

ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ทำเสร็จก่อน 12 นาทีโดยจดบันทึก อายุ เพศ ชื่อ ของผู้ถูกทดสอบในช่องว่างมุมขวาแบบทดสอบในการทดสอบ กำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บแบบทดสอบทันทีโดยจดบันทึก อายุ เพศ ชื่อ และชื่อเรื่องหรือชื่อภาพที่ผู้ถูกทดสอบเป็นผู้ตั้งไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

## 3. เกณฑ์การประเมิน

การประเมินแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของเจเลนและเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 ; Urban. 2005) ซึ่งมีเกณฑ์ประเมินผลทั้งหมด 11 เกณฑ์ ดังนี้

การต่อเติม (Cn ; Continuation) ขึ้น ส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้น โค้ง เส้น ปะ และสี่เหลี่ยมเล็กปลายเปิด นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะให้คะแนน ต่อเติมชิ้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

ความสมบูรณ์ (Cm ; Completions)

หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อที่ 1 ให้เติมหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้ ชิ้นส่วนคะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพที่ใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ให้คะแนน 1 คะแนน คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6

ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element)

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนน เพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำๆ ภาพเหมือนกันเช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซ้ำ ๆ กัน จะได้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 คะแนน

การต่อโยงด้วยเส้น (Cl : Connection with a Line)

แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้น ลากโยงเข้าด้วยกันภายในและภายนอกกรอบจะได้คะแนนการ โยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 คะแนน

การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connection with a Theme)

ภาพใด ๆ หรือส่วนใด ๆ ของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือภาพรวมจะ ได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่ เส้นก็ได้ เช่นเส้นปะของแสงอาทิตย์แรงต่างๆ การแตะกันของภาพความสำคัญอยู่ที่การต่อ เติมนั้นให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายของผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้คะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 การข้ามเส้นขึ้นโดยการใช้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fregment Dependent) การต่อเติมหรือการ โยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนนเต็ม

การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้

(Bfi : Boundary Breaking Fregment Independent)

การต่อเติม โยงเส้นไปนอกกรอบหรือวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะ ได้ 6 คะแนนเต็ม

การแสดงความลึก ความใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective)

ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้-ไกลหรือวาดภาพในลักษณะสามมิติให้คะแนนภาพละ 1

คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องเป็นราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติมีความลึกหรือใกล้ไกลจะได้ 6 คะแนนเต็ม

อารมณ์ขัน (Hu : Humor)

ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ขึ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมแล้วได้อารมณ์ขันมาก ก็ให้คะแนนมากขึ้นตามลำดับภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ถูกทดสอบหลายๆทาง เช่นผู้วาดสามารถล้อเลียนตนเองจากภาพวาด ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไปผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูนคะแนนสูงสุดข้อนี้คือ 6 คะแนน

ความคิดแปลกใหม่ ไม่มีแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality)

ภาพที่แสดงความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนนดังนี้

1. การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้เช่นเด็กมีการพับการหมุน หรือการพลิกกระดาษไปด้านหลังแล้วจึงวาดภาพจะได้คะแนน 3 คะแนน

2. ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรมหรือสัตว์ประหลาดให้ 3 คะแนน

3. ภาพรวมของรูปทรงเครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร หรือตัวเลข หรือการใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูนให้ 3 คะแนน

4. ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป ให้ 3 คะแนนแต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

4.1 รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม

4.2 รูปมุมฉากต่อเป็นบ้าน ชูด หรือ สี่เหลี่ยม

4.3 รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้หรือดอกไม้

4.4 รูปเส้นปะต่อเป็นถนน ตรอกทางเดิน

4.5 รูปจุดทำเป็นตานกหรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนนจาก 3 คะแนนเต็มในข้อ 3.10.4 แต่ไม่มีคะแนนคิดลบคะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

ความเร็ว (SP : Speed)

ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาทีจะได้คะแนนเพิ่มขึ้น ดังนี้

- ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน
- ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน
- ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน
- ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน
- ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน
- ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน
- มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ได้ 0 คะแนน

#### 4. คะแนนผลรวมของแบบทดสอบ TCT- DP

5. ด้านหลังแบบทดสอบมีช่วงให้คะแนน 11 ช่วง แต่ละช่วงจะมีรหัสคะแนน

วิธีการให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT- DP คือ 72 คะแนน โดยมีรายละเอียดของคะแนนดังนี้ เกณฑ์ข้อที่ 1 - 11 ยกเว้นข้อ 10 คะแนนเต็มข้อละ 6 คะแนน ข้อ 11 แบ่งเป็น 4 ข้อย่อย ๆ ละ 3 คะแนน รวม 72 คะแนน เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์การวาดภาพ TCT- DP

5.1 ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

5.2 ได้คะแนนระหว่าง 24 - 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับ

ปานกลาง

5.3 ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 ขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

สรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์มีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญถึงขีดสูงสุด โดยมีการวัด ได้แก่ การวาดภาพ การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์การใช้เส้นคู่ขนาน ฯลฯ โดยการตรวจให้คะแนนจะแบ่งเป็น 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่วความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดยืดหยุ่น ซึ่งการวัดความคิดสร้างสรรค์ทำให้ทราบถึงระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและสามารถจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้

### การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การหาประสิทธิภาพของเครื่องมือในการวิจัย มีนักวิชาการและนักการศึกษา ได้กล่าวถึงวิธีการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือไว้ ดังนี้

เผชิญ กิจระการ (2544 : 44 - 46) ได้กล่าวว่า สื่อหรือเทคโนโลยีการศึกษา ได้รับการผลิตขึ้นมาแล้ว ต้องมีการทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อหรือเทคโนโลยี

การศึกษานั้นก่อนนำไปใช้ประกอบการเรียนการสอน ถ้าหากใช้สื่อการสอนใด ๆ ที่ไม่ได้ผ่านการทดสอบหาประสิทธิภาพภายนอก นอกจากจะไม่มี ความมั่นใจในประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งหมายถึงคุณภาพของสื่อหรือเทคโนโลยีการศึกษาที่ยืนยันได้ในเชิงปริมาณหรือตัวเลขแล้ว ยังอาจก่อให้เกิดผลข้างเคียงอันเกิดแก่ผู้เรียนในด้านของคุณธรรมและจริยธรรมที่ไม่พึงประสงค์ของสังคมอีกด้วย นอกจากนี้ ครูผู้สอนจำนวนมากที่ใช้สื่อและเทคโนโลยีการสอน โดยไม่มีหลักการหรือทฤษฎีที่ถูกต้อง ทำให้การใช้สื่อการสอนเหล่านั้นมีค่าเท่ากับการนำเอาเครื่องมือมาประกอบการสอนเท่านั้น โดยไม่ทราบว่าสื่อเข้าไปมีบทบาทหรือคุณภาพมากน้อยเพียงใด จากคำดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าสื่อและเทคโนโลยีที่ได้รับการผลิตขึ้น เพื่อที่จะนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนจะต้องผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพของสื่อเสียก่อน

หลังจากผ่านกระบวนการและขั้นตอนของการสร้างสื่อทั้งหลายตามหลักวิชาแล้ว ขั้นตอนต่อไปที่สำคัญ คือ การหาประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้น กล่าวคือในการหาประสิทธิภาพของสื่อการสอนใด ๆ มีกระบวนการสำคัญอยู่ 2 ขั้นตอน ได้แก่ การหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach) และขั้นตอนของการหาประสิทธิภาพตามวิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์ (Empirical Approach) ทั้งสองวิธีนี้ควรทำควบคู่กันไปจึงจะมั่นใจได้ว่าสื่อหรือเทคโนโลยีการเรียนการสอนที่ผ่านกระบวนการหาประสิทธิภาพจะเป็นที่ยอมรับได้มีรายละเอียด ดังนี้

#### 1. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงเหตุผล

กระบวนการนี้เป็นการหาประสิทธิภาพโดยใช้หลักของความรู้และเหตุผล ในการตัดสินคุณค่าของสื่อการเรียนการสอน โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญ (Panel of Expert) เป็นผู้พิจารณาตัดสินคุณค่า ซึ่งเป็นการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) และความเหมาะสมในด้านความถูกต้องของการนำไปใช้ (Usability) ผลจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญแต่ละคนจะนำมาหาประสิทธิภาพโดยใช้สูตร ดังนี้

$$CVR = \frac{2 - N_e}{N} - 1$$

เมื่อ CVR แทน ประสิทธิภาพเชิงเหตุผล (Rational Approach)

$N_e$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับ (Number of Panelists Who had Agreement)

$N$  แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด (Total Number of Panelists)

ผู้เชี่ยวชาญจะประเมินสื่อการเรียนการสอนตามแบบประเมินที่สร้างขึ้นในลักษณะของแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (นิยมใช้มาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ) นำค่าเฉลี่ยที่ได้จากแบบประเมินของแต่ละคนไปแทนค่าในสูตร สำหรับค่าเฉลี่ยของผู้เชี่ยวชาญที่ยอมรับจะต้องอยู่ในระดับมากขึ้นไปคือ ค่าเฉลี่ยตั้งแต่ 3.50 – 5.00 ค่าที่คำนวณได้ต้องสูงกว่าค่าที่ปรากฏในตารางตามจำนวนของผู้เชี่ยวชาญ จึงจะยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพ ถ้าได้ค่าไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดจะต้องปรับปรุงแก้ไขสื่อและนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาใหม่

## 2. วิธีการหาประสิทธิภาพเชิงประจักษ์

เผชิญ กิจระการ (2544 : 49) กล่าวว่า วิธีการนี้จะนำไปทดลองใช้กับกลุ่มนักเรียนเป้าหมาย การหาประสิทธิภาพของสื่อ เช่น บทเรียนคอมพิวเตอร์ช่วยสอน (CAI) บทเรียนโปรแกรม ชุดการสอน แผนการสอน แบบฝึกทักษะ เป็นต้น ส่วนมากใช้วิธีการหาประสิทธิภาพด้วยวิธีนี้ ประสิทธิภาพที่วัดส่วนใหญ่จะพิจารณาจากเปอร์เซ็นต์การทำแบบฝึกหัดหรือกระบวนการเรียนหรือแบบทดสอบย่อย โดยแสดงเป็นค่าตัวเลข 2 ตัว เช่น  $E_1/E_2 = 80/80$ ,  $E_1/E_2 = 85/85$ ,  $E_1/E_2 = 90/90$  เป็นต้น

เกณฑ์ประสิทธิภาพ ( $E_1/E_2$ ) มีความหมายแตกต่างกันในหลายลักษณะในที่นี้จะยกตัวอย่าง  $E_1/E_2 = 80/80$  ดังนี้

1. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 1 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบฝึกหัดหรือแบบทดสอบย่อยได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ถือเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดที่ทำแบบทดสอบหลังเรียน (Posttest) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนการหาค่า  $E_1/E_2$  ใช้สูตร ดังนี้

$$E_1 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

เมื่อ	$E_1$	แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน ผลรวมของคะแนนแบบทดสอบย่อย
	A	แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบย่อย
	N	แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด

$$E_2 = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

เมื่อ	$E_2$	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนแบบทดสอบหลังเรียน
	$B$	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน
	$N$	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

2. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 2 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ จำนวนนักเรียนร้อยละ 80 ทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้คะแนนร้อยละ 80 ทุกคน ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียนครั้งนั้นได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 เช่น มีนักเรียน 40 คน ร้อยละ 80 ของนักเรียนทั้งหมด คือ 32 คน แต่ละคนได้คะแนนจากการทดสอบก่อนเรียน ถึง ร้อยละ 80 ( $E_1$ ) ส่วน 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือ ผลการทดสอบหลังเรียนของนักเรียนทั้งหมด (40 คน) ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80

3. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 3 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ จำนวนนักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) คือคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ที่นักเรียนทำเพิ่มขึ้นจากแบบทดสอบหลังเรียน โดยเทียบกับคะแนนที่ทำได้ก่อนเรียน

4. เกณฑ์ 80/80 ในความหมายที่ 4 ตัวเลข 80 ตัวแรก ( $E_1$ ) คือ นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบก่อนเรียน ได้คะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80 ส่วนตัวเลข 80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) หมายถึง นักเรียนทั้งหมดทำแบบทดสอบหลังเรียนแต่ละข้อถูก มีจำนวนร้อยละ 80 (ถ้านักเรียนทำข้อสอบข้อใดถูกมีจำนวนนักเรียนไม่ถึงร้อยละ 80 แสดงว่า สื่อไม่มีประสิทธิภาพและชี้ให้เห็นว่าจุดประสงค์ที่ตรงกับข้อนั้นมีความบกพร่อง)

สรุปได้ว่า เกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน จะนิยมตั้งเป็นตัวเลข 3 ลักษณะ คือ 80/80, 85/85 และ 90/90 ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับธรรมชาติของวิชาและเนื้อหาที่นำมาสร้างสื่อ นั้น ถ้าเป็นวิชาที่ค่อนข้างยากก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 80/80 หรือ 85/85 สำหรับวิชาที่มีเนื้อหาง่ายก็อาจตั้งเกณฑ์ไว้ 90/90

## ความพึงพอใจ

ความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกในทางบวกซึ่งเมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้เกิดความสุข เป็นความสุขที่แตกต่างจากรู้สึกทางบวกอื่น ๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับ หลังจากการปฏิบัติแล้วเกิดชอบใจ พึงพอใจ มีนักวิชาการและนักการศึกษา ได้กล่าวถึงความพึงพอใจ ดังนี้

### 1. ความหมายของความพึงพอใจ

มีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายลักษณะ ดังนี้

วอลเลอร์สแตน (Wallenstein. 1971 : unpagged ; อ้างถึงใน วาสนา จันทอรุไร. 2546 : 15) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมายและอธิบายว่า ความพึงพอใจ เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน และสามารถคาดคะเนได้ว่ามีหรือไม่มีจากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่จะทำให้คนเกิดความพึงพอใจ จะต้องศึกษาปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุแห่งความพึงพอใจนั้น

กู๊ด (Good. 1973 : 320) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพคุณภาพหรือระดับความพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ทำอยู่

ทรงสมร ขชเลิศ (2543 : 12) ได้สรุปความพึงพอใจว่า เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกและทัศนคติของบุคคลอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและแรงจูงใจ ซึ่งปรากฏออกมาทางพฤติกรรมและเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ของบุคคล

อุบลลักษณ์ ไชยนะ (2543 : 36) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทัศนคติที่เป็นไปตามความคาดหวัง ที่จะทำให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้ได้ยิ่งขึ้น

วาสนา จันทอรุไร (2546 : 15) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีที่เกิดจากการสัมผัส การรับรู้ ทำให้เกิดการเรียนรู้ ยอมรับ เป็นไปตามที่คาดหวังที่ทำให้เกิดความสามารถในการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

ประภาส เกตุแก้ว (2546 : 12) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ จากการได้รับการตอบสนองความต้องการซึ่งแสดงออกมาทางพฤติกรรมซึ่งสังเกตได้จากสายตา คำพูดและการแสดงออกทางพฤติกรรม

พัลลภ กงนุรัตน์ (2547 : 34) ได้สรุปความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกความนึกคิดความเชื่อ ที่มีแนวโน้มที่แสดงออกของพฤติกรรม ต่อการปฏิบัติกิจกรรมที่ทำให้



เกิดความเจริญงอกงามในทุกด้านของแต่ละบุคคลอาจเป็นทางด้านบวกหรือด้านลบของพฤติกรรมนั้น ๆ

วิลเลียม รัตนพลท์ (2548 : 34) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกชอบพอใจ ประทับใจ จากการได้รับการตอบสนองตามความต้องการและมีความสุขเมื่อได้รับผลสำเร็จ ซึ่งจะแสดงออกมาทางพฤติกรรม โดยสังเกตได้จากสายตา คำพูด และการแสดงออกทางพฤติกรรม

สถาพร ดีอิ่ง (2548 : 9) กล่าวว่า ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน หมายถึง ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย หรือความโน้มเอียงของความรู้สึกของนักศึกษา ครู ที่รู้สึกชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วย ต่อการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยวิธีการเรียนแบบร่วมมือ ด้านการเตรียมการสอน ด้านการดำเนินการสอน ด้านการอำนวยความสะดวก และด้านการประเมินผล โดยใช้แบบวัดที่มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ ตั้งแต่ความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนระดับมากที่สุดจนถึงความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนระดับน้อยที่สุด

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพความรู้สึกที่ดีทางจิตใจของแต่ละบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้นั้นก็ต่อเมื่อได้รับการตอบสนองต่อความต้องการตามจุดมุ่งหมาย ดังนั้น ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนจึงหมายถึง ความรู้สึกที่ดี มีความรู้สึกนิยมชมชอบและมีทัศนคติที่ดีในทางบวก จนทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ

## 2. ทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ทฤษฎีสำหรับการสร้างความพึงพอใจมีหลายทฤษฎี ซึ่งมีทฤษฎีที่สำคัญ ๆ ได้แก่

### 2.1 ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow)

ซูราจค์ โค้วตระกูล (2541 : 111 - 118 ; อ้างถึงใน สุจิรา แก้วจินดา. 2554 : 55) ได้กล่าวถึง ทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์ว่า มีข้อสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ 3 ประการ ดังนี้

1. บุคคลย่อมมีความต้องการอยู่เสมอและไม่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการใดได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกไม่มีสิ้นสุด

2. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่ใช่สิ่งจูงใจของพฤติกรรมอื่น ๆ ต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนองจึงเป็นสิ่งจูงใจกับพฤติกรรมของคนนั้น

3. ความต้องการของบุคคลจะเรียงเป็นลำดับขั้นตอนความสำคัญ เมื่อความต้องการระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว บุคคลก็จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงต่อไป ความต้องการของบุคคลมี 5 ขั้นตอน ตามลำดับ ดังนี้

3.1 ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการในเรื่องของอาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรคที่อยู่อาศัย ความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกาย จะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของตนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง

3.2 ความต้องการความปลอดภัยหรือความมั่นคง (Security of Safety Needs) ถ้าหากความต้องการด้านร่างกายได้รับการตอบสนองตามสมควรแล้ว มนุษย์ก็ต้องการในขั้นสูงต่อไป คือ เป็นความรู้สึกที่ต้องการความปลอดภัยหรือมั่นคงในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่น

3.3 ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging Needs) ภายหลังจากที่คนได้รับการตอบสนองในสองขั้นดังกล่าวแล้ว ก็จะมีความต้องการที่สูงขึ้น คือ ความต้องการทางสังคมเป็นความต้องการที่จะเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน

3.4 ความต้องการที่ได้รับยกย่องนับถือ (Esteem System Needs) เป็นความต้องการให้คนอื่นยกย่องให้เกียรติ และเห็นความสำคัญของตน อยากเด่นในสังคม รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ ความสามารถ ความเป็นอิสระและเสรีภาพ

3.5 ความต้องการความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากจะเป็นการอยากจะเป็น อยากได้ ตามความคิดของตน หรือต้องการจะเป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็นอยู่ในขณะนี้

## 2.2 ทฤษฎีสองปัจจัยของ เฮอร์สเบอร์ก (Herzberg)

เฮอร์เบอร์ก (Herzberg, 1959 : 133 - 155 ; อ้างถึงใน สุจิตรา แก้วจินดา, 2554 : 56) ได้กล่าวถึงทฤษฎีนี้ ซึ่งแบ่งปัจจัยที่ก่อให้เกิดความพึงพอใจในการทำงานออกเป็น 2 ปัจจัย ดังนี้

2.1 ปัจจัยจูงใจ (Motivation Factors) เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับงานที่มีอิทธิพลในการสร้างความพึงพอใจ ซึ่งจะช่วยสร้างแรงจูงใจในการทำงานประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- 2.1.1 ความสำเร็จของงาน
- 2.1.2 การได้รับการยอมรับนับถือ
- 2.1.3 ลักษณะงานที่ทำ
- 2.1.4 ความรับผิดชอบ
- 2.1.5 ความก้าวหน้าในตำแหน่ง
- 2.1.6 ความเจริญเติบโตขององค์กร

2.2 ปัจจัยค้ำจุนหรือปัจจัยสุขอนามัย (Hygiene Factors) ปัจจัยที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมในการทำงาน ซึ่งมักจะนำมาซึ่งความไม่พึงพอใจในการทำงาน จำเป็นต้องป้องกันหรือค้ำจุนไม่ให้เกิดความท้อถอย ไม่อยากทำงาน ประกอบด้วยปัจจัยต่าง ๆ ดังนี้

- 2.2.1 ค่าตอบแทนในการทำงาน
- 2.2.2 โอกาสที่จะได้รับความก้าวหน้าในอนาคต
- 2.2.3 ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลในองค์กร
- 2.2.4 ฐานะของอาชีพ
- 2.2.5 การปกครองบังคับบัญชา
- 2.2.6 นโยบายและการบริหารงานองค์กร
- 2.2.7 สภาพการทำงาน
- 2.2.8 ความเป็นอยู่ส่วนตัว
- 2.2.9 ความมั่นคงปลอดภัยในการทำงาน

สรุปได้ว่า ความพึงพอใจ เป็นการแสดง ความรู้สึกดีใจยินดีของเฉพาะบุคคลในการตอบสนองความต้องการในส่วนที่ขาดหายไป ซึ่งเป็นผลมาจากปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยปัจจัยเหล่านั้นสามารถสนองความต้องการของบุคคลทั้งร่างกายและจิตใจได้อย่างเหมาะสม และเป็นการแสดงออกทางพฤติกรรมของบุคคลที่จะเลือกปฏิบัติในกิจกรรมนั้น

### 2.3 การวัดความพึงพอใจ

เป็นการวัดความรู้สึกที่พึงพอใจต่อสิ่งทำให้เกิดความชอบ ความสบายใจ และเป็นความรู้สึกที่บรรลุถึงความต้องการ การวัดความพึงพอใจมีขอบเขตที่จำกัดอาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้น ได้ถ้าหากบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง

ได้มีนักวิชาการและนักการศึกษาหลายท่าน ได้ศึกษาเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจไว้หลายลักษณะ ดังนี้

มิลเล็ต (Millet. 1954 : Unpaged ; อ้างถึงใน คณะอนุกรรมการงานวิจัยและพัฒนา. 2555 : ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจในงานบริการหรือความสามารถที่จะพิจารณาว่าบริการนั้นเป็นที่พอใจหรือไม่สามารถวัดได้ ดังนี้

1. การให้บริการอย่างเท่าเทียม (Equitable Service) คือ การให้บริการที่มีความยุติธรรม

2. ความเสมอภาค และเสมอหน้าไม่ว่าจะเป็นใคร

3. การให้บริการที่รวดเร็ว ทันต่อเวลา (Timely Service) คือ การให้บริการตามลักษณะความจำเป็นรีบด่วน

4. การให้บริการอย่างพอเพียง (Ample Service) คือ ความต้องการเพียงพอในด้านสถานที่บุคลากรวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

5. การให้บริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous Service) จนกว่าจะบรรลุผล

6. การให้บริการที่มีความก้าวหน้า (Progressive Service) คือ การพัฒนาบริการด้านปริมาณและคุณภาพให้มีความเจริญก้าวหน้าไปเรื่อย ๆ

สตรอมเบิร์ก (Stromberg. 1984 : 88 – 91) กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจวัดได้หลายวิธีดังนี้

1. การสัมภาษณ์ วิธีนี้ผู้ศึกษาจะมีแบบสัมภาษณ์ที่มีคำถาม ซึ่งได้รับการทดสอบหาความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นแล้ว ทำการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง ข้อดีของวิธีนี้คือผู้สัมภาษณ์อธิบายคำถามให้ผู้ตอบเข้าใจได้ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่อ่านเขียนหนังสือไม่ได้ แต่มีข้อเสียคือการสัมภาษณ์ต้องใช้เวลามาก และอาจมีข้อผิดพลาดในการสื่อ

ความหมาย

2. การใช้แบบสอบถาม เป็นวิธีที่มีผู้นิยมใช้มากที่สุด มีลักษณะคำถามที่ได้ทดสอบความเที่ยงตรงและความเชื่อมั่นแล้ว กลุ่มตัวอย่างเลือกตอบหรือเติมคำ ข้อดีของวิธีนี้คือ ได้คำตอบที่มีความหมายแน่นอน มีความสะดวก รวดเร็วในการสำรวจ สามารถใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ ข้อเสียคือ ผู้ตอบต้องสามารถอ่านออกเขียนได้ และมีความสามารถในการคิดเป็นความพึงพอใจเป็นสถานะที่มีความต่อเนื่อง ไม่สามารถบอกจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุดของความพึงพอใจได้ แบบสอบถามถึงนิยมสร้างเป็นแบบมาตรฐาน

ภณิกา ชัยปัญญา (2555 : ออนไลน์) กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจนั้น วัดได้หลายวิธีดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม ต้องการทราบความคิดเห็นซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ตอบทุกคนมาเป็นแบบแผนเดียวกัน มักใช้ในกรณีที่ต้องการข้อมูลกลุ่มตัวอย่างมาก ๆ วิธีนี้นับเป็นวิธีที่นิยมใช้กันมากที่สุดในการวัดทัศนคติ รูปแบบของแบบสอบถามจะใช้มาตราวัดทัศนคติ ซึ่งที่นิยมใช้ในปัจจุบันวิธีหนึ่ง คือ มาตราส่วนแบบลิเคิร์ต (Likert) ประกอบด้วยข้อความที่แสดงถึงทัศนคติของบุคคลที่มีต่อสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีคำตอบที่แสดงถึงระดับความรู้สึก 5 คำตอบ เช่น มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการที่ผู้วิจัยจะต้องออกไปสอบถามโดยการพูดคุย โดยมีการเตรียมแผนงานล่วงหน้า เพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นจริงมากที่สุด

3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมายไม่ว่าจะแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน วิธีนี้เป็นวิธีการศึกษาที่เก่าแก่ และยังเป็นที่ยอมรับใช้อย่างแพร่หลายจนถึงปัจจุบัน

สาโรจน์ ไสยสมบัติ (2550 : ออนไลน์ ; อ้างถึงใน คณะอนุกรรมการงานวิจัยและพัฒนา. 2555 : ออนไลน์) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจสามารถวัดได้หลายวิธี ดังนี้

1. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้มากอย่างแพร่หลายวิธีหนึ่ง

2. การสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัยเทคนิค และความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง

3. การสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้งก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรมและหลังการปฏิบัติกิจกรรม จะเห็นได้ว่าการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้สามารถที่จะวัดได้หลายวิธีทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวก ความเหมาะสม ตลอดจนจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายของการวัดด้วยจึงจะส่งผลให้การวัดนั้นมีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

สรุปได้ว่า การวัดระดับความพึงพอใจ สามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย โดยการขอความร่วมมือจากกลุ่มบุคคลที่ต้องการวัด แสดงความคิดเห็นลงในแบบฟอร์มที่กำหนด หรือการสัมภาษณ์ วิธีนี้ต้องอาศัย

เทคนิคและความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะช่วยให้ผู้ตอบคำถามตอบตามข้อเท็จจริง และการสังเกต เป็นการสังเกตพฤติกรรมทั้งก่อนการรับบริการ ขณะรับบริการ และหลังการรับบริการ การวัด โดยวิธีนี้จะต้องกระทำอย่างจริงจังและมีแบบแผนที่แน่นอน

## บริบทของโรงเรียน

โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ตั้งอยู่ในบริเวณมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม ในเนื้อที่ 15 ไร่ เลขที่ 80 ถนนนครสวรรค์ ตำบลตลาด อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม 44001 โทร.0-4372-1816 <http://satit.rmu.ac.th> เปิดสอนระดับอนุบาล ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา

### ประวัติ

พ.ศ. 2516 ก่อตั้งห้องเรียนสาธิตของภาควิชาอนุบาลศึกษา คณะครุศาสตร์ วิทยาลัยครูมหาสารคาม ผู้บริหารวิทยาลัยที่เริ่มก่อตั้งคือ นายอรุณ ปรีดีคิลิก

พ.ศ. 2523 – 2529 เปิดสอนระดับประถมศึกษา โดยดำเนินงานผ่านทางโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม โดยครูประจำชั้นและนักเรียนจากโรงเรียนหลักเมืองมหาสารคาม ปีนี้ นักเรียนจบประโยคประถมศึกษาเป็นรุ่นแรก

พ.ศ. 2530 เปิดสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาเป็นรุ่นแรก

พ.ศ. 2531 ใช้อัญมณีติสภาคการฝึกหัดครูเป็นปีแรก โรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูมหาสารคาม มีฐานะเป็นภาควิชาหนึ่งในคณะครุศาสตร์ สังกัดมหาวิทยาลัยครู

พ.ศ. 2540 มีห้องเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ แยกเป็นระดับชั้นละ 2 ห้องเรียน รวม 16 ห้องเรียน

พ.ศ. 2543 มีห้องเรียนเพิ่มขึ้นตามลำดับ แยกเป็นระดับชั้นละ 2 ห้องเรียน รวม 16 ห้องเรียน

พ.ศ. 2546 เปิดสอนถึงระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 รวมมี 23 ห้องเรียน

พ.ศ. 2551 เปิดสอน

ก่อนประถมศึกษา (ปฐมวัย)

ช่วงชั้นที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 1 -3

ช่วงชั้นที่ 2 ประถมศึกษาปีที่ 4 -6

ช่วงชั้นที่ 3 มัธยมศึกษาปีที่ 1 -3

ช่วงชั้นที่ 4 มัธยมศึกษาปีที่ 4 -6

## ประวัติผู้บริหารโรงเรียน

พ.ศ. 2516 – 2519	นายสิทธิ์ วงศ์สวัสดิ์	อาจารย์ใหญ่
พ.ศ. 2530 – 2531	นายวิรัตน์ จุมปาแฝด	อาจารย์ใหญ่
พ.ศ. 2531 – 2539	นายรัชณี อมรพันธ์	อาจารย์ใหญ่
พ.ศ. 2540 – 2550	นายอนุสรณ์ ภูสินแก่น	ผู้อำนวยการ
พ.ศ. 2551 – ปัจจุบัน	นายทวีป แก่นวิชัย	ผู้อำนวยการ

## ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ

ปรัชญา : คิดดี ทำได้ พละมานัยสมบูรณ์

## วิสัยทัศน์

โรงเรียนจะจัดการศึกษาเพื่อเป็นการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณธรรมจริยธรรม ระเบียบวินัย ใฝ่เรียนรู้ มีความพร้อม มีคุณภาพ และมีอัจฉริยภาพ สามารถดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข โดยเน้นให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริง ด้วยการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

## พันธกิจ

- ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยมที่ดีงาม และการอนุรักษ์
- ส่งเสริมให้นักเรียนมีคุณภาพและอัจฉริยภาพด้านวิชาการตามศักยภาพของ

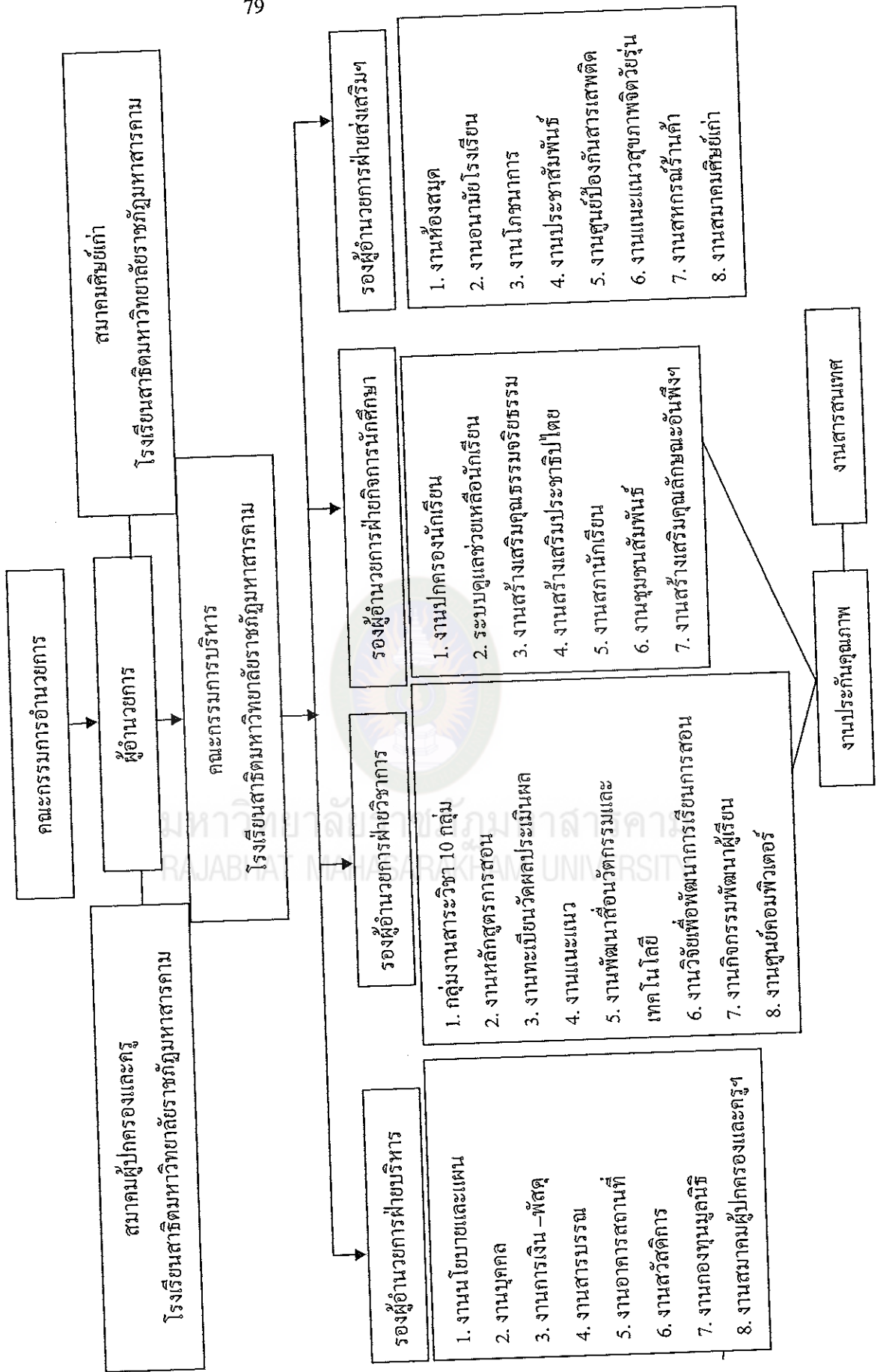
นักเรียนให้สอดคล้องกับความถนัดและความสามารถ

- จัดหาแหล่งเรียนรู้ เช่น ห้องสมุด ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศให้นักเรียนได้

## ค้นคว้า

- พัฒนาครูทั้งด้านคุณธรรม จริยธรรม และศักยภาพในการเรียนการสอน
- ให้ความร่วมมือกับชุมชน และองค์กรในการจัดกิจกรรม และส่งเสริมให้ชุมชนมีส่วนร่วม ในการจัดการศึกษา

โครงสร้างการบริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม



แผนภาพที่ 1 โครงสร้างการบริหารโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ



ตารางที่ 2 ข้อมูลครูและบุคลากร

ตำแหน่ง	วุฒิ		ต่ำกว่า ป.ตรี	กำลังศึกษา		รวม
	ป.โท	ป.ตรี		ป.โท	ป.เอก	
อาจารย์	14	26	-	21	1	62
เจ้าหน้าที่	-	3	-	1	-	4
คนงาน	-	-	20	-	-	20
อาจารย์พิเศษ	2	1	-	-	-	3
อาจารย์ชาวต่างชาติ	-	3	-	-	-	3

ที่มา : เอกสารแนะนำโรงเรียนสาธิตราชภัฏมหาสารคาม ประจำปี 2556

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. งานวิจัยในประเทศ

ลักษณะ แก้วทอง (2550 : 79 - 123) ได้ศึกษาการพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 โดยมีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นปฐมวัย ปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัด ประสบการณ์ ด้านความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษา ชั้นปฐมวัยปีที่ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียน บ้านดากิม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 6 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ได้แก่ แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษาของเด็กชั้นปฐมวัย ปีที่ 2 จำนวน 12 แผน แผนละ 1 ชั่วโมงแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบปรนัยชนิด เลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนก (B) อยู่ระหว่าง 0.21–0.77 มีค่าความเชื่อมั่น ทั้งฉบับเท่ากับ 0.81 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การศึกษาพบว่า แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเกมการศึกษาของเด็ก ชั้นปฐมวัยปีที่ 2 มีประสิทธิภาพ 83.06/94.33 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และมีค่าดัชนีประสิทธิผล เท่ากับ 0.67 หมายความว่า นักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์คิดเป็น ร้อยละ 67 โดยสรุป แผนการจัดประสบการณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยเกมการศึกษา ของเด็กชั้นปฐมวัยปีที่ 2 ช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ผู้เรียนรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผล สร้าง

ความสนุกสนานในการเรียนและมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในระดับชั้นอนุบาลต่อไปได้

สิริวรรณ ฤทธิสาร (2550 : 76-80) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยที่ใช้วิธีการสอนแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบภาพ และวิธีการสอนแบบปกติ กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จากโรงเรียนวัดสุวรรณเจดีย์เลิศบุญยงค์อนุสรณ์จำนวนนักเรียน 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ซึ่งเป็นห้องเรียนตามสภาพจริง คะแนนเฉลี่ยทางการเรียนใกล้เคียงกัน และอยู่ในห้องเรียนเดียวกัน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยวิธีจับสลากเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน กลุ่มทดลองได้ใช้วิธีการสอนแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบภาพ กลุ่มควบคุมได้ใช้วิธีการสอนแบบปกติ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินความฉลาดทางอารมณ์ ดำเนินการทดลองโดยแผนแบบการทดลอง Pretest – Posttest control group – design) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test และ F-test วิเคราะห์ความแปรปรวนร่วมแบบหลายตัวแปร (Mancova) โดยใช้แบบวัดคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังทดลองและความฉลาดทางอารมณ์ หลังทดลองเป็น ตัวแปรร่วม ผลการวิจัย พบว่า 1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ใช้วิธีการสอนแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบภาพ สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ 2. ความฉลาดทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัยที่ใช้วิธีการสอนแบบการจัดกิจกรรมเล่นิทานประกอบภาพ สูงกว่าวิธีการสอนแบบปกติ

เกียงลม จันทร์งาม (2553 : 85-127) ได้ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างก่อนและหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรม และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ปกติ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster – Random Sampling) จาก โรงเรียนในศูนย์อำนวยการเครือข่ายไตรศิวา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนครเขต 1 ทั้งหมด 6 โรงเรียน แล้วจับสลากเลือกได้ดังนี้ กลุ่มทดลอง ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนคอนเซียงบาลราษฎร์บำรุงศิลป์ จำนวน 20 คน และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านป่าหว้าน จำนวน 22 คน กลุ่มควบคุม ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนบ้านหนองหอย สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสกลนคร เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 22 คน ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง 4 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย โปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตความคิดสร้างสรรค์ และแบบประเมินผลงาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน t-test (Dependent Samples) และ F-test (One-way ANOVA) การศึกษาพบว่า 1. โปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ 84.33/81.81 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ 2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามโปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยสรุป โปรแกรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ด้วยการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีประสิทธิภาพเหมาะสมสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้เป็นอย่างดีและได้ดีกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามปกติ ดังนั้นครูผู้สอนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ควรนำโปรแกรมนี้ไปใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

ทิวาพร โจนรัมย์ (2553 : 80 - 114) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอีสาน (2) ศึกษาความมีวินัยในตนเองของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสาน (3) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอีสาน กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 10 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้มี 3 ชนิด ประกอบด้วย (1) แผนการจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านอีสาน จำนวน 12 แผน (2) แบบวัดความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ชนิดเลือกตอบ 3 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ มีค่าความยากตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.54 ค่าอำนาจจำแนกรายข้อตั้งแต่ 0.20 ถึง 0.73 และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.85 (3) แบบสังเกตความมีวินัยในตนเอง มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.96 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ร้อยละ และทดสอบสมมติฐานใช้สถิติของวิลคอกซอน (The Wilcoxon Matched Pairs Signed-Ranks Test) การศึกษาพบว่า 1. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่การจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสานมีความพร้อมทางคณิตศาสตร์หลังจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 2. นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านอีสาน มีวินัยในตนเองโดยรวมอยู่ในระดับดี 3. ผลการจัดประสบการณ์เพื่อเตรียมความ

พร้อมทางคณิตศาสตร์ด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน พบว่า นักเรียนสามารถสังเกตความเหมือนและความต่างของสิ่งของที่กำหนดให้ได้ เปรียบเทียบ ขนาด ใหญ่ เล็ก มาก น้อย เรียงลำดับ ความสูง-ความต่ำ ความยาว-สั้น เปรียบเทียบจำนวนเท่ากัน-ไม่เท่ากัน นับจำนวน 1- 20 และการรู้ค่าจำนวน 1 – 10 บอกตำแหน่ง บน – ต่ำ หน้า – หลัง ได้ เป็นผู้ที่มีความมั่นใจในตนเอง รู้จักอดทน มีความซื่อสัตย์ มีความรับผิดชอบ รู้จักรับฟังความคิดของคนอื่น และเรียนรู้ร่วมกันอย่างมีความสุขและสนุกสนาน โดยสรุป การจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านอีสาน สามารถพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ และมีวินัยในตนเองได้ ซึ่งการจัดประสบการณ์ด้วยการละเล่นพื้นบ้านมีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้จัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อพัฒนาความพร้อมทางคณิตศาสตร์ กระบวนการคิด เสริมสร้างและปลูกฝังความมีวินัยในตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สมบุรณ์ พรหมเทพ (2553 : 120 - 124) ได้ศึกษาการพัฒนาความพร้อมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนธาดานาเวงวิทยา ด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน มีผู้ร่วมวิจัยประกอบด้วยครูจำนวน 3 คน และนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 จำนวน 13 คนซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน จำนวน 16 แผน แบบทดสอบความพร้อมด้านร่างกาย และด้านสติปัญญา แบบสังเกตความพร้อมด้านอารมณ์-จิตใจ และด้านสังคม แบบสังเกตความพร้อมระหว่างเรียน แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครู แบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างเรียนของนักเรียน แบบบันทึกผลการใช้แผนการจัดกิจกรรม และแบบสัมภาษณ์นักเรียน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้วิธี การหาค่าเฉลี่ย ส่วนค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าร้อยละ ข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีพรรณนาวิเคราะห์ ผลการวิจัยพบว่า หลังจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยความพร้อมทางด้านร่างกาย ความพร้อมด้านอารมณ์-จิตใจ ความพร้อมด้านสังคม และความพร้อมด้านสติปัญญา คิดเป็นร้อยละ 84.42, 80.77, 82.31 และ 83.46 ตามลำดับโดยสรุป ผลการพัฒนาความพร้อมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 จากการใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการด้วยกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน หลังจัดกิจกรรมทำให้นักเรียนมีความพร้อมด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญาสูงขึ้น ดังนั้นครูผู้สอนระดับอนุบาลจึงสามารถนำวิธีการนี้ไปใช้พัฒนาความพร้อมด้านต่าง ๆ ดังกล่าวได้

## 2. งานวิจัยต่างประเทศ

สตัมพ์ ซิมเมอร์แมน (Stump-Zimmerman. 1990 : 682 – A) ได้ศึกษาความสามารถในการคิดแนวข้าง และผลกระทบของการสรุปในการตั้งคำถามที่ได้จากการตัดสินใจ วัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อหาว่ากลุ่มที่มีความสามารถในการคิดแนวข้างสูงจะมีพฤติกรรมการสื่อสารแตกต่างจากบุคคลที่มีความคิดแนวข้างต่ำ การศึกษามีจุดเน้นอยู่ 3 เนื้อหาด้วยกัน สมมติฐานว่า

กลุ่มที่มีความคิดแนวข้างสูงจะ 1) แสดงเป็นคำพูดที่มีคุณภาพมากกว่าการสรุปที่ไม่ได้คุณภาพ 2) แสดงเป็นคำพูดที่มีความท้าทาย และคำตอบที่ทำให้สงสัยมากกว่า 3) แสดงให้เห็นการสรุปที่ถูกทอดทิ้งออกไปมากกว่าเก็บเอาไว้มากกว่าบุคคลที่มีความสามารถในการคิดแนวข้างต่ำ เอ็ดเวิร์ด เดอ โบ โน ใช้คำว่า “แนวข้าง” (Lateral) ในการอธิบายคุณลักษณะของการคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างได้รับการทดสอบ Pretest โดยใช้มาตราเจตคติวัดเจตคติ 20 รายการ และแบบทดสอบสถานการณ์ 3 ส่วน การศึกษานี้ใช้คะแนน Pretest เพื่อระบุความสามารถในการประมวลผลของบุคคลเหล่านั้นว่ามีความสามารถในการคิดแนวข้าง สูง กลาง ต่ำ จากนั้นแบ่งตัวอย่างออกเป็นกลุ่มตอบ 27 กลุ่ม (กลุ่มที่มีความสามารถในการคิดแนวข้างสูง 9 กลุ่ม ปานกลาง 9 กลุ่ม และ ต่ำ 9 กลุ่ม) โดยให้แต่ละกลุ่มอภิปรายถึงการลงโทษทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการตัดของเที่ยวบิน 007 ของสายการบินเกาหลี (กันยายน 1983) การอภิปรายถูกบันทึกเทปเสียงและถอดเทปในภายหลัง บทที่ถอดเทปถูกนำมาเข้ารหัสและผู้ประเมินที่ได้รับการฝึกมาอย่างดีซึ่งถึงความถี่ของพฤติกรรมเกี่ยวกับการสื่อสารที่สามารถทำนายได้ โดยแต่ละตัวออกแบบให้มีขั้นตอนการประเมิน 5 ระยะ ดังนี้ คือ 1) การสรุป 2) รูปแบบการสรุป 3) ประเภทของการสรุป 4) คำตอบ และ 5) การ โน้มโน้ม ผลการศึกษาสนับสนุนสมมติฐานทั้ง 3 ข้อ อย่างมีนัยสำคัญและชี้ว่าการคิดแนวข้างมีผลกระทบต่อลักษณะการสรุปที่แสดงออกมาเป็นคำพูด ประเภทของคำตอบที่ถึงความจริงในการสรุปออกมาและการ โน้มโน้มของการสรุปในตอนสุดท้าย ทำการอภิปรายถึงการประยุกต์ใช้รวมถึงความสัมพันธ์ของข้อค้นพบกับประสิทธิภาพในการตัดสินใจ ซึ่งชี้แนะว่าความสามารถในการคิดแนวข้างอาจเป็นปัจจัยรายการหนึ่งที่ส่งผลต่อทั้งรูปแบบปฏิกิริยาโดยตรงและการกำหนดสภาพความคิดของการตัดสินใจโดยอ้อม

ไคลเนอร์ (Kleiner. 1991 : 792-A) ได้ศึกษาผลของการฝึกใช้เทคนิคซีเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ โดยทดลองกับนักเรียนระดับ 4 และระดับ 5 จำนวน 58 คน การทดลองแบ่งเป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มทดลองใช้ซีเนคติกส์ในการเรียนรู้เนื้อหาและกลุ่มควบคุมเรียนตามคู่มือครูผลการวิจัยพบว่ากลุ่มทดลองสามารถอธิบายโน้ตศัพท์ทางวิทยาศาสตร์ได้ดีกว่า กลุ่มควบคุม นอกจากนี้ยังพบว่าซีเนคติกส์ทำให้นักเรียนเพิ่มพูนความรู้ทางด้านคำศัพท์ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนและช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนได้เป็นอย่างดี ส่วนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของทั้งสองกลุ่ม ไม่แตกต่างกัน

มีดอร์ (Meador. 1992 : 1390-A) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลการใช้วิธีการฝึกความคิดสร้างสรรค์การเชื่อมโยงความคิด (Synectics) กับเด็กนักเรียนอนุบาลที่มีความสามารถพิเศษ (Gifted) และเด็กปกติ (Nongifted) จำนวน 109 คน ได้รับการฝึกการเชื่อมโยงความคิด (Synectics) เปรียบเทียบการเปลี่ยนแปลงความคิดสร้างสรรค์ ความคิดรวบยอด และความสามารถด้านการพูด

ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม กลุ่มทดลองในเด็กซึ่งมีความสามารถพิเศษกับเด็กปกติและกลุ่มที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงกับเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ปานกลางถึงต่ำระหว่างทำการศึกษาค้นคว้าผลการศึกษาสรุปได้ว่า นักเรียนอนุบาลมีความสามารถในการใช้เหตุผลโดยใช้หลักอุปมานหรือการเปรียบเทียบและได้รับประโยชน์จากกิจกรรมการฝึก การเชื่อมโยงความคิดการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ยังแสดงให้เห็นว่า การฝึกความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนระดับอนุบาลช่วยป้องกันไม่ให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กลดลงเมื่อพวกเขาเข้าโรงเรียน

บลอยด์ (Bloyd, 2004 : 4023-B) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลที่ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขที่เป็นตัวกระตุ้น รวบรวมข้อมูล 2 ครั้ง จากนักเรียน 205 คน ใช้เวลา 12 สัปดาห์ โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลทั้งสองครั้งนี้ เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในการเปลี่ยนแปลงความคิดสร้างสรรค์และการเปลี่ยนแปลงตัวกระตุ้น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่มีความอดทนสูงและต่ำ ใช้เครื่องมือวัดความอดทน 2 ฉบับ คือ แบบสำรวจทัศนคติของบุคคล 3R (PVSIIR) และมาตรวัดความอดทนของบาร์ตัน ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ 2 ฉบับ คือ แบบวัดจากภาพวาดและแบบวัดของทอร์แรนซ์ ผลแบบวัดความอดทนทางสังคม แบบสำรวจประสบการณ์ชีวิตและเครื่องมือวัดความวิตกกังวล ผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าไม่พบแนวโน้มหรือลักษณะพิเศษของกลุ่มตัวอย่างทั้งที่มีความอดทนสูง และต่ำ และไม่มีนัยสำคัญทางสถิติในทางตรงกันข้าม พบความสัมพันธ์ทางบวกของความตั้งใจเครียดและการทดลองความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของบุคคลที่มีความอดทนสูง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และความอดทนนั้นมีความสัมพันธ์ทางบวก ในการเปรียบเทียบระหว่างความแตกต่างของแบบวัดสองชนิดพบความสัมพันธ์ทางบวก ( $r = .791, p = .01$ )

จากการศึกษาคำถามและเอกสารต่าง ๆ รวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าวผู้วิจัยจะ ได้ทราบหลักการและแนวทางในการสร้างเครื่องมือและรูปแบบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่จะนำไปใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ รวมถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ถูกต้องตามขั้นตอน โดยผ่านการประเมินจากอาจารย์ผู้ควบคุมการวิจัยและผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้เครื่องมือที่ถูกต้องสมบูรณ์และมีคุณภาพก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ ซึ่งจะทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เกิดประสิทธิภาพตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดและยังสามารถนำเครื่องมือที่สร้างขึ้น ไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับกิจกรรมการเรียนการสอนต่อไปได้