



การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตาม
หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
วิทยาลัยครูสุริยเทพ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยรังสิต
ปีการศึกษา 2566



**THE LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT BASED ON A HIGH-
SCOPE CONCEPT TO DEVELOP CREATIVE THINKING AND
ASSERTIVE BEHAVIOR OF EARLY CHILDHOOD**

BY

INRADEE ARIYACHAIPREMWADEE

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT
OF THE REQUIREMENTS FOR
THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION
IN CURRICULUM AND INSTRUCTION
SURYADHEP TEACHERS COLLEGE**

GRADUATE SCHOOL, RANGSIT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2023

วิทยานิพนธ์เรื่อง

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

โดย

อินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

ได้รับการพิจารณาให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

มหาวิทยาลัยรังสิต

ปีการศึกษา 2566

รศ.ดร.มารุต พัฒนาผล
ประธานกรรมการสอบ

ผศ.ดร.นิภาพร สกุลวงศ์
กรรมการ

ดร.ชิดชไม วิสูตรกุล
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษา

บัณฑิตวิทยาลัยรับรองแล้ว

(ผศ.ร.ต. หญิง ดร.วรรณิ์ สุขสาตร)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
22 สิงหาคม 2566

Thesis entitled

**THE LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT BASED ON A HIGH-
SCOPE CONCEPT TO DEVELOP CREATIVE THINKING AND
ASSERTIVE BEHAVIOR OF EARLY CHILDHOOD**

by

INRADEE ARIYACHAIPREMWADEE

was submitted in partial fulfillment of the requirements
for the degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

Rangsit University
Academic Year 2023

Assoc.Prof. Marut Patphol, Ed.D.
Examination Committee Chairperson

Asst.Prof. Nipaporn Sakulwongs, Ed.D.
Member

Chidchamai Visuttakul, Ed.D.
Member and Advisor

Approved by Graduate School

(Asst.Prof.Plт.Off. Vanee Sooksatra, D.Eng.)

Dean of Graduate School

August 22, 2023

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ได้รับความอนุเคราะห์ ความเมตตา ความเอาใจใส่ และความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจากอาจารย์ ดร.ชิตชไม วิสตุกุล อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่เสียสละเวลาให้ความรู้ ชี้แนะแนวทางเอาใจใส่ในการดำเนินการวิจัยทุกขั้นตอน ให้ข้อคิดเห็นส่งเสริมให้กำลังใจให้ข้อเสนอแนะและคำปรึกษาอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ มาโดยตลอดระยะเวลาการทำวิจัย ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.มารุต พัฒนาผล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นิภาพร สกุลวงศ์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ธนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช, ดร.สันติ กิจลือเกียรติ และคุณครู อัญชลีพร เพยกระโทก ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือในการวิจัยพร้อมทั้งคำแนะนำที่ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครูบุคลากรทุกท่านและนักเรียนทุกคน โรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี ที่ให้ความร่วมมือให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยและเป็นกำลังใจอย่างดียิ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล

สุดท้ายนี้ ขอกราบขอบพระคุณครอบครัวที่ ครู อาจารย์ ที่ได้ให้การสนับสนุน และคอยช่วยเหลือเป็นกำลังใจสำคัญเป็นแรงบันดาลใจจนทำให้ประสบความสำเร็จในการทำวิจัยครั้งนี้ คุณค่าจากการวิจัยและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ขอมอบบูชาเป็นการน้อมรำลึกถึงพระคุณ บิดา มารดา และบูรพาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ด้วยความเคารพยิ่ง

อินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

ผู้วิจัย

6406240 : อินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี
 ชื่อวิทยานิพนธ์ : การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิด
 สร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย
 หลักสูตร : ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
 อาจารย์ที่ปรึกษา : ดร.จิตติมา วิสตุกุล

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป 2) เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียนจำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 12 แผน 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) 3) แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก จำนวน 15 ข้อ และ 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 8 ข้อ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าสถิติ t-test for dependent ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.93$, S.D. = 0.16)

(วิทยานิพนธ์มีจำนวนทั้งสิ้น 160 หน้า)

คำสำคัญ: แนวคิดไฮสโคป, ความคิดสร้างสรรค์, ความกล้าแสดงออก, เด็กปฐมวัย

6406240 : Inradee Ariyachaipremwadee
 Thesis Title : The Learning Experience Management Based on A High-Scope Concept to
 Develop Creative Thinking and Assertive Behavior of Early Childhood
 Program : Master of Education in Curriculum and Instruction
 Thesis Advisor : Chidchamai Visuttakul, Ed.D.

Abstract

The objectives of the study were: 1) to compare the creative thinking of early childhood students before and after organizing a learning experience based on the High-Scope concept; 2) to compare the assertive behavior of early childhood students before and after organizing a learning experience based on the High-Scope concept; and 3) to study the satisfaction of early childhood students towards organizing a learning experience based on the High-Scope concept. The research sample consisted of kindergarten 2 students enrolled in the first semester of the 2023 academic year who were between the ages of four and five. A private school in the province of Chonburi had one classroom with 22 students. The research instruments included 1) 12 lesson plans based on the Hi-scope concept, 2) the creative thinking from drawing test (TCT-DP), 3) the assertive behavior assessment form with 15 items, and 4) an eight-item questionnaire on the satisfaction of early childhood students with the Hi-scope-based learning experience arrangement. The statistics used to analyze the data were mean, standard deviation, and t-test for dependent. The findings revealed that 1) The post-test scores of kindergarten 2 students' creative thinking were statistically significantly higher than their pre-test scores after a learning experience based on the High-Scope concept at .01, 2) The post-test scores of kindergarten 2 students' assertive behavior were statistically significantly higher than their pre-test scores after a learning experience based on the High-Scope concept at .01, and 3) the level of satisfaction of kindergarten 2 students towards a learning experience based on the High-Scope concept was high ($\bar{X} = 2.93$, S.D.= 0.16).

(Total 160 pages)

Keywords: High-Scope Concept, Creative Thinking, Assertive Behavior, Early Childhood

Student's Signature Thesis Advisor's Signature

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง	ช
สารบัญรูป	ซ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย	5
1.3 คำถามการวิจัย	5
1.4 สมมติฐานการวิจัย	5
1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย	6
1.6 ขอบเขตการวิจัย	6
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	9
1.8 นิยามศัพท์	9
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง	12
2.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560	12
2.2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย	17
2.3 การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป	23
2.4 ความคิดสร้างสรรค์	30
2.5 ความกล้าแสดงออก	41
2.6 ความพึงพอใจ	49
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	52

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 3	ระเบียบวิธีการวิจัย
3.1 รูปแบบของการวิจัย	60
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	61
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	61
3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	62
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล	73
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล	74
3.6 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน	75
บทที่ 4	ผลการวิจัย
4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อน และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป	76
4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อน และหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป	78
4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่มีต่อการ จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป	81
บทที่ 5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ
5.1 สรุปผลการวิจัย	83
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	84
5.3 ข้อเสนอแนะ	87
บรรณานุกรม	89
ภาคผนวก	97
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญ	98

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	100
ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	145
ภาคผนวก ง เอกสารการรับรองจริยธรรมในคน	154
ภาคผนวก จ ภาพผลงานการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิด ไฮสโคปโดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์	156
ประวัติผู้วิจัย	160



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1.1	7
3.1	63
3.2	69
3.3	71
4.1	77
4.2	78
4.3	79
4.4	80
4.5	81

สารบัญรูป

รูปที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดการวิจัย	6
2.1	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP	37
2.2	คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP	41



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2579 ได้ระบุไว้ว่า ระบบการศึกษาของประเทศไทยในอนาคตอันใกล้นี้ จะมีการมุ่งเน้นการประกันโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานการศึกษา และการศึกษา เพื่อการมีงานทำและสร้างงานได้ ภายใต้บริบทเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและของโลกที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความเป็นพลวัตภายใต้สังคมแห่งปัญญา สังคมแห่งการเรียนรู้ และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เพื่อให้พลเมืองสามารถแสวงหาความรู้และเรียนรู้ได้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560, น. 8) สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย พระราชบัญญัติการพัฒนาเด็กปฐมวัย พ.ศ.2562 ที่มุ่งเน้นการจัดการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กปฐมวัยทุกคนมีพัฒนาการที่ดีเหมาะสมกับวัย รอบด้านทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา มีทักษะพื้นฐานในการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อีกทั้งยังสอดคล้องกับหลักการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคล สร้างให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดี มีคุณธรรม มีวินัย ใฝ่ดี มีความคิด และสามารถซึมซับสุนทรียะและวัฒนธรรมที่หลากหลายได้ (ณัฐพล ทิพสุวรรณ์, 2563)

เด็กปฐมวัย เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนความเจริญก้าวหน้าของประเทศในอนาคต สมควรได้รับการส่งเสริมและพัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ ซึ่งสอดคล้องกับรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้ในมาตรา 54 วรรคสอง กำหนดว่า “...รัฐต้องดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแลและพัฒนา ก่อนเข้ารับการศึกษา เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้สมกับวัย โดยส่งเสริมให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่นและภาคเอกชนเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย” (กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) แต่ผลการศึกษาสภาพการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก พบว่า โรงเรียนยังไม่มีกิจกรรมที่ชัดเจน ขาดรูปแบบกิจกรรมที่เหมาะสมและไม่ได้เกิด

จากความต้องการของเด็ก (จิตพัฒน์ สดงค์จันทร์, ภัทรธิดา ผลงาม, ภัทราพร เกษสังข์ และจุลดิษฐ์ อุปฮาด, 2560) ซึ่งสอดคล้องกับ ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร และอภิรดี ไชยกาล (2560) ได้กล่าวไว้ว่า วิกฤตด้านการพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างหนึ่งคือ การจัดการศึกษาที่ไม่สอดคล้องกับ พัฒนาการและการทำงานของสมอง ด้วยเหตุนี้ผลการติดตามพัฒนาการของเด็กไทยจึงพบว่ามี พัฒนาการที่ล่าช้าทางด้านสติปัญญาทั้งการคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ และภาษา เนื่องจากเด็ก ปฐมวัยได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่ไม่เหมาะสมกับธรรมชาติของวัยคือ การเร่งเรียนเขียน และอ่านเกินพัฒนาการของเด็ก ซึ่งเป็นการเข้าใจที่คลาดเคลื่อนในการจัดการศึกษาปฐมวัยที่เกิดจาก ค่านิยมในการเร่งรัดการอ่านเขียนโดยเข้าใจว่าเป็นการพัฒนาเด็กให้มีความพร้อมทางการเรียนได้อย่าง รวดเร็วการมุ่งเน้นแต่การท่องจำความรู้ จะเห็นได้ว่าเด็กควรพัฒนาด้านทางความคิดสติปัญญา (Schirmacher, 1998 อ้างถึงใน วาทีนิ บรรจง, 2557) ดังนั้นเด็กควรได้รับการพัฒนาด้านต่าง ๆ และ ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และสติปัญญาของเด็ก

ความคิดสร้างสรรค์ถือว่ามีสำคัญและก่อให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก โดยหากมองไปรอบตัว ก็จะพบว่าหลายสิ่งหลายอย่างเป็นผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการประดิษฐ์คิดค้น การออกแบบสิ่งแปลกใหม่เป็นนวัตกรรมที่มีประโยชน์มากมาย ไม่ว่าจะเป็นด้าน เทคโนโลยี ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านการแพทย์ ด้านศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม การละคร ฯลฯ ก็ล้วนเป็น ผลผลิตจากสมองของมนุษย์ที่ไม่เคยหยุดคิดและหยุดกระทำ ด้วยเหตุนี้เองในประเทศที่พัฒนาแล้วจึง ได้เน้นเรื่องการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยการปลูกฝังให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐานของ การศึกษารวมไปถึงการประกอบอาชีพด้วย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) ความคิด สร้างสรรค์ยังมีความสำคัญ ดังที่ กรภัตสร อินทรบำรุง (2564) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น ความคิดลักษณะหนึ่งที่ติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่เกิด และมีความสำคัญต่อการส่งเสริมตัวเด็กให้มีความ สมบูรณ์เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นต้นเหตุของลักษณะพึงประสงค์ของเด็กนับตั้งแต่การเป็นผู้มี อารมณ์สุนทรีย์ มองโลกในแง่ดี ใฝ่เรียนรู้ ชอบการค้นคว้าทดลอง มีความคิดริเริ่ม ใฝ่หาความรู้ และมั่นใจ ในตนเอง ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ (Creative Experience) จาก ผู้ใหญ่ที่อยู่รอบ ๆ ตัวเขาอาจเป็นผลของความคิดใหม่หรือการออกแบบใหม่อาจเป็นเหตุของการ วางแผนที่ดีกว่าเพื่อการพัฒนาอาจจะแสดงออกมาด้วยตัวของผลิตภัณฑ์ใหม่และมีองค์ประกอบที่ น่าสนใจ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในจิตใจของบุคคลที่สามารถรับรู้ด้วยอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากโดยเฉพาะในด้านการจัดการเรียนการสอนและการ ดำรงชีวิตประจำวันที่ต้องใช้การแก้ปัญหาและผลิตผลงานอย่างสร้างสรรค์ สังคมในอนาคตมี แนวโน้มที่จะทวีความสลับซับซ้อนมากขึ้นมนุษย์จำเป็นต้องใช้ทั้งความรู้ ทักษะ และความคิด

สร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ดังนั้นการเตรียมคนให้อยู่ในสังคมอนาคตได้อย่างดีนั้น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องให้การส่งเสริมหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ในปัจจุบัน โดยควบคู่ไปกับการส่งเสริมหรือพัฒนาความสามารถด้านอื่น ๆ (ธารทิพย์ ขั้วนา และขวัญชัย ขั้วนา, 2561) และจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์หลากหลายวิธี อาทิ ภาวิณี โตคำลี และณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ (2564) พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดกิจกรรม ศิลปะสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งโดยรวมและรายด้านพบว่าทั้งด้านความคิดละเอียดลออ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว หลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และผลการวิจัยของนฤมล ไกรฤกษ์ (2558) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมศิลปะต่างรูปแบบโรงเรียนวัดคูสิดาราม พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโรงเรียนวัดคูสิดารามที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีและการพิมพ์ภาพหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 โรงเรียนวัดคูสิดารามที่ได้รับการจัดกิจกรรมการพิมพ์ภาพสูงกว่าการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ที่ผ่านมา ส่งผลให้เด็กเรียนอยู่ที่บ้านเป็นเวลานาน โดยเฉพาะเด็กปฐมวัยมีผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตและการเรียนรู้แบบใหม่เป็นเรื่องยากสำหรับเด็กปฐมวัย เพราะข้อจำกัดหลาย ๆ อย่างที่มากขึ้นจากสถานการณ์โควิด-19 จึงเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงเพื่อจะเตรียมพร้อมให้เด็กสามารถรับมือกับสถานการณ์จัดการภาวะทางอารมณ์และการแสดงออกอย่างเหมาะสม เริ่มที่จะเรียนรู้การควบคุมตนเอง (Self Control) นอกจากนี้ยังเริ่มจะมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เริ่มสร้างบุคลิกภาพและความรู้สึกผิดชอบชั่วดีจากการทำกิจกรรมและประสบการณ์ร่วมกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว (เบญจรัตน์ จงจำรัสพันธ์, 2560) สอดคล้องกับ จิระนง ดวงภูเมฆ (2561) กล่าวว่า การพัฒนาของเด็กปฐมวัยในยุคสังคมปัจจุบันนอกเหนือจากภาษาแล้วยังมีคุณลักษณะที่แสดงถึงการอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขคือความเชื่อมั่นในตนเองเนื่องจากการดำเนินชีวิตของบุคคลทั่วไปต้องอาศัยการกล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าตัดสินใจ กล้าเผชิญต่ออุปสรรคความยากลำบาก ตลอดจนการปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อม ซึ่งบุคลิกภาพเหล่านี้มีคุณค่าและเป็นประโยชน์สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างยิ่งที่จะต้องเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในสังคมต่อไปด้วยความเชื่อมั่นในตนเอง

แนวคิดไฮสโคป (High Scope) เป็นการนำทฤษฎีการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดของ เพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎีของการพัฒนาสติปัญญา ที่จัดให้เด็กมีประสบการณ์อย่างกว้างขวางและลงมือ

ปฏิบัติส่งเสริมทางด้านสติปัญญาและทักษะทางสังคม (Morrison, 2000) ลักษณะกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป คือ กระบวนการวางแผน (Plan) ปฏิบัติ (Do) และทบทวน (Review) โดยครูเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบการสนับสนุน ส่งเสริม ให้เด็กคิดเลือกตัดสินใจทำกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดกิจกรรมกลุ่มแบบมีแบบแผน โดยใช้กระบวนการวางแผน ปฏิบัติ และทบทวน จะส่งเสริมให้เด็กมีความคิดร่วมกัน ปฏิบัติและทบทวนร่วมกันทำให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมในการร่วมกันทำงานกลุ่ม เพราะเด็กได้มีโอกาสนปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและจะส่งเสริมให้เด็กเกิดพัฒนาการทุกด้านอย่างเหมาะสม (รุสนี เจะเตะ, ปรีดา เบ็ญการ, และอภิรัตน์ดา ทองแกมแก้ว, 2562) การจัดการเรียนการสอนแบบไฮสโคป เป็นรูปแบบการเรียนรู้ของประเทศสหรัฐอเมริกาเริ่มจัดตั้งในปี 2506 มีการดำเนินงานโดยติดตามผลพฤติกรรมและพัฒนาการความเจริญก้าวหน้าของนักเรียนในระยะยาวประกอบการทำวิจัยเปรียบเทียบการสอนระหว่างนักเรียนที่เข้าเรียนในการสอน 3 กลุ่มได้แก่ 1) กลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนจากครูโดยตรง (Direct Instruction) 2) กลุ่มเนอร์สเซอรี่แบบดั้งเดิม (Traditional Nursery) 3) กลุ่มที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนแบบไฮสโคป (High/Scope) หลังจากที่ได้ติดตามผลนักเรียนตั้งแต่ปฐมวัยจนอายุ 29 ปี ได้พบว่า นักเรียนกลุ่มที่ 3 หรือกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนแบบไฮสโคปประสบความสำเร็จในด้านการเรียนชีวิตครอบครัวและการประพฤติดนเป็นพลเมืองดีมากกว่ากลุ่มอื่น (สุเมธ งามกนก, 2562) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ อมร ภูหอมบุญ และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย (2564) พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 เด็กมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 80.27 และมีจำนวนเด็กที่ผ่านเกณฑ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และจากการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาความกล้าแสดงออกผลการวิจัยของ ชงโค เกื่อนกลาง (2554) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปเป็นรูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดเชิงเหตุผลโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าโดยใช้การจัดศิลปะแบบไฮสโคป พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะแบบไฮสโคป (High/Scope) เพื่อพัฒนาการคิดเชิงเหตุผล มีความเชื่อมั่นในตนเองโดยรวมอยู่ในระดับมาก

จากความสำคัญที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำแนวคิดไฮสโคป เป็นหลักในการใช้จัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการ 3 ขั้นตอน คือ การวางแผน การลงมือปฏิบัติ และการทบทวนในสิ่งที่เด็กได้ลงมือกระทำ เป็นกระบวนการที่ทำให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความคิด เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นอีกทักษะหนึ่งที่มีความสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย รวมถึงความกล้าแสดงออก เพื่อให้เด็กมีการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ มี

จินตนาการ มีความกล้าแสดงออกได้เหมาะสมกับวัยสูงขึ้น และเป็นแนวทางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยโดยใช้แนวคิดไฮสโคป สำหรับครูปฐมวัยที่สนใจพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออก หรือทักษะด้านอื่น ๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

1.3 คำถามการวิจัย

1.3.1 เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.2 เด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนหรือไม่

1.3.3 เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป อยู่ในระดับใด

1.4 สมมติฐานการวิจัย

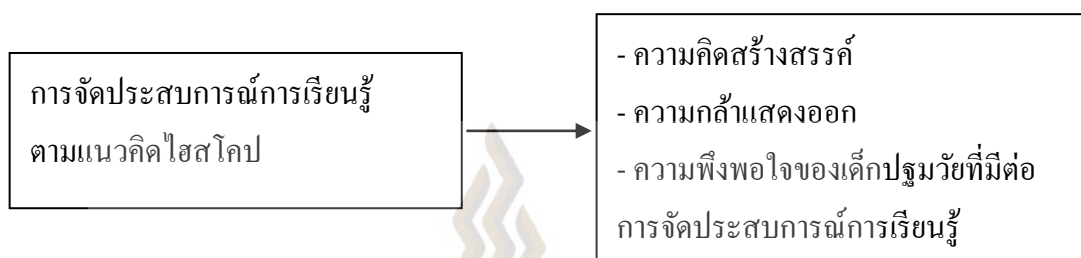
1.4.1 เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียน

1.4.2 เด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียน

1.4.3 เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป อยู่ในระดับมาก

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยได้วางกรอบแนวคิดในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ดังนี้



รูปที่ 1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

1.6 ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1.6.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.6.1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 6 ห้อง มีเด็กจำนวน 138 คน โดยแต่ละห้องมีเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน คละกัน

1.6.1.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้อง มีเด็กจำนวน 22 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

1.6.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ นำมาจากหนังสือเสริมประสบการณ์ระดับปฐมวัย ชุดบูรณาการปฐมวัย อนุบาล 2 ธรรมชาติรอบตัว (ศูนย์พัฒนาสื่อปฐมวัย, 2560) จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้

ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: ดอกไม้แสนสวย หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: สีสันธรรมชาติ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: กลางวันหรือกลางคืน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4: เรารักสัตว์ โดยผู้วิจัยได้นำมาสร้างแผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที โดยใช้การจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 แผน รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์ ดังนี้

ตารางที่ 1.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

สัปดาห์ที่	หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกเรียนรู้ผัก ผลไม้	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 1 : สร้างภาพด้วยสีเทียน	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 2 : สร้างภาพด้วยสีไม้	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 3 : สร้างภาพด้วยสีน้ำ	40
2	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดอกไม้แสนสวย	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 4 : พิมพ์ภาพจากดอกไม้	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 5 : พิมพ์ภาพจากฟองน้ำ	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 6 : พิมพ์ภาพจากนิ้วมือ	40
3	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กลางวันหรือกลางคืน	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 7 : ภาพปะติดจากกระดาษ	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 8 : ภาพปะติดจากเมล็ดพืช	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 9 : ภาพปะติดจากผ้า	40

ตารางที่ 1.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ (ต่อ)

สัปดาห์ ที่	หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	เวลา (นาที)
4	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรารักสัตว์	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 10 : ปั่นดิน น้ำมันสัตว์เลี้ยง	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 11 : ปั่นดิน น้ำมันสัตว์บก	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 12 : ปั่นดิน น้ำมันสัตว์น้ำ	40

1.6.3 ตัวแปรในการวิจัย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความคิดสร้างสรรค์
- 2) ความกล้าแสดงออก
- 3) ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

1.6.4 ระยะเวลาในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการเก็บข้อมูลวิจัย เดือนเมษายน 2566 ถึง เดือนพฤษภาคม 2566

1.6.5 สถานที่ในการวิจัย

โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกสูงขึ้นโดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

1.7.2 ครูผู้สอนเด็กปฐมวัยมีแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

1.7.3 สถานศึกษามีแนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ในโรงเรียนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

1.8 นิยามศัพท์

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป หมายถึง การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของระดับชั้นอนุบาล 2 ที่เด็กได้ลงมือทำหรือปฏิบัติกิจกรรม โดยแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมนำเด็กสู่กระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

1) การวางแผน (Plan) เป็นการสนทนาระหว่างครูและเด็กในการวางแผนแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรมว่าเด็กต้องการทำกิจกรรมอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการ

2) การปฏิบัติ / การทำงาน (Do) เป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้วางแผนไว้ เป็นส่วนที่เด็กช่วยกันคิดแก้ปัญหาตัดสินใจและทำด้วยตัวเองโดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสมเป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3) การทบทวน (Review) เป็นการนำเสนอผลงานที่เด็กได้ทำและทบทวนกระบวนการปฏิบัติงานของเด็กตามที่ได้วางแผนไว้สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ หรือไม่ในการทำแต่ละกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงการทำงานแต่ละครั้งอย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้กระทำชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานรวมการเล่าถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ทำได้

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของเด็กปฐมวัยจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะพิจารณาใน 7 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดริเริ่ม 4) ความคิดละเอียดลออ 5) ความกล้าเสี่ยง 6) อารมณ์ขัน และ 7) การสร้างเรื่องราว วัดได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) ของเจเลน และเออร์บัน (Jellen &

Urban, 1989) มีเกณฑ์การให้คะแนนจากแบบทดสอบภาพ ประกอบด้วยการวัด 11 ข้อใหญ่ 4 ข้อย่อย ได้แก่ 1) การต่อเติม (Cn) 2) ความสมบูรณ์ (Cm) 3) ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne) 4) การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl) 5) การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth) 6) การข้ามเส้นกั้นเขต (Bid) 7) การข้ามเส้นกั้นอย่างอิสระ (Bfi) 8) การแสดงมิติของภาพ (Pe) 9) อารมณ์ขัน (Hu) 10) การคิดแปลกใหม่ไม่ตามแบบแผน (Uc) และ 11) ความเร็ว (Sp) มีคะแนนรวมทั้งสิ้น 72 คะแนน แบ่งเกณฑ์ออกเป็น 3 ระดับ คือ

คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
คะแนนระหว่าง 24-47 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนรวมมากกว่า 48 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

ความกล้าแสดงออก หมายถึง การแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา ตลอดจนการกระทำในสิ่งที่ตนสนใจได้อย่างเหมาะสม โดยไม่เกิดความวิตกกังวลของเด็กปฐมวัย กำหนดเป็นพฤติกรรม 5 ด้าน ได้แก่ 1) การแสดงออกทางอารมณ์ 2) การแสดงออกทางสีหน้า 3) การทำงานของเด็ก 4) การยอมรับคำวิจารณ์ และ 5) การควบคุมตนเอง วัดได้จากแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย จำนวน 15 ข้อ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ ดี พอใช้ และปรับปรุง โดยมีคำอธิบายรายชื่อดังนี้

1) การแสดงออกทางอารมณ์ หมายถึง พุดแสดงความรู้สึกเชิงดี ชัดเจน สามารถพุดอธิบายเป็นประโยคสั้น ๆ ได้ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานตนเอง และของเพื่อนได้ มีการสบตาผู้สนทนา

2) การแสดงออกทางสีหน้า หมายถึง แสดงสีหน้าท่าทางในการพุดได้เหมาะสม น้ำเสียงสอดคล้องกับความรู้สึก กล้าแสดงความคิดเห็นเมื่อมีความคิดต่างจากผู้อื่น

3) การทำงานของเด็ก หมายถึง ทำงานเต็มความสามารถ มีการวางแผน และมุ่งมั่นตั้งใจเพื่อให้งานสำเร็จ

4) การยอมรับคำวิจารณ์ หมายถึง ยอมรับคำวิจารณ์ต่อข้อบกพร่องของตนเอง สามารถขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้ แสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ผู้อื่นด้วยท่าทีสุภาพ ไม่ก้าวร้าว ใช้คำพุดที่เหมาะสม

5) การควบคุมตนเอง หมายถึง สามารถควบคุมตนเองได้ เช่น ความวิตกกังวล ความกลัว ความโกรธ แสดงความไม่เห็นด้วยโดยไม่ใช้อารมณ์ ไม่ก้าวร้าว จัดการกับปัญหาต่าง ๆ ได้โดยไม่มีความกังวล

ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย หมายถึง ความรู้สึกและความคิดเห็นของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป วัดได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจ จำนวน 8 ข้อ ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย

เด็กปฐมวัย หมายถึง เด็กเพศชายและเพศหญิงที่มีอายุระหว่าง 4 - 5 ปี คละความสามารถกันของเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยนำเสนอแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับ ดังนี้

- 2.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 2.2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย
- 2.3 การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป
- 2.4 ความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 ความกล้าแสดงออก
- 2.6 ความพึงพอใจ
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3 - 6 ปี เป็นการจัดการศึกษาในลักษณะของการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษา เด็กจะได้รับการพัฒนา ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ตามวัยและความสามารถของแต่ละบุคคล (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560, น. 26)

2.1.1 ปรัชญาการศึกษาปฐมวัย

การศึกษาปฐมวัยเป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปี บริบูรณ์ อย่างเป็นองค์รวม บนพื้นฐานการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนาการตามวัยของเด็กแต่ละคน ให้เต็มตามศักยภาพภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรมที่เด็กอาศัยอยู่ ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตให้เด็กพัฒนาไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ

2.1.2 วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยมุ่งพัฒนาเด็กทุกคนให้ได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาอย่างมีคุณภาพและต่อเนื่อง ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยความสุขและเหมาะสมตามวัย มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นคนดี มีวินัย และสำนึกความเป็นไทย โดยความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชน และทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเด็ก

2.1.3 จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพ และเมื่อมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อเด็กจบการศึกษาระดับปฐมวัย ดังนี้

- 1) มีร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 2) มีสุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรมและจิตใจที่ดีงาม
- 3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2.1.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย

- 1) พัฒนาการด้านร่างกาย ประกอบด้วย 2 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี
 - มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรงใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน
- 2) พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ
 - มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข
 - มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว
 - มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

3) พัฒนาการด้านสังคม ประกอบด้วย 3 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขและปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

4) พัฒนาการด้านสติปัญญา ประกอบด้วย 4 มาตรฐาน คือ

มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2.1.5 ตัวบ่งชี้

ตัวบ่งชี้เป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

2.1.6 สภาพที่พึงประสงค์

สภาพที่พึงประสงค์เป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่คาดหวังให้เด็กเกิด บนพื้นฐานพัฒนาการตามวัยหรือความสามารถตามธรรมชาติในแต่ละระดับอายุเพื่อนำไปใช้ในการกำหนดสาระเรียนรู้ใน การจัดประสบการณ์ กิจกรรมและประเมินพัฒนาการเด็ก โดยมีรายละเอียดของมาตรฐาน มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ ตัวบ่งชี้ และสภาพที่พึงประสงค์ ดังนี้

มาตรฐานที่ 1 ร่างกายเจริญเติบโตตามวัยและมีสุขนิสัยที่ดี

มาตรฐานที่ 2 กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กแข็งแรง ใช้ได้อย่างคล่องแคล่ว และประสานสัมพันธ์กัน

มาตรฐานที่ 3 มีสุขภาพจิตดีและมีความสุข

มาตรฐานที่ 4 ชื่นชมและแสดงออกทางศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว

มาตรฐานที่ 5 มีคุณธรรม จริยธรรม และมีจิตใจที่ดีงาม

มาตรฐานที่ 6 มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

มาตรฐานที่ 7 รักธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และความเป็นไทย

มาตรฐานที่ 8 อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของสังคมในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มาตรฐานที่ 9 ใช้ภาษาสื่อสารได้เหมาะสมกับวัย

มาตรฐานที่ 10 มีความสามารถในการคิดที่เป็นพื้นฐานในการเรียนรู้

มาตรฐานที่ 11 มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

มาตรฐานที่ 12 มีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ และมีความสามารถในการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

2.1.7 สารการเรียนรู้

สารการเรียนรู้เป็นสื่อกลางในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้าน ให้เป็นไปตามจุดหมายของหลักสูตรที่กำหนด ประกอบด้วย ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ดังนี้

2.1.7.1 ประสบการณ์สำคัญ เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนนำไปใช้ในการออกแบบการจัดประสบการณ์ให้เด็กปฐมวัยเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และได้รับการส่งเสริมพัฒนาการ ครอบคลุมทุกด้าน ดังนี้

(1) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก และการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อ และระบบประสาท ในการทำกิจวัตรประจำวันหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ และสนับสนุนให้เด็กมีโอกาส ดูแลสุขภาพและสุขอนามัย สุขอนามัย และการรักษาความปลอดภัย

(2) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ เป็นการสนับสนุนให้ เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกของตนเองที่เหมาะสมกับวัย ตระหนักถึงลักษณะพิเศษ เฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความสุข ร่าเริงแจ่มใส การเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ได้พัฒนาคุณธรรมจริยธรรม สุนทรียภาพ ความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง และความเชื่อมั่นในตนเองขณะปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ

(3) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบตัว จากการปฏิบัติกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเรียนรู้ ทางสังคม เช่น การเล่น การทำงานกับผู้อื่น การปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การแก้ปัญหาข้อขัดแย้งต่าง ๆ

(4) ประสบการณ์สำคัญที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นการสนับสนุนให้เด็กได้เรียนรู้และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม บุคคลและสื่อต่าง ๆ ด้วยกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลาย เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กพัฒนาการใช้ภาษา จินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การคิดเชิงเหตุผล และการคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและมีความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ที่เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นต่อไป

2.1.7.2 สารที่ควรเรียนรู้ เป็นเรื่องราวรอบตัวเด็กที่นำมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดแนวคิดหลังจากนสารที่ควรรู้นั้น ๆ มาจัดประสบการณ์ให้เด็ก เพื่อให้บรรลุจุดหมายที่กำหนดไว้ ทั้งนี้ไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดขึ้นเองให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก โดยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญทั้งนี้อาจยืดหยุ่น เนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ดังนี้

(1) เรื่องราวที่เกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้ชื่อ นามสกุล รูปร่าง หน้าตา อวัยวะต่าง ๆ วิธีระมัดระวังร่างกายให้สะอาด และมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์ การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเองและครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดีของครอบครัว และโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเองและรับฟัง ความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้ อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรมจริยธรรม

(2) เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับ ครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิดและมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวัน สถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่งเรียนรู้จากภูมิปัญญา ท้องถิ่นอื่น ๆ

(3) ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลง และความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพ

อากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมและการรักษา สาธารณสมบัติ

(4) สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยี และการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัย และรักษาสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่า การจัดการหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการพัฒนาเด็กตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 ปีบริบูรณ์ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สติปัญญา และสังคม ส่งเสริมการเรียนรู้ที่สนองต่อธรรมชาติและพัฒนากาย ภายใต้อบรมทางสังคมและวัฒนธรรม ด้วยความรัก ความเอื้ออาทร และความเข้าใจของทุกคน เพื่อให้รากฐานคุณภาพชีวิตพัฒนาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ เกิดคุณค่าต่อตนเอง ครอบครัว สังคม และประเทศชาติ โดยมีมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ สารการเรียนรู้ และการจัดประสบการณ์อย่างมีแบบแผน

2.2 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

2.2.1 ความหมายของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์ไว้ว่า หมายถึง การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3 – 6 ปี เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ไม่จัดเป็นรายวิชา

ชนาธิป ศรีโท (2564) ได้ให้ความหมายของการจัดประสบการณ์การศึกษาปฐมวัยไว้ว่า หมายถึง การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยต้องอาศัยแนวคิดการจัดประสบการณ์ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ดิงามในการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็กส่งเสริมพัฒนาการและกระตุ้นให้เด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ตามวัยอย่างเข้าใจที่ถ่องแท้ สร้างความกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ตามความสนใจโดยจัดกิจกรรมที่เหมาะสมทั้งทางร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา ผู้สอนต้องฝึกให้ผู้เรียน

สามารถเรียนรู้การใช้และให้เหตุผลมากกว่าการควบคุมสั่งการส่งเสริมการเรียนรู้แบบแก้ปัญหาและช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การใช้ชีวิตในสังคมท่ามกลางบุคคลต่าง ๆ อย่างมีความสุข

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ หมายถึง การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของระดับชั้นอนุบาล 2 ที่เด็กได้ลงมือทำหรือปฏิบัติกิจกรรม เป็นการจัดกิจกรรมในลักษณะบูรณาการผ่านการเล่น การลงมือกระทำจากประสบการณ์ตรงอย่างหลากหลาย

2.2.2 หลักการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยที่มีช่วงอายุระหว่าง 3 – 6 ปี เป็นการจัด กิจกรรมที่หลากหลายบูรณาการผ่านการเล่นและกิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ตรงผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เหมาะสมกับวัยและความแตกต่างระหว่างบุคคลด้วยปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างเด็กกับพ่อแม่เด็กกับผู้เลี้ยงดูหรือบุคลากรที่มีความสามารถในการอบรมเลี้ยงดูและให้การศึกษาปฐมวัยเพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นตอนของพัฒนาการสูงสุดตามศักยภาพ และนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างมีความสุข เป็นคนดีและคนเก่งของสังคมและสอดคล้องกับ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรม ความเชื่อทางศาสนา สภาพทาง เศรษฐกิจ สังคม โดยความร่วมมือจากบุคคล ครอบครัว ชุมชน องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น องค์กร เอกชน สถาบันศาสนา สถานประกอบการ และสถาบันสังคมอื่น โดยมีหลักการจัดประสบการณ์ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560, น. 41)

- 1) การจัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้้อย่างหลากหลายเพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างสมดุลและต่อเนื่อง
- 2) เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่าง ระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่
- 3) จัดให้เด็กได้รับการพัฒนา โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็ก
- 4) จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์ พร้อมทั้งนำผลการประเมินมาพัฒนาเด็กอย่างต่อเนื่อง
- 5) ให้พ่อแม่ ครอบครัว ชุมชนและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

อรุณี หรดาล (2561, น. 2-12) กล่าวว่า หลักการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึงหลักการสำคัญ 4 ประการ ดังนี้

- 1) หลักพัฒนาการควรจัดประสบการณ์โดยคำนึงถึงระดับพัฒนาการและสมรรถนะทางร่างกายของเด็กปฐมวัยแต่ละช่วงวัย เพื่อที่ครูจะสามารถเลือกกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับเด็กแต่ละช่วงวัยได้
- 2) หลักความปลอดภัยการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ควรมีการออกแบบกิจกรรม การจัดเตรียมสื่อ อุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีความเหมาะสมและปลอดภัยสำหรับเด็กปฐมวัยในทุก ๆ กิจกรรม
- 3) หลักการเห็นคุณค่าในตน ครูควรคำนึงถึงประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กจะได้รับจากการทำกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กต้องได้รับประสบการณ์ที่ดี รู้สึกมีความสุขจาก การทำกิจกรรม รวมไปถึงท่าทางของครูที่แสดงต่อเด็กในด้านต่าง ๆ ล้วนเป็นสิ่งช่วยให้เด็กเห็นคุณค่าในตนเอง
- 4) หลักความเพลิดเพลิน การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยควรคำนึงถึงความสนุกสนานเพลิดเพลินที่เด็กจะได้รับขณะที่ทำกิจกรรมซึ่งจะเป็นสิ่งเร้าให้เด็กสามารถเล่นหรือกระทำกิจกรรมนั้นได้เป็นเวลานาน มีสมาธิจดจ่อกับกิจกรรมและพัฒนาร่างกายให้เคลื่อนไหวได้อย่างหลากหลาย ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีสำหรับการเรียนรู้ในอนาคต

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักการจัดประสบการณ์ เป็นการจัดประสบการณ์จะต้องจัดในรูปแบบบูรณาการผ่านการเล่น (การเล่นอย่างมีความหมาย) การจัดประสบการณ์จึงเปรียบเสมือนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้านให้กับเด็ก ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์-จิตใจ ด้านสังคมและด้านสติปัญญา มีการบูรณาการการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กโดยคำนึงถึงความปลอดภัย และรู้สึกมีความสุข สนุกสนานในการทำกิจกรรม

2.2.3 แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวถึง แนวทางการจัดประสบการณ์ไว้ ดังนี้

- 1) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการและการทำงานของสมองที่เหมาะสมกับอายุ วุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

- 2) จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับแบบการเรียนรู้ของเด็ก เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง
- 3) จัดประสบการณ์แบบบูรณาการ โดยบูรณาการทั้งกิจกรรม ทักษะ และสาระการเรียนรู้
- 4) จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่มคิด วางแผน ตัดสินใจลงมือกระทำและนำเสนอความคิดโดยครูหรือผู้จัดประสบการณ์เป็นผู้สนับสนุนอำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก
- 5) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นกับผู้ใหญ่ ภายใต้สภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่นมีความสุข และเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน
- 6) จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก
- 7) จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวัน ตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง
- 8) จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่ดีการวางแผนไว้ล่วงหน้าและแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้อำนาจการกระทำไว้
- 9) จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็ก และการวิจัยในชั้นเรียน
- 10) จัดประสบการณ์โดยให้พ่อแม่ ครอบครัว และชุมชนมีส่วนร่วมทั้งการวางแผน การสนับสนุนสื่อ แหล่งเรียนรู้ การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

ฉันทพงศ์ กลาดแย้ม (2564) ได้กล่าวถึง แนวทางการจัดประสบการณ์ไว้ ดังนี้

- 1) หลักการของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่กล่าวถึงความเชื่อและแนวคิด ทฤษฎีที่เป็นพื้นฐานของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ หลักการของรูปแบบการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้จะเห็นตัวชี้นำ การกำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา กิจกรรม และขั้นตอนการดำเนินงานในรูปแบบ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 2) จุดประสงค์ของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ เป็นส่วนที่ระบุถึงความคาดหวังที่ ต้องการให้เกิดขึ้นจากการใช้รูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้

- 3) สารและกระบวนการ เป็นส่วนที่ระบุถึงเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ ที่จะใช้ในการจัดการเรียน การสอนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์ของรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
- 4) กิจกรรมและขั้นตอนการดำเนินงาน เป็นส่วนที่ระบุถึงวิธีการปฏิบัติในขั้นตอนต่าง ๆ เมื่อนำรูปแบบการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้
- 5) การวัดและประเมินผล เป็นส่วนที่ประเมินถึงประสิทธิผลของรูปแบบการจัดประสบการณ์การ เรียนรู้

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีควรมีแนวคิดหรือหลักการพื้นฐานรองรับ มีองค์ประกอบที่สัมพันธ์กับแนวคิดหรือหลักการพื้นฐาน มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและเป็นระบบ ที่มุ่งจะพัฒนาผู้เรียนให้มีพฤติกรรมที่ต้องการ โดยการกำหนดแนวทางในการนำไปใช้ซึ่งรูปแบบการจัดประสบการณ์การ เรียนรู้ นั้น จึงจะทำให้เกิดผลตามที่ต้องการ

2.2.4 การจัดกิจกรรมประจำวัน

กระทรวงศึกษาธิการ (2560) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ว่า กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3 – 6 ปีบริบูรณ์ สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ผู้สอนหรือผู้จัดประสบการณ์ทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใด และอย่างไร ทั้งนี้การจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงาน และสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

1) หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

1.1) กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน แต่ยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก เช่น วัย 4 – 5 ปี มีความสนใจประมาณ 12 – 15 นาที, วัย 5 – 6 ปี มีความสนใจประมาณ 15 – 20 นาที

1.2) กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที คิดสร้างสรรค์ เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40 – 60 นาที

1.3) กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เพื่อช่วยให้เด็กรู้จักเลือกตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา

1.4) กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้อง กิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอนหรือผู้จัด ประสบการณ์เป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลัง จัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

2) ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน การเลือกกิจกรรมที่จะนำมาจัดในแต่ละวัน สามารถจัดได้หลายรูปแบบ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน ที่สำคัญผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน ดังต่อไปนี้

2.1) การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เป็นการพัฒนาความแข็งแรง การทรงตัว การยืดหยุ่น ความคล่องแคล่วในการใช้วัยวะต่าง ๆ และจังหวะการเคลื่อนไหวในการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม ปีนป่ายเล่นอิสระ เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

2.2) การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก กล้ามเนื้อมือ – นิ้วมือ การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและระบบประสาทตา มือ ได้อย่างคล่องแคล่วและประสานสัมพันธ์กัน โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกมการศึกษา ฝึกช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับ ซ้อนส้อม และใช้วัสดุอุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

2.3) การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัย รับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตา กรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาและปฏิบัติตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ โดยจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่น ให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม อย่างต่อเนื่อง

2.4) การพัฒนาสังคมนิสัย เป็นการพัฒนาให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดี แสดงออกอย่างเหมาะสม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข ช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน มีนิสัยรักการทำงาน รับผิดชอบความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น โดยรวมทั้งรับผิดชอบอันตรายจากคนแปลกหน้า ให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ รับประทานอาหาร พักผ่อนนอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ

2.5) การพัฒนาการคิด เป็นการพัฒนาให้เด็กมีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาความวิตรวบยอด และคิดเชิงเหตุผลทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ศึกษาสถานศึกษาที่เล่นเกมการศึกษา ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน ฝึกออกแบบและสร้างชิ้นงาน และทำกิจกรรมทั้งเป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ และรายบุคคล

2.6) การพัฒนาภาษา เป็นการพัฒนาให้เด็กใช้ภาษาสื่อสารถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กมีประสบการณ์ โดยสามารถตั้งคำถามในสิ่งที่สงสัยใคร่รู้จัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็กได้กล้าแสดงออกในการฟัง พูด อ่าน เขียน มีนิสัยรักการอ่าน และบุคคลแวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษา ทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

2.7) การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่างๆ โดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ดนตรี การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการ ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ อย่างอิสระ เล่นบทบาทสมมติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมประจำวันสำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี จะช่วยให้คุณครูหรือผู้จัดประสบการณ์รู้ว่าแต่ละวันจะต้องทำกิจกรรมอะไร เมื่อไร และอย่างไร ในการจัดกิจกรรมประจำวันสามารถจัดได้หลายรูปแบบ โดยจะขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการนำไปใช้ของแต่ละหน่วยงานและสภาพชุมชน คุณครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการจัดกิจกรรมให้ครอบคลุมพัฒนาทุกด้าน หลักการจัดกิจกรรมและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน สามารถกำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัน สามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการและความสนใจของเด็ก

2.3 การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

2.3.1 ความเป็นมาของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นแนวคิดการจัดการศึกษาที่พัฒนามาจากโครงการเพอร์รี่ พรีสคูล (Perry Preschool Project) เมืองยิปซีแลนติ (Ypsilanti) รัฐมิชิแกน ประเทศสหรัฐอเมริกา เมื่อปี ค.ศ. 1960 โดย เดวิด ไวคาร์ด (David Weikart) และคณะ โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อช่วยเหลือเด็กด้อย

โอกาสให้มีการศึกษาที่เหมาะสม และประสบความสำเร็จในชีวิต เป็นโปรแกรมการศึกษาที่มีหลักสูตรและการสอนเน้นการเรียนรู้โดยใช้หลักการสร้างความรู้ (Constructive Process) จากการกระทำที่ต้องมีการร่วมกันคิดร่วมกันทำตามแผนที่กำหนด ซึ่งต่อมาได้มีผู้นำรูปแบบการศึกษาของไฮสโคปไปใช้อย่างแพร่หลาย รวมถึงการนำมาใช้กับการเรียนการสอนระดับปฐมวัย

2.3.2 ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

นักจิตวิทยาหรือนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ดังนี้

Morrison (2000) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปไว้ว่า หมายถึง การนำทฤษฎีการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎีของการพัฒนาสติปัญญา ที่จัดให้เด็กมีประสบการณ์อย่างกว้างขวางและลงมือปฏิบัติส่งเสริมทางด้านสติปัญญาและทักษะทางสังคมมาใช้ในการจัดการเรียนรู้

อรปริยา วิหะกะรัตน์ (2555) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปไว้ว่า หมายถึง การเรียนรู้แบบลงมือกระทำผ่านมุมเล่นที่หลากหลาย ด้วยสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และการแก้ปัญหาอย่างกระตือรือร้น

นรรักษ์ ผันเชียร (2562) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปไว้ว่า หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำผ่านมุมกิจกรรมที่หลากหลาย ที่มีสื่อและกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กเป็นตัวช่วย โดยปล่อยให้เด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระด้วยตัวเอง มีพื้นฐานแนวคิดมาจากทฤษฎีของเพียเจต์ (Piaget's Theory) ที่ว่าด้วยการพัฒนาทางสติปัญญา ที่เน้นการเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติ ซึ่งเด็กสามารถสร้างความรู้ได้เองโดยใช้กระบวนการสร้างสรรค์การเรียนรู้ (Constructive Process of Learning) ผ่านการกระทำของตน และการประเมินผลงานอย่างมีแบบแผน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป หมายถึง กิจกรรมสร้างสรรค์การเรียนรู้พัฒนาคน การเรียนรู้และการสอนทำให้มีการคิดเชื่อมโยงความรู้ได้อย่างรวดเร็ว เป็นการจัดการศึกษาเพื่อการดูแล และสร้างเสริมเด็กให้พัฒนาอย่างเต็มศักยภาพ

2.3.3 หลักการสอนของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึง หลักการสอนของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปไว้ ดังนี้

นรรักษ์ ผืนเขียว (2562) กล่าวว่า หลักการสอนของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปนับว่าเป็นจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ และทำให้เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากแนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ นั้น จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึง 6 องค์ประกอบด้วยกัน จึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 ข้อ มีดังนี้

1) เปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ริเริ่มในการเลือกและตัดสินใจทำกิจกรรมและใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตามความสนใจของตัวเอง ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้มากกว่าได้รับการบอกต่อความรู้จากผู้ใหญ่

2) จัดเตรียม สื่อและวัสดุอุปกรณ์ ในห้องเรียนให้มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับอายุของเด็ก เพื่อให้เด็กมีโอกาสเลือกวัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ และควรมีการจัดเก็บอย่างเหมาะสม เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานของเด็ก ซึ่งองค์ประกอบนี้ช่วยให้เด็กรู้จักการเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาส ในการแก้ปัญหามากขึ้น

3) พื้นที่และเวลาในห้องเรียนแบบไฮสโคป ต้องมีพื้นที่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมของเด็ก ทั้งการทำกิจกรรมคนเดียวและการทำงานเป็นกลุ่ม รวมถึงมีการจัดมุมประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ผ่านบทบาทสมมุติในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และควรจัดสรรเวลาในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละวันให้เพียงพอ โดยไม่มากหรือน้อยเกินไป ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักการใช้เวลาอีกด้วย

4) เน้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับวัตถุและนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ และความเกี่ยวข้องของวัตถุนั้นได้ด้วยตัวเอง

5) ภาษาจากเด็ก เป็นสิ่งที่เด็กสะท้อนประสบการณ์และความเข้าใจของเด็กออกมาเป็นคำพูด ซึ่งเด็กมักจะเล่าว่าตนเอง กำลังทำอะไร หรือทำอะไรไปแล้วในแต่ละวัน เมื่อเด็กมีอิสระในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความคิด เด็กจะรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น

6) ครู คือ ผู้สนับสนุนและชี้แนะ ซึ่งครูในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปนั้น จะต้องเป็นบุคคลที่คอยรับฟังและส่งเสริมให้เด็กคิด ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และเป็นผู้

สร้างสรรค์ห้องเรียนเพื่อให้เด็กได้พบกับประสบการณ์สำคัญมากมาย ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ

Edbathai (2022) กล่าวถึง หลักการที่สำคัญของไฮสโคระดับปฐมวัย คือการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก การเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ในกิจกรรมที่พัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ การเรียนรู้แบบลงมือกระทำ หมายถึง การเรียนรู้ซึ่งเด็กได้จัดกระทำกับวัตถุ ได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล ความคิด และเหตุการณ์ จนกระทั่งสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง องค์ประกอบของการเรียนรู้แบบลงมือกระทำ ได้แก่

1) สื่อ (Materials) ในห้องเรียนที่เด็กเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะมีเครื่องมือและวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเพียงพอและเหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก เด็กต้องมีโอกาสและมีเวลาเพียงพอที่จะเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ เมื่อเด็กใช้เครื่องมือ หรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เด็กจะมีโอกาสเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้นด้วย

2) การสัมผัส (Manipulation) การเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้งกายและใจ การให้เด็กได้สำรวจและจัดกระทำกับวัตถุโดยตรงทำให้เด็กรู้จักวัตถุหลังจากที่เด็กคุ้นเคยกับวัตถุแล้วเด็กจะนำวัตถุต่าง ๆ มาเกี่ยวข้องกันและเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ ผู้ใหญ่มีหน้าที่จัดให้เด็กค้นพบความสัมพันธ์เหล่านี้ด้วยตนเอง

3) การเลือก (Choice) เด็กจะเป็นผู้ริเริ่มกิจกรรมจากความสนใจและความตั้งใจของตนเอง เด็กเป็นผู้เลือกวัสดุอุปกรณ์และตัดสินใจว่าจะใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นอย่างไร การที่เด็กมีโอกาเลือกและตัดสินใจทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าได้รับการถ่ายทอดความรู้จากผู้ใหญ่นั้น ผู้ใหญ่ที่ตระหนักถึงความสำคัญเรื่องการเลือกและการตัดสินใจ ต้องจัดให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกได้ตลอดทั้งวัน ขณะที่ปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน ไม่ใช่เฉพาะในช่วงเวลาเล่นเสรีเท่านั้น

4) ภาษาและการคิด (Child Language & Thought) เด็กได้อธิบายว่า ตนกำลังทำอะไร และเข้าใจอย่างไร มีโอกาสพูดสื่อสารและด้วยภาษาท่าทางขณะคิดเกี่ยวกับการกระทำ และขยายความคิดของตนเพื่อรับรู้สิ่งใหม่

5) การสนับสนุนจากผู้ใหญ่ (Adult Scaffolding) หมายถึง การที่ผู้ใหญ่สนับสนุนการคิด และท้าทายกระตุ้นให้เด็กพยายาม และช่วยเด็กขยายหรือสร้างงานของตน โดยการพูดกับเด็กเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กกำลังทำร่วมกันในการเล่น และช่วยให้เด็กเรียนรู้การแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

สรุปได้ว่า หลักการสอนของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำ ผ่านกิจกรรมและสื่อที่หลากหลายที่มีความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กเป็นตัวช่วย โดยจะต้องปล่อยให้เด็กเป็นคนริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมอย่างอิสระด้วยตัวเอง ซึ่งถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก ซึ่งการเรียนรู้แบบลงมือทำจะเกิดประสิทธิภาพมากที่สุด ถ้าส่งเสริมเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ

2.3.4 กระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงกระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ดังนี้

Hohmann (1990) ได้สรุปถึงกระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ดังนี้

- 1) การวางแผน (Plan) เด็กต้องตัดสินใจว่าจะทำอะไรโดยบอกแผนกับครู ซึ่งครูจะช่วยให้เด็กคิด บันทึกแผนนั้นพร้อมทั้งช่วยเด็กเริ่มต้น
- 2) ปฏิบัติ (Do) ทำกิจกรรมตามที่วางแผนครูจะเคลื่อนย้ายไปตามกลุ่มเด็กช่วยเหลือแนะนำและขยายความคิด คนที่เสร็จแล้วก็วางแผนทำสิ่งอื่นต่อไป
- 3) ทบทวน (Review) ทำให้กลุ่มเด็ก (5-6) พร้อมกับครู โดยทบทวนและเสนอสิ่งที่ตนทำให้ช่วงเวลาทำงาน มักใช้เวลาทำงานมักใช้เวลาในช่วงอาหารว่าง

กระบวนการเรียนรู้แบบไฮสโคปที่สำคัญ คือ ขั้นตอนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กโดยใช้ขั้นตอนการวางแผน (Plan) การปฏิบัติตามแผน (Do) และการทบทวนงาน (Review) โดยผ่านการกระทำ Schweinhart (2002, pp.13-16) ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

- 1) การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติหรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่กำลังสนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็กและเด็กกับเด็กว่าจะทำอะไรอย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ
- 2) การปฏิบัติ (Do) คือ การทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิดแก้ปัญหาตัดสินใจและทำงานด้วยตนเองหรือร่วมกับเพื่อนอย่างเป็นอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสมเป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3) การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้จะมีการอภิปรายและเล่าถึงผลงานที่เด็กทำเพื่อทบทวนว่าตนเอง (เด็ก) สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงแผนอย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้กระทำชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงาน รวมการเล่าถึงประสบการณ์ต่างๆที่ได้ทำ

อรปริยา วิหะกะรัตน์ (2555) ได้กล่าวว่า กระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นหลักการเรียนการสอนแบบไฮสโคป เป็นการสร้างองค์ความรู้จากการที่เด็กได้ลงมือจัดกระทำกับอุปกรณ์ หรือสิ่งแวดล้อมซึ่งถือเป็นประสบการณ์ตรง โดยใช้หลักปฏิบัติ 3 ประการ คือ

1) การวางแผน (Plan) เป็นการกำหนดแนวทางการปฏิบัติ หรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือสิ่งที่สนใจด้วยการสนทนาร่วมกันระหว่างครูกับเด็ก และเด็กกับเด็ก ว่าทำอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูบันทึก เป็นกระบวนการที่เด็กมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ

2) การปฏิบัติ (Do) คือ การลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้ เป็นส่วนที่เด็กได้ร่วมกันคิด แก้ปัญหา ตัดสินใจ และทำงานด้วยตนเอง หรือร่วมกับเพื่อนอย่างอิสระตามเวลาที่กำหนดโดยมีครูเป็นผู้ให้คำแนะนำ ช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสม เป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3) การทบทวน (Review) เป็นช่วงที่ได้งานตามจุดประสงค์ ช่วงนี้มีการเล่าถึงผลงานที่เด็กทำเพื่อทบทวนว่าตนเอง (เด็ก) สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงแผนอย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนคือ เพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้ทำ ชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานที่ทำ รวมถึงเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำ

มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (2562) ได้กล่าวถึง กระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปว่าประกอบด้วยกระบวนการ 3 กระบวนการ อันได้แก่

1) การวางแผน (Plan) เป็นการให้เด็กกำหนดแนวทางการปฏิบัติ หรือการดำเนินงานตามงานที่ได้รับมอบหมายหรือตามสิ่งที่ตัวเองสนใจ โดยคุณครูจะต้องเปิดโอกาสให้เด็กสนทนากับครู หรือสนทนาระหว่างเพื่อนด้วยกัน เพื่อวางแผนการทำงานอย่างเหมาะสมว่าจะทำอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กต้องมีโอกาสเลือกและตัดสินใจ ซึ่งอาจจะบันทึกด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูช่วยบันทึกก็ได้ ซึ่งกระบวนการนี้จะช่วยส่งเสริมความรู้สึกเชื่อมั่นในตนเองของเด็กและความรู้สึกในการควบคุมตนเอง ทำให้เด็กสนใจในกิจกรรมที่ตนเองได้วางแผนไว้

2) การปฏิบัติ (Do) คือ การให้เด็กลงมือทำกิจกรรมตามแผนที่วางไว้อย่างอิสระตามเวลาที่กำหนด โดยเน้นให้เด็กได้ช่วยกันคิด ทดลองและแก้ปัญหาด้วยกันอย่างมีจุดมุ่งหมาย ได้เรียนรู้ตามประสบการณ์ ค้นพบความคิดใหม่ๆ โดยคุณครูจะทำหน้าที่เป็นผู้ชี้แนะและให้คำแนะนำมากกว่าจะลงไปจัดการด้วยตัวเอง

3) การทบทวน (Review) คือ กระบวนการที่让孩子สะท้อนผลงานของตัวเองที่ได้ลงมือทำผ่านการพูดคุยหรือแสดงผลต่างๆ เพื่อทบทวนว่าตนเองนั้นได้ปฏิบัติงานตามแผนที่ได้วางไว้หรือไม่ มีการเปลี่ยนแปลงอย่างไร โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กได้เชื่อมโยงแผนการปฏิบัติงานกับผลงานที่ทำ รวมถึงการเล่าประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ลงมือทำด้วยตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำกระบวนการของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มาใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ของระดับชั้นอนุบาล 2 โดยให้เด็กได้ลงมือทำหรือปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งแบ่งขั้นตอนการจัดกิจกรรมนำเด็กสู่กระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้

1) การวางแผน (Plan) เป็นการสนทนาระหว่างครูและเด็กในการวางแผนแนวทางในการปฏิบัติกิจกรรมว่าเด็กต้องการทำกิจกรรมอะไร อย่างไร การวางแผนกิจกรรมนี้เด็กอาจแสดงด้วยภาพหรือสัญลักษณ์ประจำตัวเด็กหรือบอกให้ครูบันทึกเป็นกระบวนการ

2) การปฏิบัติ / การทำงาน (Do) เป็นการลงมือปฏิบัติกิจกรรมตามที่ได้วางแผนไว้เป็นส่วนที่เด็กช่วยกันคิดแก้ปัญหาตัดสินใจและทำด้วยตัวเองโดยครูเป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือในจังหวะที่เหมาะสมเป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง

3) การทบทวน (Review) เป็นการอภิปรายและนำเสนอผลงานที่เด็กได้ทำและทบทวนกระบวนการปฏิบัติงานของเด็กตามที่ได้วางแผนไว้สามารถปฏิบัติตามแผนที่วางไว้หรือไม่ ในการทำแต่ละกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงการทำงานแต่ละครั้งอย่างไร จุดประสงค์ของการทบทวนเพื่อสะท้อนสิ่งที่เด็กได้กระทำชี้ให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแผนกับการปฏิบัติและผลงานรวมการเล่าถึงประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำ

2.4 ความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

Guilford (1956) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถด้านสมองที่จะคิดได้หลายแนวทางหรือคิดได้หลายคำตอบ เรียกว่า การคิดแบบอนกนัย

Osborn (1957) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง จินตนาการประยุกต์ คือ จินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่ประสบอยู่ ที่ใช้จินตนาการที่ฟุ้งซ่าน เลื่อนลอย ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์

Torrance (1962, p. 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ อาจเกิดจากการรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นแต่ไม่จำเป็นเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง ซึ่งอาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์

Fromm (1963, p. 12) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่รับรู้เข้าใจ และมีการตอบสนอง กล่าวคือ เมื่อมนุษย์เกิดการรับรู้สิ่งใด ก็จะหาทางตอบสนอง

Wallach and Kogan (1965, pp. 13-20) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความคิดโยงสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถจะคิดอะไร ได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่

Baron and Paulus (1989) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ที่นำไปสู่สิ่งใหม่ เกิดนวัตกรรมใหม่ การคิดค้นสิ่งใหม่

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, น. 207) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถที่จะรวบรวมความรู้ความคิดที่มีอยู่เดิมเกิดเป็นความรู้ใหม่สร้างขึ้นมาเป็น ความคิดของตนเอง

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558, น. 95) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถของบุคคลในการคิด โดยมีองค์ประกอบการคิดที่เกี่ยวข้อง หลายด้าน คือ การคิดคล่อง การคิดยืดหยุ่น การคิดหลายแง่มุมและความคิดที่เหมาะสม ผลผลิตเป็น สิ่งใหม่ที่มีประโยชน์ อาจเป็นรายบุคคลและประโยชน์ของส่วนรวม

ทวีป อภิสัทธ (2559, น. 5) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า หมายถึง พฤติกรรมทางการคิดและการกระทำของมนุษย์ที่มีสิ่งเร้า กระตุ้นเร้าให้เกิดความคิดที่หลากหลาย มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ และหรือ สามารถคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ หรือดัดแปลงใหม่ เกิด วิธีการใหม่ ๆ ผลผลิตใหม่ ๆ เกิดขึ้น ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นนี้เกี่ยวข้องกับความคิดใหม่ ๆ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดใหม่ ๆ แนวทางใหม่ ๆ ทักษะคิดใหม่ ๆ ความเข้าใจและการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน เป็นความสามารถของเด็กปฐมวัยในการคิดหาคำตอบได้อย่างรวดเร็ว คิดสิ่งแปลกใหม่ มีจินตนาการ คิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความให้สมบูรณ์และมีความหมาย โดยการแสดงออกมาเป็นผลงานไม่ ซ้ำกับผู้อื่น

2.4.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 กลุ่ม (Davis, 1983 อ้างถึงใน พูนเพิ่ม เสรีวิชยสวัสดิ์ และเกศศิริ เจริญวิศาล, 2562) ดังนี้

1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์

นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud (1940 อ้างถึงใน พูนเพิ่ม เสรีวิชยสวัสดิ์ และเกศศิริ เจริญวิศาล, 2562) ได้เสนอแนวคิด เกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตได้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ดังนั้นเพื่อให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมาในรูปแบบหรือ พฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ จึงเปลี่ยนเป็น ความคิดสร้างสรรค์ ส่วน Kubie และ Rugg ซึ่งเป็นนักจิต

วิเคราะห์แนวโน้มกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้สติกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ซึ่งมาสโลว์ (Maslow) และ โรเจอร์ (Rogers) เป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญของแนวคิดกลุ่มนี้ โดยมีแนวความคิดว่าผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง ตรงตามความเป็นจริง เข้าใจตนเอง พอใจและยอมรับตนเองทั้งในส่วนที่ดีและส่วนที่บกพร่อง ทั้งจุดอ่อนและจุดแข็ง ตระหนักและใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้อย่างเต็มที่นั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการตระหนักรู้ในความสามารถของตนเอง สามารถพึ่งพาตนเอง ริเริ่มสิ่งใหม่ และพัฒนาตนเองได้ โดยมีอิสรภาพในการคิดวิเคราะห์ ตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์แก่ตนเอง ผู้คนรอบข้าง และสังคมให้เกิดประโยชน์สุข ซึ่งบรรยากาศที่สำคัญที่จะช่วยส่งเสริมกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ คือ การสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย อันประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ มองเห็นศักดิ์ศรี และคุณค่าของตนเอง ความปรารถนาที่จะเล่นความคิดอันเป็นอิสระในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่ กลุ่มมานุษยนิยมได้เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องประกอบด้วย

3.1) ภาวะความปลอดภัยทางจิต กล่าวคือ

3.1.1) การยอมรับในค่าของความเป็นคนเคารพในสิทธิ และความคิดเห็น

3.1.2) ไม่มีการตีราคา ประเมิน หรือเปรียบเทียบความคิดเห็น และผลงานทุกคนทำงานด้วยความสบายใจไม่ต้องหวั่นวิตก และเกรงการถูกทำโทษ ถูกตำหนิ หรือตัดสินใจว่าไม่ดี

3.1.3) ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จ หรือล้มเหลวของตนได้

3.2) ภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออก กล่าวคือ

3.2.1) มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์ เต็มใจที่จะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์ และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก รวมทั้งประเด็นข้อถกเถียงที่ยังไม่ยุติ

3.2.2) ปราศจากความกดดันในการเล่นกับความคิด และสิ่งแปลก ๆ ใหม่

4) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โมเดล AUTA

แนวความคิดของทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นี้ เป็นแนวคิดสร้างสรรค์ที่ David and Sullivan คิดค้นในปี ค.ศ. 1980 โดยอธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ ด้วยการส่งเสริมกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และจัดลำดับของการพัฒนา ซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอน (David & O'Sullivan, 1980) ดังนี้

4.1) การตระหนัก (Awareness) คือ การตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตัวเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2) ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3) เทคนิควิธี (Techniques) การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4) การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด จะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

2.4.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Torrance (1962) นักจิตวิทยา ผู้เชี่ยวชาญ จิตวิทยาการรู้คิด และเป็นบิดาของการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้กำหนดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ โดยได้นำองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดมาเป็นพื้นฐานในการศึกษา ด้านการวัดและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยเดิมองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์มี 4 ด้าน คือ 1) ความเร็วในการรับรู้ปัญหา 2) ความคล่องตัว 3) ความยืดหยุ่น และ 4) ความแปลกใหม่

Guilford and Hoepfner (1971, pp. 125 - 143) ได้ศึกษาองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ และกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องประกอบด้วย องค์ประกอบ 8 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) การมีความคิดริเริ่ม
- 2) การมีความคิดคล่องตัว
- 3) การมีความคิดที่ยืดหยุ่น
- 4) การมีความคิดที่ละเอียดลออ
- 5) การมีความคิดที่ไวต่อปัญหา
- 6) การมีความสามารถในการสร้างนิยามและความหมาย
- 7) ความซึมซาบ
- 8) ความสามารถในการทำนาย

Dalton (1988, pp. 5-6) ได้กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ว่า มีองค์ประกอบ 8 ประการ โดยองค์ประกอบที่ 1 เป็นองค์ประกอบของความสามารถทางสติปัญญา และอีก 4 องค์ประกอบ เป็นความสามารถ ทางด้านจิตใจหรือความรู้สึก คือ ความคิดริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

สุพัต สกฤติ (2561) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดอเนกนัย ที่ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ

Jellen and Urban (1989 อ้างถึงใน อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบุลย์, 2562) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์มี 7 องค์ประกอบไว้ในแบบทดสอบของ TCT – DP ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)
- 2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
- 3) ความคิดริเริ่ม (Originality)

- 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
- 5) ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking)
- 6) อารมณ์ขัน (Humor)
- 7) การสร้างเรื่องราว (Composition)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการในการคิดของบุคคลที่สามารถคิดได้อย่างเป็นระบบ คิดได้หลากหลายแง่มุมและมีมิติ สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของความคิดได้ทำให้สามารถคิดได้อย่างว่องไวและลื่นไหล มีความยืดหยุ่นในการคิดหาวิธีแก้ไขปัญหา องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ มีหลายลักษณะที่สำคัญ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความกล้าเสี่ยง อารมณ์ขัน และการสร้างเรื่องราว ของเจเลนและเออร์บัน ซึ่งเป็นลักษณะของความมุ่งมั่นในการแก้ปัญหา กล้าคิด กล้าทำในสิ่งใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2.4.4 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีองค์กรและนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

สิทธิชัย ลายเสมา (2557) กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีลักษณะ 7 ประการ ดังนี้

- 1) มีความไวในการรับรู้สิ่งรอบตัว (Sensitivity to Surroundings) หมายถึง เป็นผู้ที่มีประสาทสัมผัสที่ดีสามารถรับรู้ในสิ่งต่าง ๆ โดยที่คนปกติทั่วไปไม่สนใจ
- 2) มีความยืดหยุ่นทางการคิด (Mental Flexibility) หมายถึง เป็นผู้มีความสามารถในการตั้งตัวต่อสถานการณ์ใหม่ ๆ หรือการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว เมื่อเผชิญปัญหาจะละทิ้งความคิดเก่า ๆ เพื่อมองประเด็นใหม่ ๆ หรือมองปัญหาในหลายแง่มุมมากกว่าการยึดอยู่กับแง่มุมใดแง่มุมหนึ่งตาม ความคิดเดิมที่มีอยู่
- 3) มีอิสระในการตัดสินใจหรือพิจารณาสิ่งต่าง ๆ (Independence of Judgment) หมายถึง เป็นผู้ตัดสินใจหรือพิจารณาประเด็นปัญหาสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง โดยไม่สนใจว่าสิ่งที่ตนตัดสินใจนั้นจะแตกต่างจากคนส่วนใหญ่หรือไม่

4) มีใจกว้างและอดทนต่อสภาวะปัญหา (Tolerance for Ambiguity) หมายถึงเป็นผู้มีความคิดว่าความเห็นที่ตรงกันข้ามหรือสภาวะที่ซับซ้อนยุ่งเหยิงจะเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่มีคุณค่า นอกจากนี้ยังเป็นผู้มีความอดทนต่อสภาวะที่ไม่แน่นอน (Uncertainty) แม้ว่าจะเผชิญกับภาวะกดดันต่าง ๆ ในการแสวงหาแนวทางแก้ปัญหาก็ตาม

5) มีความสามารถเชิงนามธรรม (Ability to Abstract) หมายถึง เป็นผู้มีความสามารถในการวิเคราะห์ปัญหา และเข้าใจความสัมพันธ์ของตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

6) มีความสามารถในการสังเคราะห์ (Ability to Synthesize) หมายถึง เป็นผู้ที่มีทักษะที่จะบูรณาการองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นรูปแบบใหม่ หรือแนวทางแก้ปัญหาใหม่

7) มีพลังและไม่อยู่นิ่ง (Restless Urge) หมายถึง เป็นผู้ที่มีแรงขับหรือแรงจูงใจสูง จะมองปัญหาต่าง ๆ ในลักษณะที่ท้าทายมากกว่าอุปสรรค จะเป็นผู้ตื่นตัวอยู่กับการคิดค้น หรือแสวงหาสิ่งที่ไม่รู้อยู่เสมอ มีพลังเหลือล้นที่จะทำงานหรือแก้ปัญหาที่ยาก ๆ โดยใช้เวลานานจนกระทั่งจะประสบ ความสำเร็จ

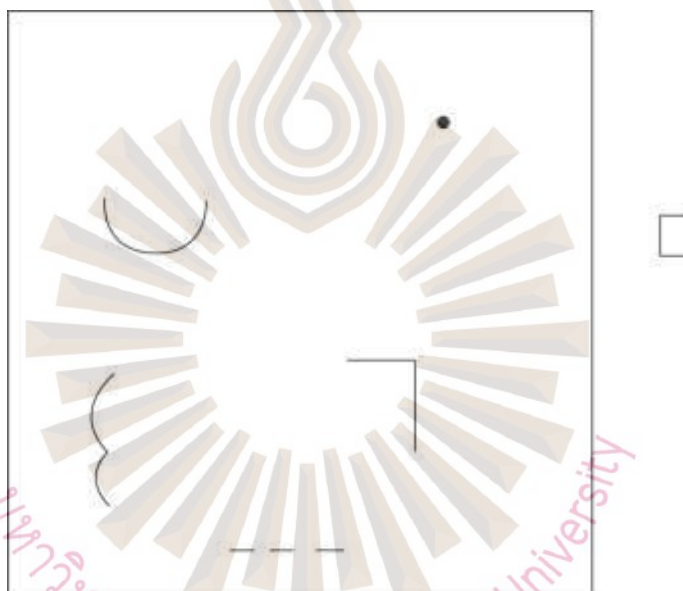
ปัญญานาฏ วรวัฒน์ชัย (2564) ได้กล่าวถึงลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ค่อนข้างจะมีความสอดคล้องกันเป็นส่วนใหญ่ จะมีแตกต่างกันบ้างก็เป็นเพียงการขยายลักษณะให้ครอบคลุมมากยิ่งขึ้นเท่านั้น จึงสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์แนวคิดทั้งหมดออกเป็นลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้เป็น 3 มิติ คือ 1) มิติด้านการคิด (Thinking Dimensions) ได้แก่ ความคิดคล่อง ความคิด ยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ และความคิดริเริ่ม 2) มิติด้านอารมณ์ (Emotion Dimensions) คือ ความ อยากรู้ อยากเห็น ความกระตือรือร้น ความรู้สึกไวต่อปัญหา และความมีอารมณ์ขัน และ 3) มิติด้าน บุคลิกภาพ (Personality Dimensions) คือ ความเชื่อมั่นในตนเอง ความกล้าหาญ ความมุ่งมั่นพยายาม และความเป็นอิสระ

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น เป็นบุคคลที่กล้าคิด กล้าทำและกล้าแสดงออก ในความคิดแปลกใหม่ของตนเองในการที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

2.4.5 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์

เจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1989, pp. 78-86) ได้สร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ชื่อว่า TCT-DP (The Test for Creative Thinking Drawing Production) ซึ่งสร้างขึ้นตาม

นิยามว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีสาระเชิงนวัตกรรม มีจินตนาการ และเป็นความคิดเนกนัยซึ่งรวมถึงความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking) และอารมณ์ขัน (Humor) โดยลักษณะของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์นี้จะให้ผู้เข้ารับการทดสอบแสดงความสามารถทางการคิดอย่างมีสาระด้วยการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 5 x 5 ตารางนิ้ว ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้ จะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่ง และอยู่นอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่ง แบบทดสอบ TCT-DP นี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นแบบทดสอบที่สามารถนำมาใช้วัดได้กับกลุ่มเป้าหมายได้ทุกราย



รูปที่ 2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP

ที่มา: เจลเลน และเออร์บัน (Jellen & Urban, 1989)

การใช้แบบทดสอบ

- 1) ผู้เข้ารับการทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCP-DP และดินสอคำที่ไม่มียางลบ เพื่อให้ผู้เข้ารับการทดสอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว
- 2) ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำ ๆ และชัดเจน ดังนี้

ภาพที่วาดอยู่ข้างหน้าเด็ก ๆ ขณะนี้เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาด แต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็ก ๆ วาดต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็ก ๆ ต้องการ

ตามจินตนาการ ไม่มีการวาดภาพใด ๆ ที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วขอให้นำมาส่งครู”

3) เมื่อผู้เข้ารับการทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ครูตอบได้ว่า “เด็ก ๆ อยากรวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาด รูปที่วาดเป็นสิ่งถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด” หากผู้เข้ารับการทดสอบยังมีคำถาม เช่น ถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใด ๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ใช้ในการวาดภาพ ครูควรพูดทำนองที่ว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา

4) ผู้ทดสอบต้องจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดบันทึก อายุ เพศ ชื่อผู้เข้ารับการทดสอบในช่องว่างมุมขวาของกระดาษทดสอบ

5) ผู้ทดสอบบอกให้ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบา ๆ โดยไม่รบกวนผู้เข้ารับการทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จ แล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวาด้านบน เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ

6) ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อมูลทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อภาพ ไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

เกณฑ์การประเมินผลเพื่อให้คะแนน

1) การต่อเติม (Cn: Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุม จาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2) ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

3) ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (NE: New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำ ๆ ภาพที่เหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซ้ำ ๆ กัน จะได้ 2 – 3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4) การต่อเนื่องด้วยเส้น (CL: Connections made with lines) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกจะได้รับคะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

5) การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (CTH: Connections made that Contribute to a theme) ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้น ก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่าง ๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

6) การข้ามเส้นกันเขต โดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (BID: Boundary Breaking Fragment-dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

7) การข้ามเส้นกันอย่างอิสระ โดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (BFI: Boundary Breaking being Fragment-dependent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

8) การแสดงความลึก ใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือวาดภาพในลักษณะสามมิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นมิติ มีความลึกหรือใกล้ – ไกล ให้คะแนน 6 คะแนน

9) อารมณ์ขัน (Hu: Human) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินในหลาย ๆ ทาง เช่น

9.1) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด

9.2) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป

9.3) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

10) การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Uc: Unconventionality) ภาพที่มีความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

10.1) การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น มีการพับ มีการหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ จะได้คะแนน 3 คะแนน

10.2) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาด ให้ 3 คะแนน

10.3) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

10.4) ภาพที่ต่อเติม ไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

- (1) รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- (2) รูปมุมฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม
- (3) รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
- (4) รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
- (5) รูปจุดทำเป็นตานก หรือ สายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อ (4) แต่ต้องไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

11) ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

- 11.1) ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน
- 11.2) ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน
- 11.3) ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน
- 11.4) ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน
- 11.5) ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน
- 11.6) ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน
- 11.7) มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ได้ 0 คะแนน

คะแนนรวมของแบบทดสอบ

ตามปกติแล้วด้านหลังของแบบทดสอบจะมีช่องให้คะแนนอยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสให้คะแนน วิธีการให้คะแนน เพียงแต่พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT-DP คือ 72 คะแนน เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP เป็นดังนี้

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11	รวม
Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bid	Bfi	Pe	Hu	Uc				Sp	
									a	b	c	d		

รูปที่ 2.2 คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP

ที่มา: เจลเลน และเออร์บัน (Jellen & Urban, 1989)

- 1) ได้คะแนนรวมต่ำกว่า 24 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
- 2) ได้คะแนนรวมระหว่าง 24 – 47 คะแนน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
- 3) ได้คะแนนรวมตั้งแต่ 48 คะแนนขึ้นไป มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

จากการศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP ของเจลเลนและเออร์บัน สรุปได้ว่าเป็นแบบทดสอบปลายเปิด เน้นผลผลิตจากการวาดภาพของเด็กโดยใช้ความคิดของตนเองได้อย่างอิสระตามต้องการ วัตถุประสงค์ได้ใกล้เคียงและครอบคลุมความหมายความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบนี้เหมาะสำหรับเด็กปฐมวัยที่ยังไม่สามารถเขียนได้ และยังตอบคำถามไม่คล่อง ผู้วิจัยจึงได้นำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1989, pp. 78-86) ที่ชื่อว่า TCT-DP (The Test for Creative Thinking Drawing Production) มาใช้ในการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

2.5 ความกล้าแสดงออก

2.5.1 ความหมายความกล้าแสดงออก

ความหมายของความกล้าแสดงออก นักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของพฤติกรรมความกล้าแสดงออก ดังนี้

Salter (1949) ได้ให้ความหมายของความกล้าแสดงออก ว่าเป็นลักษณะของบุคลิกภาพ (Personality Trait) ที่มีและไม่มีในบางบุคคลคล้ายกับพฤติกรรมชอบเข้าหาสังคม (Extroversion) หรือ

พฤติกรรมตระหนี่ถี่เหนียว (Stinginess) โดยความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เป็นความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ทั้งด้านบวกและลบ

Wolpe (1973, p. 81) กล่าวว่า การแสดงออกที่แสดงถึงอิทธิความรู้สึกส่วนบุคคลซึ่งเป็นที่ยอมรับของสังคม รวมไปถึงการปฏิเสธ การขอร้องที่ไร้เหตุผล การแสดงความรัก การยกย่องชมเชย และการแสดงออกของบุคคล เช่น เมื่อรู้สึกสนุกหรือเมื่อมีความโกรธ การปรับถ้อยคำใหม่ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากสถานการณ์ที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้และเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งทางด้านภาษา ท่าทาง และน้ำเสียง

Bower, S. and Bower, G. (1976, p. 4) กล่าวว่า ความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสม เป็นความสามารถที่จะแสดงความรู้สึกต่าง ๆ มีอิทธิพลที่จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ของตนตามความเหมาะสม เป็นการเพิ่มความภาคภูมิใจและสร้างความมั่นใจให้กับตนเองมากขึ้น เป็นการแสดงความไม่เห็นด้วย เป็นการวางแผนที่จะเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตนเอง และเป็นการขอร้องให้ผู้อื่นเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมด้วย

นิโลบล แก้วพ่วง (2558) กล่าวว่า ลักษณะของบุคคลที่แสดงออก ซึ่งความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ของบุคคลได้อย่างเหมาะสม ด้วยความมั่นใจ โดยปราศจากความวิตกกังวล และไม่ก้าวล้ำสิทธิของผู้อื่น

กุลวิทย์ เกษมสุข (2559) กล่าวว่า พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกอย่างเหมาะสม กล้าคิด กล้าพูด กล้ากระทำในสิ่งที่ถูกต้อง เป็นการเพิ่มความมั่นใจในตนเองโดยไม่ละเมิดสิทธิของผู้อื่น โดยเป็นการแสดงออกอย่างชัดเจนและตรงไปตรงมา

กฤตภัก ใจกล้า (2561) กล่าวว่า การแสดงออกทางความคิดเห็น ความสนใจ ความต้องการ ความเชื่อ ความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองทั้งด้านที่รู้สึกพึงพอใจและไม่พึงพอใจได้อย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาตามสิทธิและเสรีภาพของตนเองโดยไม่ละเมิดผู้อื่น ถูกต้องตามกาลเทศะและปราศจากความวิตกกังวลใด ๆ ทั้งสิ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความกล้าแสดงออก หมายถึง พฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกอย่างเหมาะสม กล้าคิด กล้าพูด กล้ากระทำในสิ่งที่ถูกต้อง และสามารถจัดการกับปัญหาต่าง ๆ ได้ ด้วยวิธีการทางบวก โดยปราศจากความวิตกกังวล

2.5.2 ลักษณะของความกล้าแสดงออก

นักจิตวิทยาและนักวิชาการได้กล่าวถึงลักษณะของความกล้าแสดงออกไว้ ดังนี้

Bower, S. and Bower, G. (1976) แบ่งพฤติกรรมที่มนุษย์แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

- 1) ลักษณะที่ไม่กล้าแสดงออก เป็นพฤติกรรมที่เรียกว่าพฤติกรรมที่ไม่กล้าแสดงออก (Non-Assertive Behavior)
- 2) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงพฤติกรรม แต่มีการแสดงออกที่รุนแรงเสียหาย เรียกว่า พฤติกรรม ก้าวร้าว (Aggressive Assertive Behavior)
- 3) ลักษณะที่มีความกล้าแสดงออกพฤติกรรมโดยมีการแสดงออกอย่างเหมาะสม เรียกว่า พฤติกรรม กล้าแสดงออก (Assertive Behavior)

Lange and Jakubowski (1976) ก็ได้แบ่งความกล้าแสดงออกไว้ดังนี้

- 1) การไม่กล้าแสดงออก คือ การแสดงออกซึ่งละเลยการใช้สิทธิที่พึงมีของตนเอง ประสพความล้มเหลวที่แสดงความรู้ความคิดเห็นยอมตามผู้อื่น เลี่ยงความขัดแย้งทุกสถานการณ์ สัมผัสได้จากพฤติกรรม เช่น การหลบสายตาดูขณะสนทนากุมมืออยู่ข้างหลังผู้อื่น มีน้ำเสียงเดี๋ยวกันตลอดหรือพูดเบาเกินไป ลังเลใจ พูดเสียงสั่น กระแอม ไออยู่บ่อย ๆ เป็นต้น
- 2) การก้าวร้าว ได้แก่ การแสดงออกซึ่งป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนหรือวิธีรุนแรงด้านความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการต่าง ๆ ในทางที่ไม่เหมาะสม ล่วงเกินสิทธิผู้อื่น ชอบมีอิทธิพลเหนือกว่าต้องการเป็นผู้ชนะ ขู่บังคับผู้อื่น สัมผัสได้จากการทำให้ผู้อื่นต้องยกว่าตน เช่น จ้องคู่สนทนามากเกินไป พูดเสียงดังหรือเสียงไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ หน้าตาคุ้ยฉิน วางอำนาจใช้คำพูดเหน็บแนมเสียดสี เย่อหยิ่ง ห้วน และชอบขึ้นใจ เป็นต้น
- 3) การแสดงออกที่เหมาะสม หมายถึง การแสดงออกในทางป้องกันสิทธิส่วนบุคคลของตนเองพึงความรู้สึก ความคิดเห็น ความต้องการอย่างตรงไปตรงมา จริงใจและเหมาะสมกับสถานการณ์ ไม่ล่วงเกินสิทธิของผู้อื่น สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา ยอมรับนับถือต่อกัน สัมพันธภาพที่ดีต่อกัน อาจสัมผัสได้โดยการแสดงออกที่สอดคล้องกับคำพูดน้ำเสียงเหมาะสมตามสถานการณ์

ประสานเข้ากับสุนทนา วางท่าทางของร่างกายที่แสดงถึงความมั่นคง พูดได้คล่องแคล่วไม่เคอะ
เงินหรือลังเลใจมีความชัดเจน เน้นถ้อยคำสำคัญ เป็นต้น

กุลวิณั เกษมสุข (2559) ได้แบ่งลักษณะของความกล้าแสดงออกเป็น 6 ลักษณะดังนี้

1) ความกล้าแสดงออกขั้นพื้นฐาน (Basic Assertion) เป็นการแสดงออกเพื่อรักษา
สิทธิ ตลอดจนความเชื่อ ความรู้สึก และความคิดเห็น โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยทักษะทางสังคมอื่น ๆ
เช่น ความเข้าอกเข้าใจ การเผชิญหน้า การชักจูงใจ เป็นต้น

2) ความกล้าแสดงออกในลักษณะเข้าอกเข้าใจ (Empathic Assertion) บ่อยครั้งที่
คนเรามีความต้องการที่จะแสดงออกถึงความรู้สึกหรือความต้องการที่มากกว่าการแสดงออก
อย่างปกติวิสัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อต้องการที่จะสื่อให้รู้ถึงความรู้สึกเข้าอกเข้าใจที่มีต่อบุคคลอื่น
การกล้าแสดงออกในลักษณะเข้าอกเข้าใจจึงสมควรที่จะนำมาใช้ ลักษณะของประโยคที่แสดงถึง
ความรู้สึกดังกล่าวจะประกอบด้วยประโยคที่บอกถึงการรับรู้สภาพการณ์หรือความรู้สึกของบุคคล
อื่นและตามด้วยประโยคที่ยืนยันถึงสิทธิของผู้พูด

3) ความกล้าแสดงออกในลักษณะของการเพิ่มระดับ (Escalating Assertion) ในการ
แสดงพฤติกรรมกล้าแสดงออกนั้น ควรแสดงความรู้สึกทางลบให้น้อยที่สุด ในขณะเดียวกันก็ให้
ได้ผลตามที่ต้องการ แต่ถ้าแสดงออกลักษณะเช่นนี้แล้ว ยังถูกละเมิดสิทธิส่วนบุคคลอยู่ผู้ที่ละเมิดจึง
ควรจะค่อย ๆ เพิ่มระดับของความเข้มของพฤติกรรมกล้าแสดงออกขึ้นไปหรืออาจจะใช้การเน้น
ความมั่นคงของการพูดของตนเองได้ โดยไม่จำเป็นต้องเพิ่มระดับของการกล้าแสดงออกจนอาจจะมี
ลักษณะใกล้เคียงกับความก้าวร้าว

4) ความกล้าแสดงออกในลักษณะการเผชิญหน้า (Confrontive Assertion) เป็นการ
กล้าแสดงออกที่ใช้เมื่อเห็นคำพูดและการกระทำของบุคคลนั้นไม่ไปด้วยกัน ลักษณะของการกล้า
แสดงลักษณะนี้จะบอกอย่างเป็นวัตถุประสงค์ว่าอะไรที่บุคคลได้พูดว่าจะทำ และอะไรที่บุคคลนั้นได้
กระทำไปจริง ๆ และหลังจากนั้นจะบอกถึงสิ่งที่ต้องการ การแสดงออกนี้เป็นการพูดไปตามความ
เป็นจริงที่เกิดขึ้นโดยไม่มีการตีความหรือประเมินค่าใด ๆ ทั้งสิ้น

5) ความกล้าแสดงออกในลักษณะของการใช้ภาษา ผม/ดิฉัน (I-Language Assertion)
ภาษาผม/ดิฉันนี้มีประโยชน์อย่างมากต่อการแสดงออกถึงความรู้สึกทางลบไม่ว่าความรู้สึกนั้นจะ
เกิดจากการที่ผู้อื่นพยายามจะเข้ามายุ่งเกี่ยวกับความรู้สึกหรือสิทธิส่วนบุคคลของเขาตลอดจน
ความรู้สึกทางลบอันเกิดจากที่ผู้อื่นพยายามขัดเยียด และความคาดหวังของคนให้กับเขา ซึ่ง
ประกอบด้วยประโยค 4 ประโยค คือ

5.1) ประโยคที่บอกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (ผู้พูดบอกว่าพฤติกรรมของบุคคลอย่างชัดเจน)

5.2) ประโยคที่บอกถึงผลที่เกิดขึ้น (ผู้พูดบอกว่าพฤติกรรมของบุคคลมีผลต่อชีวิต หรือ ความรู้สึก ของเขาอย่างไรอย่างเป็นรูปธรรม)

5.3) ประโยคที่แสดงถึงความรู้สึก (ผู้พูดบอกถึงความรู้สึก)

5.4) ประโยคที่บอกถึงสิ่งที่อยากให้เกิดขึ้น (ผู้พูดบอกว่าเขาต้องการอะไร)

6) ความกล้าแสดงออกและการชักจูง (Assertion and Persuasion) บ่อยครั้งที่เราต้องการเสนอความคิดเห็นให้เป็นที่ยอมรับในที่ประชุมหรือกลุ่ม โดยไม่แสดงความก้าวร้าวออกมา ซึ่งวิธีการที่จะเสนอความคิดในกลุ่มให้ได้ผลนั้นจะต้องพิจารณา 2 ปัจจัยหลัก นั่นคือ เวลา และ ลักษณะของประโยคที่พูดซึ่งแสดงความจริงใจของผู้พูด

ดังนั้น ลักษณะของความกล้าแสดงออกเป็นความสามารถของบุคคลในการรักษาสติ ความเชื่อ ความรู้สึก ความคิดเห็น เป็นการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงออกทางหน้าตา ท่าทาง การใช้ภาษา ในการสื่อความในประโยคและมีความสามารถในการดำเนินการสนทนา ยุติการสนทนา กล่าวคำขอร้อง หรือ กล่าวคำปฏิเสธ ได้ถูกต้องเหมาะสมกับเวลาและสถานการณ์

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปลักษณะของความกล้าแสดงออก โดยได้แบ่งออกเป็น ลักษณะที่ไม่กล้าแสดงพฤติกรรม ลักษณะที่แสดงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมและลักษณะที่แสดงพฤติกรรมมากเกินไปจนกลายเป็นความก้าวร้าว

2.5.3 องค์ประกอบของความกล้าแสดงออกที่เหมาะสม

องค์ประกอบของความกล้าแสดงออกที่เหมาะสม นักจิตวิทยาและนักวิชาการได้กล่าวถึงดังต่อไปนี้

Wolpe (1973) ได้จำแนกองค์ประกอบของการกล้าแสดงออกไว้ดังนี้

1) การแสดงออกทางวาจาตามความรู้สึก และประสบการณ์ของตนเองโดยไม่ต้องอ้างเหตุผล

2) การแสดงความรู้สึกทางใบหน้าให้เหมาะสมกับเนื้อหา เมื่อมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น

3) การแสดงความขัดแย้งโดยไม่ฝืนใจหรือคล้อยตามในเรื่องที่ตนไม่เห็นด้วย โดยแสดงอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมในการแสดงความไม่เห็นด้วย

4) การใช้สรรพนามแทนตัวเองได้มากที่สุด

5) การแสดงความยอมรับการชมเชยของผู้อื่น

6) การตอบสนองอย่างเป็นธรรมชาติ และรวดเร็วที่สุดเท่าที่จะทำได้

นิโบล แก้วพวง (2558) ได้แบ่งองค์ประกอบของความกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมเป็น 2 องค์ประกอบได้แก่

1) พฤติกรรมด้านภาษาท่าทาง

1.1) การประสานสายตา หมายถึง การสบตาคู่สนทนา เพื่อบอกให้รู้ว่าผู้พูดนั้นมีความจริงใจในสิ่งที่พูด โดยไม่ใช่การจ้องหน้าคู่สนทนาที่จะสร้างความอึดอัด

1.2) การวางท่าทาง หมายถึง ท่าทางการยืนหรือการนั่งที่ผ่อนคลายไม่เกร็ง ขริมเกินไปและคล่องแคล่วองไว

1.3) น้ำเสียง หมายถึง ระดับความดังและจังหวะของน้ำเสียงที่แสดงถึงความรู้สึกที่แท้จริง

2) พฤติกรรมด้านภาษากาย

2.1) การพูดแสดงความรู้สึก หมายถึง สามารถแสดงออกถึงความชอบและความสนใจอย่างไม่ขัดเงิน

2.2) การพูดเกี่ยวกับตนเอง หมายถึง สามารถพูดเรื่องเล่าที่น่าสนใจและมีคุณค่าให้ผู้อื่นทราบได้ เมื่อถึงเวลาที่สมควรโดยไม่โมโหโอ้อวด หรือผูกขาดการสนทนาคนเดียว

2.3) การพูดพักท่าย หมายถึง สามารถพูดแสดงความเป็นมิตรกับบุคคลที่ต้องการรู้จักมากขึ้น ด้วยท่าทางยิ้มแย้มแจ่มใสที่ได้พบเจอ

2.4) การยอมรับและกล่าวคำชมเชย หมายถึง สามารถกล่าวคำชมเชยต่อผู้อื่นได้เมื่อเขาประสบความสำเร็จหรือภาคภูมิใจกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และสามารถยอมรับคำชมเชยด้วยความจริงใจ

2.5) การแสดงออกความคิดเห็น หมายถึง สามารถแสดงความคิดเห็นของตนทั้งเห็นด้วยและไม่เห็นด้วยให้ผู้อื่นรับฟังได้

2.6) การกล่าววาจาเพื่อรักษาสีทิต หมายถึง เมื่อถูกเอาเปรียบอย่างไม่ยุติธรรมสามารถกล่าวปฏิเสธ สามารถแสดงสิทธิของตนเองและขอให้ผู้อื่นปฏิบัติต่อตนเองด้วยความยุติธรรมโดยไม่ทะเลาะหรือโกรธผู้อื่น

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าองค์ประกอบของความกล้าแสดงออกที่เหมาะสมนั้น ประกอบด้วยการสื่อสารที่ไม่ใช้คำพูด ได้แก่ สายตา ท่าทาง น้ำเสียง การแสดงสีหน้า อารมณ์ และการสื่อสารที่ใช้คำพูด ได้แก่ การแสดงความคิดเห็น ความรู้สึก การแสดงความต้องการ การกล่าวปฏิเสธ และการกล่าวยอมรับคำติชม

2.5.4 วิธีการฝึกความกล้าแสดงออก

ความแสดงออกนั้นเป็นพฤติกรรมที่สามารถฝึกให้เกิดขึ้นในแต่ละบุคคลได้ โดยเลือกใช้วิธีการในการฝึกได้อย่างหลากหลาย ดังที่มีผู้เสนอไว้ดังนี้

Alberti and Emmons (1986) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการฝึกความกล้าแสดงออกไว้ว่า ผู้เข้ารับการฝึกความกล้าแสดงออกจะต้องได้รับการฝึกเป็นพิเศษในเรื่องต่อไปนี้

- 1) การประสานสายตา (Eye Contact) คือ การมองของบุคคลที่พูดอย่างตรงไปตรงมา และมองประสานตาอย่างสม่ำเสมอ
- 2) การวางตัว (Body Posture) เป็นลักษณะการเผชิญหน้า การยืน หรือนั่งที่ เป็นไปอย่างเหมาะสม ซึ่งจะทำให้เรื่องราวที่พูดมีน้ำหนักมากยิ่งขึ้น
- 3) การแสดงท่าทาง (Gesture) ที่เหมาะสม จะทำให้เรื่องราวที่พูดมีความหนักแน่นยิ่งขึ้น
- 4) การแสดงออกทางใบหน้า (Facial Expression) ได้สอดคล้องกับเรื่องที่จะพูด หรือเรื่องที่กำลังพูด ซึ่งเป็นการแสดงพฤติกรรมกล้าแสดงออกที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
- 5) น้ำเสียง ถ้อยคำและระดับเสียง (Voice Tone Inflection and Volume) การพูดเสียงเรียบ กระชับเบา ๆ จะเป็นการยากในการชักจูงให้ผู้อื่นเชื่อถือได้โดยไม่ต้องบังคับ
- 6) จังหวะในการพูด (Timing) การเลือกจังหวะที่เหมาะสมในการพูดเป็นสิ่งที่จำเป็น ซึ่งส่งผลทำให้ประสบความสำเร็จได้ในส่วนหนึ่ง
- 7) เนื้อหาที่จะพูด (Content) บุคคลมักมีความลังเลใจเนื่องจากไม่รู้ว่าจะพูดอะไร จึงต้องมีการฝึกการพูดในบางสิ่งบางอย่าง เพื่อที่จะให้ผู้ฟังได้รู้ถึงความรู้สึกที่แท้จริงของผู้พูดในขณะนั้นได้
- 8) การฟัง (Listening) การแสดงให้ผู้พูดทราบถึงความสนใจฟัง การสะท้อนความคิดเห็น การแสดงสีหน้า ท่าทางที่เหมาะสมในขณะนั้น

ละอ อโพธิกรรมย์ (2555) ได้กล่าวถึงตัวอย่างวิธีการเสริมสร้างความกล้าแสดงออกไว้ ดังนี้

1) ภาพพจน์ที่ดีต่อตนเอง เป็นการสร้างบรรยากาศที่ทำให้ผู้เรียนได้พิจารณาถึงข้อดีของตนเอง เช่น การให้นักเรียนหลับตาแล้วนึกถึงความดีของตนเอง โดยครูอาจจะเป็นผู้บรรยายคุณธรรมเหล่านั้นทำให้เด็กเกิดการรับรู้ว่าเป็นบุคคลที่มีคุณค่า

2) ภาพพจน์ที่ดีต่อผู้อื่น การฝึกให้ผู้เรียนยอมรับตนเองและผู้อื่น โดยใช้กิจกรรมสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้อื่น (เพื่อน) เช่น การชื่นชมและยอมรับผลงานของเพื่อน แล้วพร้อมที่จะนำสิ่งที่ดีนำไปปรับปรุงใช้เพื่อพัฒนาตนเอง

3) การมองโลกในแง่ดี เป็นการสร้างจิตสำนึกที่ดีให้ตนเองมีคุณค่า เป็นการมองตนเองและผู้อื่น ในด้านบวก อีกทั้งเชื่อว่าทุกคนมีพื้นฐานทางจิตใจที่ดีและพร้อมที่จะพัฒนาตนเองอยู่เสมอ เช่น ทักทายมองว่า ที่นายยอดชาย ไม่ค่อยสนิทกับเพื่อนหรือออกไปสังสรรค์บ่อยๆ เป็นคนประหยัด แต่ยอดชายก็เป็นที่รักของเพื่อนๆ เพราะชอบช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ

4) มีความฉลาดทางอารมณ์ เป็นการควบคุมตนเองในด้านพฤติกรรมกล้าแสดงออก โดยการควบคุมสภาวะจิตใจให้มั่นคงและเกิดความสุข เช่น การใช้ศิลปะและดนตรี เพื่อให้เกิดสมาธิและความมั่นคงทางด้านอารมณ์

5) โอกาส เป็นการสร้างสถานการณ์ที่ทำให้เด็กฝึกพฤติกรรมกล้าแสดงออก เช่น การเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระหรือการให้เด็กได้แสดงความสามารถ โดยไม่จำกัดกิจกรรม และเพื่อให้เด็กได้ใช้ศักยภาพที่มีอยู่อย่างสร้างสรรค์

6) การเสริมแรง (Reinforcement) คือการทำให้ความถี่ของพฤติกรรมเพิ่มขึ้น อันเป็นผลเนื่องมาจากผลกรรมที่ตามหลังพฤติกรรมนั้น

6.1) การเสริมแรงทางบวก (Positive Reinforcement) หมายถึง สิ่งของ คำพูด หรือสถานการณ์ที่จะช่วยให้พฤติกรรมเกิดขึ้นอีก หรือสิ่งทำให้เพิ่มความน่าจะเป็นไปได้ของการเกิดพฤติกรรม คุณครูอาจจะชมเมื่อนักเรียนทำสิ่งนั้นได้ดี เช่น เก่งมากค่ะ ดีมากค่ะ และยอดเยี่ยมมาก เป็นต้น

6.2) การเสริมแรงทางลบ (Negative Reinforcement) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงสภาพการณ์หรือเปลี่ยนแปลงบางอย่างก็อาจจะทำให้นักแสดงพฤติกรรมได้ เช่น การพูดตำหนิเพื่อให้เด็กรู้ว่าพฤติกรรมที่แสดงออกไม่เหมาะสม

จากที่กล่าวมาข้างต้น สรุปได้ว่าการที่เด็กกล้าแสดงออกนั้นต้องพัฒนาจากการได้ฝึกบ่อย ๆ ฝึกซ้ำ ๆ จึงจะเคยชินและจะกลายเป็นปฏิกิริยาของการกระทำต่าง ๆ หรือการพูด โดยอาศัยช่องทางหรือวิธีต่าง ๆ ในการฝึกกระทำหรือพูด และเสริมด้วยปัจจัยภายในที่มีอยู่ในตัวของตนเอง คือความ

สมบูรณ์ของร่างกายและจิตใจ และปัจจัยภายนอกที่ได้จากบุคคลรอบข้างที่เป็นกำลังใจอาจจะเป็นคำชม การยกย่อง ขอมรับหรือสนับสนุนในการกระทำแก่เด็กเหล่านั้น ก็จะทำให้ได้เด็กที่มีความกล้าแสดงออกได้อย่างเหมาะสม

2.6 ความพึงพอใจ

2.6.1 ความหมายของความพึงพอใจ

Campbell (1976, pp. 117 – 124) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกภายในที่แต่ละคนเปรียบเทียบระหว่างความคิดเห็นต่อสภาพการณ์ที่อยากให้เป็นหรือคาดหวัง หรือรู้สึกว่าจะสมควรจะได้รับ ผลที่ได้จะเป็นความพึงพอใจหรือไม่พึงพอใจเป็นการตัดสินใจของแต่ละบุคคล

Good (1995, p. 27) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง สภาพหรือระดับความพึงพอใจที่เป็นผลมาจากความสนใจ และเจตคติของบุคคลที่มีต่องาน

จิตตินันท์ เดชะคุปต์ และคณะ (2555, น. 12) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ภาวการณ์ที่แสดงออกถึงความรู้สึกในทางบวกของบุคคลอันเป็นผลจากการเปรียบเทียบการรับรู้จากสิ่งที่ได้รับจากการบริการ ไม่ว่าจะเป็นการรับบริการหรือการให้บริการในระดับที่ตรงกับการรับรู้สิ่งที่คาดหวังเกี่ยวกับการบริการนั้น

น้ำดิน เทียมแก้ว (2556, น. 7) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า หมายถึง ความรู้สึกชอบ หรือพอใจที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง หรือต่อองค์ประกอบและสิ่งจูงใจในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดี เมื่อได้รับการตอบสนองตามความต้องการของตนเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกพึงพอใจ ชอบใจในการร่วมปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย วัดได้โดยแบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง น้อย

2.6.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

2.6.2.1 ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Theory Motivation)

มาสโลว์ (Maslow, 1962 อ้างถึงใน ทิศนา แคมมณี, 2554, น. 69) ค้นหาวีธีที่จะอธิบายว่า ทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่ง ทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้นเพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่น คำตอบของมาสโลว์ คือ ความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ได้จัดลำดับความต้องการตามความสำคัญ คือ

- (1) การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ สามารถเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของบุคคล
- (2) การช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี จำเป็นต้องตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน
- (3) การจัดการเรียนรู้ หากครูค้นหาค้นหาได้ว่านักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับใด ก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของนักเรียนมาเป็นแรงจูงใจช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี
- (4) การช่วยให้นักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานอย่างเพียงพอ การให้อิสราภาพและเสรีภาพแก่นักเรียน การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิด ประสิทธิภาพในการจัดตนเองตามสภาพความเป็นจริง

2.6.2.2 ทฤษฎีสัมพันธเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory)

การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกิริยาตอบสนองเชื่อมต่อเข้ากับสิ่งเร้าอย่างเหมาะสม หรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการเชื่อมโยงหรือพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้นร่างกายความพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนองที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมา ได้แก่

- (1) กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้านักเรียนมีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ
- (2) กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจจะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ ในที่สุดอาจลืมได้

(3) กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง ถ้านำมาใช้บ่อย ๆ ก็จะเกิดความมั่นคงในการเรียนรู้

(4) กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะเรียนต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

2.6.2.3 ทฤษฎีแรงจูงใจของ فروยด์

فروยด์ (Freud, 1940 อ้างถึงใน พูนเพิ่ม เสรีวิชัยสวัสดิ์ และเกิดศิริ เจริญวิศาล, 2562) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วยสร้างให้เกิดพฤติกรรม فروยด์พบว่า บุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พุดคำที่ไม่ตั้งใจพูด มีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

2.6.2.4 Shelli (1995) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกในทางบวกและความรู้สึกในทางลบ ความรู้สึกในทางบวกเป็นความรู้สึกที่เมื่อเกิดขึ้นแล้วทำให้ความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับและความสุขนี้สามารถทำให้เกิดความสุขหรือความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้น จะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมีผลต่อบุคคลมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่น ๆ ความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกและความสุขมีความสัมพันธ์กันอย่างสลับซับซ้อนและระบบความสัมพันธ์ของความรู้สึกทั้งสามนี้เรียกว่าระบบความพึงพอใจ โดยความพึงพอใจจะเกิดขึ้นเมื่อระบบความพึงพอใจมีความรู้สึกทางบวกมากกว่าความรู้สึกทางลบ

2.6.3 แบบวัดความพึงพอใจ

ระพินทร์ โพธิ์ศรี (2549, น. 33) ให้ความหมายของแบบวัดความพึงพอใจว่าเป็นเครื่องมือวัดความพอใจต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น ความพึงพอใจต่อการทำงาน ความพึงพอใจที่มีต่อชุดการสอนที่ใช้ประกอบการเรียนรู้

สมนึก ภัททิยธนี (2549, น. 37 - 43) การวัดความพึงพอใจจะใช้แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) เป็นเครื่องมือ โดยเฉพาะการเก็บรวบรวมข้อมูลทางสังคมศาสตร์ เพราะเป็นวิธีที่สะดวก และสามารถใช่วัดได้อย่างกว้างขวาง ทั้งข้อมูล ข้อเท็จจริง โดยมีคำถามเป็น

ตัวกระตุ้น เร่งเร้าให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ออกมาใช้ในการประเมินหรือพิจารณาตนเองหรือสิ่งอื่น ๆ ใช้ทั้ง ในการประเมินการปฏิบัติกิจกรรมทักษะต่าง เช่น ความพึงพอใจ เจตคติ แรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ ความสนใจ เป็นต้น

บุญชม ศรีสะอาด (2553, น. 74) กล่าวถึง แบบวัดความพึงพอใจที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- 1) ความถูกต้องในสิ่งที่ต้องการจะวัดซึ่งเป็นแบบวัดที่ข้อความต่าง ๆ จะมีความสัมพันธ์กันสูงมาก
- 2) ความเชื่อถือได้แบบวัดชนิดนี้ต้องมีผลลัพธ์ที่แน่นอน สามารถนำมาวิเคราะห์ได้ง่ายและจะมีคำถามหลายข้อที่วัดแต่ละลักษณะของความพอใจในการทำงาน
- 3) ภาษา ข้อคำถามจะต้องใช้ภาษาชัดเจน ไม่คลุมเครือและเข้าใจง่าย
- 4) เนื้อหาแบบวัดจะต้องมีข้อความทุกข้อครอบคลุมประเด็นของวัตถุประสงค์การวิจัย

สรุปได้ว่า การวัดความพึงพอใจผู้วิจัยออกแบบการวัดแยกองค์ประกอบ จัดทำเป็นแบบสอบถามความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ และนำผลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจ ในการเรียนซึ่งผลการเรียนจะมีความสัมพันธ์กันในทางบวก ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนได้รับการตอบสนองทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดความสุขของชีวิต และการวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การรายงานตน การสัมภาษณ์ เทคนิคจินตนาการ การวัดทางสรีระ และแบบสอบถาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวก ความเหมาะสม ตลอดจนความมุ่งหมายของการวัด จึงจะส่งผลให้การวัดมีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยในประเทศ

ชนพรรณ เพชรเศษ (2563) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มชาติพันธุ์ลาวเวียง อำเภออุ้มทอง จังหวัดสุพรรณบุรี การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังการจัดกิจกรรมแบบบูรณาการผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มชาติพันธุ์ลาวเวียงที่ได้รับ

การจัดกิจกรรมบูรณาการผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่นมีทักษะความคิดสร้างสรรค์โดยรวมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

น้ำฝน ทาทอง (2563) ได้ศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนา ทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย 2) เปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคป ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคปสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กเกิดเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการทำกิจกรรม 2) ผลการเปรียบเทียบทักษะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคป มีค่าร้อยละพัฒนาสูงขึ้น 33.54 แสดงว่าการจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไม้ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาการด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความคิดยืดหยุ่นและความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้นซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ศุภรักษ์ ฮามคำไพ (2563) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาที่ 14 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานีเขต 3 โดยการจัดประสบการณ์ที่เน้นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการปฏิบัติการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การจัดประสบการณ์ที่เน้นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และเพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการปฏิบัติการ ผลการวิจัยพบว่า 1) การปฏิบัติการที่เน้นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์มีลักษณะบันไดเวียน 4 วงจรแต่ละวงจรประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นการวางแผน 2) ขั้นการปฏิบัติการและการสังเกต และ 3) ขั้นสะท้อนผลการปฏิบัติการมีการจัดกิจกรรมที่เน้นทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ 8 ทักษะ เป็นรูปแบบที่เปิดโอกาสให้เด็กปฐมวัยมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม มีประสบการณ์ตรงได้ลงมือปฏิบัติจริง 2) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีความคิดสร้างสรรค์หลังปฏิบัติการสูงกว่าก่อนปฏิบัติการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

รุสนี เจะเตะ และคณะ (2562) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษาที่มีต่อความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2 วัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการจัดกิจกรรมตาม

แนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษาและศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา ผลการวิจัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา มีความสามารถในการคิดวิเคราะห์สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา โดยภาพรวม มีความพึงพอใจในระดับมาก

สุรดาพิน เริงพานิช (2561) ได้ศึกษาการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโป่งข่อยผ่านกิจกรรมการเล่านิทานหน้าชั้นเรียน มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาล 3 ขวบ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโป่งข่อย ผ่านกิจกรรมการเล่านิทานหน้าชั้นเรียน โดยใช้แบบสังเกตและการนำเสนอการเล่านิทานหน้าชั้นเรียนของเด็กปฐมวัยพบว่า เด็กกลุ่มเป้าหมายจำนวน 8 คน มีการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมการกล้าแสดงออกดังนี้ 1) พฤติกรรมการกล้าแสดงออกมากขึ้นคิดเป็นร้อยละ ดังนี้ สัปดาห์ที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 39.68 สัปดาห์ที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 66.56 และสัปดาห์ที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 89.06 2) พฤติกรรมการกล้าแสดงออกมากขึ้นมีค่าเฉลี่ยดังนี้ สัปดาห์ที่ 1 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 15.87 สัปดาห์ที่ 2 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 26.62 และสัปดาห์ที่ 3 ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 35.62 และจากผลการสังเกตการจัดการเรียนการสอนโดยให้เด็กมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมหน้าชั้นเรียน และมีการเสริมแรงโดยครูและเพื่อน ๆ คอยให้กำลังใจ มีคำชมเชยในการทำกิจกรรมทำให้เด็กกล้าแสดงออกมากขึ้น

พนิดา ขอดราช (2561) ได้ศึกษาการพัฒนารูปแบบการสอน BHC เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นพื้นฐานในการพัฒนาการเรียนการสอน BHC เพื่อพัฒนาการเรียนการสอน BHC เพื่อทดลองใช้รูปแบบการสอน BHC และเพื่อตรวจสอบรูปแบบการสอน BHC ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการสำรวจความต้องการจำเป็นพื้นฐานในการพัฒนาการเรียนการสอน BHC โดยภาพรวมพบว่า ความต้องการจำเป็นพื้นฐานทั้ง 3 กลุ่มอยู่ในระดับมากที่สุด คือ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.13 และผลจากการสนทนากลุ่ม ทั้งสามกลุ่มมีความคิดเห็นว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในระดับต่ำ 2) ผลการพัฒนาการเรียนการสอน BHC ปรากฏว่ารูปแบบการสอน BHC เป็นแนวทางที่สร้างขึ้นจากความคิด ทฤษฎี หลักการของทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ และบรูเนอร์ แนวคิดการใช้สมองเป็นฐาน ไฮสโคป และคอนสตรัคติวิสต์ที่มีความสอดคล้องสัมพันธ์กันทั้งนี้เพื่อให้การใช้รูปแบบดังกล่าวเกิดประโยชน์ จึงมีองค์ประกอบสำคัญ 3 องค์ประกอบ คือ (1) ระดมสมอง (2) ประดิษฐ์ผลงาน (3) สรุป นำผลงานจัดแสดง และการพิจารณา

ความสอดคล้องของรูปแบบการสอน BHC ได้ค่า IOC เท่ากับ 0.88 3) ผลการทดลองใช้รูปแบบการสอน BHC ทั้ง 3 กลุ่มได้ค่าประสิทธิภาพ/สูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ตั้งไว้ทั้ง 3 กลุ่ม ผลการตรวจสอบรูปแบบการสอน BHC สรุปได้ดังนี้ว่า (1) ผลการหาประสิทธิภาพของรูปแบบการสอน BHC ได้ค่าประสิทธิภาพ 81.86/84.25 (2) ความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอน BHC สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (3) ทักษะการคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยรูปแบบการสอน BHC สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐมา มหาสุคนธ์ (2561) ได้ศึกษาการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 วัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการจัดประสบการณ์แบบปกติ 2) เปรียบเทียบด้านทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียน และหลังเรียน ด้วยการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคป 3) เปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ระหว่างการจัดประสบการณ์แบบไฮสโคปและการจัดประสบการณ์แบบปกติ ผลการวิจัยพบว่า 1) ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยการจัดประสบการณ์แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ด้วยการจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคป หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1 ที่ได้รับจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคปสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิไลดา ตรีตุนา (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) สร้างและทดสอบประสิทธิภาพการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยตามเกณฑ์ 75/75 2) ใช้และศึกษาผลการใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย (1) ศึกษาความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป (2) เปรียบเทียบความสามารถทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยหลังได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปกับเกณฑ์ร้อยละ 75 ผลการศึกษพบว่า 1) การจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย มีความเหมาะสมอยู่

ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}$ = 4.52, S.D. = 0.69) และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 75.80/76.88 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 75/75 2) ผลการใช้ และศึกษาผลการใช้การจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ความสามารถทางด้านคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัยในแต่ละด้าน หลังได้รับการจัดการเรียนรู้ มีคะแนนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรณีการ สุริยะมาตร (2560) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคปในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย วัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยผ่านการจัดกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคป 2) ศึกษาค่าดัชนีประสิทธิผลของการจัดกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคป 3) เปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยระหว่างก่อนและหลังการจัดกิจกรรมเสรีโดยใช้แนวคิดของไฮสโคป ผลการวิจัยพบว่า 1) เด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคป นักเรียนมีระดับพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.31, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงจากค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ พฤติกรรมการร่วมมือ ($\bar{X}$ = 2.90, S.D. = 0.59) รองลงมา พฤติกรรมการช่วยเหลือ ($\bar{X}$ = 2.33, S.D. = 0.549) และพฤติกรรมความไม่เห็นแก่ตัว ($\bar{X}$ = 2.32, S.D. = 0.54) ตามลำดับ 2) ค่าดัชนีประสิทธิผล (E.I.) ของการจัดกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคป ในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย พบว่า มีค่าเท่ากับ 0.7730 ซึ่งแสดงว่าการจัดกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคป ทำให้เด็กปฐมวัยมีความก้าวหน้าทางการเรียนรู้คิดเป็นร้อยละ 77.30 3) เด็กปฐมวัยที่ได้รับการพัฒนาด้วยกิจกรรมเสรีตามแนวคิดของไฮสโคปมีพฤติกรรมทางสังคมเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการพัฒนาย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จุฬาลักษณ์ คำมูล (2560) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบความสามารถทางภาษา ความสามารถทางคณิตศาสตร์และความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีความมุ่งหมายเพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 2) ศึกษาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป 3) เปรียบเทียบความสามารถทางคณิตศาสตร์และความสามารถทางวิทยาศาสตร์ หลังเรียนของนักเรียนระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์ การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป และ 4)

ศึกษาพัฒนาการความสามารถความฉลาดทางด้านอารมณ์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ผลการวิจัยพบว่า 1) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 83.46/79.53 และ 85.57/77.09 ตามลำดับ ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 2) ดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีค่าเท่ากับ 0.3700 และ 0.4015 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าทางการเรียนคิดเป็นร้อยละเท่ากับ 37.00 และ 40.15 ตามลำดับ 3) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน มีความสามารถทางคณิตศาสตร์สูงกว่ากลุ่มที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่นักเรียนทั้งสองกลุ่มมีความสามารถทางภาษาไม่แตกต่างกัน 4) นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีแนวโน้มของคะแนนความฉลาดทางอารมณ์ในแต่ละระยะทั้งสามระยะเพิ่มขึ้น ตามลำดับ

2.7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Randall (2010) ได้ศึกษาการค้นหาคำตอบของข้อสงสัยเกี่ยวกับการจัดโปรแกรมสำหรับเด็กในวัยก่อนเข้าเรียนหรือวัยก่อนระดับประถมศึกษา (Pre - School Program) ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งเป็นกลุ่มที่ใช้โปรแกรมตามแนวคิดของไฮสโคป อีกส่วนหนึ่งเป็นกลุ่มที่จัดประสบการณ์ของศูนย์ผู้ปกครองและเด็กแห่งชิคาโกและกลุ่มที่เข้าร่วมโครงการอะเบเชดาเรียน (Abecedarian Project) ว่าได้บรรลุผลในด้านคุณภาพทางการวิชาการ และผลกระทบทักษะทางสังคมเชิงบวกกับผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวตามที่กล่าวอ้างหรือไม่เนื่องจากเป็นเรื่องยากที่จะสรุปลงความเห็นว่าคำกล่าวอ้างนั้น ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาผลกระทบของการจัดโปรแกรมก่อนวัยเรียนกับกลุ่มเด็กในรัฐเวอร์จิเนีย ซึ่งเป็นเขตพื้นที่ที่ได้นำวิธีการจัดประสบการณ์ดังกล่าวมาใช้ในระยะแรกโดยศึกษาผลกระทบด้านผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการของนักเรียนกลุ่มเสี่ยง (At - Risk Students)

Thomas (2010) ได้ศึกษากรณีการใช้กิจกรรมหลักสูตรตามแนวคิดไฮสโคป (High/ Scope) กับเด็กในระดับก่อนประถมศึกษาและการเตรียมความพร้อมเพื่อเข้าเรียนชั้นอนุบาล ในโรงเรียนเขตเมือง พิตส์โกรฟ (Pittsgrov Township School) ซึ่งเป็นความต้องการในการสนับสนุนให้โรงเรียนที่จัดโปรแกรมประสบการณ์ระดับก่อนเข้าเรียน เพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณค่าและคุณภาพการจัด

โปรแกรมดังกล่าวการจัดประสบการณ์ระดับก่อนเข้าเรียน จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงมาตรฐาน ด้านเนื้อหาหลักสูตรที่จะเชื่อมต่อหลักสูตรและประสบการณ์ในระดับประถมศึกษาโรงเรียนพิทส์โกรฟ (Pittsgrov Township School) เริ่มใช้โปรแกรมหรือหลักสูตรส่งเสริมการอ่านและการเขียน สำหรับเด็กก่อนวัยเรียนเป็นเวลา 4 ปี โดยยอมรับและนำเอาหลักสูตรดังกล่าวไปใช้ในโรงเรียน ได้แก่ หลักสูตรตามแนวคิดไฮสโคป ซึ่งมีความเหมาะสมกับการนำไปพัฒนาเด็กในวัยนี้ การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงสำรวจความคิดเห็นและการรับรู้ของครูในโรงเรียนอนุบาล (Pittsgrov Kindergarten) เพื่ออธิบายว่า เด็กที่มีส่วนร่วมในการรับประสบการณ์ตามขอบข่ายโปรแกรมก่อนวัยเรียน (Preschool Program) ตามแบบ High/Scope จะมีความพร้อมในการเรียนรู้ประสบการณ์ในระดับอนุบาล มากกว่าเพื่อนในระดับชั้นเรียนที่ไม่ได้เรียนผ่าน โปรแกรมเตรียมความพร้อมด้วยกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปหรือไม่ ซึ่งผลการสังเกตของครูผู้สอนพบว่า เด็กชั้นอนุบาลที่มีประสบการณ์ก่อนวัยเรียนด้วย กิจกรรมไฮสโคปและกลุ่มที่ไม่มีประสบการณ์ในกิจกรรมไฮสโคปไม่นับสำคัญของความแตกต่างด้านความพร้อมในกิจกรรมการเรียนรู้ในระดับอนุบาล โดยที่ความพร้อมของผู้เรียนจะเป็นความรู้ และการใช้ทักษะเชิงปริมาณที่ต้องการตามกรอบหลักสูตร หรือ โปรแกรมการศึกษาระดับปฐมวัย

Keenya (2009) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการใช้หลักสูตร ไฮสโคป กับหลักสูตรทางเลือกในการเตรียมนักเรียนก่อนอนุบาลสู่ชั้นอนุบาล มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างหลักสูตรไฮสโคปกับความพร้อมของนักเรียนชั้นอนุบาล กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย นักเรียนชั้นอนุบาล จำนวน 63 คน กลุ่มแรก ประกอบด้วย นักเรียน 29 คน สอนด้วยหลักสูตรไฮสโคป และกลุ่มที่ 2 นักเรียน 34 คน สอนด้วยหลักสูตรทางเลือก การวิจัยชี้วัดได้ว่าความแตกต่างไม่นับสำคัญทางสถิติ ในวิชาคณิตศาสตร์ ภาษา ศิลปะ ของนักเรียนที่สอนด้วยการใช้หลักสูตรไฮสโคป และหลักสูตรทางเลือก การศึกษาครั้งนี้ สนับสนุนงานวิจัยให้ส่งเสริมการใช้หลักสูตรปฐมวัยด้วยการกำหนดเป้าหมายทั้งการพัฒนา ทางวิชาการและทักษะทางสังคม เป็นลำดับ ทำให้เกิดการพัฒนาเชิงบวกทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

Peyton (2005) ได้ศึกษาความก้าวหน้าของการจัดการศึกษาโดยใช้หลักสูตรแบบไฮสโคปของประเทศไอร์แลนด์ได้จัดให้มีการแลกเปลี่ยนกันระหว่างวิทยากร ผู้เข้าร่วมงานและตัวแทนจากประเทศไอร์แลนด์ อังกฤษ อเมริกา ทวีปยุโรป และแอฟริกาใต้ ได้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ถึงประสบการณ์ในการใช้หลักสูตรไฮสโคป ประโยชน์ในระยะยาวของการใช้หลักสูตรไฮสโคปร่วมทางประสิทธิภาพในการส่งเสริมยกระดับการเรียนรู้ผลสัมฤทธิ์ของโรงเรียน และความสามารถใน

การทำงานในอนาคต ทั้งยังช่วยลดปัญหาการนำความรู้ไปใช้ในทางที่ผิด ปัญหาการว่างงานปัญหาอาชญากรรม และปัญหาการตั้งครุฑในกุ่มวัยรุ่นจากการใช้แนวคิด วางแผนลงมือปฏิบัติ และบทบาทในการวางแผน จัดกิจกรรมประจำวันให้กับนักเรียนด้วยกิจกรรมที่หลากหลายสอดคล้องไปตามบริบทของชุมชนและวัฒนธรรมประเทศ

ดังนั้น สรุปได้ว่า จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศและต่างประเทศ แสดงให้เห็นว่า การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำผ่านมุมกิจกรรมที่หลากหลายที่มีสื่อ และการจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กเป็นตัวช่วย เพราะการเรียนรู้แบบลงมือกระทำจะเกิดขึ้นอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดในกิจกรรมที่พัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมกับพัฒนาการ โดยปล่อยให้เด็กปฐมวัยเป็นผู้ริเริ่มการเล่นหรือกิจกรรมต่าง ๆ อย่างอิสระด้วยตัวเอง ซึ่งถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาเด็ก และเป็นแนวทางการเรียนการสอนที่น่าสนใจ เพราะเน้นในการพัฒนาศักยภาพของเด็กอย่างแท้จริง โดยการจัดกิจกรรมและจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายตามธรรมชาติของการเรียนรู้ จะช่วยให้เด็กปฐมวัยได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ความกล้าแสดงออก และมีพัฒนาการด้านสติปัญญาที่ดีขึ้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย



บทที่ 3

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยเรื่องการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

- 3.1 รูปแบบของการวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

3.1 รูปแบบของการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง ใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design เก็บข้อมูลจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก และแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ซึ่งมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้

E	O1	X	O2
---	----	---	----

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

E หมายถึง กลุ่มทดลอง (Experimental Group)

O1 หมายถึง การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกก่อนการทดลองโดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิด ไฮสโคป

X หมายถึง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และพฤติกรรมความกล้าแสดงออกโดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

O2 หมายถึง การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกหลังการทดลองโดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

3.2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4–5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 ที่โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 6 ห้อง มีเด็กจำนวน 138 คน โดยแต่ละห้องจะมีเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน แบบคละกัน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้อง มีจำนวนเด็ก 22 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีจำนวน 4 ชนิด ดังนี้

3.3.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ นำมาสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบเรียนละ 40 นาที โดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 คาบ รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์

3.3.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบจากการวาดภาพก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป นำมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT –DP) ของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986) มีเกณฑ์การให้คะแนนจากแบบทดสอบภาพ ประกอบด้วยการวัด 11 ข้อใหญ่ 4 ข้อย่อย 7 ในองค์ประกอบ ได้แก่ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดยืดหยุ่น 3) ความคิดริเริ่ม 4) ความคิดละเอียดลออ 5) ความกล้าเสี่ยง 6) อารมณ์ขัน และ 7) การสร้างเรื่องราว รวมจำนวน 11 ข้อใหญ่ 4 ข้อย่อย มีคะแนนทั้งหมด 72 คะแนน

3.3.3 แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย กำหนดเป็นพฤติกรรม 5 ด้าน ได้แก่ 1) การแสดงออกทางการพูด 2) การแสดงออกทางสีหน้า 3) การทำงานของเด็ก 4) การยอมรับคำวิจารณ์ และ 5) การควบคุมตนเอง วัดได้จากแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย จำนวน 15 ข้อ ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ ดี พอใช้ และปรับปรุง

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 8 ข้อ ใน 2 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และ 2) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ มาก ปานกลาง และน้อย

3.4 การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.4.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบละ 40 นาที โดยใช้การจัดการเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์ มีวิธีการดำเนินการสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ ดังนี้

1) ศึกษาและวิเคราะห์ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 รวมถึงหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน

2) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และหลักการที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีหลักการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การวางแผน (Plan) ครูพูดคุยกับเด็กว่าต้องการทำกิจกรรมอะไร
อย่างไร

ขั้นที่ 2 การปฏิบัติ/การทำงาน (Do/Work Time) ลงมือปฏิบัติครูเป็นผู้ให้คำแนะนำเท่านั้น

ขั้นที่ 3 การทบทวน (Recall Time) เด็กนำเสนอผลงานที่ได้ทำ และเล่าประสบการณ์ที่ได้ลงมือทำ ว่าทำตามที่ได้วางแผนไว้หรือไม่

3) ดำเนินการสร้างแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ได้แก่ แผนที่ใช้การจัดประสบการณ์ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบเรียน คาบละ 40 นาที โดยใช้การจัดประสบการณ์สัปดาห์ละ 3 คาบเรียน รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	หน่วยการเรียนรู้	แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้	เวลา (นาที)
1	หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สนุกเรียนรู้ผัก ผลไม้	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 1 : สร้างภาพด้วยสีเทียน	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 2 : สร้างภาพด้วยสีไม้	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 3 : สร้างภาพด้วยสีน้ำ	40
2	หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดอกไม้แสนสวย	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 4 : พิมพ์ภาพจากดอกไม้	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 5 : พิมพ์ภาพจากฟองน้ำ	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 6 : พิมพ์ภาพจากนิ้วมือ	40
3	หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กลางวันหรือกลางคืน	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 7 : ภาพปะติดจากกระดาษ	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 8 : ภาพปะติดจากเมล็ดพืช	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 9 : ภาพปะติดจากผ้า	40
4	หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรา รักสัตว์	แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 10 : ปั้นดินน้ำมันสัตว์เลี้ยง	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 11 : ปั้นดินน้ำมันสัตว์บก	40
		แผนการจัดประสบการณ์เรียนรู้ที่ 12 : ปั้นดินน้ำมันสัตว์น้ำ	40

4) นำเสนอแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาความสอดคล้องของผลการเรียนรู้และการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงให้เหมาะสม

5) นำเสนอแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยและจิตวิทยาเด็ก จำนวน 3 คน โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence หรือ IOC) และแสดงความคิดเห็นเพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ซึ่งจะนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

+1	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์
0	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่าไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับจุดประสงค์
-1	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่าไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างเนื้อหาและวัตถุประสงค์ ได้ค่าความสอดคล้อง 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานสูงจากสูตรดังนี้

$$IOC = \sum R / N \quad (3-1)$$

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

6) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้ กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 23 คน เพื่อทดสอบด้านเนื้อหาและเวลา

7) นำแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (Drawing Production) ของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986, pp. 138-155) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของ เจเลน และเออร์บัน ดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี หลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน

2) ศึกษาการใช้แบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบ

3) ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน เป็นการทดสอบรายบุคคลโดยใช้กระดาษและดินสอ โดยเตรียมสิ่งที่กำหนดเป็นสิ่งไว้ไว้ในกระดาษชิ้นส่วนเล็ก ๆ ที่มีขนาดและรูปที่แตกต่างกัน เช่น จุด เส้นประ ครึ่งวงกลม มุมฉาก รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด อยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ เด็กสามารถวาดภาพได้ตามจินตนาการ มีการกำหนดเวลาและมีเกณฑ์เป็นหลักในการประเมินความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 เด็กจะได้รับกระดาษและดินสอไม่มียางลบ เพื่อไม่ให้เปลี่ยนแปลงภาพที่วาด

ขั้นที่ 2 เด็กอ่านคำสั่งแบบทดสอบตามครูชี้ๆ และชัดเจน

ขั้นที่ 3 มีเวลาทำ 15 นาที จากนั้นเก็บข้อสอบ เขียนชื่อ อายุ เพศ ชื่อเรื่องหรือชื่อภาพ และเวลาในการทำแบบทดสอบ ที่มุมขวาของกระดาษ

4) เกณฑ์การประเมินแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน และเกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบ มีหลักเกณฑ์ดังนี้

4.1) การต่อเติม (Cn: Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

4.2) ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4.3) ภาพสร้างชิ้นใหม่ (NE: New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำ ๆ ภาพที่เหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซ้ำ ๆ กัน จะได้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4.4) การต่อเนื้องด้วยลายเส้น (CL: Connections made with lines) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3 หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกจะได้รับคะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้ คือ 6 คะแนน

4.5) การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (CTH: Connections made that Contribute to a theme) ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้น ก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่าง ๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4.6) การข้ามเส้นกั้นเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดนอกกรอบใหญ่ (BID: Boundary Breaking Fragment-dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

4.7) การข้ามเส้นกั้นเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (BFI: Boundary Breaking being Fragment-dependent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

4.8) การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้-ไกล หรือวาดภาพในลักษณะสามมิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นมิติ มีความลึกหรือใกล้-ไกล ให้คะแนน 6 คะแนน

4.9) อารมณ์ขัน (Hu: Human) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินในหลาย ๆ ทาง เช่น

- (1) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด
- (2) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป
- (3) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4.10) การคิดแปลกใหม่ ไม่คิดตามแบบแผน (Uc: Unconventionality) ภาพที่มีความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

(1) การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น มีการพับ มีการหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ จะได้คะแนน 3 คะแนน

(2) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาด ให้ 3 คะแนน

(3) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

(4) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

- (4.1) รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม
- (4.2) รูปมุนฉากต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม
- (4.3) รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
- (4.4) รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
- (4.5) รูปจุดทำเป็นตานก หรือ สายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ต้องไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

4.11) ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

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

5) เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบตามปกติแล้ว ด้านหลังของแบบทดสอบจะมีช่องให้คะแนนอยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสให้คะแนน วิธีการให้คะแนน เพียงแต่พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) คือ 72 คะแนน การแปลผลระดับคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ใช้เกณฑ์ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง	มีคะแนนตั้งแต่ 48 ขึ้นไป
ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง	มีคะแนนตั้งแต่ 24-47
ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ	มีคะแนนต่ำกว่า 24

6) นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อพิจารณาความเหมาะสม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

7) นำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective Congruence: IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยและจิตวิทยาเด็ก จำนวน 3 คน เพื่อประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะ ซึ่งจะนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

- +1 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 0 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์
- 1 หมายถึง มีความคิดเห็นว่าไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์กับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน ได้ค่าความสอดคล้อง 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานสูงจากสูตรดังนี้

$$IOC = \sum R / N \quad (3-2)$$

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
 N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

8) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำไปทดลองใช้กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดชลบุรี จำนวน 23 คน

9) นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4.3 แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้ศึกษาและดำเนินการ ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

2) ผู้วิจัยสร้างแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก โดยกำหนดเป็นพฤติกรรม 5 ด้าน ได้แก่ (1) การแสดงออกทางการพูด (2) การแสดงออกทางสีหน้า (3) การทำงานของเด็ก (4) การยอมรับคำวิจารณ์ และ (5) การควบคุมตนเอง วัดได้จากแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย จำนวน 15 ข้อ ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตาม

แนวคิดไฮสโคป มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) 3 ระดับ คือ 3 = ดี 2 = พอใช้ และ 1 = ปรับปรุง โดยมีรายการประเมินพฤติกรรม ดังนี้

ตารางที่ 3.2 แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัยในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

ข้อที่	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับคะแนน		
		3	2	1
การแสดงออกทางการพูด				
1	พูดเสียงดัง ชัดเจน			
2	พูดเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองได้			
3	สบตาคู่สนทนาขณะพูด			
การแสดงออกทางสีหน้า				
4	แสดงสีหน้าที่ทำท่าทางในการพูดได้เหมาะสม			
5	น้ำเสียงสอดคล้องกับความรู้สึก			
6	กล้าแสดงความคิดเห็นเมื่อมีความคิดต่างจากผู้อื่น			
การทำงานของเด็ก				
7	ทำงานเต็มความสามารถ			
8	มีการวางแผนในการทำงาน			
9	มุ่งมั่นตั้งใจเพื่อให้งานสำเร็จ			
การยอมรับคำวิจารณ์				
10	ยอมรับคำวิจารณ์ต่อข้อบกพร่องของตนเอง			
11	ขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้			
12	แสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ผู้อื่นด้วยท่าทีสุภาพ			
การควบคุมตนเอง				
13	สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้			
14	แสดงความไม่เห็นด้วยโดยไม่ใช้อารมณ์			
15	จัดการกับปัญหาต่างๆ ได้			

เกณฑ์ในการแปลความหมายระดับความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัยโดยการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนจากค่าเฉลี่ย
ดังนี้ (บุญส่ง นิลแก้ว, 2541)

ค่าเฉลี่ย	2.50-3.00	หมายถึง	มีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับดี
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	มีความกล้าแสดงออกอยู่ในระดับปรับปรุง

3) นำแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อ
พิจารณาความเหมาะสม และปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา
ปฐมวัยและจิตวิทยาเด็ก จำนวน 3 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Index of Item-Objective
Congruence: IOC) ของรายละเอียดการให้ระดับคะแนนกับประเด็นการประเมินพฤติกรรมกล้า
แสดงออกเพื่อปรับปรุงแก้ไข ซึ่งจะนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

+1	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่ายสอดคล้องกับนิยามศัพท์
0	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่ายไม่แน่ใจว่ายสอดคล้องกับนิยามศัพท์
-1	หมายถึง	มีความคิดเห็นว่ายไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความ
สอดคล้องของรายละเอียดการให้ระดับคะแนนกับประเด็นการประเมินพฤติกรรมกล้าแสดงออกได้
ค่าความสอดคล้อง 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานสูงจากสูตรดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N} \quad (3-3)$$

$\sum R$ หมายถึง ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
N หมายถึง จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำไปทดลองใช้กับ
เด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปี กำลังศึกษาอยู่
ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดชลบุรี จำนวน 23 คน
เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์
แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบัค (Cronbach, 1970, p. 161) ซึ่งมีความเชื่อมั่น 0.68

6) นำแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป มีลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1) ศึกษาเอกสารทฤษฎีและหลักการที่เกี่ยวกับการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย

2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 8 ข้อ ใน 2 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้และด้านประโยชน์ที่ได้รับ มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale) คือ มาก ปานกลาง และน้อย (สิริมา ภิญญอนันตพงษ์, 2545, น. 239) โดยผู้วิจัยใช้รูปใบหน้าคนมาประกอบ ดังนี้

- 3 หมายถึง 😊 พึงพอใจมาก
 2 หมายถึง 😐 พึงพอใจปานกลาง
 1 หมายถึง ☹️ พึงพอใจน้อย

ตารางที่ 3.3 แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	😊	😐	☹️
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ			
2. หนูได้ทำตามความสามารถของหนู			
3. หนูได้คิดด้วยตัวเอง			
4. หนูได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ			
5. หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
6. หนูได้คิดสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตัวเอง			
7. หนูรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น			
8. หนูได้เรียนอย่างมีความสุข			

เกณฑ์ในการแปลความหมายแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ซึ่งผู้วิจัยใช้เกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนจากค่าเฉลี่ย ดังนี้ (บุญส่ง นิลแก้ว, 2541)

ค่าเฉลี่ย	2.50-3.00	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	1.50-2.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.00-1.49	หมายถึง	มีความพึงพอใจอยู่ในระดับน้อย

3) นำแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปนำเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อพิจารณาความเหมาะสม และนำมาปรับปรุงแก้ไข

4) นำแบบสอบถามความพึงพอใจเสนอผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษาปฐมวัยและจิตวิทยาเด็ก จำนวน 3 คน เพื่อประเมินตามความเหมาะสม และตรวจสอบหาค่า IOC (Index of Item Objective Congruence) และแสดงความคิดเห็นและตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างคำถามและวัตถุประสงค์ซึ่งจะนำความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญมาแปลงเป็นคะแนน ดังนี้

+1	หมายถึง	มีความคิดเห็นสอดคล้องกับนิยามศัพท์
0	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่ไม่แน่ใจว่าสอดคล้องกับนิยามศัพท์
-1	หมายถึง	มีความคิดเห็นที่ไม่สอดคล้องกับนิยามศัพท์

ผู้วิจัยนำคะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาแทนค่า เพื่อคำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างคำถามและวัตถุประสงค์ ได้ค่าความสอดคล้อง 1.00 ซึ่งถือว่าอยู่ในเกณฑ์มาตรฐานสูงจากสูตรดังนี้

$$IOC = \sum R / N \quad (3-4)$$

$\sum R$	หมายถึง	ผลรวมของคะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

5) ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แล้วนำไปทดลองใช้กับเด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4 – 5 ปี กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2565 ที่โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่ง ในจังหวัดชลบุรี จำนวน 23 คน เพื่อหาความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจ (Reliability) โดยใช้สัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Conefficient) ของครอนบัค (Cronbach, 1990, p. 161) ซึ่งมีความเชื่อมั่น 0.7

6) นำมาปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปและนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 4-5 ปี โรงเรียนในสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี โดยแบ่งช่วงของการวิจัย ดังนี้

3.5.1 ขั้นก่อนทดลอง

- 1) ส่งหนังสือขอความอนุเคราะห์ถึงผู้อำนวยการ โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี เพื่อขออนุญาตนำเด็กปฐมวัย จำนวน 1 ห้อง มีเด็กจำนวน 22 คนมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้
- 2) ปฐมนิเทศกลุ่มตัวอย่างให้มีความรู้ความเข้าใจ ชี้แจงแก่กลุ่มตัวอย่างให้ทราบเกี่ยวกับระยะเวลา เนื้อหาการเรียน การจัดประสบการณ์เรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อให้กลุ่มตัวอย่างเข้าใจวิธีการจัดการเรียนการสอนสำหรับการทดลองครั้งนี้

3.5.2 ขั้นระหว่างทดลอง

- 1) ประเมินกลุ่มตัวอย่างก่อนเรียน ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน และประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก โดยผู้วิจัยและครูผู้ชั้นรวมจำนวน 3 คน เก็บบันทึกคะแนนไว้
- 2) ดำเนินการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ จำนวน 12 แผน แผนละ 1 คาบ คาบละ 40 นาที โดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้สัปดาห์ละ 3 แผน รวมทั้งหมด 4 สัปดาห์

3.5.3 ขั้นหลังการทดลอง

- 1) ดำเนินการเก็บข้อมูลเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับเปรียบเทียบคะแนนหลังการใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพของ เจเลน และเออร์บัน และประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออก โดยผู้วิจัยและครูผู้ชั้น รวมจำนวน 3 คน

2) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของกลุ่มตัวอย่างหลังจากการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปด้วยวิธีการทางสถิติ และเปรียบเทียบผลด้วยวิธีการทางสถิตินำมาอภิปรายและสรุปผลการวิจัย

3) ให้เด็กปฐมวัยทำแบบสอบถามความพึงพอใจในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป จำนวน 8 ข้อ ใน 2 ด้าน คือ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ และด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยครูเป็นผู้อ่านแบบสอบถามความพึงพอใจอย่างช้า ๆ กับเด็กเป็นรายบุคคล และให้เด็กตอบทีละข้อโดยการให้เด็กชี้แผ่นป้ายสัญลักษณ์ผู้วิจัยใช้รูปใบหน้าที่คนมาประกอบ ดังนี้

- | | | | |
|---|---------|---|----------------|
| 3 | หมายถึง |  | พึงพอใจมาก |
| 2 | หมายถึง |  | พึงพอใจปานกลาง |
| 1 | หมายถึง |  | พึงพอใจน้อย |

ครูจะเป็นผู้ทำเครื่องหมายลงในแบบสอบถามความพึงพอใจ จากนั้นนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ ดังนี้

3.6.1 วิเคราะห์คะแนนความคิดสร้างสรรค์ พฤติกรรมความกล้าแสดงออก และแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย โดยการคำนวณค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าร้อยละ (Percentage) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

การแปลผลระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT-DP) ของเจเลน และเออร์บัน ใช้เกณฑ์ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง	มีคะแนนตั้งแต่ 48 ขึ้นไป
ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง	มีคะแนนตั้งแต่ 24-47
ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ	มีคะแนนต่ำกว่า 24

การแปลผลระดับคะแนนพฤติกรรมความกล้าแสดงออก และความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย
ใช้เกณฑ์ในการแบ่งระดับคะแนนของ บุญส่ง นิลแก้ว (2541) ดังนี้

ระดับน้อย	คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49
ระดับปานกลาง	คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49
ระดับมาก	คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.00

3.6.2 วิเคราะห์ผลต่างคะแนนและเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าเฉลี่ยคะแนนความคิด
สร้างสรรค์ และพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์
การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยการทดสอบค่าที (t-test) แบบกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียว (Dependent
Sample)

3.7 การรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน

งานวิจัยเรื่องนี้ได้ผ่านการพิจารณาเห็นชอบตามมาตรฐานการดำเนินงานของคณะกรรมการ
พิจารณาจริยธรรมในคน สำนักงานจริยธรรมการวิจัย มหาวิทยาลัยรังสิต ดังเอกสารยืนยันการ
พิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนแบบเต็มคณะ การรับรองเลขที่ COA. No. RSUERB2023-017



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย เป็นการทดลองเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และศึกษาความพึงพอใจ หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ของเด็กปฐมวัย โดยผู้วิจัยนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ข้อมูลตามวิธีทางสถิติดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP (Jellen & Urban, 1989) ของเด็กปฐมวัย จำนวน 22 คน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 72 คะแนน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของเด็กเป็นรายบุคคล ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลได้ตามตารางที่ 4.1 - 4.2 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นรายบุคคล (n=22)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 72 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 72 คะแนน)	ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย	
			เพิ่ม	ลด
1	11	32	21	-
2	28	47	19	-
3	21	45	24	-
4	15	37	22	-
5	17	39	22	-
6	23	58	35	-
7	15	46	31	-
8	29	44	15	-
9	29	51	22	-
10	16	40	24	-
11	37	45	8	-
12	21	34	13	-
13	17	34	17	-
14	27	41	14	-
15	35	43	8	-
16	46	57	11	-
17	47	57	10	-
18	16	34	18	-
19	25	33	8	-
20	43	53	10	-
21	35	48	13	-
22	18	38	20	-
รวม	ค่าเฉลี่ย 25.95 (S.D. = 10.42)	ค่าเฉลี่ย 43.45 (S.D. = 7.95)	ค่าเฉลี่ย 17.50 (S.D. = 7.37)	-

จากตารางที่ 4.1 พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปมีผลการศึกษา ดังนี้

1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของเด็กมีค่าของคะแนนที่ต่ำที่สุดที่เด็กได้คือ 11 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 47 คะแนน จากคะแนนเต็ม 72 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 22 คน มีค่าเฉลี่ย 25.95 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 10.42)

2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของเด็กมีค่าของคะแนนที่ต่ำที่สุดที่นักเรียนได้คือ 32 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 58 คะแนน จากคะแนนเต็ม 72 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 22 คน มีค่าเฉลี่ย 43.45 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.95)

3) เด็กมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้นทุกคน จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีค่าเฉลี่ย 17.50 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 7.37)

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ของนักเรียนทั้งชั้น (n=22)

ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig (one-tailed test)
ก่อนเรียน	72	25.95	10.42	11.14	.000
หลังเรียน	72	43.45	7.95		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่าเด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ($\bar{X} = 43.45$, S.D. = 7.95) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 25.95$, S.D. = 10.42) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.2 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบประเมินความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย จำนวน 22 คน ซึ่งมีคะแนนเต็ม 45 คะแนน โดยนำคะแนนก่อนเรียนเปรียบเทียบกับคะแนนหลังเรียนของเด็กเป็นรายบุคคล ซึ่งสามารถแสดงข้อมูลได้ตามตารางที่ 4.3 - 4.4 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เป็นรายบุคคล (n=22)

คนที่	คะแนนก่อนเรียน (เต็ม 45 คะแนน)	คะแนนหลังเรียน (เต็ม 45 คะแนน)	ความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย	
			เพิ่ม	ลด
1	26	39	13	-
2	33	36	3	-
3	26	39	13	-
4	30	39	9	-
5	33	43	10	-
6	36	43	7	-
7	25	38	13	-
8	30	40	10	-
9	31	43	12	-
10	26	42	16	-
11	32	43	11	-
12	25	39	14	-
13	30	42	12	-
14	29	43	14	-
15	33	39	6	-
16	30	42	12	-
17	26	40	14	-
18	32	45	13	-
19	30	43	13	-
20	28	39	11	-
21	31	42	11	-
22	31	42	11	-
รวม	ค่าเฉลี่ย 29.68 (S.D. = 2.94)	ค่าเฉลี่ย 40.95 (S.D. = 2.18)	ค่าเฉลี่ย 11.27 (S.D. = 2.96)	-

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปมีผลการศึกษา ดังนี้

1) คะแนนก่อนเรียน (Pre-test) ของเด็กมีค่าของคะแนนที่ต่ำที่สุดที่เด็กได้คือ 25 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 36 คะแนน จากคะแนนเต็ม 45 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 22 คน มีค่าเฉลี่ย 29.68 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.94)

2) คะแนนหลังเรียน (Post-test) ของเด็กมีค่าของคะแนนที่ต่ำที่สุดที่นักเรียนได้คือ 36 คะแนน และคะแนนสูงสุดคือ 45 คะแนน จากคะแนนเต็ม 45 คะแนน โดยภาพรวมของคะแนนของนักเรียนทั้งหมด 22 คน มีค่าเฉลี่ย 40.95 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.18)

3) เด็กมีคะแนนความคิดกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพิ่มขึ้นทุกคน จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 100 โดยมีค่าเฉลี่ย 11.27 คะแนน (ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 2.96)

ตารางที่ 4.4 ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ของนักเรียนทั้งชั้น (n=22)

ความกล้าแสดงออก	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	t	Sig (one-tailed test)
ก่อนเรียน	45	29.68	2.94	17.84	.000
หลังเรียน	45	40.95	2.18		

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.4 พบว่าเด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป ($\bar{X}$ = 40.95, S.D.= 2.18) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X}$ = 29.68, S.D.= 2.94) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.3 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัย ที่มีต่อการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกออก มีลักษณะเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 3 ระดับ (Rating Scale) คือ มาก ปานกลาง และน้อย ได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามตารางที่ 4.5 ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัด
ประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความ พึงพอใจ
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ	3.00	0	มาก
2. หนูได้ทำตามความสามารถของหนู	3.00	0	มาก
3. หนูได้คิดด้วยตัวเอง	2.90	0.29	มาก
4. หนูได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ	2.90	0.29	มาก
5. หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้	2.81	0.39	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
6. หนูได้คิดสิ่งที่ไม่เคยคิดมาก่อน	2.95	0.21	มาก
7. หนูรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น	2.90	0.29	มาก
8. หนูได้เรียนอย่างมีความสุข	3.00	0	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	2.93	0.16	มาก

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออก โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.93 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมาก 3 อันดับแรก ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 คือ ข้อที่ 1. หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ, ข้อที่ 2. หนูได้ทำตาม

ความสามารถของหนู และข้อที่ 8. หนูได้เรียนอย่างมีความสุข สำหรับข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจน้อยจากรายการประเมิน 8 ข้อ คือ ข้อที่ 5. หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81

จกตารางวิเคราะห์ข้อมูลทีกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ 3 ประเด็นหลัก คือ 1) เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) เด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออกโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) เด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป โดยรวมอยู่ในระดับมาก



บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย เป็นรูปแบบการวิจัยแบบเชิงทดลองเบื้องต้น (Pre-experimental Design) โดยเปรียบเทียบผลที่เกิดกับกลุ่มตัวอย่างก่อนและหลังการทดลอง ใช้แผนการทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป 2) เปรียบเทียบความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีอายุระหว่าง 4-5 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนสังกัดเอกชนแห่งหนึ่งในจังหวัดชลบุรี จำนวน 1 ห้อง มีเด็กจำนวน 22 คน ได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.2 เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.3 เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 มีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.93$, S.D.= 0.16)

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่องการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย สามารถแสดงการอภิปรายผลได้ประเด็นต่าง ๆ ตามข้อค้นพบจากการวิจัยดังนี้

5.2.1 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 โดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป พบว่า เด็กทุกคนมีผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า เด็กปฐมวัยมีความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียน พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ (TCT – DP) (Jellen & Urban, 1989) เป็นรายบุคคลจากการทดสอบ คิดเป็นร้อยละ 100 อภิปรายผลได้ว่าการนำแนวคิดไฮสโคป จำนวน 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1: สนุกเรียนรู้ผัก ผลไม้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 2: ดอกไม้แสนสวย หน่วยการเรียนรู้ที่ 3: กลางวันหรือกลางคืน และหน่วยการเรียนรู้ที่ 4: เรารักสัตว์ โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ คือ 1) การระบายด้วยสีเทียน สีไม้ และสีน้ำ 2) การพิมพ์ภาพ 3) การปะ ติด และ 4) การปั้น ทำให้เด็กได้ลงมือทำมากขึ้นโดยมีการวางแผนก่อนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามที่เด็กต้องการเลือกโดยครูเป็นผู้ช่วยคอยให้คำแนะนำจากนั้นลงมือปฏิบัติในสิ่งที่เลือกให้ประสบความสำเร็จระหว่างปฏิบัติจะเกิดการปฏิสัมพันธ์ภายในกลุ่มทำให้เกิดทักษะทางสังคม และทบทวนเพื่อสะท้อนในสิ่งที่ตนเองได้ทำผ่านทางการพูด การแสดงผลงาน ซึ่งเป็นการจัดกิจกรรมที่ต่างไปจากที่เด็กเคยเรียนรู้ทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้น และสนใจจึงส่งผลเชิงบวกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาลควรเป็นการเน้นวิปฏิบัติโดยผู้เรียนได้ลงมือทำ (Active Learning) ซึ่งเป็นการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับ นรรัชต์ ผืนเชียร (2562) กล่าวว่า หลักการสอนของการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปนับว่าเป็นจุดเด่นของการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้ และทำให้เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่แตกต่างจากแนวการจัดการเรียนรู้รูปแบบอื่น ๆ นั้น จำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบที่ต้องคำนึงถึง 6 องค์ประกอบด้วยกัน จึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปประสบความสำเร็จและมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 ข้อ มีดังนี้ 1) เปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ริเริ่มในการเลือกและตัดสินใจทำกิจกรรมและใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตามความสนใจของตัวเอง ซึ่งจะทำให้

เด็กเกิดการเรียนรู้มากกว่าได้รับการบอกต่อความรู้จากผู้ใหญ่ 2) จัดเตรียม สื่อและวัสดุอุปกรณ์ ในห้องเรียนให้มีความหลากหลาย และเหมาะสมกับอายุของเด็ก เพื่อให้เด็กมีโอกาสเลือกวัสดุอุปกรณ์อย่างอิสระ และควรมีการจัดเก็บอย่างเหมาะสม เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งานของเด็ก ซึ่งองค์ประกอบนี้ช่วยให้เด็กรู้จักการเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ การเรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ และมีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้น 3) พื้นที่และเวลาในห้องเรียนแบบไฮสโคป ต้องมีพื้นที่เพียงพอต่อการทำกิจกรรมของเด็ก ทั้งการทำกิจกรรมคนเดียวและการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม รวมถึงมีการจัดมุมประสบการณ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น ผ่านบทบาทสมมุติในมุมประสบการณ์ต่าง ๆ และควรจัดสรรเวลาในการดำเนินกิจกรรมในแต่ละวันให้เพียงพอ โดยไม่มากหรือน้อยเกินไป ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้จักการรักษาเวลาอีกด้วย 4) เน้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับวัตถุและนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ และความเกี่ยวข้องของวัตถุนั้นได้ด้วยตัวเอง 5) ภาษาจากเด็ก เป็นสิ่งที่เด็กสะท้อนประสบการณ์และความเข้าใจของเด็กออกมาเป็นคำพูด ซึ่งเด็กมักจะเล่าว่าตนเอง กำลังทำอะไร หรือทำอะไรไปแล้วในแต่ละวัน เมื่อเด็กมีอิสระในการใช้ภาษาเพื่อสื่อความคิด เด็กจะรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น 6) ครูคือผู้สนับสนุนและชี้แนะ ซึ่งครูในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคปนั้น จะต้องเป็นบุคคลที่คอยรับฟังและส่งเสริมให้เด็กคิด ทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง และเป็นผู้สร้างสรรค์ห้องเรียนเพื่อให้เด็กได้พบกับประสบการณ์สำคัญมากมาย ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งสอดคล้องกับ อมร ภูหอมบุญ และแสงสุริย์ ดวงคำน้อย (2564) พบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยโดยใช้การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคปของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 เด็กมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์คิดเป็นร้อยละ 80.27 และมีจำนวนเด็กที่ผ่านเกณฑ์สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และสอดคล้องกับการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ทั้งโดยรวมและรายด้านพบว่า ด้านความคิดละเอียดลออ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องตัว หลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ สูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 การทดสอบก่อนทดลองและหลังทดลองของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 มีคะแนนเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 15.75 คะแนน และ 44.64 คะแนนตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังการทดลอง พบว่าคะแนนการทดสอบก่อนและหลังการทดลองของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (ภาวิณี โตสำลี และณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ, 2564)

5.2.2 การพัฒนาความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 โดยใช้การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป พบว่า เด็กทุกคนมีผลคะแนนความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ว่า เด็กปฐมวัยมีความกล้าแสดงออกหลังการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป สูงกว่าก่อนเรียน พบได้จากการเพิ่มขึ้นของคะแนนแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกเป็นรายบุคคล คิดเป็นร้อยละ 100 อธิปราชผลได้ว่า การนำแนวคิดไฮสโคปโดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์กิจกรรมที่ทำให้เด็กมีความสุขเพลิดเพลิน ทำให้กล้าพูด กล้าทำมากขึ้น เด็กนั้นมีความกล้าคิด วางแผนว่าตนเองนั้นจะทำอะไร และสังเกตได้จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเด็กกับคุณครูและเด็กกับเพื่อน ๆ ในระหว่างการจัดกิจกรรมมีการพูดคุยกันมากขึ้น และการออกมาอธิบายเกี่ยวกับผลงานตัวเองหน้าชั้นเรียนได้ เด็กมีความคิดเป็นของตนเองในการเลือกทำงานกิจกรรมที่ชอบโดยไม่เลือกตามเพื่อน การเรียนรู้แบบลงมือกระทำนั้นจะประสบความสำเร็จได้เมื่อผู้ใหญ่และเด็กมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน แนวคิดไฮสโคปจึงเน้นให้ผู้ใหญ่สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัยให้แก่เด็ก การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นเป็นการสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก เด็กจะกล้าพูดกล้าแสดงออก และกล้าปรึกษาปัญหา ผู้ใหญ่จะต้องใส่ใจแม้แต่เรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ และไม่เบื่อหน่ายที่จะตอบคำถามของเด็ก หรือป้อนคำถามให้เด็กเกิดความคิด จินตนาการ การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อเด็กนั้นนับได้ว่ามีคุณค่ามากกว่าการยกย่อง ชมเชย การให้รางวัล (Edbathai, 2022) สอดคล้องกับผลการวิจัยของ บุญบา วุฒิสาร, สุจิตรา แบบประเสริฐ, และวรรณรณ พรหมสาขา ณ สกลนคร (2554) เรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ ความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป หลังการจัดประสบการณ์สูงกว่าก่อนจัดประสบการณ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.2.3 การศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยระดับชั้นอนุบาล 2 ที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป พบว่า เด็กมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.93$, S.D.= 0.16) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจมาก 3 อันดับแรก ที่มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.00 คือ ข้อที่ 1. หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ, ข้อที่ 2. หนูได้ทำตามความสามารถของหนู และข้อ 8. หนูได้เรียนอย่างมีความสุข อาจเป็นเพราะเด็กได้เลือกทำผลงานศิลปะจากสิ่งที่เด็กสนใจ ทำให้มีความตั้งใจในการสร้างผลงานอย่างมีความสุข สำหรับข้อที่มีค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ

น้อยจากรายการประเมิน 8 ข้อ คือ ข้อที่ 5. หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.81 อาจเป็นเพราะเวลาในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ใช้เวลานานเกินกว่าที่กำหนดในแผนการสอน

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่เด็ก ๆ โดยกระบวนการ 3 ขั้นตอนดังนี้ 1) การวางแผน โดยครูและเด็กสนทนาในการวางแผนร่วมกันว่าเด็กต้องการทำกิจกรรมอะไร อย่างไร 2) การปฏิบัติ/การทำงาน เป็นการลงมือปฏิบัติตามที่ได้วางแผนเป็น ส่วนที่เด็กช่วยกันคิดแก้ไขปัญหาตัดสินใจและทำด้วยตัวเองโดยคุณครูช่วยเหลือเป็นส่วนที่เด็กได้มีการพัฒนาการพูดและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมสูง 3) การทบทวน เป็นการอภิปรายและนำเสนอผลงานที่เด็กได้ทำและทบทวนกระบวนการปฏิบัติงานของเด็กตามที่ได้วางแผนไว้หรือไม่ในการทำแต่ละกิจกรรมมีการเปลี่ยนแปลงการทำงานแต่ละครั้งอย่างไร (มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 2562) และสอดคล้องกับผลการวิจัยของณัฐญา นันทราช (2563) การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า ทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยมีความพึงพอใจต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.64$, S.D. = 0.48)

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

5.3.1.1 จากผลการวิจัยครั้งนี้การนำการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้ ดังนั้นควรจัดกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ด้านการวางแผน การลงมือปฏิบัติกิจกรรม และการนำเสนอผลงานได้อย่างสร้างสรรค์

5.3.1.2 ครูผู้สอนควรวางแผนเรื่องเวลาในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และควรเผื่อให้เวลาให้ยืดหยุ่นเหมาะสมเพื่อให้เด็กได้ทำกิจกรรมอย่างเต็มความสามารถ

5.3.1.3 การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปโดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สามารถบูรณาการในหน่วยการเรียนรู้อื่น ๆ และสามารถจัดกิจกรรมนอกห้องเรียนได้ โดยมีครูคอยดูแลอย่างใกล้ชิด สังเกตพฤติกรรม และคอยช่วยเหลือ

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการพัฒนาทักษะทางด้านอื่น ๆ ในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เช่น ทักษะทางด้านภาษา ทักษะทางด้านสังคม เป็นต้น

5.3.2.2 ควรมีจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวไฮสโคปด้วยกิจกรรมอื่น ๆ เช่น กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมเสรี เป็นต้น



บรรณานุกรม

- กรภัตสร อินทรบำรุง. (2564). ความคิดสร้างสรรค์ : ส่งเสริมอย่างไรในวัยอนุบาล. *Journal of Education Silpakorn University*, 18(1), 9-30.
- กรรณิการ์ สุริยะมาตร. (2560). การพัฒนากิจกรรมเสริมตามแนวคิดของไฮสโคปในการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560. กรุงเทพฯ: สำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.
- กฤตภัค ใจกล้า. (2561). พฤติกรรมการกล้าแสดงออกอย่างเหมาะสมของนักเรียน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศิลปากร, นครปฐม.
- กุลวิณี เกษมสุข. (2559). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาพฤติกรรมการกล้าแสดงออกของผู้เรียน โดยใช้วิธีการแสดงบทบาทสมมติของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้น ปีที่ 1/1 สาขาการโรงแรม ในรายวิชาอาชีพอนามัย และความปลอดภัย. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยอาชีวศึกษาสันติราษฎร์ในพระอุปถัมภ์.
- จิตตินันท์ เฉชะคุปต์ และคณะ. (2555). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับจิตวิทยาบริการ. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- จิระนะ ดวงอุเมธ. (2561). การพัฒนาการจัดกิจกรรมเล่นบทบาทสมมติเพื่อส่งเสริมความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- จุฬาลักษณ์ คำมูล. (2560). การเปรียบเทียบความสามารถทางภาษา ความสามารถทางคณิตศาสตร์ และความฉลาดทางอารมณ์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ระหว่างการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐานและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป. *วารสารบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี*, 17(2), 13-25.
- เจริญตา จาดเจือจันทร์. (2556). การใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครศรีธรรมราช, นครศรีธรรมราช.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชงโค เกื่อนกลาง. (2554). *การพัฒนาการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัย โดยใช้แผนการจัดกิจกรรม ศิลปะแบบไฮสโคป (High/Scope)* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, มหาสารคาม.
- ชนาธิป ศรีโท. (2564). *แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 เพื่อส่งเสริมความเป็นพลเมืองในระบอบประชาธิปไตย. วารสารพุทธสังคมวิทยาปริทรรศน์*, 6(3), 62-75.
- ชนิพรรณ จาติเสถียร, กันตวรรณ มีสมสาร, และอภิรดี ไชยกาล. (2560). *การพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างเป็นองค์รวม*. กรุงเทพฯ: พลัสเพรส.
- จิตพัฒน์ สดงศ์จันทร์, ภัทรธิดา ผลงาม, ภัทราพร เกษสังข์, และจุลดิษฐ์ อุปฮาด. (2560). การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของนักเรียนโรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเลย เขต 2. *Veridion E-Journal, Silpakorn University*, 11(1), 343-365.
- ณัฐา มหาสุคนธ์. (2561). การจัดประสบการณ์ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 1. *Veridion E-Journal, Silpakorn University*, 12(2), 169-186.
- ณัฐพล ทิพย์สุวรรณ. (2563). *นโยบายและแนวปฏิบัติในการจัดการศึกษาและการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย*. สืบค้นจาก <https://moe360.blog/2020/09/23/early-childhood/>
- ณัฐญา นันทราช. (2563). *การพัฒนาทักษะการคิดพื้นฐานของเด็กปฐมวัย โดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคปด้วยกิจกรรมเกมการศึกษา* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- ณัฐพงศ์ ฉลาดเยี่ยม. (2564). *สื่อประกอบการอบรมการจัดประสบการณ์การเรียนรู้วิทยาการคำนวณระดับอนุบาล*. สืบค้นจาก <https://www.kroobannok.com/88072>
- ทวีป อภิลิทธิ. (2559). *กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กและเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทศนา แยมมณี. (2554). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- ชนพรรณ เพชรเศษ. (2563). การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบบูรณาการผสานกับภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยกลุ่มชาติพันธุ์ลาวเวียง อำเภออุ้มทอง จังหวัด สุพรรณบุรี. ใน การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัยระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 11 (น. 264-274). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ธารทิพย์ ขั้วนา, และขวัญชัย ขั้วนา. (2561). การจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เชิง ผลิตภาพทางการศึกษา : สู่ยุคการศึกษาไทยแลนด์ 4.0. วารสารสถาบันวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, 5(2), 325-342.
- นรรัชต์ ฝั้นเชียร. (2562). 7 กลยุทธ์ที่ช่วยสร้างชั้นเรียนที่มีคุณภาพ. สืบค้นจาก <https://www.trueplook>
- นฤมล ไกรฤกษ์. (2558). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยปีที่ 2 โดยใช้กิจกรรมศิลปะ ต่างรูปแบบ โรงเรียนวัดคูสีดาราม (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยราชภัฏ ชนบุรี, กรุงเทพฯ.
- น้ำฝน ทาทอง. (2563). การจัดกิจกรรมศิลปะจากต้นไผ่ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาทักษะ ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ, 14(3), 49-60.
- น้ำลิน เทียมแก้ว. (2556). รายงานการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจต่อคุณภาพการให้บริการของสำนัก วิทยบริการ มหาวิทยาลัยมหาสารคามประจำปีการศึกษา 2555. มหาสารคาม: สำนัก วิทยบริการมหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- นิโลบล แก้วพวง. (2558). ผลของโปรแกรมปรับพฤติกรรมทางปัญญา เพื่อปรับพฤติกรรมกล้า แสดงออกของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนหาดเจ้าสำราญ (พรหมานุถ) จังหวัดเพชรบุรี (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, กรุงเทพฯ.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2553). วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย เล่ม 1. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- บุญส่ง นิลแก้ว. (2541). วิจัยทางการศึกษา. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุษบา วุฒิสาร, สุจิตรา แบบประเสริฐ, และวรรณารด พรหมสาขา ณ สกลนคร. (2554). การพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยโดยการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบไฮสโคป. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 3(6), 103-111.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- เบญจรัตน์ จงจำรัสพันธ์. (2560). *หยุดพัฒนาการถดถอยของเด็กปฐมวัยในยุคโควิดด้วยกระบวนการสอนของพ่อแม่*. สืบค้นจาก <https://research.eef.or.th/the-teaching-process-of-parents/>
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วน จำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- ปัญญาญา วรวัฒนชัย. (2564). พฤติกรรมที่เป็นปัญหาของสังคม. *วารสารสารสนเทศ*, 19(2), 1-16.
- พนิดา ยอดราช. (2561). การพัฒนารูปแบบการสอน BHC เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนเทศบาล 1 (เอ็งเสียงสามัคคี) อำเภอหาดใหญ่ จังหวัดสงขลา. *วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ*, 18(2), 51-60.
- พูนเพิ่ม เสรีวิชยสวัสดิ์, และเกิดศิริ เจริญวิศาล. (2562). การยอมรับและการใช้เทคโนโลยี: บทบาทสำคัญต่อพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของบุคลากรในอุตสาหกรรมไมซ์ของประเทศไทย. *วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี*, 13(3), 505-519.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). *ปรัชญาการศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ*. กรุงเทพฯ: คณะครูศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาวิณี โตสำลี, และณัฐทิยาภรณ์ การะเกตุ. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 3 ด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์. *วารสารลวศรี มหาวิทยาลัยราชภัฏเทพสตรี*, 5(1), 53-66.
- มหาวิทยาลัยสวนดุสิต. (2562). *ไฮสโคป (High Scope) การเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ*. สืบค้นจาก <http://suphanburicampus.dusit.ac.th/new/2018/12884>
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. (2549). *การสร้างและคุณภาพเครื่องมือสำหรับการวิจัย*. อุดรดิตถ์: คณะครูศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์.
- รุสนิจะเตะ, ปรีดา เบ็ญการ, และอภิรัตน์ดา ทองแกมแก้ว. (2562). ผลการจัดกิจกรรมตามแนวคิดไฮสโคปร่วมกับเกมการศึกษา ที่มีต่อความสามารถในการวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย ชั้นอนุบาลปีที่ 2. ใน *การประชุมหาญวิชาการระดับชาติและนานาชาติครั้งที่ 11* (น. 1431-1445). สงขลา: มหาวิทยาลัยหาดใหญ่.
- ละออ โพธิ์ภิรมย์. (2555, 4 กรกฎาคม). *เกมการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย* [Web log message]. สืบค้นจาก http://nopparuk.blogspot.com/2012_07_01_archive.html

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วาทินี บรรจง. (2557). ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะ โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล (Unpublished Master's thesis). จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.
- วิไลดา ตรีตุนา. (2560). การพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคปที่ส่งเสริมความสามารถทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ศุภรักษ์ ฮามคำไพ. (2563). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 กลุ่มเครือข่ายสถานศึกษาที่ 14 สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาอุบลราชธานี เขต 3. วารสารวิจัยและประเมินผลอุบลราชธานี, 9(2), 140-148.
- ศูนย์พัฒนาสื่อปฐมวัย. (2560). หนังสือเสริมประสบการณ์ระดับปฐมวัย ชุดบูรณาการปฐมวัย อนุบาล 2 ธรรมชาติรอบตัว. กรุงเทพฯ: อักษรเอ็ด ดูเคชั่น.
- สมนึก ภัททิยธนี. (2549). การวัดผลการศึกษา. กาฬสินธุ์: ประสานการพิมพ์.
- สิทธิชัย ลายเสมา. (2557). ระบบการเรียนรู้ร่วมกันด้วยทีมเสมือนจริงในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้แบบกวีวันตาฟโดยใช้กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาและทักษะการทำงานร่วมกัน (Unpublished Doctoral dissertation). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, นนทบุรี.
- สุพัต สกวลดี. (2561). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการเล่านิทาน (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, กรุงเทพฯ.
- สุเมธ งามกนก. (2562). การจัดการเรียนรู้แบบไฮสโคป. วารสารสมาคมพัฒนาวิชาชีพการบริหารการศึกษาแห่งประเทศไทย, 1(2), 60.
- สุรดาพิณ เรืองพานิช. (2561). รายงานการวิจัยปฏิบัติการ ในชั้นเรียนเรื่อง การปรับเปลี่ยนพฤติกรรม การกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาล 3 ขวบศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านโป่งข่อย ผ่านกิจกรรมการเล่านิทานหน้าชั้นเรียน. สุพรรณบุรี: มหาวิทยาลัยสวนดุสิต (ศูนย์สุพรรณบุรี).
- อมร ภูหอมบุญ, และแสงสุรีย์ ดวงคำน้อย. (2564). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ตามแนวคิดไฮสโคป ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 3. *Journal of MCU Ubon Review*, 7(1), 457-465.
- อรปรียา วิหะกะรัตน์. (2555, 3 ตุลาคม). แนวคิดไฮสโคป [Web log message]. สืบค้นจาก <http://www.gotoknow.org/blog/work-ble>

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อรุณี หรดาล. (2561). หน่วยที่ 1 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ และสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย. ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาการจัดประสบการณ์ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ และสังคมสำหรับเด็กปฐมวัย* (หน่วยที่ 1-7). นนทบุรี: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบูลย์. (2562). *ประสิทธิผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาดรูประบายสีเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย* (Unpublished Master's thesis). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- Alberti, R., & Emmons, M. (1986). *Your perfect Right* (2nd ed.). San Luis Obispo, CA: IMPACT.
- Baron, R. A., & Paulus, P. B. (1989). *Psychology The Essential Science*. Boston: Rensler Polyte.
- Bower, S. A., & Bower, G. H. (1976). *Asserting Yourself: A Practical Guide for Positive Change*. Massachusetts: Addison Wesley Publishing Company.
- Campbell, R. F. (1976). *Administration Behavior in Education*. New York: McGraw – Hill.
- Cronbach, L. J. (1990). *Essentials of psychological testing* (5th ed.). New York: Harper & Row.
- Dalton, B. (1988). Let's brighten in up a bit: Collaboration and Cognition in writing. In B.A. Rafoth & D. L. Rubin (Eds.), *The social construction of written communication*. Norwood, NJ: Ablex.
- David, G. A., & O'Sullivan, M. I. (1980). Taxonomy of creative objectives: The model AUTA. *Journal of Creative Behavior*, 14, 149-160.
- Dewey, J. (1975). *Moral Principles in Education*. London: Fever & Simons.
- Edbathai. (2022). *การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย ตามแนวคิดไฮสโคป*. Retrieved from <http://www.edbathai.com>
- Fromm, E. (1963). *The creative and Psychological Health*. New York: D. Van Nostrand.
- Garison, K. C. (1954). *Educational Psychology*. Ohio: Charles E. Morrill Publishing century-crofts.
- Good, C. V. (1995). *Dictionary of Education* (2nd ed.). New York, NY: Mc Graw – Hill Book Co.
- Guilford, J. P. (1956). *Personality*. New York: Mc Graw – Hill.
- Guilford, J. P., & Hoepfner, R. (1971). *The Analysis of intelligence*. New York, NY: McGraw-Hill Book Co.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Hohmann, M. A. (1990). *Education young children*. Ypsilant: HightScope Press.
- Hopkins, K. D., & Stanley, J. C. (1981). *Educational and Psychological. Measurement and Evaluation*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Hurlock, E. B. (1972). *Child Development* (5th ed.). Kogakusha: Mc Graw - Hill.
- Isaksen, S. G., Puccio, G. J., & Treffinger, D. J. (1993). An Ecological Approach to Creativity Research; profiling for Creative Problem Solving. *The Journal of Creative Behavior*, 27(3), 149-170.
- Jellen, H. G., & Urban, K. K. (1986). Test For Creativity Thinking Drawing Production. *The Creative Child and Adult Quarterly*, 11(8), 107-155
- Jellen, H. G., & Urban, K. K. (1989). Assessing Creative Potential World-wide: the First cross – cultural Application of the Test for Creative Thinking-drawing Production (TCT-DP). *Gifted Education International*, 6(2), 78 – 86.
- John, W., & Adrion, M. (1999). *The Fundamentals of Advertising*. New York: Routledge.
- Keenya, M. J. (2009). *A Comparison of the High Scope Curriculum and Alternative Curriculum Used to Prepare Pre-kindergarten Students for Kindergarten* (Doctoral dissertation, Walden University). Retrieved from <https://researchconnections.org/childcare/resources/18560>
- Lange, A. J., & Jakubowski, P. (1976). *Responsible Assertive Behavior: Cognitive – Behavior Procedures Trainer*. Illinois: Research Press.
- Maslow, A. H. (2000). *The Maslow Business Reader*. New York: John Wiley & Sons.
- Morrison, G. S. (2000). *Fundamentals of Early Childhood Education* (2nd ed.). New Jersey: Merrill.
- Morse, N. C. (1958). *Satisfaction in the White Collar Job*. Ann Arbor: University of Michigan.
- Osborn, A. F. (1957). *Applied Imagination*. New York: Charles Scribners.
- Peyton, L. (2005). High/Scope Supporting the Child, the family, the Community: A Report of the Proceedings of the High/Scope Ireland Third Annual Conference, 12th October 2004, Newry, Northern Ireland. *Child Care in Practice*, 11(4), 433-456.
- Randall, J. (2010). Evolution of the new paradigm. *Primary Care*, 23, 183-198.
- Salter, A. (1949). *The conditioned reflex therapy*. New York: Pergamon.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- Schweinhart, L. J. (2002). The three types of early childhood programs in the U.S. In A. J. Reynolds, M. C. Wang, & H. J. Walberg (Eds.), *Early childhood programs for a new century (Issues in children's and families' lives series)*. Washington, DC: CWLA Press.
- Shelli, D. F. (1995). Tackling family member compensation. *American Printer*, 215, 2.
- Thomas, J. S. (2010). Customer relationship management and firm performance: The mediating role of business strategy. *Journal of the Academy of Marketing Science*, 38, 326-346.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. NJ: Prentice-Hall.
- Wallach, M. A., & Kogan, N. (1965). *Modes of Thinking in Young Children: A Study of the Creativity- Intelligence Distinction*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Weikart, D. (1989). *How nations serve young children: Profiles of care and education in 14 countries*. Michigan: The High Scope Press.
- Wolman, B. B. (1973). *Dictionary of Behavioral Science*. London: Litton Educational.
- Wolpe, J. (1973). *The Practice of Behavior Therapy*. New York : Pergamon Press.







ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ดร.ชนาวรรณ รักษาพงษ์พานิช

อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรี
อยุธยา

2. ดร.สันติ กิจลือเกียรติ

ผู้จัดการ โรงเรียนนิภารัตน์
จังหวัดปทุมธานี

3. นางอัญชลีพร เพยกระโทก

คุณครูประจำชั้นระดับปฐมวัย
โรงเรียนมารีวิทย์





ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ 1

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สุนัขเรียนรู้ผลไม้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ สร้างภาพด้วยสีเทียน
เรื่อง ประเภทของผลไม้ตามสีต่าง ๆ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ผลไม้มีประโยชน์ต่อร่างกายให้สารอาหารประเภทวิตามิน สามารถแยกประเภทของผลไม้สีต่าง ๆ ได้ เช่น ผลไม้สีแดง ได้แก่ แดงโม แอปเปิล ผลไม้สีส้ม ได้แก่ ส้ม มะละกอ เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกชื่อและสีของผลไม้ได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพด้วยสีเทียนได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - ชื่อของผลไม้สีต่าง ๆ คือ สีแดง ได้แก่ แดงโม ส้มม่วง ได้แก่ ฝรั่งม่วง สีเขียว ได้แก่ กีวี สีขาว ได้แก่ สาลี่ และสีส้ม ได้แก่ ส้ม
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดนิทานกึ่งเรื่อง เรื่อง ผลไม้ที่น่ากิน <https://www.youtube.com/watch?v=g5cTC9H34s0>
2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพผลไม้ชนิดต่าง ๆ เช่น แดงโม มังคุด องุ่น โดยครูเปิดภาพทีละส่วนและให้ทายว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูให้เด็กดูผลไม้ 5 สี ได้แก่ สีแดง สีม่วง สีเขียว สีขาว และสีส้ม ถามเด็กว่าเคยทานผลไม้สีอะไรบ้างและรสชาติเป็นอย่างไร

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งกลุ่มตามสีผลไม้ มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกสีเทียนและกระดาษให้แต่ละคนในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาดอะไรเกี่ยวกับผลไม้ที่เด็กเลือก
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับผลไม้บ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ดินสอ
- 3) ยางลบ
- 4) สีเทียน
- 5) PowerPoint ประเภทของผลไม้ตามสีต่าง ๆ
- 6) นิทานกึ่งเรื่อง เรื่อง ผลไม้ที่น่ากิน <https://www.youtube.com/watch?v=g5cTC9H34s0>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกชื่อและสีของผลไม้ได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สุนัขเรียนรู้ผัก ผลไม้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ สร้างภาพด้วยสีไม้
เรื่อง ประเภทของผักตามสีต่าง ๆ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

พืชผัก เป็นอาหารที่มีประโยชน์ต่อร่างกายให้สารอาหารประเภทวิตามินและเกลือแร่ มีเส้นใยช่วยในการขับถ่ายได้ดี สามารถแยกประเภทสีของผักสีต่าง ๆ เช่น สีเขียว ได้แก่ คะน้า บรอกโคลี สีแดง ได้แก่ มะเขือเทศ เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกชื่อและสีของผักได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพด้วยสีไม้ได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - ชื่อของผักสีต่าง ๆ คือ สีแดง ได้แก่ มะเขือเทศ สีม่วง ได้แก่ มะเขือม่วง สีเขียว ได้แก่ บรอกโคลี สีขาว ได้แก่ หัวไชเท้า และสีส้ม ได้แก่ แครร์รอต
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูและเด็กร่วมกันชมภาพ 3 นาที เพื่อเตรียมความพร้อม
2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพผักชนิดต่าง ๆ เช่น ผักบุ้ง มะเขือเทศ พริกทอง โดยครูเปิดภาพทีละส่วนและให้ทายว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูให้เด็กดูผัก 5 สี ได้แก่ สีแดง สีม่วง สีเขียว สีขาว และสีส้ม ถามเด็กว่าเคยทานผักสีอะไรบ้างและรสชาติเป็นอย่างไร

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งกลุ่มตามสีผัก มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกสีไม้และกระดาษให้แต่ละคนในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาดอะไรเกี่ยวกับผักที่เด็กเลือก
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับผักบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ดินสอ
- 3) ยางลบ
- 4) สีไม้
- 5) PowerPoint ประเภทของผักตามสีต่าง ๆ

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกชื่อและสีของผักได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ 3

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 สุนัขเรียนรู้ผัก ผลไม้ กิจกรรมเสริมประสบการณ์ สร้างภาพด้วยสีน้ำ
เรื่อง อาหารจากผัก และผลไม้ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ผัก ผลไม้มีมากมายหลายชนิด บางชนิดรับประทานเปลือกได้เลย บอกรับประทานเปลือกไม่ได้ เรานำผัก ผลไม้มารับประทานสด ๆ และนำไปทำอาหารได้ เช่น ผักผัก ต้มจืด ยำ สลัด เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกชื่ออาหารจากผัก และผลไม้ได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพด้วยสีน้ำได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

1) สาระที่ควรเรียนรู้

- ผักสามารถนำไปทำอาหารได้หลายเมนู เช่น ผักผัก ต้มจืด แกงส้ม ต้มยำวิธีรับประทานผักเราสามารถรับประทานได้ทั้งแบบสดและปรุงสุก ผลไม้นอกจากนำไปรับประทานแบบสด ๆ สามารถนำไปทำอาหารได้อีกด้วย เช่น ยำผลไม้ ผลไม้ปั่น วุ้นผลไม้ สลัดผลไม้

2) ประสบการณ์สำคัญ

- เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กในการวาดภาพ ระบายสี
- เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
- เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดวิดีโอ กินผักผลไม้แล้วได้อย่างไร <https://www.youtube.com/watch?v=Y2vEiFgxkq4>
2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพอาหารจากผัก และผลไม้ต่าง ๆ โดยครูเปิดภาพทีละส่วนและให้ทายว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูให้เด็กดูภาพอาหารจากผัก และผลไม้ต่าง ๆ ถามเด็ก ๆ ว่าเคยรับประทานอาหารอะไรบ้าง

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามอาหารที่เด็กชอบ มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกสีน้ำและกระดาษให้แต่ละคนในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาดอะไรเกี่ยวกับอาหารที่เด็กเลือก
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับอาหารจากผัก และผลไม้บ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ดินสอ
- 3) ขางลบ
- 4) สีน้ำ
- 5) PowerPoint อาหารจากผัก และผลไม้
- 6) วิดีโอ กินผักผลไม้แล้วได้อย่างไร <https://www.youtube.com/watch?v=Y2vEiFgxkq4>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกชื่ออาหารของผัก และ ผลไม้ได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดอกไม้แสนสวย กิจกรรมเสริมประสบการณ์ พิมพ์ภาพจากดอกไม้
เรื่อง สี กลิ่น รูปร่างลักษณะ ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ดอกไม้มีมากมายหลายชนิด เช่น ดอกกุหลาบ ดอกบัว ดอกเฟื่องฟ้า ดอกกล้วยไม้ ฯลฯ และมีสีกลิ่นที่หลากหลาย เช่น สีแดง สีชมพู สีขาว เป็นต้น ดอกไม้แต่ละชนิดมีกลิ่นที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างกันบางดอกมีกลิ่น และบางดอกไม้ไม่มีกลิ่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกสี กลิ่น รูปร่างลักษณะของดอกไม้แต่ละชนิดได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพพิมพ์จากดอกไม้ได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - สี กลิ่น และรูปร่างลักษณะของดอกไม้
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และการพิมพ์ภาพ
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “ดั่งดอกไม้บาน” ให้เด็กทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อม
2. ครูให้เด็กเล่นเกมทายภาพ โดยการเปิดแผ่นป้ายว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูให้เด็กทายว่าวันนี้เราจะทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร
4. ครูนำดอกไม้จริงให้เด็กดู ได้แก่ ดอกกุหลาบ ดอกบัว ดอกดาวเรือง ดอกกล้วยไม้ ดอกอัญชัน เป็นต้น
5. ครูให้เด็กสังเกตสีของดอกไม้ ลักษณะของดอกไม้ และดมกลิ่นของดอกไม้ ว่าเป็นอย่างไร

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งกลุ่มดอกไม้ที่ตนเองสนใจ มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูสาธิตการทำภาพพิมพ์จากดอกไม้ โดยการนำดอกไม้มาจุ่มสีและกดลงในกระดาษเพื่อสร้างภาพพิมพ์ โดยมีแม่สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะทำอะไรกับดอกไม้ที่เด็กเลือก เช่น วาดภาพ ระบายสีดอกไม้ที่เลือกก่อนและนำไปสร้างภาพพิมพ์ หรือสร้างภาพพิมพ์ก่อนและนำมาต่อเติม
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับดอกไม้บ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) ดอกไม้จริง คือ ดอกกุหลาบ ดอกบัว ดอกดาวเรือง ดอกกล้วยไม้ และดอกอัญชัน
- 2) สีน้ำสำหรับทำภาพพิมพ์ คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง
- 3) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 4) ดินสอ

- 5) ขางลบ
- 6) สีเทียน
- 7) PowerPoint เกมทายภาพ
- 8) เพลงดังดอกไม้บาน <https://www.youtube.com/watch?v=dhFt7eURm78>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกสี กลิ่น และรูปร่าง ลักษณะ 2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน 3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ 4) นำเสนอผลงาน 5) ความรับผิดชอบ	1) แบบสังเกตพฤติกรรม 2) แบบสังเกตพฤติกรรม 3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ 4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 5) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี ระดับ 2 พอใช้ ระดับ 1 ปรับปรุง

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดอกไม้แสนสวย กิจกรรมเสริมประสบการณ์ พิมพ์ภาพจากฟองน้ำ
เรื่อง ความสำคัญของส่วนประกอบดอกไม้ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ดอกไม้มีส่วนประกอบ ได้แก่ กลีบเลี้ยง กลีบดอก เกสรตัวผู้ เกสรตัวเมีย หากมีส่วนประกอบของดอกไม้ 4 ส่วนจะเรียกว่า “ดอกสมบูรณ์” แต่หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปจะเรียกว่า “ดอกไม้สมบูรณ์”

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกส่วนประกอบของดอกไม้ได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพพิมพ์จากฟองน้ำได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - ส่วนประกอบต่าง ๆ ของดอกไม้
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และการพิมพ์ภาพ
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูให้เด็กดูวิดีโอ Time-Lapse: Watch Flowers Bloom Before Your Eyes
2. ครูให้เด็กดูส่วนประกอบของดอกไม้ต่าง ๆ ได้แก่ กลีบเลี้ยง กลีบดอก เกสรตัวผู้ เกสรตัวเมีย หากมีส่วนประกอบของดอกไม้
3. ส่วนจะเรียกว่า “ดอกสมบูรณ์” แต่หากขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปจะเรียกว่า “ดอกไม้สมบูรณ์”

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งกลุ่มตามชอบ มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูสาธิตการทำภาพพิมพ์จากฟองน้ำรูปร่างต่าง ๆ โดยการนำฟองน้ำมาจุ่มสีและกดลงในกระดาษเพื่อสร้างภาพพิมพ์ โดยมีแม่สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะทำอะไรกับฟองน้ำที่เด็กเลือก เช่น วาดภาพ ระบายสีก่อนและนำไปสร้างภาพพิมพ์ หรือสร้างภาพพิมพ์ก่อนและนำมาต่อเติม
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับดอกไม้บ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) ฟองน้ำรูปร่างต่าง ๆ คือ รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม รูปวงรี รูปเส้นตรง รูปหยดน้ำ
- 2) สีน้ำสำหรับทำภาพพิมพ์ คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง
- 3) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 4) ดินสอ
- 5) ยางลบ

6) สีเทียน

7) PowerPoint ส่วนประกอบของดอกไม้

8) Time-Lapse: Watch Flowers Bloom Before Your Eyes <https://www.youtube.com/watch?v=LjCzPp-MK48&t=142s>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกส่วนประกอบของดอกไม้ได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ 6

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 ดอกไม้แสนสวย กิจกรรมเสริมประสบการณ์ พิมพ์ภาพจากนิ้วมือ
เรื่อง ประโยชน์ของดอกไม้ (เช่น จัดแจกัน)ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ประโยชน์ของดอกไม้มีมากมาย เช่น ตกแต่งบ้านเพิ่มบรรยากาศสดชื่น เช่น จัดแจกันสวย ๆ
ใช้เป็นของขวัญในโอกาสหรือเทศกาลสำคัญต่าง ๆ เช่น วันแม่ วันพ่อ และยังสามารถเป็น
เครื่องประดับได้ เช่น สร้อยคอ สร้อยข้อมือ เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกประโยชน์ของดอกไม้ได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพพิมพ์จากนิ้วได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - ประโยชน์ของดอกไม้
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และการพิมพ์ภาพ
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “เร้าพดอกไม้” ให้เด็กร้องเพลงพร้อมกัน <https://www.youtube.com/watch?v=NQTP5hi2IX8>
2. ครูให้เด็กดูประโยชน์ของดอกไม้ เช่น จัดแจกัน ใช้ในงานพิธี เช่น ร้อยพวงมาลัยในวันแม่ หรือวันพ่อ และเป็นเครื่องประดับ เช่น สร้อยคอ สร้อยข้อมือ เป็นต้น
3. ครูแบ่งกลุ่มเป็น 3 กลุ่มคือ กลุ่มภาพจัดแจกัน กลุ่มภาพร้อยพวงมาลัย และกลุ่มภาพสร้อยคอ สร้อยข้อมือ

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งกลุ่มที่เด็กเลือก มีทั้งหมด 3 กลุ่ม 2. ครูสาธิตการทำภาพพิมพ์จากนิ้ว โดยการนำนิ้วมาจุ่มสีและกดลงในกระดาษเพื่อสร้างภาพพิมพ์ โดยมีแม่สี คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะทำอะไรกับภาพที่เด็กเลือก เช่น วาดภาพ ระบายสีก่อนและนำไปสร้างภาพพิมพ์ หรือสร้างภาพพิมพ์ก่อนและนำมาต่อเติม
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับดอกไม้บ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) สีน้ำสำหรับทำภาพพิมพ์ คือ สีแดง สีน้ำเงิน และสีเหลือง
- 2) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4 ที่มีภาพ แจกัน พวงมาลัย สร้อยคอ สร้อยข้อมือ แต่ยังไม่สมบูรณ์
- 3) ดินสอ
- 4) ยางลบ

5) สีเทียน

6) PowerPoint ประโยชน์ของดอกไม้

8) เพลงเร้าพดอกไม้ <https://www.youtube.com/watch?v=NQTP5hi2IX8>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกประโยชน์ของดอกไม้ได้ 2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน 3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ 4) นำเสนอผลงาน 5) ความรับผิดชอบ	1) แบบสังเกตพฤติกรรม 2) แบบสังเกตพฤติกรรม 3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ 4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน 5) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี ระดับ 2 พอใช้ ระดับ 1 ปรับปรุง

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 7

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กลางวันหรือกลางคืน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ภาพปะติดจากกระดาษ
เรื่อง ท้องฟ้า ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ในหนึ่งวันจะมีสองช่วงเวลา คือ กลางวัน กลางคืน ช่วงกลางวันเริ่มตั้งแต่ดวงอาทิตย์ขึ้น
ประมาณหกโมงเช้าและตกดินประมาณหกโมงเย็น ในช่วงกลางวันท้องฟ้าจะสว่าง ช่วงเวลา
กลางคืนจะเป็นหลังพระอาทิตย์ตกดิน ท้องฟ้ามืด เราจะเห็นดวงจันทร์ ดวงดาวบนท้องฟ้า

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกช่วงเวลากลางวัน หรือกลางคืนได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพปะติดจากกระดาษได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

1) สาระที่ควรเรียนรู้

- ท้องฟ้า คือ ส่วนหนึ่งของชั้นบรรยากาศมองเห็นได้จากพื้นดินในเวลากลางวัน
ท้องฟ้าจะสว่าง และเวลากลางคืนท้องฟ้ามืดสนิท และบางครั้งจะมีแสงจากดวงจันทร์

2) ประสบการณ์สำคัญ

- เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และติด ปะภาพได้
- เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
- เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “โบไม้นั้นเดียวกัน” ให้เด็กทำสมาธิเพื่อเตรียมความพร้อม
2. ครูให้เด็กดูภาพลักษณะของดวงอาทิตย์ตามช่วงเวลาต่าง ๆ จากนั้นให้เด็กบอกความรู้สึกว่าชอบดวงอาทิตย์ช่วง เวลาไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด
3. ครูให้เด็กดูภาพ และร่วมกันสนทนาถึงสิ่งที่พบเห็นในตอนกลางคืน จากนั้นให้เด็กบอกลักษณะของท้องฟ้าในช่วงเวลากลางคืนว่าเป็นอย่างไร

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบ มีทั้งหมด 2 กลุ่ม กลางวัน และกลางคืน 2. ครูแจกกระดาษและกระดาษสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม ให้ช่วยกันฉีกกระดาษ 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาด ระบายสี ติด ปะภาพเกี่ยวกับกลางวัน และกลางคืนที่เด็กเลือก
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับท้องฟ้าบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) กระดาษสี คือ สีฟ้า สีเหลือง สีแดง สีชมพู สีนํ้าตาล สีนํ้าเงินฯ
- 3) ดินสอ
- 4) ยางลบ
- 5) สีเทียน สีไม้
- 6) กาว
- 7) PowerPoint ท้องฟ้า
- 8) เพลงโบไม้นั้นเดียวกัน https://www.youtube.com/watch?v=A5QYX_r5VsY

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกช่วงเวลากลางวัน หรือ กลางคืนได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 8

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กลางวันหรือกลางคืน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ภาพปะติดจากเมล็ดพืช
เรื่อง กิจกรรมในเวลากลางวัน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ในช่วงกลางวันท้องฟ้าจะสว่าง อากาศร้อน กิจกรรมที่ทำในเวลากลางวัน เช่น ไปโรงเรียน เรียนหนังสือ

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกกิจกรรมที่ทำในตอนกลางวันได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพปะติดจากเมล็ดพืชได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - สภาพอากาศในช่วงเวลากลางวันจะมีอากาศร้อนจากแสงแดด กิจกรรมที่ทำในเวลากลางวัน เช่น ไปโรงเรียน เล่นกับเพื่อน ทำงานบ้านเป็นต้น
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และติดปะภาพได้
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “เด็กไปโรงเรียน” ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายก่อนเรียน <https://www.youtube.com/watch?v=j-tHrg0GwHw>
2. ครูเปิดภาพกิจกรรมที่ทำในเวลากลางวันให้เด็กดู เช่น ตื่นนอน ไปโรงเรียน เรียนหนังสือ เล่นของเล่น ดากผ้า
3. ครูและเด็กสนทนาถึงกิจกรรมที่ทำในเวลากลางวันว่าชอบทำกิจกรรมอะไร

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบของกิจกรรมเวลากลางวัน มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกกระดาษและเมล็ดพีชสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาด ระบายสี หรือติด ปะภาพ ในกิจกรรมในเวลากลางวันอย่างไร
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับกิจกรรมในเวลากลางวัน อะไรบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) เมล็ดพีชสีต่าง ๆ
- 3) ดินสอ
- 4) ยางลบ
- 5) สีเทียน สีไม้
- 6) กาว
- 7) PowerPoint กิจกรรมในเวลากลางวัน
- 8) เพลงเด็กไปโรงเรียน <https://www.youtube.com/watch?v=j-tHrg0GwHw>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกกิจกรรมเวลากลางวันได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน
วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 9

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 กลางวันหรือกลางคืน กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ภาพปะ ติดจากผ้า
เรื่อง กิจกรรมในเวลากลางคืน ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2
ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

ช่วงเวลากลางคืนจะเป็นหลังพระอาทิตย์ตกดิน ท้องฟ้ามืด เราจะเห็นดวงจันทร์ ดวงดาวบนท้องฟ้า กลางคืนอากาศเย็น เป็นช่วงเวลาที่เรานอนหลับพักผ่อน

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกกิจกรรมที่ทำในช่วงเวลากลางคืนได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถสร้างภาพปะ ติดจากผ้าได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3. สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - สภาพอากาศในช่วงเวลากลางคืนจะมีอากาศเย็นสบาย กิจกรรมที่ทำในเวลากลางคืน เช่น สวดมนต์ไหว้พระ ดูดาว นอนหลับพักผ่อน เป็นต้น
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพ ระบายสี และติด ภาพปะได้
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “กลางวัน กลางคืน” ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายก่อนเรียน <https://www.youtube.com/watch?v=a9B7o7idjtw>
2. ครูและเด็กร่วมกันทบทวนภาพกิจกรรมเวลากลางคืน เช่น เข้านอน แปรงฟัน ดูโทรทัศน์ โดยครูเปิดภาพทีละส่วนและให้ทายว่าเป็นภาพอะไร
3. ครูและเด็กสนทนาถึงกิจกรรมที่ทำในเวลากลางคืนว่าชอบทำกิจกรรมอะไร

ขั้นตอนตามแนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบของกิจกรรมเวลากลางคืน มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกกระดาษและผ้าสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะวาด ระบายสี หรือติด ปะภาพ ในกิจกรรมในเวลากลางคืนอย่างไร
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับกิจกรรมในเวลากลางคืนอะไรบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ผ้าสีต่าง ๆ
- 3) ดินสอ
- 4) ยางลบ
- 5) สีเทียน สีไม้
- 6) กาว
- 7) PowerPoint กิจกรรมในเวลากลางคืน
- 8) เพลงกลางวัน กลางคืน <https://www.youtube.com/watch?v=a9B7o7idjtw>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกกิจกรรมเวลาท่กลางคืนได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน
วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 10

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรารักสัตว์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ปั่นดินน้ำมันสัตว์เลี้ยง

เรื่อง ประเภทของสัตว์เลี้ยง

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

สัตว์มีหลายชนิด มีลักษณะและที่อยู่อาศัยแตกต่างกัน เริ่มจากสัตว์เลี้ยงที่พบเห็นตามบ้านเรือน ถูกเลี้ยงไว้ใช้งาน ให้อาหาร หรือเลี้ยงไว้ดูเล่น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถบอกสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นสัตว์เลี้ยงได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3.สาระการเรียนรู้

1) สาระที่ควรเรียนรู้

- สัตว์ที่ให้เนื้อ เช่น วัว ไก่ หมู ปลา เลี้ยงไว้เพื่อนำมาทำอาหาร สัตว์ที่เลี้ยงไว้ใช้งาน เช่น ช้าง ม้า ควาย ช่วยในการทำงานได้แก่ ช้างลากซุง ควายไถนา สัตว์ที่เลี้ยงไว้ดูเล่น เช่น นก ปลาทอง สุนัข ช่วยทำให้คลายเครียด ไม่เหงา

2) ประสบการณ์สำคัญ

- เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการปั้นดินน้ำมัน
- เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
- เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “เพื่อนสัตว์เลื้อย” ให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายก่อนเรียน <https://www.youtube.com/watch?v=nkktUpdPZ2c>
2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพสัตว์เลื้อยต่าง ๆ เช่น สุนัข แมว ปลา นก เป็นต้น
3. ครูบอกสัตว์แต่ละประเภทว่ามีอะไรบ้าง คือ เลี้ยงไว้ใช้งาน เลี้ยงให้อาหาร และเลี้ยงไว้ดูเล่น

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบจากสัตว์เลื้อยแต่ละประเภท มีทั้งหมด 3 กลุ่ม 2. ครูแจกกระดาษและดินน้ำมันสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์อะไรลงในกระดาษ
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับประเภทของสัตว์เลื้อยบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ดินน้ำมันสีต่าง ๆ
- 3) PowerPoint ประเภทของสัตว์
- 4) เพลงเพื่อนสัตว์เลื้อย <https://www.youtube.com/watch?v=nkktUpdPZ2c>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกสัตว์เลี้ยงแต่ละประเภทได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 11

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรารักสัตว์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ปั่นดินน้ำมันสัตว์บก

เรื่อง สัตว์บก

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

สัตว์มีหลายประเภทถูกแบ่งตามลักษณะที่อยู่อาศัย ได้แก่ สัตว์บก สัตว์น้ำ แต่ละประเภทมีลักษณะและประโยชน์แตกต่างกัน และสัตว์บางชนิดเป็นสัตว์ที่อันตราย เราไม่ควรเข้าใกล้และใช้มือจับ เช่น งู แมงมุม ตะขาบ เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถชื่อสัตว์บกได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นสัตว์บกได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3.สาระการเรียนรู้

1) สาระที่ควรเรียนรู้

- สัตว์บก คือสัตว์ที่อาศัยอยู่บนบก บนพื้นดิน ส่วนใหญ่เป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม เช่น แมว สุนัข วัว เป็นต้น

2) ประสบการณ์สำคัญ

- เด็กใช้กล้ามเนื้อเล็กในการปั้นดินน้ำมัน
- เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
- เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
- การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินการกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “โลกของสัตว์” ให้เด็กฟังเพลงและดูว่ามีสัตว์อะไรบ้าง <https://www.youtube.com/watch?v=zWdS2xIQMdc&t=1s>

2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพสัตว์บกต่าง ๆ เช่น สุนัข แมว วัว เป็นต้น

3. ครูบอกลักษณะสัตว์บกคืออยู่บนดิน ไม่สามารถหายใจในน้ำได้

4. ครูสนทนากับเด็กว่าชอบสัตว์อะไร เพราะอะไร

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบจากสัตว์บก มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกกระดาษและดินน้ำมันสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์อะไรลงในกระดาษ
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับสัตว์บกบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4

2) ดินน้ำมันสีต่าง ๆ

3) PowerPoint สัตว์บก

4) เพลงโลกของสัตว์ <https://www.youtube.com/watch?v=zWdS2xIQMdc&t=1s>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกชื่อสัตว์บกได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

.....

.....

(.....) ครูผู้สอน

วันที่เดือนพ.ศ.

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ 12

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรารักสัตว์

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ ปั่นดินน้ำมันสัตว์น้ำ

เรื่อง สัตว์น้ำ

ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

ครูผู้สอน นางสาวอินทร์ดิ อริยชัยเปรมวดี

1. เนื้อหา

สัตว์มีหลายประเภทถูกแบ่งตามลักษณะที่อยู่อาศัย ได้แก่ สัตว์บก สัตว์น้ำ แต่ละประเภทมีลักษณะและประโยชน์แตกต่างกัน และสัตว์บางชนิดเป็นสัตว์ที่อันตราย เราไม่ควรเข้าไปใกล้และใช้มือจับ เช่น งู ปลาปักเป้า แมงกระพรุน เป็นต้น

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

- 1) สามารถชื่อสัตว์น้ำได้ (K)
- 2) สามารถบอกลำดับขั้นตอนที่ตนเองได้ทำอย่างถูกต้อง (K)
- 3) สามารถปั้นดินน้ำมันเป็นสัตว์น้ำได้ (P)
- 4) สามารถนำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน (P)
- 5) มีความรับผิดชอบ (A)

3.สาระการเรียนรู้

- 1) สาระที่ควรเรียนรู้
 - สัตว์น้ำ คือ สัตว์ที่อาศัยอยู่ในน้ำ เช่น ปลา กุ้ง หอย เป็นต้น
- 2) ประสบการณ์สำคัญ
 - เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการปั้นดินน้ำมัน
 - เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ
 - เด็กแสดงออกทางการพูด อธิบายเกี่ยวกับผลงานของตนเอง
 - การทำงานร่วมกับผู้อื่น

4. วิธีดำเนินกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลง “ใต้ทะเล” ให้เด็กฟังและดูว่ามีสัตว์อะไรบ้าง <https://www.youtube.com/watch?v=3V6bBmozW2c>
2. ครูและเด็กร่วมกันทายภาพสัตว์น้ำต่าง ๆ เช่น กุ้ง หอย ปู ปลา เป็นต้น
3. ครูบอกลักษณะสัตว์น้ำคืออยู่ในน้ำ ไม่สามารถหายใจบนบกได้
4. ครูสนทนากับเด็กว่าชอบสัตว์อะไร เพราะอะไร

ขั้นตอนตาม แนวคิดไฮสโคป	กิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นวางแผน (Plan)	1. ครูให้เด็กเลือกนั่งตามความชอบจากสัตว์น้ำ มีทั้งหมด 5 กลุ่ม 2. ครูแจกกระดาษและดินน้ำมันสีต่าง ๆ ให้ในกลุ่ม 3. ครูเปิดโอกาสให้เด็กช่วยกันวางแผนว่าจะปั้นดินน้ำมันเป็นรูปสัตว์อะไรลงในกระดาษ
ขั้นปฏิบัติ (Do)	4. เด็กลงมือทำงานตามที่ตนเองเลือก โดยครูคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด 5. เมื่อทำงานเสร็จเรียบร้อย ครูให้เด็กช่วยกันเก็บอุปกรณ์
ขั้นทบทวน (Review)	6. ครูให้เด็กแต่ละคนนำเสนอผลงานของตนเอง โดยบอกขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงาน และชื่อของผลงาน 7. ครูและเด็กสรุปร่วมกันว่า ได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับสัตว์น้ำบ้าง และทำกิจกรรมเกี่ยวกับอะไร มีขั้นตอนในการทำอย่างไร

5. สื่อการเรียนรู้

- 1) กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4
- 2) ดินน้ำมันสีต่าง ๆ
- 3) PowerPoint สัตว์น้ำ
- 4) เพลงใต้ทะเล <https://www.youtube.com/watch?v=3V6bBmozW2c>

6. การประเมินผล

สิ่งที่ต้องการวัด	เครื่องมือวัด	เกณฑ์การประเมิน
1) บอกชื่อสัตว์น้ำได้	1) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 3 ดี
2) บอกลำดับขั้นตอนการทำงาน	2) แบบสังเกตพฤติกรรม	ระดับ 2 พอใช้
3) ทักษะปฏิบัติงานศิลปะ	3) แบบประเมินการปฏิบัติงานศิลปะ	ระดับ 1 ปรับปรุง
4) นำเสนอผลงาน	4) แบบประเมินการนำเสนอผลงาน	
5) ความรับผิดชอบ	5) แบบสังเกตพฤติกรรม	

7. บันทึกหลังการจัดการเรียนรู้

.....

.....

ปัญหาและอุปสรรค

.....

.....

แนวทางการแก้ไข

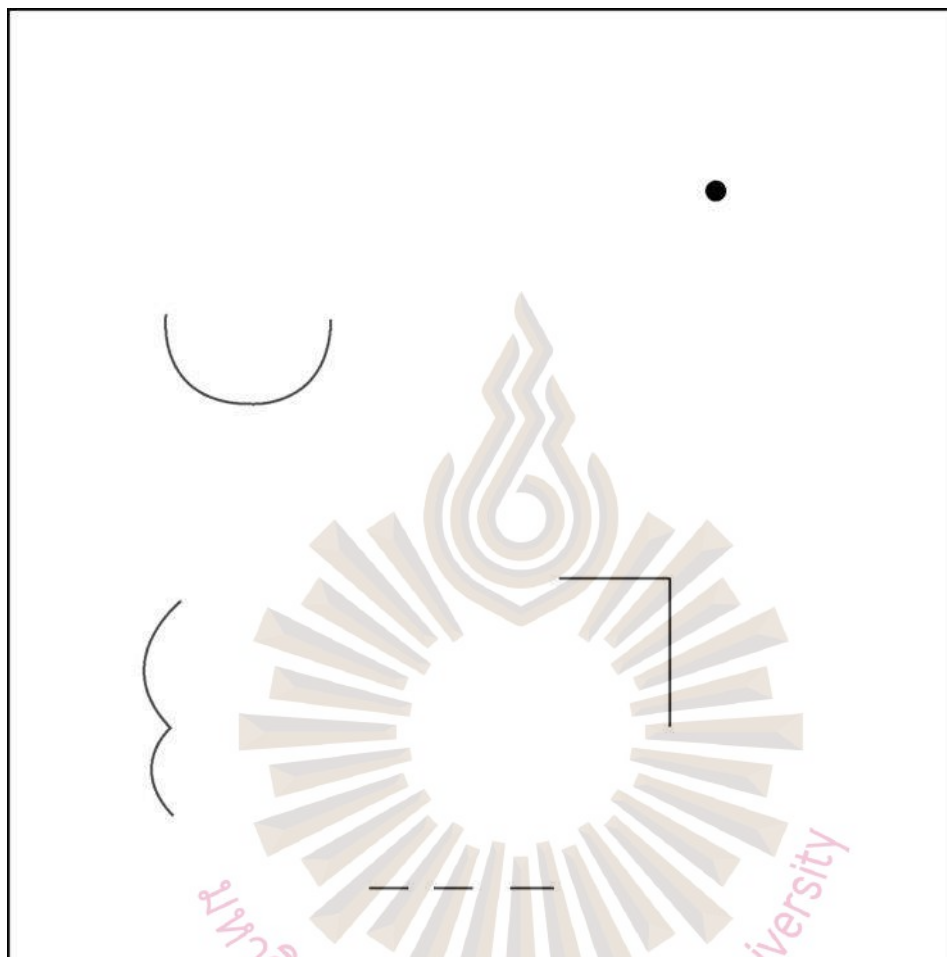
.....

.....

มหาวิทยาลัยรังสิต (Rangsit University)

(.....) ครูผู้สอน
วันที่เดือนพ.ศ.

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (Jellen and Urban, 1989)



มหาวิทยาลัยรังสิต Rangsit University

การใช้แบบทดสอบ

1. ผู้เข้ารับการทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCP-DP และดินสอคำที่ไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้เข้ารับการทดสอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว
2. ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำ ๆ และชัดเจน ดังนี้
“ภาพที่วาดอยู่ข้างหน้าเด็กๆ ขณะนี้เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาด แต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็กๆ วาดต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กๆ ต้องการตามจินตนาการ ไม่มีการวาดภาพใดๆ ที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วขอให้นำมาส่งครู”
3. เมื่อผู้เข้ารับการทดสอบเข้าใจแล้วให้ลงมือวาดภาพ และถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจจะตอบคำถามได้ เช่น “หนูจะวาดรูปอะไร” ให้ครูตอบได้ว่า “เด็กๆ อยากรวดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาด รูปที่วาดเป็นสิ่งถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด” หากผู้เข้ารับการทดสอบยังมีคำถามเช่น ถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้ามอธิบายเนื้อหาหรือวิธีการใดๆ เพิ่มเติม นอกจากนี้ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ใช้ในการวาดภาพ ครูควรพูดทำนองที่ว่า เริ่มวาดได้เลยไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา
4. ผู้ทดสอบต้องจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดบันทึก อายุ เพศ ชื่อผู้เข้ารับการทดสอบในช่องว่างมุมขวาของกระดาษทดสอบ
5. ผู้ทดสอบบอกให้ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งชื่อเรื่อง ควรพูดเบาๆ โดยไม่รบกวนผู้เข้ารับการทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จ แล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวามุมบน เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ
6. ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้นผู้ทดสอบจะเก็บข้อมูลทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อภาพ ไว้ที่มุมขวาของแบบทดสอบ

เกณฑ์การประเมินผลเพื่อให้คะแนน

1. การต่อเติม (Cn : Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประและสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดคนนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน
2. ความสมบูรณ์ (Cm : Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูปมารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ต่อเป็นปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Elements) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำๆ ภาพที่เหมือนกัน เช่น ภาพป่าที่มีต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน จะได้ 2 – 3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

4. การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl : Connections made with lines) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกจะได้รับคะแนนการโยงเส้น เส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

5. การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connections made that Contribute to a theme) ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนนต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้น ก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้เข้ารับการทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขต โดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bid : Boundary Breaking Fragment-dependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิด รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

7. การข้ามเส้นกันอย่างอิสระ โดยไม่ใช่ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bfi : Boundary Breaking being Fragment-dependent) การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนนเต็ม

8. การแสดงความลึก ใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือวาดภาพในลักษณะสามมิติ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากมีภาพปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นมิติ มีความลึกหรือใกล้ – ไกล ให้คะแนน 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Hu : Human) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าได้อารมณ์ขันมาก ก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินในหลายๆ ทาง เช่น

(1) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด

(2) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไป

(3) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

10. การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Uc : Unconventionality) ภาพที่มีความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

(1) การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อผู้ทดสอบวางกระดาษให้ เช่น มีการพับ มีการหมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ จะได้คะแนน 3 คะแนน

(2) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาด ให้ 3 คะแนน

(3) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย สัญลักษณ์ ตัวอักษร ตัวเลข หรือการใช้ชื่อ หรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

(4) ภาพที่ต่อเติม ไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่ว ๆ ไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้

(4.1) รูปครึ่งวงกลมต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม

(4.2) รูปมุมฉากต่อบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม

(4.3) รูปเส้นโค้งต่เป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้

(4.4) รูปเส้นประต่เป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน

(4.5) รูปจุดทำเป็นตานก หรือ สายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็มในข้อ d. แต่ต้องไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดของข้อนี้เท่ากับ 12 คะแนน

11. ความเร็ว (Sp : Speed) ภาพที่ใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้

(1) ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน

(2) ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน

(3) ต่ำกว่า 6 นาที ได้ 4 คะแนน

(4) ต่ำกว่า 8 นาที ได้ 3 คะแนน

(5) ต่ำกว่า 10 นาที ได้ 2 คะแนน

(6) ต่ำกว่า 12 นาที ได้ 1 คะแนน

(7) มากกว่าหรือเท่ากับ 12 นาที ได้ 0 คะแนน

คะแนนรวมของแบบทดสอบ

ตามปกติแล้วด้านหลังของแบบทดสอบจะมีช่องให้คะแนนอยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสให้คะแนน วิธีการให้คะแนน เพียงแต่พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมาก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมของแบบทดสอบ TCT-DP คือ 72 คะแนน เกณฑ์การตัดสินระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT – DP เป็นดังนี้

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				11	รวม
Cn	Cm	Ne	Cl	Cth	Bid	Bfi	Pe	Hu	Uc				Sp	
									a	b	c	d		

คะแนนรวมต่ำกว่า	24 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ
คะแนนรวมระหว่าง	24-47 คะแนน	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง
คะแนนรวมตั้งแต่	48 คะแนนขึ้นไป	มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องระดับคะแนนพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกตามความเหมาะสม
ของพฤติกรรมเด็กในแบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย

เกณฑ์ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน	3	คือ	ดี
ระดับคะแนน	2	คือ	พอใช้
ระดับคะแนน	1	คือ	ปรับปรุง

ชื่อ ด.ช./ด.ญ. นามสกุล ครั้งที่

ข้อที่	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับคะแนน		
		3	2	1
การแสดงออกทางการพูด				
1	พูดเสียงดัง ชัดเจน			
2	พูดเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองได้			
3	สบตาคู่สนทนาขณะพูด			
การแสดงออกทางสีหน้า				
4	แสดงสีหน้าที่ทำท่าในการพูดได้เหมาะสม			
5	น้ำเสียงสอดคล้องกับความรู้สึก			
6	กล้าแสดงความคิดเห็นเมื่อมีความคิดต่างจากผู้อื่น			
การทำงานของเด็ก				
7	ทำงานเต็มความสามารถ			
8	มีการวางแผนในการทำงาน			
9	มุ่งมั่นตั้งใจเพื่อให้งานสำเร็จ			
การยอมรับคำวิจารณ์				
10	ยอมรับคำวิจารณ์ต่อข้อบกพร่องของตนเอง			
11	ขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้			
12	แสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ผู้อื่นด้วยท่าทีสุภาพ			

ข้อที่	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับคะแนน		
		3	2	1
การควบคุมตนเอง				
13	สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้			
14	แสดงความไม่เห็นด้วยโดยไม่ใช้อารมณ์			
15	จัดการกับปัญหาต่างๆ ได้			



**แบบสอบถามความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้
ตามแนวคิดไฮสโคปเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความกล้าแสดงออก**

คำชี้แจง ให้นักเรียนทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างที่มีข้อความตรงกับความพึงพอใจของนักเรียนมากที่สุดโดยกำหนดเกณฑ์ตัดสินคุณภาพเป็นระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 3 หมายถึง 😊 พึงพอใจมาก

ระดับคะแนน 2 หมายถึง 😐 พึงพอใจปานกลาง

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ☹️ พึงพอใจน้อย

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ		
	😊	😐	☹️
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้			
1. หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ			
2. หนูได้ทำตามความสามารถของหนู			
3. หนูได้คิดด้วยตัวเอง			
4. หนูได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ			
5. หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้			
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ			
6. หนูได้คิดสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง			
7. หนูรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น			
8. หนูได้เรียนอย่างมีความสุข			



ภาคผนวก ค

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ
แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป (จำนวน 12 แผน)

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
สาระสำคัญ							
1	ความสอดคล้องเหมาะสมกับหลักสูตร	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
จุดประสงค์การเรียนรู้							
3	ระบุพฤติกรรมที่สามารถวัดได้และประเมินได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4	สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้เด็กสามารถบรรลุพฤติกรรมการเรียนรู้ได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
สาระการเรียนรู้							
5	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	สามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
กิจกรรมการเรียนรู้							
7	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	น่าสนใจ จูงใจให้กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้และเข้าร่วมกิจกรรม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9	เสริมสร้างทักษะความรู้และพฤติกรรมที่กำหนดได้อย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
10	แสดงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แปลกใหม่	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
11	เหมาะสมกับเวลา สื่อ และอุปกรณ์	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
สื่อการเรียนรู้							
12	เหมาะสมกับวัย ความสนใจและความสามารถของเด็ก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
13	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
การวัดและการประเมินผล							
14	สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
15	สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
16	สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้



**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
จากการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban)**

รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากการวาดภาพของเจเลนและเออร์บัน เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอไม่มี ยางลบ ซึ่งประกอบด้วย 1. สิ่งเร้าที่กำหนดให้อยู่ในรูปแบบของชิ้นส่วนเล็ก ซึ่งอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หลายรูปที่แตกต่างกัน เช่น รูปครึ่งวงกลม รูปมุม ฉาก รูปเส้นโค้งลายตัว S รูปรอยปะ รูปจุด รูป สี่เหลี่ยมจัตุรัสแบบไม่สมบูรณ์ 2. ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองต่อสิ่งเร้า อย่างอิสระตามจินตนาการโดยการวาดภาพขึ้น ภายในเวลาที่กำหนดให้จากนั้นนำภาพวาดมา ประเมิน ตามเกณฑ์ 11 ข้อ ดังนี้ 2.1 การต่อเติม (Cn: Continuation) ชิ้นส่วนที่ ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้น โค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดกรอบ สี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติม ชิ้นส่วน ละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน 2.2 ความสมบูรณ์ (Cm: Completions) หากมี การต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์ มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน (ถ้าต่อ เติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูป มารวมเป็นรูป เดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ปล่องไฟ ฯลฯ) ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
2.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne: New Element) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อที่ 1 และข้อที่ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลาย ๆ ภาพเหมือน ๆ กัน (เช่น ภาพป่าที่มีจำนวนต้นไม้หลาย ๆ ต้นซ้ำ ๆ กัน) จะให้ 2 - 3 คะแนน คะแนนสูงสุดของ ข้อนี้ คือ 6 คะแนน 2.4 การต่อเนื้องด้วยเส้น (Cl: Connection with a line) แต่ละภาพหรือส่วน ของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3 การมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกวงกลม) จะให้คะแนนการโยงเส้นเส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน 2.5 การต่อเนื้องที่ทำให้เกิดเรื่องราว (Cth: Connection with a Theme) ภาพใดหรือส่วนใดของภาพทำให้เกิดเป็นเรื่องราว หรือภาพรวมจะได้ 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้นส่วนการเชื่อมโยงนี้อาจเป็น การเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์เงาต่าง ๆ การแตกกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเดิมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ คือ 6 คะแนน 2.6 การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd: Boundary Breaking FragmentDependent) การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้คะแนน 6 คะแนน 2.7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระ โดยไม่ใช่ชิ้นส่วนนอกกรอบที่กำหนดให้ (Bfi: Boundary Breaking Fragment Independent) การ						

รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบ หรือการวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม 2.8 การแสดงความลึกใกล้ – ไกล หรือมิติของภาพ (Pe: Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือวาดภาพในลักษณะ 3 มิติ มีความลึก หรือใกล้ – ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม 2.9 อารมณ์ขัน (Hu: Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ภาพละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวมถ้าอารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆทาง เช่น ก) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด ข) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดภาพเพิ่มเข้าไป และ/หรือ ค) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไป เหมือนการวาดภาพการ์ตูน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน 2.10 การคิดแปลกใหม่ไม่คิดตามแบบแผน (Uc: Unconventionality) ภาพ ที่แสดงความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากความผิดปกติธรรมดาทั่วไปมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้ 2.10.1 การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา เช่น พับ หมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน 2.10.2 ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม (สัตว์ประหลาด) ให้ 3 คะแนน						

รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
2.10.3 ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมาย ตัวอักษร หรือตัวเลขและ/ หรือ การใช้ชื่อภาพที่ เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน 2.10.4 ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกัน แพร่หลายทั่วไป คือ หากมีการต่อเติมภาพใน ลักษณะต่าง ๆ ต่อไปนี้ รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระ อาทิตย์ หน้าคนหรือวงกลม รูปมุลฉาก ต่อเป็น บ้าน กล้องหรือสี่เหลี่ยม รูปเส้นโค้ง ต่อเป็น ต้นไม้ หรือดอกไม้ รูปเส้นประ ต่อเป็น ถนน ตรอก หรือ ทางเดิน รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน รูป ทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม ในข้อ นี้แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดใน ข้อนี้คือ (3+3+3) เท่ากับ 12 คะแนน 2.11 ความเร็ว (Sp: Speed) ภาพที่ใช้เวลาวาด น้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่ม ดังนี้ ต่ำกว่า 2 นาที ได้ 6 คะแนน ต่ำกว่า 4 นาที ได้ 5 คะแนน ต่ำ กว่า 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 ไม่ได้คะแนน						

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ
แบบประเมินพฤติกรรมความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
การแสดงออกทางการพูด							
1	พูดเสียงดัง ชัดเจน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2	พูดเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3	สบตาคู่สนทนาขณะพูด	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
การแสดงออกทางสีหน้า							
4	แสดงสีหน้าท่าทางในการพูดได้เหมาะสม	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5	น้ำเสียงสอดคล้องกับความรู้สึก	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
6	กล้าแสดงความคิดเห็นเมื่อมีความคิดต่างจากผู้อื่น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
การทำงานของเด็ก							
7	ทำงานเต็มความสามารถ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8	มีการวางแผนในการทำงาน	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
9	มุ่งมั่นตั้งใจเพื่อให้งานสำเร็จ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
การยอมรับคำวิจารณ์							
10	ยอมรับคำวิจารณ์ต่อข้อบกพร่องของตนเอง	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
11	ขอความช่วยเหลือจากคนอื่นได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
12	แสดงความคิดเห็นหรือวิจารณ์ผู้อื่นด้วยท่าทีสุภาพ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
การควบคุมตนเอง							
13	สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
14	แสดงความไม่เห็นด้วยโดยไม่ใช้อารมณ์	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
15	จัดการกับปัญหาต่างๆ ได้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้

**ตารางแสดงการวิเคราะห์ค่า IOC ของผู้เชี่ยวชาญตรวจ แบบสอบถามความพึงพอใจ
ของเด็กปฐมวัยที่มีต่อการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป**

ข้อ	รายการพิจารณา	ผลการพิจารณา			รวม	IOC	การแปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านกิจกรรมการเรียนรู้							
1.	หนูได้เลือกเรียนตามที่หนูชอบ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
2.	หนูได้ทำตามความสามารถของหนู	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
3.	หนูได้คิดด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
4.	หนูได้ช่วยเหลือเพื่อน ๆ	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
5.	หนูทำงานได้สำเร็จตามที่คิดไว้	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ							
6.	หนูได้คิดสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตัวเอง	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
7.	หนูรู้สึกกล้าแสดงออกมากขึ้น	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้
8.	หนูได้เรียนอย่างมีความสุข	+1	+1	+1	+3	1.00	ใช้ได้



ภาคผนวก ง

เอกสารรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน



COA. No. RSUERB2023-017

เอกสารรับรองโครงการวิจัย (Certificate of Approval)
โดย คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต

เอกสารรับรองเลขที่ : COA. No. RSUERB2023-017

ชื่อโครงการวิจัย : การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป เพื่อพัฒนา
ความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออกของเด็กปฐมวัย
THE LEARNING EXPERIENCE MANAGEMENT BASED ON A
HIGH-SCOPE CONCEPT TO DEVELOP CREATIVE THINKING
AND ASSERTIVE BEHAVIOR OF EARLY CHILDHOOD

หัวหน้าโครงการวิจัย : นางสาว อินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี

ชื่อนักวิจัยร่วม : ดร. ชิดชไม วิสตุกุล

หน่วยงานที่สังกัด : วิทยาลัยครูสุริยเทพ มหาวิทยาลัยรังสิต

วิธีทบทวน : ทิถารณาจริยธรรมการวิจัยในคนแบบเต็มคณะ (Full Board Review)

เอกสารที่รับรอง : 1. แบบเสนอโครงการวิจัย
2. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย
3. หนังสือแสดงเจตนายินยอมเข้าร่วมการวิจัย
4. แบบสอบถาม/แบบสัมภาษณ์

วันที่รับรอง : 14 กุมภาพันธ์ 2566

วันที่หมดอายุ : 14 กุมภาพันธ์ 2568

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต ได้พิจารณาและมีมติรับรองเอกสาร ดังที่ระบุ
ไว้ข้างต้น โดยยึดหลักจริยธรรม Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ
International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ลงนาม 

(รองศาสตราจารย์ ดร. ปณณพ ปิณจนตม)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยรังสิต





ภาคผนวก จ

ภาพผลงานการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดไฮสโคป

โดยการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

กิจกรรมระบายสีเทียน สีไม้ และสีน้ำ



กิจกรรมพิมพ์ภาพด้วยดอกไม้ ฟองน้ำ และนิ้วมือ



กิจกรรมปะติดกระดาษ ผ้า และเมล็ดพืช



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	อินทร์ดี อริยชัยเปรมวดี
วัน เดือน ปีเกิด	27 ตุลาคม 2539
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย
ประวัติการศึกษา	มหาวิทยาลัยบูรพา ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์และการกำกับลีลา, 2563 มหาวิทยาลัยรังสิต ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, 2566
ที่อยู่ปัจจุบัน	269/105 หมู่ที่ 3 ตำบลพนานิคม อำเภอนิคมน้ำ จังหวัดระยอง 21180
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนมารีวิทยาระยอง ตำบลนิคมพัฒนา อำเภอนิคมน้ำ จังหวัดระยอง 21180
ตำแหน่งปัจจุบัน	ครูปฐมวัย

