



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการศึกษาเพื่อ เปรียบ เที่ยบความคิดสร้างสรรค์ของ เด็กปฐมวัยที่
ได้จากการฟังนิทานด้วย การเล่าโดยใช้หุ่น กับการเล่าโดยใช้รูปภาพ ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด
และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแยกตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์

- 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
- 1.2 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์
- 1.3 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของ เด็กปฐมวัย
- 1.4 แนวคิดในการสอน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 1.5 การจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ใน เด็กปฐมวัย
- 1.6 งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

2. การเล่านิทาน

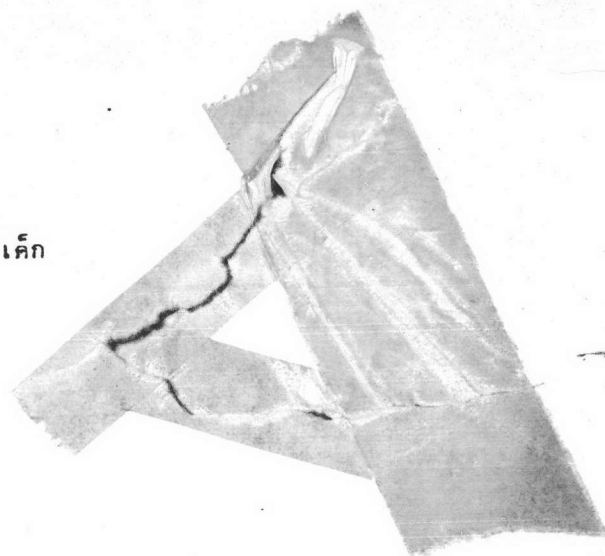
- 2.1 ความหมายของนิทาน
- 2.2 คุณค่าของการ เล่านิทาน
- 2.3 การ เลื่อนิทานให้ เหมาะสมกับ เด็ก
- 2.4 วิธีการ เล่านิทาน
- 2.5 รูปแบบการ เล่านิทาน
- 2.6 งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับการ เล่านิทาน

3. หุ่น

- 3.1 ความหมายของหุ่น
- 3.2 ประเภทของหุ่น
- 3.3 คุณค่าและประโยชน์ของหุ่น
- 3.4 งานวิจัยที่ เกี่ยวข้องกับหุ่น

4. รูปภาพ

- 4.1 ความหมายของรูปภาพ
- 4.2 ชนิดของรูปภาพ
- 4.3 ลักษณะรูปภาพที่ดีและเหมาะสมกับเด็ก
- 4.4 คุณค่าและประโยชน์ของรูปภาพ
- 4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพ



1. ความคิดสร้างสรรค์

1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

ทอแรนซ์ (Torrance 1963 : 47) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหา ด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติธรรมดา อันเป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่หลายมุมผสมผสานจนได้ผลผลิตใหม่ ประกอบด้วยกระบวนการคิด 4 ขั้นดังนี้

1. กระบวนการของการรู้ลึกกว่ามีความลับลนมีปัญหาเกิดขึ้น
(sensing problem)
2. กระบวนการของการคาดคะเนหรือการสร้างสมมติฐาน เกี่ยวกับปัญหานั้น
ขึ้นมา (formulating hypothesis)
3. กระบวนการของการทดสอบการคาดคะเนหรือทดสอบสมมติฐานนั้น
(testing guesses)
4. กระบวนการสื่อความหมายให้ผู้อื่นเข้าใจ (communicating the results)

เวสคอต และ สมิท (Westcott and Smith 1967:2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่นำประสบการณ์เดิมของคนออกมาแล้วนำประสบการณ์นั้น

มาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัดรูปใหม่จะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่
 ระดับโลก

แอนเดอร์สัน และคณะ (Anderson and Others 1979 : 90) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงความคิดใหม่ ๆ อันเป็นการกระทำที่บุคคลเลือกจาก
 ประสบการณ์ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์
 เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน และความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถพัฒนา
 ได้ถ้าจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสม

อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2529 : 1) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์
 หมายถึงการที่บุคคลแสดงออกทางความคิดและการกระทำหรือการสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาจาก
 ความคิดของตนเอง และได้รับการยอมรับและเห็นคุณค่าโดยบุคคลนั้น ๆ และผู้อื่น

อรรถเจษฎ์ สุขสาสมิ (2530 : 1) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์
 หมายถึง ความสามารถในการคิดสิ่งต่าง ๆ แปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำแบบอย่างที่มีอยู่แล้ว เป็นการ
 คิดบูรณาการ ที่สามารถเชื่อมโยงในค่านความสัมพันธ์กับความรู้ต่าง ๆ ในแง่มุมใหม่ ๆ เป็นกระบวนการ
 การคิดที่เกิดขึ้นหลายทิศทาง

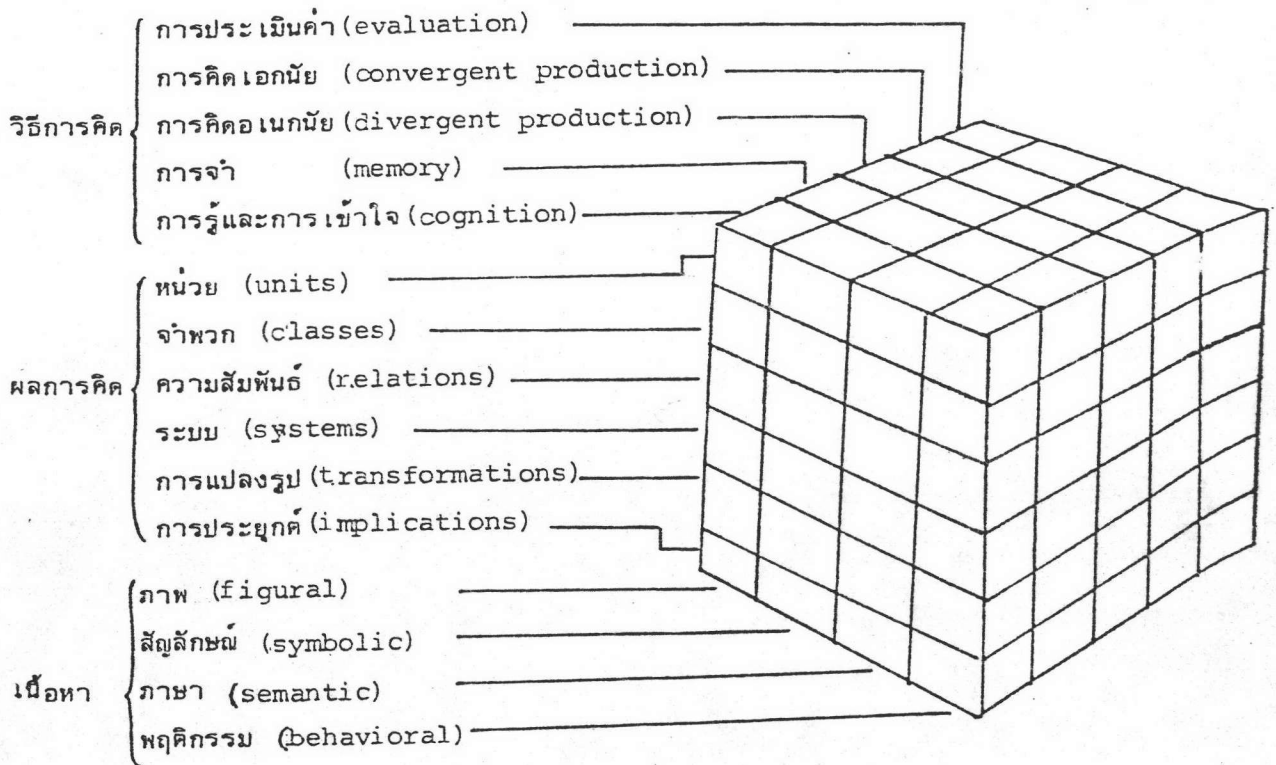
เลิศ อามันทนะ (2531 : 54) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ (creative
 thinking) หมายถึงความสามารถในการคิด หรือการแสดงออกในลักษณะแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่
 แดกต่างไปจากความคิดของบุคคลธรรมดา เช่น การคิดค้นสร้างสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ทำให้มนุษยชาติ
 ดำรงชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม เป็นต้น

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความ
 สามารถของบุคคลในการแสดงออกทางความคิด หรือการกระทำซึ่งแปลกใหม่ เป็นแบบฉบับของคน
 โดยมีประสบการณ์เดิม และสิ่งเร้าเป็นองค์ประกอบสำคัญ

1.2 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

ก. ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

กิลฟอร์ด (Guilford 1967 : 61 - 132) ได้เสนอทฤษฎีโครงสร้างเชาว์ปัญญา (Structure of Intellect Theory) อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์เป็นแบบจำลอง 3 มิติ (three dimensional model) ดังนี้



แบบจำลองสามมิติตามทฤษฎีโครงสร้างเชาว์ปัญญาของกิลฟอร์ด

พฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์อยู่ในมิติด้านวิธีคิด ซึ่งประกอบด้วยวิธีคิด

5 ประการคือ

1. การรู้และการเข้าใจ หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบอเนกนัย หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ
4. การคิดแบบเอกนัย หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
5. การประเมินค่า หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

วิธีการคิดที่เป็นการคิดแบบอเนกนัยนี้ กิลฟอร์ดจัดว่าเป็นการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (fluency) หมายถึง ความสามารถทางสมองในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และคิดได้หลายคำตอบ แบ่งเป็น
 - 1.1 ความคิดคล่องแคล่วทางคำถ้อยคำ (word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ
 - 1.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (associational fluency) เป็นความสามารถในการที่จะหาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ภายในเวลาที่กำหนดให้
 - 1.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ
 - 1.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของก้อนอิฐให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของสมอง ในการคิดหาสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร

3. ความคิดยืดหยุ่น (flexibility) หมายถึง ความสามารถในการหา คำตอบได้หลายทิศหลายทาง แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดว่าประโยชน์ของก้อนอิฐมีอะไรบ้าง ได้หลายทิศหลายทาง ในขณะที่คนไม่มีความคิดยืดหยุ่น จะคิดได้เพียงทิศทางเดียว

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการคิดแปลง

4. ความคิดละเอียดลออ (elaboration) หมายถึง ความสามารถของสมอง ในการคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่ง เพื่อให้ความคิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ก่อนที่บุคคลจะเกิดความคิดดังกล่าวได้ย่อมต้องอาศัยมิติด้านเนื้อหา เป็นสิ่งเร้า ให้เกิดความคิด ซึ่งเนื้อหาดังกล่าว แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. เป็นภาพ หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอนซึ่ง บุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้ลึกลับนึกคิดได้ เช่น ภาพเขียน ภาพปั้น เป็นต้น
2. เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ
3. เป็นภาษา หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ เสียใจ เป็นต้น
4. เป็นพฤติกรรม หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยาอาการและ การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เป็นต้น เช่น การยิ้ม การสิ้นศรัทธา การแสดงความคิดเห็น

เมื่อสมองได้รับข้อมูลจากมิติด้านเนื้อหา และใช้ความสามารถในการตอบสนอง ต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับในมิติด้านวิธีการคิดแล้ว ผลที่ได้จะออกมาเป็นมิติด้านผลการคิด ซึ่ง ผลของการคิดแบ่งเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

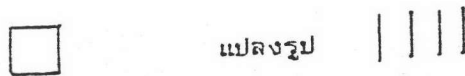
1. หน่วย หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว นก เป็นต้น

2. จำพวก หมายถึง ประเภทหรือจำพวกหรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น คน แมว ปลา วาฬ เป็นจำพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

3. ความสัมพันธ์ หมายถึง การเชื่อมโยงของผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการ เป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวกหรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น พระกับวัด คนกับบ้าน นกกับรัง เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่มีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลาย ๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอน เช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่

5. การแปลงรูป หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้า หรือข้อมูล ออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การแปลงรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เส้น ดังรูป



6. การประยุกต์ หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความเพื่อการพยากรณ์หรือคาดคะเนข้อความในครุฑวิทยาเช่น "ประเภทถ้า...แล้ว..." ก็เป็นพวกใช้คะเนโดยอาศัยเหตุและผล

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา นี้ นับว่า เป็นพื้นฐานในการศึกษาค้นคว้าความคิดสร้างสรรค์ เพราะกิลฟอร์ด (1967 : 138) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (divergent thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่เพิ่มขึ้น ข้อสรุปของกิลฟอร์ดนี้ ทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ในเวลาต่อมา

ข. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการโยงสัมพันธ์

วอลแลช และโคแกน (Wallach and Kogan 1975 : 34) ได้เสนอทฤษฎีว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือกระบวนการอันหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง อากาที่สิ่งเร้ากับการตอบสนอง แสดงปฏิกริยาต่อกัน ทำให้เกิดการระลึกได้ ซึ่งถ้าสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกริยาต่อเนื่องกันไปได้มากก็ย่อมจะระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้มากหลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง (divergent thinking) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกในสิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึก

ได้นั้นอาจสัมพันธ์เข้าเป็นสิ่งใหม่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นไปโดยความบังเอิญหรือจงใจก็ได้

คามทฤษฎีของวอลแลชและโคแกนนี้ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการโยงสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลร่างสมมาจากการเรียนรู้ตนเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของคนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่าประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

1.3 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

สตรีอม (Strom 1969 : 247) ได้กล่าวถึงธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ว่า ทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ แต่อาจมีปริมาณแตกต่างกัน ถ้าศักยภาพได้รับการส่งเสริมก็จะช่วยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

เกียรตึวรรณ อมาตย์กุล (2529 : 89) ได้กล่าวว่า เด็กเนวัย 0-7 ปี กำลังเป็นวัยความคิดคะเนงผัน และจินตนาการ ทั้งนี้เพราะ ก่อนที่เด็กจะมีอายุได้ 7 ปี เส้นใยประสาทที่เป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างสมองทั้ง 2 ซีก (corpus callosum) ยังก่อตัวขึ้นไม่สมบูรณ์ สมองซีกซ้ายซึ่งทำหน้าที่เกี่ยวกับการคิดหาเหตุผล การวิเคราะห์ การวางแผนทที่แน่นอนตายตัวต่าง ๆ ฯลฯ ยังทำหน้าที่เฉพาะของตัวเองได้ไม่ครบถ้วน ดังนั้นเด็กเล็ก ๆ จึงไม่ชอบการคิดหรือคำสอนที่เต็มไปด้วยเหตุค้วผล มีกฎเกณฑ์แน่นอน การคิดตามธรรมชาติของเด็กจึง เป็นการคิดค้วสมองซีกขวา ซึ่งเป็นการคิดแบบจินตนาการความคิดคะเนงผัน สร้างสรรค์ความคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ซึ่งจินตนาการของเด็กนี้เอง บาชารู อิบูกะ (2528 : 108) ให้ความเห็นว่ คือจุดเริ่มต้นของความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (Torrance 1962 : 86 - 89) ได้รวบรวมผลงานของการศึกษาค้าง ๆ ที่ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยซึ่งส่วนมากเน้นหนักไปในทางจินตนาการ ดังนี้

ริบอท (Ribot) เป็นหนึ่งในจำนวนผู้ที่ศึกษาค้นคว้า ที่ใช้คำว่า "จินตนาการ" แทน ความคิดสร้างสรรค์ เขาได้อธิบายถึงพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างจินตนาการและ เหตุผลของเด็กทั่วไปว่า จินตนาการ เริ่มพัฒนาขึ้นก่อน เหตุผลโดยที่ในช่วงวัยเด็ก จินตนาการจะพัฒนาขึ้นสูงมาก และเมื่อโตขึ้นพัฒนาการทางเหตุผลจะเพิ่มขึ้น ไปจนถึงระดับหนึ่ง ที่จินตนาการและ เหตุผลพัฒนาอยู่ในระดับเดียวกัน ต่อจากนั้นจินตนาการจะเริ่มลดลง ในขณะที่เหตุผลจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

แอนดรู (Andrew) ได้ศึกษาพัฒนาการทางจินตนาการของเด็ก
ในช่วงวัยก่อนเรียน พบว่า คะแนนจินตนาการของเด็กสูงที่สุดในช่วงอายุระหว่าง 4 - 4½ ขวบ
และจะลดทันทีเมื่ออายุ 5 ขวบ ซึ่งเป็นช่วงที่เด็กเข้าเรียนระดับอนุบาล ความสามารถที่จะคิด
ความ สร้างค่าโครงขึ้นใหม่ หรือคิดประสมประสานจะพัฒนาสูงสุดระหว่างอายุ 3 - 4 ขวบ
และจากนั้นก็เริ่มลดลง หากจะเปรียบเทียบให้เห็นชัดเจนก็คือ ความคิดจินตนาการสูงสุดเมื่อ
อายุ 4 ขวบ และลดค่าเมื่ออายุ 5 ขวบ การคอมว่า "ไม่ทราบ" จะลดลงตามอายุปฏิทิน
จนกระทั่งอายุ 5 ขวบ ค่อกจากนั้นจะเพิ่มขึ้นอีกบ้างซึ่งแตกต่างจาก กริพเพน (Grippen 1933)
ที่สรุปไว้ว่า จินตนาการของเด็กจะไม่ค่อยปรากฏในเด็กที่อายุต่ำกว่า 5 ขวบ

มาร์กี (Markey) ได้ศึกษา พบว่าพฤติกรรมที่เกิดจากจินตนาการ
จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามอายุตลอดช่วงก่อนวัยเรียน และยังได้รายงานอีกว่า การเล่นเกมแม่บ้าน
และการตั้งชื่อแปลก ๆ ในสิ่งที่นำมาเราจะเจอในเด็กที่มีวัยสูงขึ้น

ลิกอน (Ligon) ได้ศึกษาลักษณะพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กวัย 4 - 6 ขวบ โดยกล่าวว่า

เด็กวัยนี้มีจินตนาการดี แต่ลิกอนและคณะไม่ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในช่วง
กลางของวัยนี้จินตนาการของเด็กจะลดค่าลง หรือไม่ ซึ่งเป็นข้อสังเกตที่ผู้ศึกษาค้นอื่น ๆ พบ
ในช่วงวัยนี้เอง เด็กได้เรียนรู้ทักษะการวางแผนงานเป็นครั้งแรก เด็กเริ่มที่จะสนุกสนานกับการ
วางแผนการเล่นหรือการทำงาน เรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่จากการเล่นบทบาทสมมติ ความอยากรู้
อยากเห็นจะทำให้เด็กแสวงหา "ความจริง" และ "ความถูกต้อง" แม้แต่เรื่องอันเป็นที่น่าอัศจรรย์
สำหรับผู้ใหญ่ ตอนนี้เด็กสามารถโยงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ แม้ว่าเขาจะไม่เข้าใจ
เหตุผลของความสัมพันธ์ก็ตาม เด็กในวัยนี้พยายามทดลองแสดงบทบาทหลาย ๆ บทบาทจากการ
เล่นจินตนาการ เด็กเริ่มเข้าใจถึงความรู้สึกของบุคคลอื่น และเริ่มคิดว่าการกระทำของคนจะมี
ผลกระทบต่อบุคคลอื่นได้อย่างไรบ้าง การหันมาความมั่นใจในช่วงนี้ทำได้โดย การใช้การสร้างสรรค์
ทางศิลปะ การจัดประสมการณ์ใหม่ ๆ การเล่นเกมทางภาษา การสร้างสรรค์ของเด็กวัย
4 - 6 ขวบนี้ ไม่ควรประเมินผลโดยใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่ เด็ก ๆ อาจต้องการความช่วยเหลือ
ในการรวบรวมสิ่งของ เศษวัสดุเหลือใช้ เพื่อนำมาเล่นขายของ เล่นเป็นหมอ เป็นครู หรืออื่น ๆ
ในการแต่งกาย การจัดชั้นวางของ การจัดครัว ผู้ใหญ่เพียงแต่ให้คำแนะนำก็เป็นเพียงพอ

พ่อแม่และครูควรให้อิสระเด็กได้คิดวางแผนการเล่นของเขาเอง ความคิดเห็นของเด็กควร
 รับการยอมรับและนำมาใช้ปฏิบัติบ้าง พ่อแม่ควรส่งเสริมให้เด็กเล่นความล้าหลัง ซึ่งจะช่วยให้เด็ก
 พัฒนาจินตนาการหรือความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วยทางหนึ่ง นอกจากนี้พ่อแม่ควรเห็นความสำคัญ
 ของการถามคำถามของเด็กและกระตุ้นที่ จะตอบอย่างง่าย ๆ และตรงความเป็นจริง. ลิกอน
 ย้ำว่า การแสวงหาความจริง ของเด็ก ไม่ควรถือเป็นเรื่องอันตรายหรือเป็นความผิดพลาดของ
 เด็ก พ่อแม่ควรมีส่วนร่วมในการค้นหาสิ่งใหม่ เด็กในวัยนี้ เป็นวัยที่ดีที่สุดที่จะสนับสนุนจินตนาการ
 ที่นำสืบค้นแก่ครอบครัวและเพื่อน ๆ ความประทับใจจะเกิดขึ้นได้คือองอาศัยการวางแผนรวมทั้ง
 การแสดงออกอย่างรอบคอบ

จากการศึกษาของนักการศึกษาอ้างข้างต้นแสดงว่า มนุษย์ทุกคนมี
 ความคิดสร้างสรรค์คิดค้นมาแต่กำเนิด ความคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนถึงช่วงอายุ
 4 ขวบ ถึง 4 ขวบ 6 เดือน ความคิดสร้างสรรค์จะพัฒนาถึงจุดสูงสุด และลดต่ำสุดเมื่ออายุ
 5 ขวบ เนื่องจากเป็นช่วงที่เด็กเข้าเรียน ระบบการศึกษาที่จัดให้กับเด็กมักเน้นให้เด็ก อ่าน
 เขียนท่องจำ คิดเลข ซึ่งเป็นการพัฒนาสมองซีกซ้าย เป็นส่วนใหญ่ ขณะที่สมองซีกขวาที่ทำ
 หน้าที่เกี่ยวกับการจินตนาการ นึกฝัน การคิดแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ค่อยมีโอกาสได้พัฒนา จึงทำให้
 ภาวะการสร้างสรรค์ ได้แก่ เสรีภาพทางความคิดและการกระทำถูกยับยั้ง แต่อย่างไรก็ดี
 ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพที่สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ด้วยการสอน ผักผสมฝึกปฏิบัติ
 ที่ถูกวิธี และยังถ้าส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กตั้งแต่เขาวัยได้เท่าใด ก็ยิ่งจะได้ผลดีมาก
 เท่านั้น โดยเฉพาะในช่วงก่อนวัยเรียน หรือช่วง 6 ขวบแรกของชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการ
 สูง ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา (Torrance 1965 อ้างถึงใน อารี วัลลินันท์
 2528 : 1-2) ดังนั้นหากช่วงวัยนี้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสม และต่อเนื่องกัน
 เป็นลำดับก็จะเป็นการ เริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมา และวัยผู้ใหญ่จึงนับ
 ได้ว่า ช่วยปฐมวัยเป็นวัยแรกและวัยหลักของการปูพื้นฐานที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้ที่เกี่ยวข้อง
 ของกับเด็กจึงควรได้ตระหนักถึงการหาวิธีการสอน การจัดกิจกรรมเพื่อนเป็นการส่งเสริมให้เด็ก
 เรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้น

1.4 แนวคิดในการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน สามารถกระตุ้นหรือส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ด้วยการฝึก หรือส่งเสริมให้ถูกวิธี ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้จากการเรียนรู้ (Cecco 1968 : 456 อ้างถึงใน สุจินต์ ปริชามารต 2515) ดังนั้นวิธีสอนจึงมีบทบาทมากในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

วิลเลียมส์ (Williams อ้างถึงในอารี รังสินันท์ 2528 : 120-136) ได้เสนอรูปแบบการสอน ความคิดสร้างสรรค์ชื่อว่า Williams Cube CAI Model ซึ่งเป็นรูปแบบในการส่งเสริมพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก หรือเจตคติในห้องเรียน (A Model for Implementing Cognitive-Affective Behavior in the Classroom) รูปแบบการสอนนี้แบ่งเป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 ด้านเนื้อหา (content) หมายถึง ในการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยยึดหลักสูตร เป็นแกน และจัดการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

มิติที่ 2 ด้านพฤติกรรมการสอนของครู (teacher behavior) หมายถึง ในการสอนของครู เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นควรเน้นเทคนิคที่เหมาะสม เขาได้เสนอกลวิธีสอนและการจัดกิจกรรมในลักษณะต่าง ๆ กัน 18 ลักษณะ ดังนี้

1. การสอนเกี่ยวกับความคิดเห็นในลักษณะซึ่งขัดแย้งในตัวเอง (paradox) ความคิดเห็นซึ่งค้านกับสามัญสำนึก หรือความจริงที่ยากจะเชื่อถือหรืออธิบายได้ ความเห็นหรือความเชื่อที่ฝังใจมานาน

การสอนดังกล่าว เป็นการฝึกการมองสิ่งในรูปแบบ เดิมให้แตกต่างออกไป และเป็นการส่งเสริมความคิดเห็นไม่คล้อยตามกัน (non-conformity) โดยปราศจากเหตุผล

2. การพิจารณาลักษณะ (attribute) หมายถึง การสอนให้นักเรียน คิดพิจารณาถึงลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏ ทั้งของมนุษย์ สัตว์ ซึ่งของในลักษณะที่แตกต่างไปกว่าที่เคยคิด รวมทั้งในลักษณะที่คาดไม่ถึงด้วย

3. การเปรียบเทียบอุปมา อุปมัย (analogies) หมายถึง การเปรียบเทียบสิ่ง หรือสถานการณ์ที่เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน แตกต่างกัน หรือตรงกันข้าม อาจเป็นคำเปรียบเทียบ คำพังเพย สุภาษิต ก็ได้

4. การบอกสิ่งที่คลาดเคลื่อน (discrepancies) ไปจากความจริง หมายถึงการแสดงความคิดเห็น ระบุ บ่งชี้ถึงสิ่งที่คลาดเคลื่อนจากความจริง หรือขาดคณกพร่อง ผิดปกติ หรือสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์ เช่น

ก. ให้ดูภาพสัตว์ แล้วให้นักถึงสภาพที่อาศัยของสัตว์ เช่น เลื่อนิกถึงป่า ลิงนึกถึงต้นไม้ หรือให้ลองนึกถึงสถานที่อื่น ๆ ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับสัตว์ต่อไปนี้ เช่น อูฐ เดินบนหิมะ (แทนที่จะอยู่ในทะเลทราย) เป็นต้น

ข. สมมติว่านักเรียน เป็นแมวที่เจ้าของลืมให้อาหาร ลองคิดดูว่าแมวจะมีวิธีหาอาหารอย่างไรได้บ้าง

5. การใช้คำยั่วและกระตุ้นให้ตอบ (provocative question) หมายถึง การตั้งคำถามแบบปลายเปิด และเป็นคำถามที่ยั่วและเร้าความรู้สึกนึกคิดให้ชวนคิดค้นคว้า เพื่อให้ได้ความหมายที่ลึกซึ้งสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ คำถามลักษณะ เช่นนี้จะสามารถตอบได้ถูกมากกว่าหนึ่งข้อ หรือไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่มีหลาย ๆ คำตอบ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมความกล้าให้นักเรียนกล้าตอบ กล้าคิด และเชื่อว่าคนจะไม่ถูกหัวเราะเยาะ คำถามที่ถามมักจะมีคำตอบว่า มีวิธีการใดบ้าง.....มีประโยชน์อย่างไรบ้าง.....มีอะไรมากกว่านี้อีก

6. การเปลี่ยนแปลง (example of change) หมายถึง การฝึกให้คิดถึงการเปลี่ยนแปลง ดัดแปลง การปรับปรุงสิ่งต่าง ๆ ที่คงสภาพมาเป็นเวลานานให้เป็นไปในรูปแบบอื่น และเปิดโอกาสให้เปลี่ยนแปลงด้วยวิธีต่าง ๆ อย่างอิสระ เช่น ส่งสุนัขของเล่นให้แล้วให้คิดดัดแปลงตามใจชอบ เพื่อให้สุนัขเป็นของเล่นที่ถูกต้องและเล่นอย่างสนุกสนาน

7. การเปลี่ยนแปลงความเชื่อ (example of habit) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนเป็นคนมีความยึดหยุ่น ยอมรับการเปลี่ยนแปลง คลายความยึดมั่นคั่ง ๆ เพื่อปรับคนเข้ากับสภาพการณ์ใหม่ ๆ เช่น ถ้าโลกนี้ไม่มีโทรทัศน์ คนจะเป็นอย่างไรบ้าง

8. การสร้างสิ่งใหม่จากโครงสร้างเดิม (organized random search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักสร้างสิ่งใหม่ ๆ กฎเกณฑ์ใหม่ ความคิดใหม่ โดยอาศัยโครงสร้างเดิม หรือกฎเกณฑ์เดิมที่เคยมี แต่พยายามเปลี่ยนแปลงให้ต่างไปจากเดิม เช่น ให้นักเรียนฟังเรื่องค้าง แล้วต่อเรื่องคอนท่ายให้จบ

9. ทักษะการค้นหาคว้าหาข้อมูล (skill of search) หมายถึง การฝึกให้นักเรียนรู้จักการสำรวจเพื่อหาข้อมูล ซึ่งแบ่งออกเป็น

การค้นหาคว้าแบบนักประวัติศาสตร์ (historical search)
เป็นการศึกษาค้นคว้า หรือสำรวจวิธีการที่ปฏิบัติกันมาแต่ดึกดำบรรพ์

การค้นหาคว้าแบบบรรยาย (descriptive search) เป็นการศึกษาค้นคว้า หรือสำรวจวิธีการที่ปฏิบัติกันมาแต่ดึกดำบรรพ์

การค้นหาคว้าแบบนักวิทยาศาสตร์ (experimental search)
เป็นการสำรวจค้นคว้าโดยการตั้งสมมติฐาน แล้วหาข้อมูลเพื่อพิสูจน์สมมติฐาน แล้วจึงเสนอผลการศึกษาที่ได้รับ

10. การค้นหาคำตอบจากคำถามที่กำกวมไม่ชัดเจน (tolerance for ambiguity) เป็นการฝึกให้นักเรียนมีความอดทน และพยายามที่จะค้นหาคำตอบต่อปัญหาที่กำกวมหรือเป็นสองนัย ลึกลับ หรือท้าทายความนึกคิดต่าง ๆ เช่น ให้อูภาพยนตร์ค้างตอนสำคัญไว้ แล้ว



ให้ผูกเรื่องต่อความใจชอบ และลองเปรียบเทียบเรื่องที่แต่งเองกับเรื่องที่เป็นไปคามห้อง เรื่องหรือลองต่อเติมภาพจากส่วนที่กำหนดให้สมบูรณ์

11. การแสดงออกจากการหยั่งรู้ (intuitive expression

เป็นการฝึกให้รู้จักการแสดงความรู้สึก ความคิด ความรู้สึกที่เกิดจากมีสิ่งเร้าอวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 เช่น ดูภาพคนในอิริยาบถต่าง ๆ แล้วใช้ความรู้สึกช่วยกันเดาภาพนั้น ๆ หรือให้ดูรูปภาพแล้วทายว่าอะไร เกิดขึ้นก่อนการแสดงออกในภาพนั้น

12. การพัฒนาคน (adjustment for development) หมายถึง

การฝึกให้นักเรียนรู้จักพิจารณาศึกษาดูความพลาดหลังล้มเหลว ซึ่งเกิดขึ้นโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม แล้วหาประโยชน์จากความผิดพลาดหรือข้อบกพร่องของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือใช้ความผิดพลาด เป็นบทเรียนนำไปสู่ความสำเร็จ

13. ลักษณะบุคคล และกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (creative person

and creative process) หมายถึง การให้ศึกษาประวัติบุคคลสำคัญทั้งในแง่ลักษณะพฤติกรรม และกระบวนการคิด ตลอดจนวิธีการ และประสบการณ์ของเขาด้วย

14. การประเมินสถานการณ์ (evaluate situation) หมายถึง การ

ฝึกให้หาคำตอบโดยคำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น และความหมายเกี่ยวเนื่องกัน ด้วยการตั้งคำถามว่า ถ้าสิ่งนี้เกิดขึ้นแล้วจะเกิดผลอย่างไร เช่น ถ้าให้เลือกวัสดุ 2 - 3 อย่าง เช่น กระดาษ โบ สาลี ท่านจะประดิษฐ์เป็นอะไรบ้าง

15. พัฒนทักษะการอ่านอย่างสร้างสรรค์ (creative reading

skill) หมายถึง การฝึกให้รู้จักคิด แสดงความคิดเห็น แสดงความรู้สึกนึกคิดต่อเรื่องที่อ่าน

16. พัฒนาการฟังอย่างสร้างสรรค์ (creative listening skill)

หมายถึง การฝึกให้เกิดความรู้สึกนึกคิดในขณะที่ฟัง หลังจากการฟังบทความ เรื่องราว คนศรี เพื่อเป็นการศึกษาข้อมูล ความรู้ ซึ่งโยงไปหาสิ่งอื่น ๆ ค่อยไป เช่น ให้นักเรียนฟังเรื่องราว บทความ แล้วแต่งเรื่องเสียใหม่ โดยอาศัยความเดิม หรือให้นักเรียนคิดทำทางการเคลื่อนไหวจากเรื่องที่

เล่าให้ฟัง เช่น มีช้างใหญ่ตัวหนึ่งกำลังยืนอยู่ ให้ลองผลึกข้างให้เขยื้อน โดยแสดงท่าทางให้เห็นจริงเห็นจัง

17. พัฒนาการเขียนอย่างสร้างสรรค์ (creative writing skill) หมายถึง การฝึกให้แสดงความคิด ความรู้สึก และจินตนาการด้านการเขียนบรรยาย หรือพรรณนาให้เห็นภาพชัดเจน

18. ทักษะการมองภาพในมิติต่าง ๆ (visualization skills) หมายถึงการฝึกให้แสดงความรู้สึกนึกคิดจากการมองภาพในแง่มุมแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำของเดิม เช่น ลองวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เช่น สามเหลี่ยมวงกลม สี่เหลี่ยม

มิตที่ 3 ด้านพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน (pupil behavior) หมายถึง จากการศึกษาได้จัดกระบวนการเรียนการสอนตาม เนื้อหาวิชาต่าง ๆ แล้ว พฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงของนักเรียนด้านความคิดสร้างสรรค์จะต้องเกิดขึ้นทั้งทางด้านสติปัญญา และด้านความรู้ลึก หรือ เจตคติ ซึ่งวิลเลียมส์ ได้แบ่งพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ด้านความรู้ ความเข้าใจ หรือสติปัญญา (cognitive behavior) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านกลไก และการทำงานของสมอง แบ่งออกเป็น 4 ด้านคือ

- 1.1 ความคิดคล่องตัว (fluent thinking)
- 1.2 ความคิดยืดหยุ่น (flexible thinking)
- 1.3 ความคิดริเริ่ม (original thinking)
- 1.4 ความคิดละเอียดลออ (elaborative thinking)

ลักษณะที่ 2 ด้านความรู้สึก หรือด้านจิตใจ (affective behavior) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางด้านความรู้สึก เจตคติ ค่านิยม เป็นต้น แบ่งออกเป็น 4 ด้านดังนี้

2.1 ความอยากรู้อยากเห็น (curiosity) ข้างซักถาม และความช่างสังเกต ชอบทดลอง เป็นพื้นฐานที่สำคัญของผู้มีความคิดสร้างสรรค์

2.2 ความเต็มใจที่จะเสี่ยง (risk-taking)

2.3 ความพอใจที่จะทำสิ่งที่สลับซับซ้อน (complexity)

2.4 ความคิดจินตนาการ (imagination)

สำหรับ เดวิส (Davis) อ้างถึงใน อาร์ รังสินันท์ 2528 : 107 - 111)

ได้เสนอแนวการสอนความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สอนให้เกิดจินตนาการ หรือใช้เทคนิคการสอนแบบสร้างสรรค์

การสอนเพื่อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ มุ่งกระตุ้นให้เกิดนิสัย และเจตคติในทางสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมความคิดจินตนาการแก่เด็ก ส่งเสริมให้เด็ก คิดแปลกใหม่และคิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น

ฉะนั้น การสอนเพื่อให้เกิดพฤติกรรมสร้างสรรค์จึงจำเป็นต้องอาศัย ความคิด จินตนาการ พยายามช่วยให้เด็กได้สานต่อหรือทดลองกับความคิดจินตนาการด้วยการ คิดจริง ๆ โดยจัดหาวัสดุและให้แนวทางแก่เด็ก ก็จะช่วยให้ความคิดจินตนาการกลายเป็นจริง ขึ้นมาได้

2. สอนให้เด็กเรียนรู้การสร้างสรรคโดยการกระทำ

แนวคิดเกี่ยวกับการสอนให้เด็กเรียนรู้การสร้างสรรคโดยการกระทำนี้ สนับสนุนความคิดของดิวอี้ (Dewey) ที่เน้นการเรียนรู้ โดยการปฏิบัติจริง (learning by doing)

การวิจัยของเฟลด์สัน เทลฟิเนอร์ และบาหลีกา (Feldson, Trelfinoer and bahlka 1970) ซึ่งได้ทำการทดลองเรื่องการฝึกคิดจริงว่าจะมีผลต่อความคิด สร้างสรรคหรือไม่ โดยเขาได้ทดลองจัดเครื่องบินตีกลิ้งเสียงไว้ 27 เครื่อง แต่ละเครื่องมี แบบฝึกหัด 3-4 ชุด ม้วนเทปแต่ละชุดแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรกให้ความรู้เรื่องหลัก การสอนการคิดแบบสร้างสรรค์ ส่วนที่สองเป็นเรื่องราวในเชิงสร้างสรรค์ เช่นพฤติกรรมของ นักบุกเบิก ซึ่งได้แก่ คริสโตเฟอร์ โคลัมบัส จอห์น เกลน เป็นต้น ส่วนที่สามเป็นแบบฝึกหัด เพียงอย่างเดียว หรือผ่านการสอนหลักการคิดแบบสร้างสรรค์หรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ จะทำคะแนนได้ดีขึ้นมากเมื่อไปรับการทดสอบความสามารถในการคิดแบบสร้างสรรค์

3. สอนให้เด็กเรียนรู้วิธีการระดมพลังสมอง

การระดมพลังสมอง หรือ การระดมความคิด เป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหา อเล็ก ออสบอน (Alex Osbon) เป็นผู้ริเริ่มวิธีระดมพลังสมอง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทิศทาง ในช่วงเวลาที่จำกัด

หลักเกณฑ์ในการระดมความคิด มีดังนี้

1. ประวิงการตัดสินใจ หมายความว่า เมื่อบุคคลใดในกลุ่มเสนอความคิดขึ้นมา จะไม่มีการวิพากษ์วิจารณ์หรือตัดสินความใด ๆ ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะ เป็นความคิดที่มีคุณภาพหรือมีประโยชน์น้อยก็ตาม
2. อิสระทางความคิด หมายถึง ยอมรับความคิดที่บุคคลเสนอ และสนับสนุนความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำ ถือว่าความคิดยิ่งแปลกยิ่งใหม่ไม่ซ้ำก็ยิ่งดี อันจะ เป็นทางนำไปสู่ความคิดริเริ่ม
3. ส่งเสริมปริมาณความคิด หมายถึง สนับสนุนให้ได้ปริมาณความคิดมาก ความคิดยิ่งมากเท่าใดก็ยิ่งจะดีเท่านั้น และกระตุ้นให้ทุกคนได้แสดงความคิดเห็นของตนโดย ไม่มีการยับยั้งความคิดของผู้ใดแต่อย่างใด
4. การระดมความคิดและการปรุงแต่งความคิด หมายถึง หลังจากได้ระดมพลังสมองเพื่อปล่อยให้ความคิดพุ่งพรูผ่านข้อ 1 - 3 แล้ว ก็นำเอาความคิดทั้งหมดมาประมวลกัน แล้วพิจารณาตัดสินร่วมกันว่าความคิดใดจะให้คุณค่ามากกว่ากัน และจัดเรียงลำดับความคิดโดยใช้เกณฑ์กำหนดในเรื่องเวลา บุคลากร งบประมาณ เป็นต้น

ทอแรนซ์ (Torrance 1973 : 9) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (incompleteness, openness)

ความไม่สมบูรณ์ หรือการ เปิดรับประสบการณ์ เป็นลักษณะพื้นฐานอันดับแรกสุดในกระบวนการเรียนรู้และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทอแรนซ์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านความคิด

สร้างสรรค์ได้เสนอแนะว่า "พลังความไม่สมบูรณ์จะเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้และความล้มเหลว" กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างงานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่าง หรือข้อบกพร่อง บางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้า และพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์ อันเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ดังที่ ทอแรนซ์ ได้ทดลองสอนโดยเอาภาพมาให้ให้นักเรียนดู แล้วให้เด็ก ๆ ลองคิดสิ่งที่ต้องการรู้จากภาพซึ่งไม่ปรากฏในภาพนั้น ผลพบว่าสามารถกระตุ้น ให้เด็กเกิดความคิดของตนเอง และคิดแปลกแตกต่างจากสิ่งที่ได้พบได้เห็น อันเป็นทางหนึ่งที่ กระตุ้นให้เด็กคิดสร้างสรรค์ และ เรียนรู้การแก้ปัญหาต่อไป

มีกลวิธีสอนของครูหลายวิธีที่จะส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา อย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยความไม่สมบูรณ์เป็นแรงจูงใจไปกระตุ้นให้เด็กอยากเรียน อยากรู้ อยากศึกษาเพิ่มขึ้น ทั้งในบทเรียนวิทยาศาสตร์ ศิลปะภาษาและอื่น ๆ โดยปกติกลวิธีสอนนี้ สามารถจัดลำดับในการใช้ทั้งก่อนสอนบทเรียนหรือนำเข้าสู่บทเรียน ระหว่างดำเนินการสอน และหลังจากการสอนเสร็จแล้ว ดังรายละเอียด คือ

ก. กลวิธีสอนก่อน เริ่มบทเรียน

1. เผชิญกับสิ่งที่คลุมเครือ ไม่ชัดเจน และไม่แน่นอน
2. คาดการณ์ล่วงหน้า และตั้งความคาดหวังไว้สูง
3. ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้ดูแปลก และทำสิ่งที่แปลกให้ดู เป็นสิ่งที่คุ้นเคย โดยใช้

อุปมาอุปไมย

4. คิดพิจารณาจากสิ่งเดียวกัน แต่คิดพิจารณาจากหลาย ๆ แง่ หลาย ๆ มุมที่แตกต่างกัน เช่น ในแง่ของจิตวิทยา กายภาพ และความรู้สึกทางอารมณ์
5. ใช้คำถามที่ยั่วยุ ท้าทาย กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบหรือหาข้อมูลในทางที่แปลกใหม่
6. ให้คาดการณ์ พยากรณ์ ทำนาย จากข้อมูลที่มีจำกัด
7. วางโครงสร้างของงานพอ เป็นแนวหรือทิศทาง
8. ส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากสิ่งที่ได้เรียนรู้แล้ว

ข. กลวิธีสอนระหว่างเรียน - ระหว่างสอน

ในระหว่างที่ครูสอน กลวิธีสอนต่อไปนี้จะเป็นประโยชน์

1. คาดการณ์ล่วงหน้า และตั้งความคาดหวังให้สูงขึ้น
2. ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แทนที่จะยอมรับอย่างเสียไม่ได้
3. สำรวจสิ่งที่ขาดไปและหนทางที่เป็นไปได้ ซึ่งจะทำให้เกิดความมีระบบ

และการคิดตรึกตรองอย่างรอบคอบ

4. นำเอาส่วนประกอบที่ไม่สัมพันธ์กันมา เรียงลำดับไว้
5. ใช้ความเร่งรีบ ความประหลาดที่ตรวจสอบพบให้เป็นประโยชน์
6. ใช้คำถามแบบปลายเปิด
7. คาดการณ์หรือพยากรณ์จากข้อมูลที่จำกัด เสมือน เป็นข้อมูลหรือความจริงใหม่
8. ทำสิ่งแปลก ๆ เพิ่มขึ้น และใช้อย่างรอบคอบ
9. ส่งเสริมการมอง เหตุการณ์ สถานที่ และคิดให้เป็นประโยชน์

ค. กลวิธีหลังจากจบบทเรียนหรือในการให้การบ้านหรืองานทำ

มากกว่า

1. เล่นกับความคลุมเครือ และความไม่แน่นอน
2. คิดหา คำตอบที่สร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงหาวิธีที่ดีกว่า ความสำเร็จที่มี
3. ค้นให้ลึกลงไป และมองให้ไกลนอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏแล้ว
4. ขยายหรือตกแต่งความคิดในข้อเขียน ละคร จินตนิยาย และอื่น ๆ
5. แสวงหาคำตอบที่ดี เพื่อเป็นแรงกระตุ้น
6. ทดลองและทดสอบความคิดที่เลือกแล้ว
7. กระตุ้นให้คิดการณ์ไกลในอนาคต รวมทั้งสิ่งที่ดูเหมือนจะ เป็นไปได้ยาก
8. ตั้งสมมติฐานหลาย ๆ อย่าง เพื่อให้มีทางเลือก
9. จัดรูปแบบหรือความคิดรวบยอดที่ได้รับ เสียใหม่
10. รวบรวมความหลากหลาย และทำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
11. ถ่ายโยงหรือจัดข้อมูลส่วนประกอบอื่น ๆ เสียใหม่
12. ดำเนินการขั้นต่อไปนอกเหนือจากสิ่งที่เคยรู้มาแล้ว

ลักษณะที่ 2 การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์
(producing something and using it)

วิธีการที่ ทอแรนซ์ชอบและ เสนอแนะในกระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์และ การแก้ปัญหา คือ การให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะ เป็น การวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ค่อยจากนั้นก็ให้ใช้สิ่งที่ผลิตนั้นให้เกิด ประโยชน์

ลักษณะที่ 3 การใช้คำถามของเด็ก (using pupil question)

พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถาม ที่เด็กถามและควรให้รางวัลเด็กที่ถามคำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้และไม่มีสิ่งใดที่เป็น รางวัลที่ยิ่งใหญ่สำหรับเด็กมากกว่าการที่ได้ค้นพบคำตอบของคำถามที่ได้ถาม แต่สิ่งนี้ไม่ได้ หมายความว่าครูจะต้องตอบคำถามในทันทีทันใด เพราะมีกฎอยู่ว่า อย่าตอบคำถามในสิ่งที่เด็ก อาจจะค้นพบคำตอบด้วยตนเอง แต่ก็มิได้หมายความว่าให้ครูผลการตอบคำถามออกไป ครูควร หาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถาม และการค้นหาคำตอบที่น่าสนใจขึ้น

แต่อย่างไรก็ดี การใช้คำถามของครู ก็เป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้กับเด็กได้ อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2529 : 6-7) ได้เสนอแนะการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยอาจเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. การจินตนาการให้สิ่งต่าง ๆ ตีขึ้น โดยการตั้งคำถามให้เด็ก ๆ เปลี่ยนแปลง สิ่งต่าง ๆ ในวิถีทางที่เด็กชอบและอยากจะทำให้เด็กเป็น เช่น

เด็ก ๆ คิดว่าอะไรจะอร่อยกว่าถ้าส้มโอและแอปเปิ้ลหวานกว่านี้

เด็ก ๆ คิดว่าอะไรจะตีขึ้นถ้าในห้องเรียนเงียบกว่านี้

เด็ก ๆ คิดว่าอะไรจะสนุกกว่า ถ้าเราสามารถบังคับจักรยานให้เร็วเท่า

ความเร็วของรถยนต์

2. การใช้ประสาทสัมผัส การให้เด็กได้มีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสด้วยวิธีการแปลก ๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก เช่น ในการสอนเราอาจให้เด็ก ๆ หลับตา และ

ทายว่า ครูจะเอาอะไรวางไว้บนมือเด็ก หรือให้เด็ก ๆ หลับตาและทายว่าได้ยินเสียงอะไร

ถ้าครูใช้วิธีการดังกล่าว ครูควรจะถามเด็ก ๆ ด้วยว่าทำไมถึงได้ทายคำถามด้วยเหตุผลต่าง ๆ ที่เด็กให้ นอกจากจะเป็นการให้เด็กได้คิดเตา เพื่อตอบคำถามยังเป็นการให้เด็กคิดถึงสาเหตุของการตัดสินใจหรือเหตุผลต่าง ๆ ที่ให้ด้วย

3. การตั้งคำถามที่ส่งเสริม divergent thinking การตั้งคำถามที่ส่งเสริมให้เด็ก คิดหาคำตอบหลาย ๆ อย่าง จะส่งเสริมให้เด็กมีความยืดหยุ่นในการคิดและคิดหาคำตอบอย่างเสรี ซึ่งจะส่งเสริมทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ เช่น

น้ำมีประโยชน์อะไรสำหรับเราบ้าง

อะไรที่ลอยน้ำได้

ทำไมน้ำเย็นถึงเย็น

น้ำอาจมีสีต่าง ๆ อะไรได้บ้าง

อะไรที่อยู่ใต้น้ำเสมอ

4. อะไรจะเกิดขึ้น - ถ้า เป็นเทคนิคที่ใช้ได้ผลดีในการกระตุ้นให้เด็ก ๆ ได้คิด จินตนาการแปลก ๆ เช่น

อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเด็ก ๆ หោះได้เหมือนซูปเปอร์แมน

อะไรจะเกิดขึ้นถ้าทุกคนสูงเท่ากันหมด

อะไรจะเกิดขึ้นถ้าฝักมีรสชาติเหมือนช็อกโกแลต

อะไรจะเกิดขึ้นถ้าทุกคนใส่เสื้อผ้าเหมือนกันหมด

5. มีวิธีอื่น ๆ อะไรบ้าง เป็นอีกเทคนิคหนึ่งซึ่งอาจจะกระตุ้นให้เด็กได้คิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยการให้เด็กคิดหาวิธีต่าง ๆ เช่น

มีวิธีอะไรบ้างที่เราจะใช้ดินสอสี เขียนระบายสี

มีวิธีอะไรบ้างที่เราจะใช้ช้อนให้เป็นประโยชน์

มีวิธีอะไรบ้างที่เราจะใช้เดินทางจากบ้านมาโรงเรียน

นอกจากนี้ โชติ เพชรรัตน์ (2522 : 99) ได้เสนอแนะคำถามที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. การส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว (fluency) เป็นการส่งเสริมให้เกิดระดับความคิดออกมาจากคำถามที่ถาม มองในแง่ของปริมาณคำตอบ ใครมีความนึกคิดสามารถแสดงออกได้มาก ก็แสดงว่าคนนั้นมีความคล่องแคล่ว ตัวอย่างคำถาม เช่น "มีวิธีใดบ้างที่นักเรียนจะทำลวดหนามนี้ให้มองดูแล้วเกิดความรู้สึกขึ้นมา" นักเรียนบางคนก็อาจจะตอบว่า "ให้ขดเป็นรูปกำปั้นแสดงถึงความมีชัย หรือแสดงถึงการมีพลัง" บางคนก็ตอบว่า "ให้ขดเป็นรูปปั้นแสดงถึงความพึงพอใจ" ฯลฯ
2. การส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น (flexibility) เป็นการส่งเสริมความคิดที่บ่งบอกลักษณะความแตกต่างของคำตอบ หรือกล่าวอีกอย่างหนึ่งว่า คำตอบแต่ละคำตอบไม่ได้มาจากแนวคิดที่คิดในทิศทางเดียวกัน ตัวอย่างของคำถาม "จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อในลักษณะที่แตกต่างกันมาให้มากที่สุด" คำตอบของนักเรียนอาจจะ เป็นว่า ใช้สำหรับย่างปลา ใช้ทำรั้ว ใช้ทำกรงนก ใช้ทำที่แขวนรูป ใช้สำหรับให้พิช เลื่อยชิ้น ฯลฯ
3. การส่งเสริมความคิดริเริ่ม (originality) ความคิดริเริ่ม เป็นเอกลักษณ์ซึ่งโดยทั่ว ๆ ไปแล้ว จะเป็นสิ่งที่แปลกที่ไม่มีใครของใครเหมือน คำถามที่อาจใช้สำหรับการส่งเสริมความคิดริเริ่มอาจใช้คำถามที่มีลักษณะคล้าย ๆ กับคำถามที่ส่งเสริมความคิดยืดหยุ่น เช่น "จงบอกวิธีการใช้ไม้แขวนเสื้อมาให้มากที่สุด โดยให้พยายามคิดให้ลึกกว่า วิธีการเหล่านั้นเป็นสิ่งที่แปลกที่ไม่ซ้ำกับของคนอื่น" คำตอบของนักเรียนอาจจะ เป็น เช่น ใช้สร้างหุ่นแบบรูปหัวใจ ใช้ตัด เป็นที่ต้นหนังรอง เท้าให้ตึง ฯลฯ
4. การส่งเสริมความคิดละเอียดลออ (elaboration) เป็นความคิดที่แสดงออกมาให้เห็นรายละเอียดปลีกย่อยต่าง ๆ ดังนั้นคำตอบของคำถามที่ว่า "จงบอกประโยชน์ของไม้แขวนเสื้อมา" ก็คือ "ตัดไม้แขวนเสื้อออกเป็น 3 ส่วน หรือ 6 ส่วน หรือ 8 ส่วน ก็แล้วแต่ต้องการให้มีความยาวแตกต่างกันและผูกเข้าด้วยกัน เพื่อแขวนห้อย เป็นสิ่งตกแต่งบ้าน แล้วผูกจรวดเล็ก ๆ รวม เข้าไปด้วย"



นอกจากนี้ ทอแรนซ์ (Torrance 1973 : 62-64) ได้เสนอลักษณะของประสบการณ์ทางการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมในทางสร้างสรรค์ ซึ่งอาจใช้ได้กับวิชาต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี สังคม วิทยาศาสตร์ ภาษา และส่วนประกอบอื่น ๆ ได้ด้วย ซึ่งในที่นี้ขอยกตัวอย่างลักษณะของประสบการณ์ทางการเรียนรู้ด้านการอ่านเพื่อส่งเสริมพฤติกรรมในทางสร้างสรรค์ ดังนี้

ลักษณะของประสบการณ์ทางการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมพฤติกรรมในทางสร้างสรรค์

ก. กิจกรรมก่อนบทเรียน

1. เผชิญกับความกำกวม และความไม่แน่นอน อย่างรีบด่วน
2. การคาดหมายล่วงหน้า ยกระดับสูงขึ้น
3. ความตระหนักถึงปัญหาที่ต้องแก้ ความยากลำบากที่ต้อง เผชิญ ช่องว่าง

ของข่าวสารที่ต้อง เคิม

4. ส่ง เสริมการสร้าง เคิม เคิมจากข่าวสารหรือทักษะที่มีอยู่แล้ว
5. มีความคิดคำนึงที่สูงขึ้น เกี่ยวกับปัญหา
6. กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็นและกระหายใคร่รู้
7. ทำให้สิ่งที่คุ้น เคยแปลกออกไป หรือสิ่งที่แปลก เป็นสิ่งที่คุ้น เคยโดยการ

เทียบเคียง ความหมายที่คล้ายคลึงกัน

8. ส่ง เสริมความเป็นอิสระจากสิ่งที่มีคขวาง
9. ส่ง เสริมการมอง เนื้อหาที่เหมือน ๆ กัน จากแง่มุมต่าง ๆ ทางคานิจิตวิทยา

หรือสังคมวิทยา

10. ถ้ามคำถามที่ทำให้ผู้เรียนตรวจสอบข่าวสารในแนวทางค่างกันหรือ

ลึกซึ้งกว่าเคิม

11. การทำนายนจากข่าวสารที่มีจำกัด
12. การทำให้จุดประสงค์ของกิจกรรมชัด เจนขึ้น
13. มอบหมายงาน เพียงเพื่อให้เกิดแนวทางขึ้นนำและทิศทางการแก้ปัญหา
14. ส่ง เสริมให้ก้าวล้ำหน้าจากสิ่งที่รู้แล้ว
15. จัดกิจกรรมลุ่มเครื่องอย่างใดอย่างหนึ่ง

ข. กิจกรรมต่าง ๆ ระหว่างบทเรียน

1. ความตระหนักถึงปัญหา และความยากลำบากเพิ่มขึ้นระหว่างดำเนินการสอนในบทเรียน
2. ส่งเสริมในการยอมรับในทางสร้างสรรค์เกี่ยวกับความจำกัดของข่าวสาร ทักษะแทนการยอมรับแบบถากถาง
3. ส่งเสริมบุคลิกภาพ อุปลินัย ในทางสร้างสรรค์ หรือ ความเอนเอียง ความเห็นใจ ที่จะพยายามทำสิ่งที่ท้าทาย ความอิสระที่จะเปลี่ยนแปลงหรือไม่เปลี่ยนแปลง
4. จำลองกระบวนการแก้ไขปัญหาในทางสร้างสรรค์จากนิทานจาก เรื่องราวในประวัติศาสตร์ และผลิตรกรรม ฯลฯ
5. การอธิบาย แสดงภาพประกอบให้กระจ่างแจ้งถึงกระบวนการทางสร้างสรรค์ในนิทาน เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ฯลฯ
6. กิจกรรมการขยายการค้นคว้าให้กว้างออกไปและจัดให้เป็นระบบ
7. ความไม่สมบูรณ์ของข่าวสารที่แสดงไว้
8. ส่งเสริมให้เห็นส่วนประกอบที่อยู่ข้างเดียวแต่ไม่เกี่ยวข้องกันอย่างเห็นได้ชัด
9. สำรวจตรวจสอบสิ่งที่ลึกลับ
10. รักษาไว้ซึ่งรูปแบบปลายเปิด
11. ผลที่ยังทำนายไม่ได้โดยสมบูรณ์
12. ทำนายจากข่าวสารที่มีจำกัด
13. การอ่านโดยใช้จินตนาการ (เพื่อทำให้ดูประหนึ่งว่าเป็นจริง)
14. ส่งเสริมการค้นหาความจริง โดยสุจริตใจ และความเป็นจริงของเนื้อหาที่อ่าน
15. ส่งเสริมและแสดงให้เห็นถึงทักษะต่าง ๆ ในการค้นคว้าหาเหตุผล
16. ส่งเสริมความแปลกที่นำตื่นใจให้สูงขึ้นและนำไปใช้โดยขยายความให้กว้างขวางขึ้น
17. ส่งเสริมให้เกิดภาพพจน์ประหนึ่งมองเห็นได้ด้วยตา

ค. กิจกรรมต่าง ๆ ภายหลังบทเรียน

1. จัดการกับสิ่งที่มีความหมายกำกวม
2. ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักถึงความยากลำบากของช่องว่างของคำถาม
3. ให้ครูตระหนักถึงและยอมรับความสามารถของนักเรียนบนพื้นฐานในการ

ตอบคำถาม

4. ส่งเสริมให้เกิดความคิดคำนึง เกี่ยวกับปัญหา
5. หาคำตอบในทางที่สร้างสรรค์ (โดยคิดหาทางเลือกอื่น ๆ หลาย ๆ ทาง)
6. ส่งเสริมการต่อเนื่องกับทักษะ ข่าวสารที่เรียนรู้มาแล้ว
7. ส่งเสริมการยอมรับความจำกัดในทางสร้างสรรค์ไม่ใช่ในทางถากถาง
8. ให้รู้จักคิดค้นอย่างลึกซึ้งกว่า เดิมโดยการก้าวเลยสิ่งที่มองเห็น
9. ทำคว เมคิดที่แตกแยกออกไปให้กลายเป็นความคิดที่เหมาะสม
10. ส่งเสริมการขยายความจาก เรื่องที่อ่าน
11. การแก้ปัญหาอย่างงตงาม (ในการแก้ปัญหาง่าย ๆ และนำเอาตัวแปร

จำนวนมากเข้ามาใช้)

12. ส่งเสริมอุปมาอุปมัย เพื่อช่วยให้เกิดความรู้สึกใหม่หรือความ เข้าใจต่อ

สิ่งของหรือบุคคลหรือสถานการณ์

13. การทดลองที่มีความจำเป็น
14. ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้แปลกออกไปหรือทำสิ่งที่แปลกให้เป็นสิ่งคุ้นเคย โดยการ

เทียบเคียงความหมายที่คล้ายคลึงกัน

15. ตรวจสอบพิจารณา ปัญหาแปลก ๆ เพื่อหาทางแก้ปัญหาที่มีจริง
16. ส่งเสริมโครงการที่มีในอนาคต
17. ส่งเสริมให้ก้าวล้ำหน้า เนื้อหาในตำรา
18. นำสิ่งที่ไม่น่า เป็นไปได้เข้ามาเพื่อทำให้สนุกสนาน
19. ยอมรับในสิ่งที่ไม่ตรงประ เด็นและนำมาใช้ประโยชน์
20. พิจารณาตัดสินจนกว่าจะได้แนวคิดต่าง ๆ ออกมา
21. นำความรู้จากวิชาหนึ่งมาสนับสนุนกับวิชาอื่น ๆ
22. ส่งเสริมให้มอง เนื้อหาที่ เหมือนกันจากประ เด็นที่ไม่ เหมือนกัน

23. การนำเอาแนวคิด วัตถุประสงค์ และข่าวสารมาใช้ประโยชน์
24. ส่งเสริมการตั้งสมมติฐานหลายแนว
25. การติดตามลำดับความสำคัญก่อนหลัง
26. พิจารณาคำพูดที่ตรงข้ามกับความคิดเห็นของคนทั่วไป
27. ส่งเสริมการใช้กฎเบื้องต้นจนถึงขีดจำกัดของมัน
28. ค้นหาสาเหตุ และผลตามมาในทางที่เป็นไปได้
29. ใช้คำถามในการกระตุ้นให้หาคำตอบ
30. ค้นคว้าและทดสอบความสามารถ
31. กิจกรรมที่ต้องมีการจัดระเบียบข่าวสารใหม่
32. กลับมาหาทักษะข่าวสารที่ได้มาแล้ว เพื่อให้เห็นความสัมพันธ์ใหม่ ๆ
33. ส่งเสริมการเรียนรู้โดยตนเองในทางริเริ่ม
34. ฝึกฝนทักษะในการค้นคว้า
35. ส่งเสริมการรวบรวมสิ่งประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องอย่างเห็นได้ชัด

เข้าเป็นหน่วยเดียวกัน

36. ส่งเสริมการทดสอบสมมติฐานอย่างมีระบบ
37. ส่งเสริมการก้าวล้ำหน้าสิ่งที่เรียนรู้มาแล้ว
38. จัดให้มีการทดสอบและทบทวนการทำนายล่วงหน้า
39. ส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงและจัดระเบียบใหม่ของเนื้อหา

1.5 การจัดกิจกรรมด้านพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

ดังได้กล่าวแล้วว่า เด็กทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ และโดยเฉพาะเด็กปฐมวัยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกำลังต้องการการพัฒนาอย่างยิ่ง พ่อแม่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องจึงควรจัดกิจกรรมที่จะให้เด็กได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยนี้ ได้มีผู้เสนอแนะไว้หลายท่าน สรุปรวบรวมได้ดังนี้ (พัชรี ผลโยธิน 2526 : 59-61, พูนสุข บุญสวัสดิ์ 2527 : 508, สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2523 : 88-89, อารี รังสินันท์ 2527 : 588-589)

1. กิจกรรมทางด้านภาษา ได้แก่

- 1.1 การเล่านิทานจากประสบการณ์ เช่น เรื่องเกี่ยวกับบ้าน
ครอบครัว เลี้ยงสัตว์ ตุ๊กตา ของเล่น ประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่เพิ่งได้รับ ฯลฯ
- 1.2 การเล่านิทานจากภาพ โดยให้นักเรียนดูภาพ แล้วบรรยายออกมา
เป็นเรื่องราว
- 1.3 การตั้งชื่อเรื่องจากการดูภาพ โดยครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้
นักเรียนตั้งชื่อ
- 1.4 การแต่งเรื่องจากหัวข้อที่สมมติขึ้น เช่น ครูที่ไม่พูด ผู้ชายร้องไห้
ลิงที่บินได้ สิงโตที่ไม่คำราม ฯลฯ
- 1.5 การสวมบทบาท (role-playing) ผู้ก เป็น เรื่องละครสั้น
โดยเริ่ม
 - 1.5.1 ครูกระตุ้นให้นักเรียนช่วยกันเลือกบทที่จะเล่น
 - 1.5.2 ให้นักเรียนแสดงบทบาทที่ได้เลือก
 - 1.5.3 ครูและนักเรียนช่วยกันขยายจนกลายเป็นเรื่องละครสั้นมา
 - 1.5.4 นักเรียนอาจจะวาดภาพจากเรื่องที่แสดง
- 1.6 วิธีฝึกให้เด็กแก้ปัญหาจากคำถาม บอกผลที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์
ต่อไปนี้
 - 1.6.1 ถ้าคนสามารถหายใจได้เมื่อต้องการ อะไรจะเกิดขึ้น
 - 1.6.2 ถ้าสัตว์รู้จักใช้เครื่องสำอาง อะไรจะเกิดขึ้น
 - 1.6.3 ถ้าคนบินได้ อะไรจะเกิดขึ้น
 - 1.6.4 ถ้าสัตว์และนกคุยกันได้ อะไรจะเกิดขึ้น
 - 1.6.5 ถ้าฝนตกไม่หยุดเลย อะไรจะเกิดขึ้น
- 1.7 การอ่านภาพการ์ตูน
- 1.8 จงบอกประโยชน์ของสิ่งต่อไปนี้มาให้มากที่สุด อิฐ เชือก กระบอง
หนังสือ ดิน ดินสอ ไม้บรรทัด ดินสอสี
- 1.9 จงบอกชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นวงกลม (รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส) มาให้มากที่สุด
- 1.10 จงบอกคำที่คนรู้จักมากที่สุด ในสถานการณ์ ต่อไปนี้

ถ้านักเรียนรู้สึกว่อากาศร้อนมาก จงบอกคำที่คิดว่าจะช่วย
ทำให้หายร้อนมาให้มากที่สุด

- 1.11 ให้เด็กบรรยายความนึกคิดจากเสียงที่ได้ยิน เช่น เสียงรถแล่น
เสียงร้องของสัตว์ เสียงเชียร์กีฬา เสียงหาญ เสียงน้ำตก ฯลฯ
- 1.12 ให้นักเรียนบรรยายถึงสิ่งที่ประทับใจที่สุด ที่ชอบที่สุด ที่ไม่ชอบที่สุด
เกี่ยวกับตัวนักเรียนเอง
- 1.13 ให้นักเรียนบรรยายสิ่งที่สวยที่สุดเท่าที่เคยเห็นมา 1 อย่าง
พยายามให้ใช้ถ้อยคำที่ให้ผู้ฟังมองเห็นภาพพจน์ ความสวยงามของสิ่งเหล่านั้น
- 1.14 ให้นักเรียนเล่าสิ่งที่คุณอยากจะได้หรืออยากจะเป็นมาให้ฟัง
- 1 เรื่อง พร้อมด้วยเหตุผล

- 1.15 จงเติมข้อความให้สมบูรณ์ โดยใช้ถ้อยคำ เปรียบเทียบดังนี้
- แข็ง เหมือนกับ.....
- เหลือง เหมือนกับ.....
- ลูกแมวตัวเล็ก ๆ เหมือนกับ.....
- ฝนตกหนัก เหมือนกับ.....

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่

2.1 ให้เด็กแสดงท่าเลียนแบบหรือเล่นสมมติอย่างง่าย ๆ ในเรื่อง
ค้าง ๆ เช่น สมมติเดินท่าคนแก่ ท่าทหาร ท่าแม่ของหนัก ท่าลุยน้ำ เล่น เดินแบบหุ่นยนต์
เดินอย่างสัตว์ค้าง ๆ หรือเรียนแบบการทำกิจวัตรประจำวัน เช่น แปรงฟัน ล้างหน้า อาบน้ำ
แต่งตัว หรือกิจกรรมความธรรมดา เช่น คบปลา หายเรือ ว่ายน้ำ หรือกิจกรรมกีฬาต่าง ๆ
เช่น เตะฟุตบอล ค่อยมวย กระโดดเชือก ฯลฯ

2.2 ให้เด็กแสดงความรู้สึกด้วยท่าทางและสีหน้า เช่น โกรธ ดีใจ เสียใจ
ตกใจ รัก หรือทำสัมผัสของที่ร้อน เย็น หนัก เบา เป็นต้น

ในการเคลื่อนไหวโดยใช้ส่วนค้าง ๆ ของร่างกายทั้งแบบที่ต้องเคลื่อนที่
และไม่ต้องเคลื่อนที่นั้น ครูจำเป็นต้องชี้แนะให้เด็กได้คำนึงถึงพื้นที่ ทิศทาง ระดับและระยะ

2.4 ครูใช้วิธีฝึกหัดให้เล่นตามจินตนาการ คือ เล่าเรื่องให้เด็กฟัง
แล้วให้เด็กเกิดจินตนาการเคลื่อนไหวไปตามเนื้อเรื่องนั้น ๆ เพราะความธรรมดาของเด็กชอบ
เล่นและชอบทำนิทานอยู่แล้ว

2.5 ใช้วัสดุหรืออุปกรณ์บางชนิดช่วยการเคลื่อนไหว เช่น เชือก แถบผ้า ผ้าพันคอบาง ๆ ท่อนไม้ชนิดต่าง ๆ กระดาษหนังสือพิมพ์ แก้ว ฯลฯ การฝึกการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ โดยใช้อุปกรณ์ช่วยฝึกนี้ขั้นแรกจะต้องให้เด็กได้ทดลองเล่นกับวัสดุนั้น ๆ ก่อนโดยอิสระ ขณะเดียวกันก็ต้องรักษาระเบียบวินัยในการเล่น รวมทั้งการรับส่งอุปกรณ์

ตัวอย่างกิจกรรมการเคลื่อนไหวโดยใช้อุปกรณ์ช่วยฝึก

แถบผ้า

ให้เด็กคิดเล่นกับแถบผ้าโดยอิสระ

ให้ใช้แถบผ้าแต่ละส่วนต่าง ๆ ของร่างกายตามที่ครูกำหนด

เคลื่อนไหวมดผ้าไปรอบ ๆ ตัว โดยเด็กไม่ต้องเคลื่อนที่ครูชี้แนะ

ให้เด็กเปลี่ยนทิศทาง ระดับ และเปลี่ยนอิริยาบถ โดยฟังสัญญาณเปลี่ยนท่า

ให้เคลื่อนที่ไปทั่วบริเวณ โดยไม่ให้ชนกัน ขณะที่เคลื่อนที่ให้เด็ก

เคลื่อนไหวแถบผ้าไปด้วย เมื่อได้ยินสัญญาณหยุดให้ทุกคนหยุดอยู่ในท่านั้น

วางแถบผ้าบนพื้นและเคลื่อนไหวข้ามแถบผ้าด้วยวิธีต่าง ๆ กัน

ทุกคนวางแถบผ้าค่อกันเป็นรูปเส้นต่าง ๆ และให้เคลื่อนตัวไป

ระหว่างแถบผ้าด้วยวิธีต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

ท่อนไม้ เช่น ไม้พลอง ไม้บรรทัด เป็นต้น

ให้เด็กคิดเล่นกับไม้โดยอิสระหลาย ๆ วิธี

ใช้ไม้วางบนร่างกายส่วนใดส่วนหนึ่ง โดยไม่ต้องใช้มือจับ

เคลื่อนไหวไม้ไปรอบ ๆ ตัวด้วยมือข้างเดียว โดยที่เด็กไม่ต้อง

เคลื่อนที่ พยายามคำนึงถึงทิศทาง ระดับ ขณะที่เคลื่อนไหว

ให้เด็กถือไม้เคลื่อนที่ไปรอบ ๆ บริเวณพร้อมทั้งเคลื่อนไหวไม้

ไปด้วย ขณะเดียวกันต้องคำนึงถึงทิศทางและระดับ โดยครูช่วยชี้แนะ

ให้เด็กผลัดกันใช้ไม้ออกกำลังกายบริหารและให้คนอื่นทำตาม

ให้เด็กช่วยกันต่อไม้เป็นรูปทรงเรขาคณิต และเคลื่อนตัวไปมา

ระหว่างรูปทรงนั้น ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมสร้างสรรค์จึงไม่

เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อ-ตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจมีเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมา เป็นผลงานทางศิลปะ และยังนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่าน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป

กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ แบ่งออกเป็น

3.1 การวาดภาพ หมายถึง การวาดภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

3.1.1 การวาดภาพตามใจชอบ หมายถึง การให้โอกาสเด็ก ได้มีอิสระในการเลือกวาดสิ่งที่เด็กพอใจ และสามารถวาดได้ ซึ่งส่วนมากเด็กในก่อนวัยเรียน มักจะวาดรูปคน บ้าน สัตว์ วัตถุ หรือภาพที่เด็กประทับใจ เป็นต้น




3.1.2 การวาดภาพจากประสบการณ์ หมายถึง การให้เด็ก เลือกวาดภาพจากประสบการณ์ที่เด็กได้ประสบ จากการไปเที่ยวตามที่ต่าง ๆ เช่น ทะเล สวนสัตว์ ของขวัญวันเกิด สัตว์เลี้ยง ของเล่น เป็นต้น




3.1.3 การวาดภาพจากการฟังนิทาน หมายถึง การให้เด็ก วาดภาพจากนิทาน นิทานที่ครูเล่าให้ฟัง หรือจากเทปนิทาน ซึ่ง เด็กจะแสดงทั้งความรู้สึกนึกคิด ทางด้านสติปัญญาและความรู้สึกทางด้านจิตใจ ถ่ายทอดออกมา เป็นภาพได้

3.1.4 การวาดภาพจากเสียงเพลง หมายถึง การให้เด็กได้ ฟังเพลง แล้ววาดภาพตามความนึกคิดของเด็ก เป็นภาพที่เด็กประทับใจจากการฟังเพลง

การวาดภาพจากการแสดงบทบาทสมมติ หมายถึง การให้เด็ก วาดภาพจากการที่เด็กได้แสดงบทบาทสมมติไปแล้ว ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ

3.1.5 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด หมายถึง การที่เด็กค่อย ค่อยเสริมให้เป็นภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดมาให้ ซึ่งสิ่งเร้าอาจแบ่งเป็น

ก. ค่อยเติมภาพ สิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์ เช่น เป็นเส้นใน ลักษณะต่าง ๆ เช่น เส้นโค้ง  เส้นตรง | เส้นคู่ขนาน || และอื่น ๆ ( ) เป็นต้น

ข. ค่อยเติมภาพจากสิ่งเร้าที่สมบูรณ์ เช่น วงกลม  สี่เหลี่ยม  สามเหลี่ยม  เป็นต้น

การค่อยเติมในลักษณะเช่นนี้ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ได้ดี เด็กเกิดจินตนาการและยั่วยุ ท้าทายให้อยากลองทำให้เสร็จ เป็นรูปเป็นร่างด้วยความคิดที่

เป็นอิสระและด้วยความพอใจของกัน นอกจากนี้ยังเป็นสิ่ง เสริมความคิดแปลก ไม้ซ้ำกัน
เด็กแต่ละคนจะวาดภาพตามความคิดของตน ซึ่ง เป็นการ เริ่มต้นในการกล้าคิดและยอมรับความ
แตกต่างของคนจากเพื่อนคนอื่น สร้าง เสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าคิดในสิ่งที่แปลก ๆ
อันนำไปสู่การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่อไป

3.2 การ เล่นกับสีในลักษณะต่าง ๆ เช่น ให้วาดภาพระบายสีด้วยสีเทียน
หรือสีไม้ ให้วาดภาพด้วยชอล์กและใช้สีน้ำ สีฝุ่น หรือสีโปสเตอร์ ให้วาดภาพหลายนิ้วมือด้วยแป้งมัน
ผสมสีหรือโคลน ให้วาดภาพด้วยกาวน้ำ ไรยทรายสี หรือ ไรยซีลี้อยู่ไม่ปนผสมสี หรือภาพกระดาษ
ปนผสมสี ให้เขียนภาพด้วยเชือกหรือด้วยหลอด ให้พิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุ หรือ เศษฟองน้ำ หรือ
กระดาษขุ่นหรือใบไม้ ให้เล่นสีบนกระดาษด้วยการหยดสี เทสี เป่าสี ทับสี ลูบสี

3.3 การทำงานกระดาษด้วยการฉีก ตัด ปะ ม้วน ทับ

3.4 การปั้นด้วยดินน้ำมัน ดินเหนียว หรือแป้งปั้น

3.5 การประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่าแนวการจัดกิจกรรม เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นก็คือ การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการแสดงออก
ทางความคิดด้วยการพูด การกระทำ และการสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของ เขา นั้นเอง

1.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

สาตินี นุโรดม (2523 : 84 - 85) ได้ศึกษาผลของการส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล จำนวน 59 คน โดยใช้แบบฝึกวาดภาพพบว่า สามารถส่งเสริม
พัฒนาการทางด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ อย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05

ในปี 2525 ชื่นจิต ภารบุญ (2525 : 62) ได้ศึกษาถึงการส่งเสริมความคิด
สร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน จำนวน 30 คน โดยการสอนด้วยวิธีใช้คำถามแบบอเนกนัย
พบว่า สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านความคิดคล่องตัวและความคิดละเอียดลออ แตกต่าง
จากเด็กก่อนวัยเรียนที่ได้รับการสอนโดยวิธีใช้คำถามแบบอเนกนัยอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่
ระดับ .05

ในปี 2528 ทรมารินทร์ สุทธจิตตะ (2528 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษา
เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนการสร้างภาพโดยใช้

และไม่ใช้รูปเรขาคณิตเป็นสื่อ จำนวน 64 คน ผลพบว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนการสร้างภาพ โดยใช้รูปเรขาคณิตเป็นสื่อหลังการเรียนมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ทุกด้านสูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียน การสร้างภาพโดยไม่ใช้รูปเรขาคณิตเป็นสื่อ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และแผนการสอน สร้างภาพโดยการตัดปะกระดาษทั้ง 2 วิธี ต่างช่วยให้นักเรียนในกลุ่มทดลอง ทั้งสองกลุ่ม มีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์หลัง เรียนสูงกว่าก่อน เรียน

ในปีเดียวกัน ธนพร สมบุญธนวาท (2528 : 62 - 69) ได้ศึกษา เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่นกับเพื่อน เล่นกับแม่ และเล่นเอง จำนวน 30 คน โดยในกลุ่มทดลอง ก. เป็นนักเรียนที่เล่นกับเพื่อน ในกลุ่มทดลอง ข. เป็น นักเรียนที่เล่นกับแม่ และกลุ่มควบคุมเป็นนักเรียนที่เล่นกันเอง โดยกลุ่มทดลองสองกลุ่ม เล่น กิจกรรม 5 ชุด คือ 1. เล่นบล็อก 2. เล่นดินเหนียว 3. เล่นกับกระดาษ 4. วาดภาพ- ระบายสี 5. เล่นกับน้ำ ส่วนกลุ่มควบคุมไม่ได้เล่นในกิจกรรมทั้ง 5 แต่เล่นเองตามปกติวิสัย ผลการทดลอง พบว่า

1. นักเรียนชั้นเด็กเล็กกลุ่มที่เล่นกับแม่ มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิด คล่องตัว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างจากกลุ่มที่ เล่นกับเพื่อนอย่างมีนัย สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. นักเรียนชั้นเด็กเล็กกลุ่มที่เล่นกับเพื่อน มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิด คล่องตัว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ สูงกว่ากลุ่มที่ เล่นเองอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่นกับแม่ มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิด คล่องตัว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ สูงกว่ากลุ่มที่ เล่นเองอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05

ในปีต่อมา ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2529 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของ การเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จำนวน 33 คน โดยให้ เล่นของเล่น "ไม้บล็อก" ของเล่น "ในฝัน" และปล่อยอิสระ ผลพบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองที่ 1 เล่นของเล่น "ไม้บล็อก" กลุ่มทดลองที่ 2 เล่นของเล่น "ในฝัน" ต่างมีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ แต่กลุ่มควบคุมซึ่งปล่อยอิสระนั้น ไม่มีพัฒนาการในทุกด้าน



และกลุ่มทดลองที่ 2 ซึ่งเล่นของเล่น "โน้ตบุ๊ก" มีพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่วสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ปล่อยอิสระ แต่ไม่แตกต่างจากกลุ่มทดลองที่ 1 ซึ่งเล่นของเล่น "ไม้บล็อก" อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากผลการศึกษาข้างต้น พอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ โดยการจัดสภาพการณ์และบรรยากาศให้เหมาะสมและทำอย่างต่อเนื่องกันไป

2. การเล่านิทาน

2.1 ความหมาย

วลัย วไลธำรง (2513 : 22 - 26) ได้ให้ความหมายของนิทานว่านิทานคือ เรื่องราวที่เล่าสืบเนื่องต่อกันมาเป็นทอด ๆ จนกระทั่งถึงปัจจุบัน นิทานเหล่านี้อาจจะเป็นเรื่องที่อิงความจริงหรือมีการเล่าเสริมต่อให้สนุกสนานหรือ เป็น เรื่องที่เกิดขึ้นมาจากจินตนาการของผู้เล่าเองก็ได้

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2516 : 37 - 41) ได้ให้ความหมายของนิทานว่านิทาน คือ เรื่องราวที่เล่าสู่กันมาหรือมีผู้แต่งขึ้นเพื่อความสนุกสนานและ เนื้อเรื่องในนิทานอาจเป็น เรื่องที่เหลือเชื่อ และเป็น เรื่องแสดงอิทธิฤทธิ์ ปาฏิหาริย์ต่าง ๆ ทั้งนี้เพราะนิทาน เป็น เรื่องที่มุ่งให้ความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

ณัฐมา อาษารัฐ (2521 : 169) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน คือ เรื่องราวที่เล่าสืบต่อกันมาที่มิได้เจาะจงแสดงประวัติความเป็นมาของเรื่อง จุดใหญ่ก็เล่าเพื่อความสนุกสนานและความพอใจทั้งของผู้เล่าและผู้ฟัง มุ่งที่จะสนองความต้องการทางด้านจิตใจของผู้ฟัง ในบางครั้งก็สอดแทรกคติสอนใจเอาไว้ด้วย

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2526 : 124) ได้ให้ความหมายว่า นิทาน หมายถึง นิทานที่เล่ากันต่อ ๆ มาเป็นเวลานานแล้วแต่ไม่ทราบชัดว่า เริ่มมีมาตั้งแต่เมื่อไร การเล่านิทานก็เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลินและให้ความรู้เพื่อ เป็นคนดีอยู่ในสังคม

จากความหมายของนิทาน ดังกล่าวข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า นิทานคือ เรื่องราวที่เล่าต่อ เนื่องกันมาหรือมีผู้แต่งขึ้น เพื่อที่จะให้ผู้ฟังสนุกสนานและได้รับความรู้จากนิทานเรื่องนั้น ๆ

2.2 คุณค่าของการเล่านิทาน

การเล่านิทาน เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนการสอน

ในระดับปฐมวัย เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิด ช่วยให้เด็กคิดอย่างจินตนาการ (ศ.ศุภนิมิตร 2522 : 29) ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้ฟังมีความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นการพัฒนาทักษะทั้ง การฟังและการพูด กล่าวแสดงออก และเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ 2528 : 52) นอกจากนี้ การเล่านิทานยังเป็นการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้เล่าและผู้ฟังที่ดีที่สุด ดังที่ เปลโต กล่าวไว้ว่า "ขอให้แม่และพี่เลี้ยงของเด็กๆ ทั้งหลายจงประดับประดาจิตใจด้วยนิทานต่างๆ เพราะจะทำให้เด็กได้รับความรัก ความอบอุ่นยิ่งกว่าอ้อมแขน" (สมบุรณ์ คิงขมานนท์ 2522 : 27) การเล่านิทานจึงเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่แสดงออกถึงความรักและความเอาใจใส่ ของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็ก การเล่านิทานให้เด็กฟังเสมอ ๆ จึงเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาด้าน อารมณ์ของเด็ก ให้มีจินตนาการ ได้รับความรู้ทางด้านการรัก ความเอาใจใส่ ความภาคภูมิใจ ความอยากรู้อยากเห็น และช่วยพัฒนาอารมณ์ด้านลบ คือ ความโกรธ ความกลัว ความอิจฉา ริษยา ความเสียใจตามเนื้อเรื่องที่พ่อแม่และครูเสาะแสวงหามาเล่าให้ฟัง (ศิริกาญจน์ โกสุภภ 2520 : 37 - 39)

สุติมา สัจจามันท์ (2529 : 60 - 61) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการเล่านิทานไว้

ดังนี้

1. ช่วยอธิบายหรือสื่อสาร
2. ช่วยสร้างภาพพจน์และทำให้การพูดคุยมีชีวิตชีวา
3. ช่วยให้เด็กนอนหลับง่าย
4. เป็นเครื่องมือในการสอนที่มีประสิทธิภาพ
5. สร้างเสริมนิสัยรักการอ่านแก่เด็ก
6. ส่งเสริมให้เด็กใช้หนังสือและห้องสมุด
7. สร้างความเพลิดเพลินทั้งแก่ผู้ฟังและผู้เล่า เพราะนิทาน เป็นสิ่งที่เด็ก

ทุกคนชอบฟัง

8. ช่วยแนะนำเรื่องหรือความรู้ใหม่ ๆ
9. สร้างความผูกพันใกล้ชิดสนิทสนมระหว่างกัน
10. พัฒนาการการเรียนรู้ทางด้านภาษา และฝึกทักษะการพูด
11. ส่งเสริมการแสดงออกต่อหน้าชุมชน รวมทั้งศิลปะการแสดงด้วย
12. กระตุ้นให้เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

13. สืบทอดมรดกทางวัฒนธรรม และศิลปะอันเก่าแก่ของมนุษยชาติ

14. ช่วยปลูกฝังคุณธรรม ความดี ความเป็นสุภาพชน และความละเอียดอ่อน

ในจิตใจเด็ก

สรุปได้ว่า การเล่านิทานมีคุณค่าในการที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ พัฒนาทักษะด้านการฟัง และการพูด ทั้งยังช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ความคิด จินตนาการและ เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

2.3 การเลือกนิทานให้เหมาะสมกับเด็ก

เด็กแต่ละวัยมีพัฒนาการทางร่างกายและจิตใจแตกต่างกัน ครูควรเลือกเรื่องที่สนองความต้องการของเด็กแต่ละวัยอย่างเหมาะสม

ลักษณะของนิทานที่มีความเหมาะสมที่ควรนำมาเล่าให้เด็กปฐมวัยฟัง พรจันทร จันทวิมล (2529 : 103 - 105) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. เป็นเรื่องง่าย ๆ แต่สมบูรณ์ เน้นเหตุการณ์อย่างเดียวให้เด็กพอคาดคะเนเรื่องได้บ้าง

2. มีการเดินเรื่องได้อย่างรวดเร็ว

3. ตัวละครน้อย มีลักษณะเด่นที่จำได้ง่าย เด็กอาจสมมติตัวแทนได้

4. มีบทสนทนาบ่อย ๆ เพราะเด็กส่วนมากไม่สามารถฟังเรื่องที่เป็นความ

เรียงได้ดี

5. ใช้ภาษาง่าย ๆ ประโยคสั้น การกล่าวคำซ้ำ หรือคำสัมผัสจะช่วยให้เด็กจดจำได้ง่ายและรวดเร็ว

6. สร้างความรู้สึก ความพอใจให้กับผู้ฟัง

7. เป็นเรื่องใกล้ตัวเด็ก เช่น ครอบครัว สัตว์เลี้ยง หรือเรื่องที่เด็กจะจินตนาการตามได้

8. ความยาวไม่เกิน 15 นาที

ในการเล่านิทานสำหรับเด็ก ควรพิจารณาถึงความต้องการและความสนใจของเด็กในระดับวัยต่างๆ ซึ่งแตกต่างกัน จาดูรงค์ อาจารย์ (2522 : 9) ได้กล่าวถึงระดับอายุ และเรื่องที่เด็กสนใจในแต่ละวัยดังนี้

เด็กอายุ 4 - 6 ปี เริ่มมีความคิดคำนึงในทางจินตนาการมากขึ้น สนใจเรื่องเกี่ยวกับชีวิตสภาพสิ่งแวดล้อม ธรรมชาติของคน สัตว์ ต้นไม้ ต้องการความเป็นอิสระจากผู้ใหญ่ เรื่องที่มีความตื่นเต้นเล็กน้อยจะช่วยให้ปรับตัวเข้ากับสถานการณ์อันใหม่ได้ดี

เด็กอายุ 7 - 8 ปี สนใจเรื่องของเด็กวัยเดียวกันและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว มากยิ่งขึ้นและต้องการความยุติธรรมความมีระเบียบ

เด็กอายุ 9 - 10 ปี ขึ้นไป ความสนใจระหว่างเด็กหญิง ชาย แตกต่างกันมาก แต่ชอบเรื่องเกี่ยวกับชีวิตจริง เรื่องชีวประวัติ เรื่องผจญภัย ความตื่นเต้น ประวัติศาสตร์ ดังนี้ เป็นต้น

2.4 วิธีการเล่านิทาน

การเตรียมตัวก่อนการเล่านิทานเป็นสิ่งจำเป็น โดยเฉพาะผู้ที่เริ่มหัดเล่า นิทานใหม่ ๆ พรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530 : 36 - 38) ได้เสนอแนวปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. อ่านเรื่องนั้นโดยตลอดอย่างช้า ๆ แล้วลองคิดสร้างภาพในจินตนาการเกี่ยวกับละครและเหตุการณ์ในเรื่องเป็นลำดับ ปิดหนังสือ ลองคิดทบทวนภาพที่คิดสร้างไว้
2. อ่านเรื่องอีกครั้ง แล้วพิจารณาว่าจะเล่าให้เหมือนต้นฉบับเดิมทุกอย่างหรือจะเรียบเรียงคำพูดใหม่ โดยไม่ให้เสียเค้าโครงเรื่องเดิม และรักษาส่วนดีไว้ด้วย และจะตัดข้อความปลีกย่อยตอนใดทิ้งบ้าง
3. เขียนสังเขปเรื่องเป็นข้อ ๆ เพื่อให้เรื่องดำเนินไปตามลำดับไม่สับสน และเพื่อกันลืม ควรบันทึกข้อความหรือส่วนวนดี ๆ ไว้ พยายามใช้คำพูดของตัวเองละคร
4. วางแผนที่จะหาวิธีการเริ่มต้นเล่านิทานที่น่าสนใจ หลีกเลี่ยงการบรรยายที่ไม่จำเป็น
5. หาความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพิ่มเติม เช่น ความรู้เกี่ยวกับตัวละคร ขนบธรรมเนียมประเพณี และสภาพแวดล้อมอื่น ๆ
6. เลือกวิธีการเล่านิทานตามที่เห็นว่าเหมาะสม การเล่านิทานอาจทำได้หลายแบบ ตั้งแต่วิธีการอย่างง่าย ๆ คือ เล่าด้วยปากเปล่า โดยไม่ต้องใช้อุปกรณ์เลย หรืออาจมีอุปกรณ์ประกอบก็ได้

7. ครูควรเตรียมวิธีการบางอย่างที่จะนำมาใช้เพื่อให้เด็กเจียบเสียง และพร้อมที่จะฟังนิทาน เช่น การเล่นกับนิ้ว หรือ เพลงสั้น ๆ ที่เด็กสนใจ ฯลฯ วิธีการเหล่านี้จะช่วย
ให้เด็กได้คลายความกระวนกระวาย หรือความอยู่ไม่สุขลงได้ เมื่อครูใช้วิธีการให้เด็กสงบนิ่ง
พร้อมที่จะฟังแล้วครูเริ่มเล่านิทาน

8. ทดลองเล่า ผู้เริ่มเล่านิทานใหม่ ๆ ควรทดลองเล่าเรื่องนั้นให้ขึ้นใจ โดยหัด
เล่าดัง ๆ เพื่อทดสอบน้ำเสียง หรือฝึกเล่าหน้ากระจก เพื่อสังเกตท่าทางของตนเอง

ศิลปะการเล่านิทานมี 2 อย่าง คือ

1. การใช้เสียง น้ำเสียงหรือเสียงในการเล่า ต้องส่งความรู้สึกให้ผู้ฟังเกิด
อารมณ์คล้อยตามผู้เล่า เพราะเสียงจะเป็นสื่อที่แสดงความรู้สึกได้ดี เช่น

เศร้า โศก เสียงต้องเบา สั้น เครือ กิริยาท่าทางต้องอยู่ในสภาพสิ้นหวัง
โศกเศร้า สิ้นคืน

เสียงควรดัง ชัดเจน สั้นเร็ว

เสียงผู้ชาย ท้าใหญ่

เสียงผู้หญิง นุ่ม แหลมนเล็กน้อย

การเล่านิทานไม่ควรใช้เสียงระดับเดียวกัน ควรมีสูง ต่ำ หนัก เบา บางที
อาจขาดหายไปหรือหยุดเล็กน้อย เพื่อเร้าให้ผู้ฟังตั้งใจ สนใจติดตามเรื่องยิ่งขึ้น

2. ท่าทาง เป็นส่วนประกอบที่จะต้องสัมพันธ์กับน้ำเสียง ซึ่งจะช่วยนำความรู้สึก
ของผู้ฟังให้คล้อยตามไปด้วย ผู้เล่าไม่จำเป็นต้องใส่ท่าทางมากนัก แต่ต้องสัมพันธ์กับอารมณ์ในขณะ
ที่เล่า ผู้ฟังจึงจะเกิดความรู้สึกคล้อยตาม ผู้เล่าอาจใช้ท่าทางประกอบเล็กน้อย เช่น ขยับแขน
ขา พยักหน้า โยกตัว ทำมือประกอบ ท่าตาโต เมื่อถึงตอนน่ากลัว ตกใจ หวาดเสียว พยายามให้
ความรู้สึกออกทางนัยน์ตามากที่สุด และพยายามกวาดสายตามองดูเด็กให้รอบ ๆ

ก่อนจะเล่านิทาน ผู้เล่าควรถามตัวเองว่า จำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีแล้วหรือยัง เช่น
การเริ่มต้นของนิทาน ลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ข้อความที่ไพเราะบางคน บทสนทนาของตัวละคร
ในเรื่อง ฯลฯ หากยังจำได้ไม่หมด ควรเตรียมตัวใหม่ให้พร้อมก่อน

รัชณี ศรีไพรวรรณ (2516 : 37 - 41) ได้เสนอวิธีการเล่านิทานโดย
ทั่ว ๆ ไป ไว้ดังนี้

1. การเริ่มต้นเป็นสิ่งสำคัญมาก ควรจะหาวิธีจูงใจเด็กด้วยวิธีการที่น่าสนใจ เช่น ทายปริศนาให้เด็กสนใจ ให้ดูรูปภาพ
2. ขณะเล่าให้เด็กนั่งฟังตามสบาย
3. ผู้เล่าต้องรู้สึกสนุกกับเรื่องที่เล่า จึงจะทำให้การเล่ามีรส
4. ใช้เสียงดังพอเหมาะให้เด็กได้ยินชัดเจน ออกเสียงให้ชัดเจนพูดไม่ซ้ำหรือเร็วเกินไป มีจังหวะ เป็นไปตามบทบาทของเรื่องที่เล่า
5. ทำท่าทางประกอบให้เห็นจริงจังและสนุกสนานตามท้องเรื่อง ถ้ามีภาพประกอบด้วยยิ่งดี เพราะจะทำให้เด็กสนุกและจำเรื่องได้
6. มองสบตากับเด็กทุก ๆ คนขณะที่เล่า อย่าให้สายตาจับอยู่ที่เด็กคนใดคนหนึ่งนานเกินไป
7. ลำดับเรื่องเล่าให้เด็กเข้าใจง่าย
8. ใช้ภาษาง่าย ๆ ให้เหมาะสมกับเด็ก
9. แสดงจุดสำคัญของนิทานตามแนวที่ผู้เล่าต้องการเล่าอย่าเน้นหรือสอนจนเด็กหมดสนุก
10. ตอนจบสรุปให้เด็กรู้สึกว่า นิทานสนุกและเสียดยอยากมีโอกาสฟังอีก

เมื่อเล่านิทานจบแล้ว ไม่ควรจบลงเพียงเสียงเล่าคำสุดท้ายเท่านั้น ควรมีกิจกรรมเพิ่มเติม ดังนี้

1. ควรซักถามเด็กเกี่ยวกับเรื่องที่เล่าผ่านมา เพื่อจะได้ทราบว่าเด็กเข้าใจหรือไม่ มีความคิดเห็นเกี่ยวกับนิทานหรือตัวละครในนิทานอย่างไร เพื่อจะได้ปรับปรุงทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง
2. ให้เด็กได้แสดงร่วมด้วย เช่น ให้เด็กเล่าซ้ำหรือเล่าเรื่องอื่น ๆ ให้เพื่อนฟังหรือแสดงบทบาทตัวละครในเรื่อง
3. นำเรื่องนิทานที่เล่าไปแล้วมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสอนภาษา สอนเลขและอื่น ๆ ให้ได้มากที่สุด

หลังจากเล่านิทานแล้ว ครูผู้เล่าควรจะได้สังเกตและพิจารณาว่าการเล่านิทานได้ผลตามความมุ่งหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ เพียงใด มีอะไรเป็นข้อสังเกตที่จะต้องแก้ไขหรือติดตามบ้าง ควรบันทึกไว้ทั้งปฏิกริยาหรือการแสดงออกของผู้ฟัง ตลอดจนคำถามของผู้ฟัง



เพื่อประเมินผลการเล่านิทานของผู้เล่าเอง และเพื่อประโยชน์อื่น ๆ ที่พึงจะได้รับ นอกจากนี้ ครูผู้เล่าควรหาโอกาสสัมพันธ์เรื่องที่เล่าไปแล้วกับเรื่องต่าง ๆ ตามโอกาสเพื่อสร้างแนวความคิดให้แก่ผู้ฟัง

ในการจัดกิจกรรมประกอบการเล่านิทานอาจทำได้หลายวิธี และในช่วงเวลาต่าง ๆ ตามความเหมาะสม เช่น ก่อนการเล่านิทาน ระหว่างการเล่านิทาน หรือเมื่อจบการเล่านิทานแต่ละเรื่อง เป็นการช่วยเปลี่ยนบรรยากาศให้เด็กได้มีการแสดงออกหรือเคลื่อนไหว เปลี่ยนอิริยาบถ แทนที่จะนั่งฟังโดยตลอดซึ่งเป็นสิ่งที่ธรรมชาติของเด็กไม่เอื้ออำนวยให้กระทำเช่นนั้นได้

ผู้วิจัยได้รวบรวมกิจกรรมต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้ประกอบการเล่านิทานไว้ ดังนี้ (ลัดดา เหมทานนท์ 2528 : 238 - 241 ; ชุตินา สัจจามันท์ 2529 : 69 ; สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ 2528 : 17 - 20)

1. กิจกรรมด้านศิลปะ

ต่อภาพตัวละครหรือต่อชิ้นส่วนของภาพตัวละครหรือฉากในท้องเรื่อง ตามจินตนาการที่ได้ฟัง
ให้วาดภาพ หรือปั้นตัวละครหรือฉากในเรื่อง
ทำสิ่งประดิษฐ์ที่มีเล่าถึงในนิทาน เช่น พับกระดาษ ทำหุ่นจากเศษวัสดุต่าง ๆ ฯลฯ

2. กิจกรรมด้านภาษา

ทายปัญหา "อะไรเอ๋ย" หรือ "ปัญหาเขาวน" โดยครูเป็นผู้ทายให้เด็ก ๆ ตอบ หรือให้เด็ก ๆ ผลัดกันมาเป็นผู้ทายและผู้ตอบ
ตั้งชื่อนิทาน ตั้งชื่อตัวละครในนิทาน
ฟังเรื่องค้าง แล้วให้ต่อเรื่องให้จบตามความคิดของเด็ก
ร้องเพลงเกี่ยวกับตัวละคร
ให้เด็กดูภาพตอนหนึ่งของนิทาน แล้วครูใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กคิดในแนวไกล คิดหลาย ๆ ด้าน ตั้งข้อสมมติฐานต่าง ๆ ขึ้นเองซึ่งไม่เห็นจากในภาพ เช่น เด็ก ๆ ลองเดาซิว่า เด็กหญิงในภาพนี้จะเป็นอย่างไรต่อไป
ให้เด็กแต่งนิทานขึ้นใหม่โดยใช้ตัวละครชุดเดียวกันหรือใช้แกนของเรื่องเดียวกัน

ฝึกระดมความคิดให้ช่วยกันอภิปรายหรือแสดงความคิดเห็นว่าจะมีปัญหา
หรือข้อ เสนอแนะอะไรบ้าง

ให้เด็กช่วยกันแก้ปัญหาตัวละคร

ให้เด็กเล่านิทานต่อเนื่องกันคนละตอน

ประกวดเล่า เรื่องที่ฟังไปแล้ว

ฯลฯ

3. กิจกรรมด้านนาฏกรรม

ให้เด็กแสดงท่าทางของตัวละครในเรื่อง

ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติตาม เรื่องราวของนิทานที่ได้ชมและฟังมาแล้ว

ให้เด็กแสดงบทบาทสมมติในสถานการณ์ต่าง ๆ

ให้เด็กแสดงละครประกอบการเล่านิทาน

ให้เด็กแสดงละครใบ้จากสั้น ๆ

ฯลฯ

ลอเรน เบอร์โรวส์ (อ้างถึงใน อัจจง ชุมสาย ณ อยุธยา และคณะ
2530 : 76 - 78) ได้ให้ข้อเสนอแนะที่จะช่วยให้การเล่านิทานมีประสิทธิภาพโดยแบ่งออกเป็น
3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนเตรียมการ ขั้นตอนปฏิบัติการและขั้นตอนติดตามผล

ขั้นเตรียมการ

1. การเลือกนิทานที่เหมาะสม

ก่อนอื่นควรพิจารณาอย่างรอบคอบว่า นิทานเรื่องใดเหมาะกับเด็กวัยใด
สำหรับเด็กเล็กควรจะเป็นนิทานง่าย ๆ แต่ที่น่าสนใจและสนุกสนานและเป็นนิทานที่เต็มไปด้วย
จินตนาการและความคิดฝัน

2. การเตรียมนิทาน

สิ่งที่จะต้องเตรียมพร้อม เป็นอันดับแรกคือ ตัวครูผู้สอน เพราะความมั่นคงของครู
เป็นสิ่งที่สำคัญ

กฎข้อที่ 1 ครูไม่ควรสอน (หรือแม้แต่เล่า) ในสิ่งที่ครูยังไม่เข้าใจหรือ
ไม่สามารถปฏิบัติได้

กฎข้อที่ 2 ครูต้องรู้สึกสนุกสนานกับนิทาน มีความคุ้นเคยกับ เรื่องที่จะ เล่า และไม่ใช่เป็นการอ่านให้ฟัง

กฎข้อที่ 3 ครูควรเตรียมทัศนูปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ประกอบการ เล่า นิทาน การใช้อุปกรณ์ประกอบการสอนเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็ก เล็ก ๆ

ขั้นปฏิบัติการ

1. บุคลิกของครู

บุคลิกของครูผู้สอน เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการ เล่านิทานได้ดี ถ้าครู เล่านิทานแบบไม่น่าสนใจและน่าเบื่อ เด็กจะไม่สนใจและมันจะไม่มี ความหมายใด กับเด็ก ในทาง ตรงกันข้าม ถ้าเราเล่าเรื่องด้วยความกระตือรือร้น ความสนุกสนานและความ เข้าใจ นิทานนั้น จะจับใจเด็กและทำให้เด็กเปลี่ยนแปลงได้

2. น้ำเสียงของครู

การใช้ น้ำเสียงระดับต่าง ๆ กันเป็นส่วนประกอบอย่างหนึ่งในการ เล่า นิทานที่ดี ถ้าเสียงเท่ากันตลอด ไม่มีระดับสูงต่ำ มันจะไม่ช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการได้ ครูควร จะฝึกใช้เสียง พูดแบบให้อารมณ์และความรู้สึก หยุตเมื่อจำเป็น วิธีหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาการ เล่านิทานคือ การบันทึกเสียงเล่านิทานของตน แล้ว เปิดฟังเพื่อจะได้ทราบจุดที่ควรแก้ไขปรับปรุง

3. การแสดงท่าทาง

ครูควรจะใช้ร่างกาย ท่าทางประกอบการเล่านิทาน ในตัวของเรามี "อุปกรณ์ช่วยสอน" อธรรมชาติดีมากมาย เช่น ดวงตา ใบหน้า และมือ ควรจะใช้ประกอบ เพื่อให้ นิทานน่าสนใจยิ่งขึ้น

4. ทัศนูปกรณ์

ควรจะใช้ทัศนูปกรณ์การเล่านิทานให้มากที่สุดเท่าที่ทำได้

ขั้นติดตามผล

มีวิธีการที่มีประสิทธิภาพอยู่หลายวิธีที่สามารถทดสอบว่า เด็ก เข้าใจและจดจำนิทาน ที่เล่าได้หรือไม่

1. ถาม - ตอบ - อภิปราย

ครูควรตั้งคำถามและร่วมอภิปราย อธิบายความหมายที่แฝงอยู่ในนิทาน ร่วมกับพวกเด็ก ๆ

2. ให้เด็กเล่านิทาน

ควรจะให้เด็กเรียน 1 - 2 คน เล่านิทานที่ได้ฟังไปแล้ว โดยอาจจะใช้ทัศนอุปกรณ์ประกอบด้วย

3. แสดงละคร

ให้เด็กแสดงละครเกี่ยวกับนิทาน

4. วาดภาพ - ระบายสี

ให้เด็กวาดภาพบางตอนจากนิทาน หรืออาจจะให้ปั้นดินน้ำมันแทนก็ได้

2.5 รูปแบบการเล่านิทาน

การเล่านิทาน เป็นสิ่งที่เด็กสนใจ แต่ขึ้นอยู่กับเทคนิคของผู้เล่าแต่ละคน ผู้เล่าบางคนเพียงแต่ใช้น้ำเสียง และแสดงกิริยาท่าทางประกอบ เด็กก็พอใจ แต่ถ้าหากได้นำอุปกรณ์หรือสิ่งต่าง ๆ มาใช้ประกอบการเล่านิทานจะช่วยให้เพิ่มรสชาติและสร้างบรรยากาศในการเล่าให้น่าสนใจยิ่ง ๆ ขึ้น

สุติมา สัจจามันท์ (2529 : 66) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการใช้อุปกรณ์ประกอบการเล่านิทาน คือ

1. เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศ ไม่ทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย
2. ได้รับความสนใจ และช่วยเพิ่มสีสันให้แก่เรื่อง
3. แนะนำให้เด็กรู้จักคุ้นเคยกับศิลปะนานาชาติ เช่น การวาด การปั้น

การพับกระดาษ

4. ทำให้ผู้ฟังเกิดประสบการณ์ร่วมกัน และกว้างขวางยิ่งขึ้น
5. ช่วยให้นักเล่านิทานหน้าใหม่ซึ่งยังขาดประสบการณ์เกิดความมั่นใจและ

สบายใจที่จะเผชิญกับผู้ฟัง นอกจากนี้ยังช่วยให้รู้สึกว่ามีอวัยวะ เช่น มือ ไม้ใช้ประโยชน์ไม่รู้สึกละอาย

6. ทำให้เข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ได้ดีขึ้นและจำได้นาน

นุชรี ศรีโลจนวงศ์ (2530 : 4/13 - 4/14) ได้เสนอแนะเทคนิควิธีประกอบการเล่านิทาน ดังนี้

1. ใช้การวาดภาพประกอบการเล่านิทาน วิธีนี้โดยให้ผู้เล่าวาดการ์ตูนประกอบไปด้วย คือ เล่าไป...วาดไปจนจบเรื่อง จะทำให้เด็กสนใจ ตื่นเต้น และเกิดศรัทธาในตัวผู้เล่า แต่ผู้เล่าจะต้องมีความสามารถในการวาดภาพด้วย
2. ใช้หนังสือนิทานที่มีภาพประกอบ หนังสือที่จะนำมาประกอบการเล่านิทานควรจะเป็นภาพใหญ่พอสมควร และชัดเจน ถ้าเป็นภาพสีด้วยยิ่งดี เพราะเด็ก ๆ ชอบภาพสีมากกว่าภาพขาวดำ
3. ใช้ภาพประกอบ โดยการสะสมภาพจากหนังสือ วารสาร หรือแม้แต่ ส.ค.ส. ก็ใช้ได้ โดยการตัดภาพที่ต้องการใช้ แล้วนำภาพเหล่านั้นไปผนึกกับกระดาษแข็งอีกทีหนึ่ง แล้วแยกเก็บไว้เป็นหมวด เมื่อจะเล่านิทานเรื่องใดและมีภาพที่สะสมไว้ภาพใดที่เกี่ยวข้องก็จะดึงมาใช้ประกอบการเล่านิทาน โดยการติดไว้ที่แผ่นป้าย ผ้าสาส์ (หรือโฟม) และเมื่อเล่าถึงตอนใดมีภาพใดที่เกี่ยวข้องก็จะนำมาติดทันที หรืออาจให้เด็กเลือกภาพนำไปติดเอง เป็นการสร้างจินตนาการให้กับเด็ก
4. ใช้เพลงประกอบ หรืออาจเล่านิทานที่ประพันธ์เป็นบทเพลง เช่น เพลง ตาอินกะตานา เป็นต้น เพื่อให้เด็กเกิดความสุขสนาน เพราะมีทำนองคล้องจองกัน มีความไพเราะจนทำให้เด็กประทับใจและจำนิทานที่ได้ฟังได้ในที่สุด
5. ใช้นิ้วมือประกอบในการเล่า โดยกำหนดให้แต่ละนิ้วเป็นบทบาทของตัวละครแต่ละตัว มีบทสนทนาระหว่างตัวละครโดยอาศัยการเคลื่อนไหวของนิ้วมือ
6. ใช้สวมหุ่นนิ้วมือ ใช้ปากกาหรือสีเมจิก วาดหน้าคน สัตว์ ลงบนนิ้วมืออาจจะประดิษฐ์หมวกเล็ก ๆ สวมไปบนนิ้ว หรือจะใช้ริมห้าเช็ดหน้า หรือเศษวัสดุอื่น ๆ คลุมทิ้งไว้เพื่อทำให้หุ่นนิ้วมือน่าดูยิ่งขึ้น ใช้หุ่นเชิดให้เป็นเรื่องราวประกอบการเล่านิทาน จะทำให้เกิดความเพลิดเพลินยิ่งขึ้น
7. ใช้กระดาษสีหรือวัสดุตามธรรมชาติ เช่น ใบตอง ก้านใบมะพร้าว ตุ๊กตา เลียบบริบั้น อาจเป็นรูปที่พับเป็นนก กระต่าย ปลา แล้วนำวัสดุเหล่านี้มาใช้ประกอบการเล่านิทานที่จะทำให้เด็กเกิดความสนใจในการฟังนิทานมากยิ่งขึ้น
8. ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประกอบการเล่านิทาน เช่น ภาพจากสไลด์ फिल्मสตริป แผ่นใส หรือแม้แต่ภาพยนตร์ประกอบ

๑. ใช้คนจริงประกอบการเล่านิทาน โดยจัดให้เป็นตัวละครในเรื่องที่เล่า หรือ เป็นการแสดงจากนิทานนั่นเอง

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่านิทาน

พงษ์จันทร์ อยู่เป็นสุข (2525 : 60) ได้ศึกษารูปแบบการเล่านิทานที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง และความคงทนในการจำวิชาภาษาไทย นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่าการเล่านิทานและแสดงท่าทางประกอบ เป็นรูปแบบการเล่านิทานที่ส่งผลต่อความสามารถในการฟัง และความคงทนในการจำได้ดีที่สุด

ในปี 2526 ทวีศักดิ์ นุ่มฤทธิ์ (2526 : 128) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเล่านิทานที่มีรูปแบบต่างกัน โดยศึกษารูปแบบของนิทาน 3 รูปแบบ คือ นิทานปรัมปรา นิทานท้องถิ่น และนิทานเกี่ยวกับสัตว์ กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 4 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ เอ ของทอแรนซ์ (Torrance) และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยดัดแปลงมา ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับฟังนิทานแต่ละรูปแบบและนักเรียนที่ไม่ได้รับฟังนิทานมีความคิดสร้างสรรค์โดยส่วนรวมไม่แตกต่างกัน และศึกษาในส่วนของความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่ได้รับฟังนิทานแบบปรัมปรา มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นสูงกว่านักเรียนที่ได้รับฟังนิทาน เกี่ยวกับ เรื่องสัตว์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งขัดแย้งกับผลการวิจัยของ วรณนิภา เพ็ญศรี (2528 : 77 - 79) ได้ศึกษาประเภทของนิทานที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้เด็กฟังนิทาน 3 ประเภท คือ นิทานประเภทเทพนิยาย นิทานเกี่ยวกับสัตว์ และนิทานเกี่ยวกับการผจญภัย ซึ่งเน้นความสำคัญของวิธีการเล่านิทาน โดยการใช้สื่อหลาย ๆ แบบ ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด ร่วมอภิปราย และแสดงความคิดเห็น เพื่อให้เด็กเกิดความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดริเริ่ม ผลพบว่าเด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ และเมื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์หลังการฟังนิทานแต่ละประเภท พบว่าเด็กทั้ง 3 กลุ่ม มีความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ผู้วิจัยให้ความเห็นว่า วิธีการเล่านิทาน เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และในการเลือกนิทานที่จะนำมาเล่าให้เด็กฟัง เพื่อให้ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นต้องมี เนื้อหาที่เหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก

ในปี 2531 จิตราภรณ์ เตมียกุล (2531 : 54) ได้ศึกษาเปรียบเทียบสมรรถภาพในการฟังนิทานของเด็กปฐมวัยโดยการใช้รูปภาพและหุ่นมือประกอบ ผลพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทานโดยใช้หุ่นมือประกอบ มีสมรรถภาพในการฟังสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการสอนการฟังนิทานโดยการใช้รูปภาพประกอบ

ดิกสัน จอห์นสัน และ ซอลซ์ (Dixon, Johnson and Saltz 1977 : 367 - 373) ได้ศึกษาเด็ก 4 กลุ่ม ในจำนวน 3 กลุ่มที่ได้รับการเล่านิทานให้ฟัง โดยแต่ละกลุ่มหลังจากที่ได้ฟังนิทานแล้วมีการสนทนา หรือหาไปศึกษานอกสถานที่ หรือแสดงบทบาทเลียนแบบตัวละคร และอีกกลุ่ม เป็นกลุ่มควบคุม ผลการทดลองพบว่า ในการฟังนิทานนั้น ถ้าเด็กได้แสดงบทบาทเลียนแบบตัวละครในเรื่องไปด้วยจะพัฒนาความคิดต่าง ๆ ได้ดีที่สุด แสดงว่า เมื่อเด็กได้ฟังนิทานแล้ว เด็กย่อมมีความต้องการที่จะเลียนแบบตัวละครที่ตนชอบหรือตัวละครที่ประสบผลสำเร็จ และยังพบว่า เนื้อเรื่องในนิทานถ้าเป็น เรื่องใกล้ความจริง จะให้ผลดีต่อความคิดของเด็กได้ดีกว่านิทานที่มีเนื้อ เรื่องไกลชีวิตของเด็ก

จากข้อความข้างต้น จะเห็นได้ว่า การเล่านิทาน เป็นสิ่งที่มีคุณค่าและเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาเด็ก ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับปฐมวัย เพราะเด็กวัยนี้ เป็นวัยที่ชอบสร้างจินตนาการ และเนื่องจากเป็นวัยที่มีความคิดหรือเหตุผลในขั้นที่เป็นรูปธรรมมากกว่านามธรรม ต้องอาศัยสื่อที่เป็นรูปธรรมในการเรียนรู้ ซึ่งสื่อที่ใช้ประกอบการเล่านิทาน มีหลายอย่าง จากประสบการณ์ผู้วิจัยมีความเห็นว่า การใช้หุ่นและรูปภาพ เป็นสื่อประกอบการเล่านิทาน เป็นสื่อที่เด็กสนใจมาก ผู้วิจัยจึงใคร่ศึกษาสื่อทั้ง 2 ชนิดนี้ว่าจะมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้หรือไม่ เพียงใด

3. หุ่น

3.1 ความหมายของหุ่น

จิระประภา นุชนิตย์ (2522 : 7) ได้กล่าวว่า หุ่น คือสิ่งที่ไม่มีชีวิตเคลื่อนไหวได้ในรูปของละครโดยมนุษย์

เกศินี โชติภักดิ์ (2524 : 9) กล่าวว่า หุ่น เป็นการแสดงมหรสพชนิดหนึ่งที่ใช้รูปจำลองคล้ายของจริง มีแต่โบราณในหลาย ๆ ประเทศของโลก เป็นการแสดงแทนตัวคนสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ หรือแม้แต่สิ่งสมมติในเทพนิยาย การเคลื่อนไหวของหุ่นจะอยู่ในความควบคุมของมนุษย์ที่เป็นผู้สร้างมันขึ้นมา

อรพมา ยุทธวงศ์ (2527 : 568) ได้กล่าวว่า หุ่นเป็นวัตถุที่สร้างขึ้นแล้วนำมาทำให้เคลื่อนไหวเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่น โดยใช้ในการสื่อสารนำความรู้สึนึกคิด อารมณ์แรงบันดาลใจ และความฝันมาทำให้เป็นตัวตนขึ้นมา

จากความหมายของหุ่น ดังกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า หุ่นเป็นศิลปะประเภทหนึ่งที่จะต้องนำมาใช้เชิดหรือเคลื่อนไหวให้มีชีวิตจิตใจเพื่อสื่อความหมายกับผู้อื่น สิ่งที่หุ่นจะสื่อความหมายคือ เรื่องราว ความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ต่าง ๆ บุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอของหุ่นเอง

3.2 ประเภทของหุ่น

พูนศรี ศัมภีรปกรณ (2530 : 11/3 - 11/4) ได้จำแนกประเภทของหุ่นได้ 5 ประเภท ดังนี้คือ

1. หุ่นเงา (shadow puppet) มีลักษณะเป็นหุ่นแบบ ๆ เจาะลายฉลุไม้เสียบกลางตัวหุ่น และมีไม้โยงจากอวัยวะอีกส่วนหนึ่งที่ต้องการเคลื่อนไหว การเชิดใช้แสงส่องผ่านตัวหุ่นให้เงาหุ่นปรากฏบนจอผ้าขาวที่ขึงไว้ วัสดุที่ใช้ อาจจะเป็นหนัง กระดาษแข็ง กระจกใส หรือพลาสติกก็ได้ เมื่อต้องการให้ออกมาเป็นสีก็หาสีต่าง ๆ ลงไป เมื่อเวลาส่องผ่านก็จะเห็นสีสันต่าง ๆ ปรากฏที่จอด้วย
2. หุ่นมือ (hand puppet) ได้แก่หุ่นที่เคลื่อนไหวโดยการขยับนิ้วหรือมือของคนเชิดคล้ายกับใส่ถุงมือ เวลาเชิดใช้นิ้วหรือมือสอดเข้าไปในตัวหุ่น มีวิธีแยกนิ้วได้หลายแบบขึ้นอยู่กับลักษณะของหุ่นและความถนัดของคนเชิด
3. หุ่นเชิดหรือหุ่นกระบอก (rod puppet) เป็นหุ่นที่เชิดด้วยไม้ เชือกหรือลวดจากมือทั้งสองข้างและที่แกนกลางของตัวหุ่น หุ่นกระบอกที่ทำอย่างประณีต สามารถจะทำให้ยกเอียงแขนขา และอวัยวะต่าง ๆ ได้อย่างอ่อนช้อย บางแบบอาจจะทำให้กระพริบตา หรือขยับปากได้ด้วย
4. หุ่นชัก (marionette) เป็นหุ่นที่ชักจากข้างบนของตัวหุ่น มีลักษณะสำคัญคือมีสายโยงจากมือเท้า และอวัยวะต่าง ๆ ของหุ่น สายดังกล่าวอาจทำจาก เชือกหรือสายเอ็นก็ได้ โดยโยงขึ้นไปผูกไว้กับแผ่นไม้ เวลาเชิดจะขยับทั้งแผ่นหรือขยับเฉพาะสายโยงแขน ขา หรืออวัยวะแต่ละเส้นก็ได้



5. หุ่นสร้างสรรค์ (apply puppet) เป็นหุ่นที่เกิดจากจินตนาการของผู้สร้าง
ของรูปแบบของหุ่นไม่มีข้อจำกัดตายตัว

นอกจากนี้ อรรถมา ยุทธวงศ์ (2527 : 568 - 576) ได้แบ่งหุ่นออกเป็น
4 ประเภท ตามลักษณะของหุ่นและวิธีการเรเชิด ดังนี้

1. หุ่นเชิดมือ เป็นหุ่นที่เชิดโดยการใช่มือและนิ้วสอดเข้าไปในหุ่น ตัวหุ่น
เคลื่อนไหวได้จากการที่ผู้เชิดขยับมือและนิ้ว เปรียบได้กับการใส่ถุงมือนั่นเอง หุ่นเชิดมือประกอบ
ด้วยส่วนหัวและลำตัวซึ่งมีแขนสองข้าง หากต้องการให้หุ่นใช้แขนสองข้างได้ก็ใช้นิ้วชี้และหรือ
นิ้วกลาง เชิดหัว นิ้วหัวแม่มือ เชิดมือหุ่นข้างหนึ่ง นิ้วนางและนิ้วก้อย เชิดมือหุ่นอีกข้าง การใช้นิ้ว
คาง ๆ นี้มิได้หลายแบบขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของหุ่นและความสะดวกของผู้เชิด หากต้องการ
ให้หุ่นเชิดมืออ้าปากพูดได้ หุ่นนั้นจะมีริมฝีปากบนล่างซึ่งแยกออกจากกันได้ เวลาเชิดใช้นิ้วหัวแม่มือ
บังคับริมฝีปากล่างและนิ้วที่เหลืองบังคับริมฝีปากบนของหุ่น หากต้องการให้หุ่นเชิดมือพูดได้และ
ขยับแขนได้ ผู้เชิดต้องใช้ทั้งมือซ้ายและมือขวาเชิดหุ่น มือหนึ่งคุมส่วนปาก อีกมือหนึ่งคุมส่วนแขน
หากต้องการให้หุ่นมีขาด้วยก็มักทำขาและเท้าตัน ๆ ห้อยไว้กับเสื้อผ้าหุ่น แล้วเหวี่ยงตัวหุ่นให้
ขานั้นเคลื่อนไหวได้

หุ่นเชิดมือเคลื่อนไหวได้คล่องแคล่วว่องไว และใช้มือหยิบจับของได้ดี
ข้อจำกัดของหุ่นเชิดมืออยู่ที่ขนาดของหุ่น ซึ่งเล็กและมีรูปร่าง เป็นไปตามรูปมือคน หุ่นเชิดมือ
เหมาะสำหรับแสดงเรื่องราวง่าย ๆ ที่ใช้หุ่นทำอะไรมาก ๆ และดำเนินเรื่องรวดเร็ว

หุ่นเชิดมือ เป็นหุ่นที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยมากที่สุด เนื่องจากหุ่นชนิดนี้เชิดง่าย
เคลื่อนไหวได้รวดเร็วและทันใจ ถ้าเป็นหุ่นที่อ้าปากได้เด็กสามารถเชิดให้หุ่นอ้าปากพูดคุยได้
หรือถ้าเป็นหุ่นที่ขยับมือได้ทั้งสองข้าง ก็สามารถจะหยิบจับของเล่นได้อย่างดีทำให้เด็กรู้สึก
สนุกสนาน หุ่นที่เด็กชอบมากคือ หุ่นนิ้ว เป็นหุ่นที่ใช้สวมนิ้วประมาณ 2 - 3 นิ้ว แล้วขยับนิ้วที่ใช้
เชิดเป็นขาหุ่นให้หุ่นเดินได้ หุ่นชนิดนี้ตัวเล็กพอให้เด็กสอดเข้าไปได้ เชิดอยู่ใกล้ ๆ ตัว ทำให้
เด็กรู้สึกเหมือนเล่นตุ๊กตาหรือของเล่นธรรมดา เด็กจะสื่อสารผ่านหุ่นชนิดนี้ได้เป็นอย่างดี

2. หุ่นไม้ค้ำ เป็นหุ่นเชิดมือที่มีมือหุ่นทั้งสองข้าง เวลาเชิดต้องใช้สองมือเชิด
มือหนึ่งเชิดไม้ค้ำที่มีมือหุ่น อีกมือหนึ่งเชิดหัวหุ่นหรือปากหุ่นถ้าหุ่นอ้าปากได้ บางครั้งหุ่นไม้ค้ำมีแกน
กลางที่ควบคุม การเคลื่อนไหวของส่วนหัวหุ่นให้หันไปมา ก้มหน้าเงยหน้าได้ หรืออาจพัฒนาไปถึง

ขั้นที่มีกลไกพิเศษตรงแกนกลางไว้คอยบังคับให้หุ่นกลอกตา หลับตาเล็กคิ้ว และอ้าปากได้ เช่น หัวหุ่นนูนรากของญี่ปุ่น หุ่นกระบอกของไทยจัดอยู่ในประเภทของหุ่นไม้ค้ำ คือ มีไม้แกนกลาง ลำตัวหุ่นไว้คอยบังคับการเคลื่อนไหวส่วนหัว และมีไม้ค้ำมือหุ่นสองข้างซ่อนอยู่ภายใน เสื้อหุ่น

หุ่นไม้ค้ำเป็นหุ่นที่ทำงานง่าย เชิดง่าย มีการเคลื่อนไหวชัดเจน สื่อความหมายได้ดีและมีขนาดแตกต่างกันไปได้ไม่จำกัด จึงเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวาง หุ่นไม้ค้ำต่างจากหุ่นเชิดมือคือ มีขนาดใหญ่เล็กได้ไม่จำกัด ว่าจะต้องทำฝ่ามือคนเท่านั้น การเคลื่อนไหวแคล่วคล่องน้อยกว่าหุ่นเชิดมือ แต่ดูสมจริงกว่าหากผู้เชิดสามารถควบคุมไม้ค้ำได้ดี หุ่นไม้ค้ำไม่สามารถหยิบจับข้าวของต่าง ๆ ได้ดีเท่าหุ่นเชิดมือ แต่ถ้าเป็นหุ่นไม้ค้ำที่ใช้มือคนเชิดเป็นมือหุ่นก็สามารถทำอะไร ๆ ได้เหมือนคนจริง ๆ แม้กระทั่งติดเปียบนอกก็ทำได้

เมื่อศึกษาลักษณะเฉพาะของหุ่นไม้ค้ำแล้วดูเหมือนว่าหุ่นชนิดนี้จะยากเกินความสามารถของเด็กปฐมวัย ความจริงแล้วเด็กปฐมวัยสามารถนำหลักของหุ่นไม้ค้ำมาใช้สร้างหุ่นจากเศษวัสดุได้เป็นอย่างดี และจะช่วยเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วย เช่น หุ่นไม้ค้ำที่ทำจากด้ามไอศกรีม กล้องต่าง ๆ ก้านไม้ขีดชนไก่ หรือไม้กวาด เป็นต้น

3. หุ่นเงา เป็นหุ่นสองมิติแบน ๆ ทำจากวัสดุที่ใช้ฉลุแล้วได้ เช่น กระดาษหนัง แผ่นพลาสติกใส มีแกนเสียบกลางลำตัวเป็นที่จับเชิดลำตัวหุ่น และมีไม้โยงมือหุ่นข้างหนึ่งหรือสองข้างก็ได้ หุ่นเงามีข้อต่อตรง หัวเข้า เอว ไหล่ ข้อศอกและข้อมือ ขึ้นอยู่กับว่าจะต้องการให้หุ่นเคลื่อนไหวได้มากน้อยเพียงไร หุ่นเงามักจะเป็นหุ่นที่แสดงใบหน้าด้านข้าง เนื่องจากเวลาเชิดต้องใช้เงาหุ่นเลื่อนไปมา คนดูได้ชมเงาของหุ่นที่ทาบติดกับจอ เลื่อนไปมาด้วยข้างซ้ายและขวา หุ่นเงาบางชนิดมีข้อต่อตรงขากรรไกรหุ่นแล้วยึดปากบนล่างด้วยยางยืด เมื่อดึงเชือกตรงปากล่าง หุ่นก็จะพูดได้

หุ่นเงาใช้เชิดหลังจอผ้าขาวขึงตึงและบางพอที่จะให้คนดูที่อยู่หน้าจอเห็นเงาหุ่นโดยไม่เห็นตัวหุ่นคนเชิดและหุ่นอยู่หลังจอ โดยมีแสงสว่างจากดวงไฟดวงเดียวส่องผ่านตัวหุ่นหุ่นที่ทำจากหนังย้อมสีจะให้เงาที่เป็นสีได้ หากแสงไฟไม่แรงจนเกินไปนัก คนเชิดสามารถเล่นเงาหุ่นให้จางหรือชัดได้แล้วแต่ระยะห่างจากจอ นิยมฉลุลายในตัวหุ่นให้สวยงามเพื่อให้เงาหุ่นน่าสนใจยิ่งขึ้น

หุ่นเงาที่เป็นของดั้งเดิมของแต่ละประเทศมักแสดงเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ตำนานและวรรณคดี มีบทสนทนาโต้ตอบมาก หุ่นมักจะต่อสู้กัน การดำเนินเรื่องช้า ๆ การแสดง

ใช้เวลานานหลายชั่วโมงหรือตลอดทั้งคืนหรือติดต่อกันหลายคืนก็ได้ ส่วนหุ่นเงาส้มใหม่ มักแสดงเรื่องราวในโอกาสพิเศษ เช่น วันคริสต์มาส มีฉากที่แสดงเรื่องในอดีต หรือความฝัน มักมีบทบรรยายมากกว่า บทสนทนา นิยมตัดฉากปะไว้อัจฉริยะ เล่นลวดลายขาวดำที่น่าสนใจหรือใช้เทคนิคการเล่นสีที่ตัวหุ่น หรือที่แสง เพื่อสร้างบรรยากาศที่ต้องการ เด็กปฐมวัยสามารถจะทำหุ่นเงาแบบง่าย ๆ ได้ แต่ต้องอาศัยคำแนะนำจากครูและเมื่อทำแล้วต้องอาศัยเทคนิคอื่น ๆ ประกอบจึงจะเชิดพากย์หุ่นเงาได้สนุก ครูจะต้องดูแลเรื่องฉาก จอ แสงและการเชิดให้เป็นไปโดยราบรื่นอย่างไรก็ตามเด็กปฐมวัยน่าจะได้มีโอกาสดูการแสดงหุ่นเงาสั้น ๆ ที่จัดแสดงขึ้นอย่างมีศิลปะ เพราะจะเป็นการปลูกฝังรสนิยมที่ดีเกี่ยวกับหุ่นได้

4. หุ่นสาย เป็นหุ่นที่มีสายโยงจากตัวหุ่น ตามส่วนต่าง ๆ ของร่างกายหุ่นไปสู่ที่ควบคุมหุ่น หุ่นชนิดนี้มีลักษณะการเชิดที่แตกต่างจากหุ่นประเภทอื่น คือ ผู้เชิดถือที่ควบคุมหุ่นแล้วห้อยตัวหุ่นลงมา ส่วนหุ่นประเภทอื่นนั้นตัวหุ่นอยู่เหนือตัวผู้เชิด หุ่นสายเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายได้ดีและใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากกว่าหุ่นประเภทอื่น ๆ แต่ต้องอาศัยความชำนาญและการฝึกฝนจึงจะเชิดได้ดี หุ่นสายมีความเรียบง่ายแตกต่างกันไป ส่วนประกอบสำคัญของหุ่นสายคือ ตัวหุ่น สายโยง และที่ควบคุมหุ่น ในเรื่องตัวหุ่น ผู้สร้างควรทราบเกี่ยวกับสัดส่วนของร่างกายหุ่นและข้อต่อที่จะทำให้หุ่นเคลื่อนไหวได้ดี สายที่โยงหุ่นตามปกติจะมี ๑ เส้น เพื่อใช้โยงหัว เข้า หัว มือ ข่า และกลางหลัง โดยมีความยาวแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับน้ำหนักหุ่น ลักษณะการเคลื่อนไหวที่ต้องการและความสูงของเวทีที่ยืน เชิด สายที่ควบคุมหุ่นมีหลายลักษณะ ทั้งแนวตั้ง แนวนอน และชนิดที่ทำขึ้นเฉพาะหุ่นสายตัวใดตัวหนึ่ง

หุ่นสายเหมาะสมที่จะใช้แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับเทพนิยาย อภินิหาร เทาะเทินเดินอากาศ การสู้รบหรือการแสดงสั้น ๆ ถึงแม้หุ่นสายเคลื่อนไหวได้ช้ากว่าหุ่นประเภทอื่น ๆ แต่ก็สามารถทำอะไรที่หุ่นอื่น ไม่สามารถจะทำได้ เช่น เทาะได้ และทำกิริยาอาการที่ดูเป็นธรรมชาติคล้ายชีวิตจริงได้มากกว่าหุ่นอื่น

จากที่กล่าวถึงประเภทของหุ่นแล้วนั้น จะเห็นได้ว่า หุ่นมือหรือหุ่นเชิดมือเป็นหุ่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยมาก ทั้งในแง่การสร้างหุ่นที่เด็กสามารถจะทำได้เองอย่างง่าย ๆ และการสื่อสารกับหุ่น นอกจากนี้ หุ่นเชิดหรือหุ่นไม้ค้ำที่ประดิษฐ์จากเศษวัสดุก็เป็นหุ่นที่เด็กปฐมวัยให้ความสนใจ เพราะเชิดง่าย มีการเคลื่อนไหวชัดเจน สื่อความหมายได้อย่างดี ทั้งยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กอีกด้วย และหุ่นอีกประเภทหนึ่งซึ่งเป็น

ที่สนใจของเด็ก ๆ เช่นกันและเอื้อต่อการแสดงกิริยาอาการที่เป็นธรรมชาติ เห็นเป็นจริงเป็นจังได้แก่ หุ่นชักหรือหุ่นสาย

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจึงได้เลือกหุ่น 3 ประเภท คือ หุ่นมือ หุ่นเชิด และหุ่นชัก มาใช้ในการเล่านิทาน ทั้งนี้โดยคำนึงถึงลักษณะ เฉพาะของหุ่นแต่ละประเภทที่เหมาะสมกับเนื้อหาของนิทาน และความสนใจของเด็ก

3.3 คุณค่าและประโยชน์ของหุ่น

ปัจจุบัน หุ่นเข้ามามีบทบาทในวงการศึกษาเป็นอย่างมาก ครุณิยมนำหุ่นมาใช้เป็นสื่อการเรียน เพราะหุ่นสามารถให้ทั้งความรู้และสื่อความหมายให้เด็กเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น ทั้งยังทำให้เด็กเกิดความสนใจ และได้รับความสนุกสนานมากกว่าสื่ออื่น ๆ บางชนิด

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2530 : 108) กล่าวว่า หุ่นเป็นตัวแกนสำคัญในการแปลงจากเรื่องเล่าหรือนิทานมาเป็นละครได้ ทำให้เด็กสนใจฟังนิทานและได้รับความสนุกสนาน นอกจากนี้หุ่นยังเป็นวิถีทางที่ให้ผลดีเยี่ยมทางหนึ่งในการใช้กระตุ้นเร้าให้เด็กพัฒนาหลาย ๆ ด้าน เช่น การแสดงออก เรื่องศิลปะ เรื่องดนตรีและการละคร พัฒนาการทางด้านภาษาและความคิดสร้างสรรค์

อรพมา ยุทธวงศ์ (2527 : 568) กล่าวว่า การที่เด็กได้เล่นกับหุ่นหรือใช้หุ่นสื่อสารกับผู้ที่เด็กคุ้นเคย จะเป็นการช่วยพัฒนาเด็กในการใช้มือเคลื่อนไหวอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว เฉียบแหลม พัฒนาการแสดงออกทางอารมณ์ แสดงจินตนาการ ความคิดค้นจากประสบการณ์และความสามารถเชิงสร้างสรรค์ของเด็กให้ปรากฏออกมา

พรทิพย์ วินโกมินทร์ (2530 : 179 - 180) กล่าวว่า ครูสามารถนำหุ่นมาใช้ประกอบการสอน เพื่อช่วย เสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เพราะหุ่นจะช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดมีโอกาสใช้จินตนาการอย่างกว้างขวาง มีอิสระ เป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น ให้เด็กเชิดหุ่นโดยคิดเรื่องและคำพูดด้วยตนเอง

2. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก โดยการที่เด็กจะต้อง เชิดหุ่นร่วมกับเพื่อน ๆ เด็กจะได้รู้จักการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน และมีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

3. หุ่นจะ เปิดโอกาสให้เด็กได้ระบายความคับข้องใจของตนได้ เพราะเด็กมักจะขีดหุ่นในเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ของคน ดังนั้น เด็กอาจนำเรื่องที่ตนมีความคับข้องใจมาแสดงในการขีดหุ่น ทำให้ครูรู้เรื่องราวของเด็ก และสามารถหาทางช่วยเหลือแก้ไขได้

4. เด็กอาจนำประสบการณ์ในครอบครัวของตนมาแสดง ทำให้ครูมีโอกาสรู้จักเด็กและรู้ความสัมพันธ์ระหว่าง เด็กกับผู้ปกครองมากขึ้น

5. ในขณะที่ขีดหุ่น หรือประดิษฐ์หุ่น เด็กอาจแสดงลักษณะนิสัยของตัวเองออกมา ทำให้ครูรู้จักเด็กดีขึ้น

6. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกายของเด็ก เนื่องจากขณะขีดหุ่น เด็กต้องใช้นิ้วและมือทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงยิ่งขึ้น พร้อมทั้งจะเขียนหนังสือในโอกาสต่อไป

7. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กมากขึ้น เนื่องจากเด็กวัยนี้มักใช้ภาษาของตนเองในการขีดหุ่น ไม่สนใจทพากย์หุ่นแต่ประการใด นอกจากนั้นยังช่วยส่งเสริมความกล้าในการแสดงออกของเด็กอีกด้วย

นอกจากนี้ ศิริกาญจน์ โกสมภ (2522 : 10 - 12) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้หุ่นเป็นสื่อการเรียนการสอนในระดับปฐมวัย ดังนี้

1. ช่วยฝึกให้เด็กกล้าแสดงออก
2. ช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการทางภาษา
3. ช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาวิชาบางชนิดได้ง่ายขึ้น
4. ช่วยให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
5. ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม
6. ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการทางศิลปะ

3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับหุ่น

สุนีย์ ชินศักดิ์ชัย (2525 : 61) ได้ทำการศึกษาใช้หุ่น เข็ดมือเป็นแม่แบบ เพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อของ เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการสอนโดยการใช้หุ่นมือเป็นแม่แบบ มีการพัฒนาจริยธรรมด้านความเอื้อเฟื้อแตกต่างจากกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการสอนจากการใช้หุ่นเข็ดมือเป็นแม่แบบ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ในปีเดียวกัน กันยา ประสงค์เจริญ (2525 : 85) ได้ศึกษาผลการใช้เทคนิคแม่แบบที่เป็นหุ่น ประกอบการเล่านิทาน เพื่อพัฒนาวิสัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบ โดยทำการทดลองกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองที่เรียนรู้โดยการใช้นิเทศน์แม่แบบที่เป็นหุ่นประกอบนิทาน จะมีวิสัยในตนเองด้านความรู้สึกรับผิดชอบสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ทำการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ในปีเดียวกัน ยุวดี เศษะอิงอร (2525 : 71) ได้ทำการศึกษาโดยการเชิดหุ่นหนังตะลุงเป็นสื่อกลาง เพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยกลุ่มนักเรียนที่ได้รับการสอนด้วยการเชิดหุ่นหนังตะลุงจะมีการพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ สูงขึ้นจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จะเห็นได้ว่า หุ่นเป็นสื่อการเรียนที่มีคุณค่าและให้ประโยชน์หลาย ๆ ด้านทั้งในแง่ของจิตวิทยาและในแง่ที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ความคิด จินตนาการ ทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

4. รูปภาพ

4.1 ความหมายของรูปภาพ

เกอร์แลค และ อีลี (Gerlach and Ely 1971 : 365) ได้ให้ความหมายของรูปภาพไว้ว่า เป็นภาพนิ่ง เป็นวัสดุ 2 มิติที่บันทึกหรือแสดงเหตุการณ์ สถานที่ บุคคล หรือสิ่งของเขาไว้ อาจเป็นลักษณะ เป็นภาพถ่าย ภาพวาด ภาพการ์ตูน ภาพสเก็ตซ์ ภาพผนัง รวมทั้งแผนภูมิ แผนที่สถิติ และแผนที่ รูปภาพ สามารถใช้ในการสอนเป็นรายบุคคลหรือสอนเป็นกลุ่มในเวลาเดียวกันก็ได้

วิททิช และ ชูลเลอร์ (Wittich & Schuller 1973 : 95) ได้ให้ความหมายว่ารูปภาพเป็นทัศนวัสดุ ซึ่งอาจเป็นภาพถ่าย ภาพวาด ภาพเขียน หรือภาพประกอบคำารก็ได้

4.2 ชนิดของรูปภาพ

รูปภาพที่ใช้ในการเรียนการสอนอาจจะแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้ (James W. and Others 1971 : 197 อ้างถึงใน ฉวีวรรณ จินดาพล 2525 :

19 - 20) คือ



4.2.1 ภาพทึบแสง ได้แก่ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพระบายสี ภาพลายเส้นต่าง ๆ เป็นต้น ที่เขียนหรือพิมพ์ลงบนกระดาษ หรือวัตถุทึบแสง สามารถดูได้โดยไม่ต้องใช้เครื่องฉายหรืออาจจะฉายโดย เครื่องฉายภาพทึบแสงก็ได้

4.2.2 फिल्मสตริป เป็นภาพชุดที่ถ่ายบนฟิล์มขนาด 35 มิลลิเมตร มีเรื่องราวติดต่อกันไป เป็นลำดับ ต้องใช้กับ เครื่องฉายฟิล์มสตริป

4.2.3 สไลด์ เป็นภาพที่ถ่ายลงบนฟิล์มขนาด 35 มิลลิเมตร เช่น มีขนาด 2"x2" เป็นต้น ต้องใช้กับ เครื่องฉายสไลด์

4.2.4 ภาพฉายอื่น ๆ เช่น สไลด์ขนาด $3\frac{1}{4} \times 4$ " ภาพยนตร์ ภาพ 3 มิติ ภาพทึบแสงเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้กันมากในการสอน เพราะ เป็นสิ่งที่ทำได้ง่ายที่สุดจากแหล่งต่าง ๆ วิธีการใช้ก็สะดวก มีบทบาททางภาษาศิลปะและการแสดงออกในการสร้างสรรค์ สร้างทัศนคติ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดสุนทรียภาพอีกด้วย

4.3 ลักษณะของรูปภาพที่ดีและเหมาะสมสำหรับเด็ก

วิททิช และ ชูลเลอร์ (Wittich and Schuller 1973 : 106-110) ได้กล่าวถึงลักษณะของรูปภาพที่ดีที่ใช้ในการ เรียนการสอนไว้ดังนี้

1. การจัดองค์ประกอบดี (good composition) โดยมีความสมดุลในภาพ มีตำแหน่งและทิศทางของเส้นต่าง ๆ และมีการให้แสง เงา สีที่ดี มีจุดสนใจในภาพ ซึ่งจุดสนใจนี้ มักไม่นิยมวางไว้ตรงกลางภาพ ภาพบางภาพอาจจะไม่มีจุดสนใจก็ได้ เช่น ภาพฝูงชน ภาพรูปทรงเรขาคณิต เพราะภาพเหล่านี้จะให้ผลทางด้านวัตถุประสงค์ ซึ่ง เป็นการแสดงออกมากกว่าแสดงรายละเอียดต่าง ๆ

2. สื่อความหมายชัดเจน (clear communication) โดยผู้ออกแบบภาพจะต้องจำกัดออกไปอีกว่าอะไร คือสิ่งที่ต้องการนำมาบอกแก่นักเรียนแล้วก็ควบคุมให้เป็นไปตามที่ต้องการได้

3. มีสีเห็นจริงเห็นจัง (effective color) สีที่ใช้ในภาพสำหรับเด็ก โดยทั่วไปควร เป็นสีที่ตรงกับความเป็นจริงและเป็นสีธรรมชาติ

4. มีความคมชัดและความตัดกัน (good contrast and sharpness) รูปภาพที่มีส่วนสำคัญของภาพไม่เด่นชัดขึ้นจากพื้นหลังจะทำให้ภาพนั้นดู "แบน" การให้แสงและเงาคมชัดขึ้นจะดูน่าสนใจยิ่งขึ้น

นอกจากนี้แล้ว สมหญิง กลิ่นศรี (2521 : 30) ได้กล่าวสรุปถึงรูปภาพที่ดีว่าควรมีลักษณะดังนี้ คือ

1. มีจุดสนใจ หรือเร้าให้เกิดความสนใจ
2. มีสีสันคล้ายหรือเหมือนของจริง
3. มีความชัดเจน
4. มีความง่าย ไม่สับสน
5. ขนาดใหญ่พอที่จะเห็นชัดเจนทุกคน ตามจำนวนกลุ่มที่ต้องการ

ประสงค์ นิ่มมา (2517 : 5) ได้กล่าวถึงภาพที่เหมาะสมสำหรับจะนำไปเป็นวัสดุประกอบการสอนนั้น ควรเป็นแบบของภาพที่มีคุณลักษณะสำคัญอย่างน้อย 2 ประการคือ

1. เป็นที่สนใจของนักเรียน ซึ่งจะแสดงออกให้ทราบได้จากความชอบของเด็กนักเรียนที่มีต่อภาพแบบนั้น
2. เป็นแบบของภาพที่ยังผลให้วัสดุประกอบการสอนประเภทภาพนั้น ก่อให้เกิดผลการเรียนรู้ที่สูงกว่า

นอกจากนี้แล้ว สิ่งที่เราจะคำนึงในการที่จะเลือกภาพมาใช้กับเด็กในวัยต่าง ๆ กันนั้น เราจะต้องพิจารณาถึงพัฒนาการทางร่างกาย ตลอดจนทฤษฎีพื้นฐาน เกี่ยวกับการรับรู้และการแสดงออกทางศิลปะตามหลักจิตวิทยาด้วย เพราะความสามารถในการรับรู้ภาพของเด็กนั้น แตกต่างกันไปตามวัยด้วย จากการวิจัยของ เฟรนซ์ (French 1952 : 90-95) พบว่า เด็กตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะชอบภาพที่มีลักษณะง่าย ๆ ซึ่งทั้งนี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุปรียา โคจรสวัสดิ์ (2521 : 69 - 70) ซึ่งทำวิจัยเกี่ยวกับหนังสือภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาล พบว่าเด็กจะชอบภาพง่าย ๆ ไม่มีรายละเอียดซับซ้อน เป็นภาพที่มีชีวิตชีวาและภาพการ์ตูนเป็นที่สนใจของเด็กอนุบาลมากที่สุด ทั้งนี้เพราะการ์ตูนมีลักษณะที่เราใจและดึงดูดความสนใจ ความสวยงามและความน่ารักของการ์ตูน ทำให้เด็ก ๆ เกิดความประทับใจสนใจที่จะติดตามเรื่อง มีความกระตือรือร้น ไม่เบื่อหน่าย (สุมิตรา เจตมวาลิน 2529 : 1) นอกจากนี้ภาพการ์ตูนสามารถที่จะตกแต่งและดัดแปลงให้เห็นลักษณะท่าทางได้สมจริงสมจังอีกด้วย (บันลือ พฤษะวัน 2521 : 10)

จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะจะเป็นนักการศึกษาต่างประเทศ หรือนักการศึกษาของไทยก็ตาม ต่างก็ได้ให้ความสำคัญของรูปภาพที่มีต่อการเรียนการสอนและได้ให้ข้อสรุปลักษณะของรูปภาพที่ดีที่จะนำไปใช้ในการเรียนการสอนไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน เป็นส่วนมาก

4.4 คุณค่าและประโยชน์ของรูปภาพ

รูปภาพเป็นหัวใจของหนังสือสำหรับเด็ก โดยเฉพาะ เด็กวัยก่อน เข้า เรียนหรือระดับปฐมวัย เพราะเด็กวัยนี้อ่านหนังสือด้วยภาพมากกว่าอ่านด้วยตัวหนังสือ รูปภาพจึงเป็นวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สื่อความหมายที่มีอิทธิพลมากสำหรับเด็กปฐมวัย ดังคำกล่าวของขงจื้อ นักปราชญ์จีน (ขงจื้อ อ้างถึงใน ฉวีวรรณ จินดาพล 2525 : 20) ที่ว่า "รูปภาพรูปเดียวสามารถแทนคำพูดได้พันคำ" รูปภาพช่วยสร้างอารมณ์สามารถจุดใจให้เกิดการรับรู้และเข้าใจได้ รูปภาพจะรวบรวมความรู้ ความคิด และสามารถบรรยายให้ทราบถึงเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ด้วย

วิททิช และ ชูลเลอร์ (Wittich and Schuleer 1957 : 75-79)

ได้กล่าวถึงคุณค่าของรูปภาพต่อการสอนไว้ดังต่อไปนี้

1. ถึงแม้รูปภาพจะเป็นวัสดุ 2 มิติ แต่ก็สามารถทำให้ผู้ดูเข้าใจในลักษณะของมิติที่ 3 ได้ โดยใช้เทคนิคในเรื่อง perspective แสง สี และเงา เข้าช่วย ทำให้ภาพมองดูลึก ดัน ไกล และใกล้ได้
 2. สามารถแสดงสิ่งที่ไม่มีการเคลื่อนไหวให้พิจารณารายละเอียดได้อย่างชัดเจน เช่น ภาพทิวทัศน์ ภูเขา ป่าไม้ ต้นไม้ คน สัตว์ ศึก วัตถุที่อยู่ในอิริยาบถต่าง ๆ นักเรียนสามารถจะนำมาดูซ้ำหรือดูนานเท่าไรก็ได้ ภาพนั้นก็จะไม่เปลี่ยนแปลงจากเดิม
 3. สามารถทำให้มีความรู้สึกในเรื่องการเคลื่อนไหวได้ เช่น ภาพคนเดิน ม้าวิ่ง กิ่งไม้กำลังแกว่งไปมาด้วยลมแรง เป็นต้น
 4. สามารถเน้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่ปรากฏในรูปภาพได้ เช่น ความโกรธ ความกลัว ความชื่นเต้น เป็นต้น
 5. สามารถใช้เพื่อการเรียนเป็นรายบุคคลได้ โดยนักเรียนสามารถจะนำไปศึกษารายละเอียดนานเท่าไรหรือบ่อยครั้งเท่าไรก็ได้ตามที่ต้องการ
 6. สามารถใช้ประกอบการสอนได้หลายวิชา และใช้ได้กับเด็กทุกชั้นทุกวัย
- ประภา ภาวน (2515 : 2 - 3) ได้สรุปถึงคุณค่าของรูปภาพที่มีต่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้

1. รูปภาพจำลองเอาความเป็นจริงมาให้ผู้เรียนศึกษารายละเอียดได้ และจะใช้เวลาศึกษาอยู่นานเท่าใดก็ได้
2. รูปภาพนำเอาสิ่งที่ผู้เรียนไม่เคยพบหรืออยู่ห่างไกล เข้ามาสู่ห้องเรียนได้

3. รูปภาพช่วย เป็นจุดรวมความสนใจของผู้เรียนและทำให้นักเรียนได้มีประสบการณ์ร่วมกัน
4. รูปภาพช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนและส่งเสริมการอภิปรายร่วมกัน
5. รูปภาพช่วยในการสรุปบทเรียนหรือหน่วยการเรียนรู้
6. รูปภาพสามารถเร้าอารมณ์หรือเปลี่ยนทัศนคติของผู้เรียนได้
7. รูปภาพเปิดโอกาสให้คนดูดูซ้ำอยู่ได้เรื่อย ๆ เมื่อเป็นเช่นนั้นผู้เรียนจะนำเอารูปภาพมาศึกษารายละเอียดก็ครั้งก็ได้
8. รูปภาพช่วยแก้ไขรอยประทับใจที่ผิดมาแต่เดิมให้ถูกต้อง จากการฟังคำบรรยายเกี่ยวกับลักษณะของสิ่งต่าง ๆ นั้น คนเราจะนึกวาดภาพขึ้นตามความเข้าใจของตน ซึ่งอาจผิดจากความจริงได้ จนเมื่อได้มีโอกาสได้ดูภาพสิ่งของเหล่านั้น จึงจะเข้าใจได้แจ่มแจ้งและถูกต้อง
9. รูปภาพช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด (concept) ที่ชัดเจนถูกต้อง
10. รูปภาพช่วยในการนำเข้าสู่บทเรียน และเร้าความสนใจในเรื่องใหม่
11. รูปภาพช่วยให้เด็กที่อ่านหนังสือไม่ค่อยได้ เข้าใจเรื่องที่ครูสอนได้ดี เพราะครูใช้รูปภาพไม่จำเป็นต้องมีคำบรรยาย
12. รูปภาพช่วยในการสอนคำศัพท์ใหม่ ๆ

นอกจากนี้ เจมส์ ดับบลิว บราวน์ (James W. Brown อ้างถึงใน ประภา ภูวน 2515 : 3) ได้กล่าวว่ารูปภาพสามารถช่วยเราให้เด็กเกิดการแสดงความคิดสร้างสรรค์ โดยการพูด การเขียน หรืออาจเกิดความคิดในทางสร้างสรรค์โคลงกลอน หรือการแสดงละคร สอดคล้องกับความคิดเห็นของ ทอแรนซ์ (Torrance 1973 : 7-9) ที่ว่ารูปภาพช่วยให้ผู้คิดเดาเหตุการณ์หรือคำตอบซึ่งไม่ปรากฏในภาพ แต่ต้องค้นหาด้วยการคิด การใช้เหตุผล การใช้จินตนาการ การผสมผสาน การเชื่อมโยง การคาดคะเนของเด็กจากสิ่งที่รู้เดิมบวกกับสิ่งที่เรียนรู้ใหม่ เป็นการกระตุ้นกระบวนการเรียนรู้ให้ขยายรู้เพิ่มขึ้น เกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้ ซึ่งจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

4.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปภาพ

สมเดช สีแสง (2524 : บทคัดย่อ) ได้ทดลองใช้หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กมาประกอบการสอน เพื่อยกระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

จำนวน 60 คน แบ่งเป็นกลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีสอนตามปกติ กับกลุ่มทดลองที่ใช้หนังสือนิทานประกอบ การสอน วัตรระดับ เหตุผลเชิงจริยธรรมก่อนและหลังการทดลอง ทั้ง 2 กลุ่ม ใช้เวลาในการสอน 24 ครั้ง ครั้งละ 3 คาบ คาบละ 20 นาที พบว่า นักเรียนกลุ่มทดลองภายหลังการสอน โดยใช้หนังสือนิทานสำหรับเด็กประกอบภาพที่มีตัวละคร เป็นตัวแบบในการใช้เหตุผลเชิงจริยธรรม ในระดับ 3 และ 4 มีระดับเหตุผลเชิงจริยธรรมในระดับ 3 และ 4 ซึ่งสูงกว่าก่อนการทดลอง และสูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ใช้วิธีการสอนตามปกติ

ในปีต่อมา มุขพา เรื่องรอง (2526 : 66) ได้ทดลองใช้นิทานประกอบภาพ และกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ เพื่อสอนความคิดรวบยอด เชิงจริยธรรม เรื่องความซื่อสัตย์ ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความขยันหมั่นเพียร ความมีระเบียบวินัย ความตรงต่อเวลา และความ กตัญญูทดแทน กลุ่มตัวอย่าง เป็น เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 80 คน ผลการทดลองพบว่า การเล่านิทานประกอบภาพ กับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ ทำให้นักเรียนมีความคิดรวบยอด ทางจริยธรรมสูงขึ้น โดยที่วิธีการทั้งสองอย่างให้ผลไม่แตกต่างกัน

พริ้มเพรา นิคมร (2526 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้นิทานประกอบภาพที่มี ตัวละคร เป็นรูปคนกับ เป็นรูปสัตว์ เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมเอื้อเฟื้อในเด็ก 3 - 8 ปี จำนวน 6 เรื่อง พฤติกรรมเอื้อเฟื้อวัดโดยสมมติเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เด็กเลือกว่า ถ้าอยู่ใน เหตุการณ์นั้น ๆ จะปฏิบัติตนอย่างไร ผลปรากฏว่า การใช้นิทานประกอบภาพ มีผลให้พฤติกรรม เอื้อเฟื้อของ เด็กสูงขึ้น แต่ไม่มีความแตกต่างระหว่างภาพที่เป็นรูปคนกับรูปสัตว์

จะเห็นได้ว่ารูปภาพมีคุณค่าและมีความสำคัญสำหรับเด็ก เพราะรูปภาพให้ทั้งภาษา ความเข้าใจ ความสนุกสนาน ได้รับรู้ในสิ่งใหม่ ๆ ทำทนายชวนให้คิด ชวนให้ติดตามเรื่องราว และสร้างเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้ ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยใช้ภาพการ์ตูนมาเป็น สื่อประกอบในการเล่านิทาน ทั้งนี้เพราะเป็นภาพที่เด็กปรารถนาให้ความสนใจมาก นอกจากนี้ ลักษณะภาพการ์ตูนสามารถที่จะตกแต่งดัดแปลงให้เห็นลักษณะท่าทางได้สมจริงสมจังอีกด้วย

จากการศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด สรุปได้ว่า ความคิด สร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในเด็กทุกคน สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้โดยจัดสภาพการณ์และ บรรยากาศที่เหมาะสม การเล่านิทานเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า และเหมาะที่จะนำไปใช้ในการ พัฒนาเด็ก ๆ ทั้งนี้สื่อที่ใช้ประกอบในการเล่านิทานให้สนุกนั้นมีหลายอย่าง "หุ่น" และ "รูปภาพ เป็นสื่อที่เด็ก ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับปฐมวัยสนใจมาก ผู้วิจัยจึงใคร่ศึกษาเปรียบเทียบว่า การเล่านิทานโดยใช้หุ่นและรูปภาพซึ่งใช้เทคนิควิธีการที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลต่อ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหรือไม่ เพียงใด