

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 กระบวนการคิดสร้างสรรค์
 - 1.3 ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 1.6 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และกิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
2. เกม
 - 2.1 ความหมายของเกม
 - 2.2 คุณลักษณะของเกม
 - 2.3 ประเภทของเกมสำหรับเด็ก
 - 2.4 ประโยชน์และคุณค่าของเกม
 - 2.5 หลักการคัดเลือกเกมสำหรับเด็ก
 - 2.6 หลักการนำเกมมาใช้ประกอบในการสอน
3. คนตรี
 - 3.1 ความหมายของคนตรี
 - 3.2 ความสำคัญของคนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 3.3 จุดมุ่งหมายของการสอนคนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 3.4 เกณฑ์การเลือกคนตรีให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย
 - 3.5 หลักการจัดกิจกรรมคนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย
4. นทาน
 - 4.1 ความหมายของนิทาน
 - 4.2 ประโยชน์ของการเล่านิทาน
 - 4.3 เทคนิคการเล่านิทาน
 - 4.4 รูปแบบการเล่านิทาน

- 4.5 การเลือกนิทานให้เหมาะสมกับเด็ก
- 4.6 การจัดกิจกรรมประกอบการเล่านิทาน
- 5. เด็กปฐมวัย
 - 5.1 ความหมายของเด็กปฐมวัย
 - 5.2 ทฤษฎีพัฒนาการสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 5.3 พัฒนาการของเด็กปฐมวัย
 - 5.4 พัฒนาการของเด็กปฐมวัยด้านต่าง ๆ
 - 5.5 การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นคุณลักษณะที่ควรได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาให้สูงขึ้นให้เป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง เพื่อจะได้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์และพร้อมที่จะทำประโยชน์ให้กับประเทศชาติต่อไป นักการศึกษาหลายท่านได้ให้คำนิยามของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1967, pp. 115) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องสมรรถภาพทางสมอง ความคิดสร้างสรรค์ ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองทั่ว ๆ ไปที่ทุกคนมี เป็นความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิด ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จ ความคิดนอกเนกนัย ประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality Thinking) ความคล่องในการคิด (Fluency Thinking) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility Thinking) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration Thinking) นอกจากนี้ เวสคอตท์ และสมิท (Wescott & Smith, 1967, pp. 18) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการคิดประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมาแล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้ วอลลาซ และ โคแกน (Wallance & Kogan, 1965, pp. 15) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสับสนกัน กล่าวคือ เมื่อระลึกละเอียดสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกละเอียดสิ่งอื่นที่มีความสับสนกันได้ต่อไปอีก แอนเดอร์สัน และคณะ

(Anderson & others, 1970, pp. 106) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่เกี่ยวข้องกับความคิดใหม่ ๆ ซึ่งตรงกันข้ามกับความคิดที่มีอยู่เดิม หรือตรงกันข้ามกับการตอบสนองต่อความคิดแบบเดิมของคนอื่น การสร้างสรรค์เป็นการแสดงออกที่ได้จากการเลือกสรรประสบการณ์ในอดีตมาสร้างรูปแบบใหม่ความคิดใหม่ หรือผลผลิตใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของ ทอแรนซ์ และเมอร์ (Torrance & Myers, 1970, p. 45) ที่อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากมวลประสบการณ์ที่สั่งสมมาก่อนถูกสร้างรูปแบบขึ้นมาใหม่ เกิดความคิดใหม่ หรือเกิดผลผลิตใหม่ ๆ

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2523, หน้า 51) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ลักษณะความคิดอย่างกว้างขวางหรือคิดหลายแง่หลายมุม ที่เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งทำให้สามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ของสิ่งต่าง ๆ การคิดแก้ปัญหา ตลอดจนการคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ขึ้น นอกจากนี้การให้นิยามความคิดสร้างสรรค์อาจแบ่งออกได้ 2 ลักษณะคือ การมองความคิดสร้างสรรค์ในรูปกระบวนการ (Process) หมายถึง กระบวนการของความรู้สึกละตัวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องและขาดหายไป แล้วมารวมความคิดหรือตั้งสมมติฐานขึ้น ทำการทดสอบสมมติฐาน จากนั้นจึงรายงานผลที่ได้รับ ส่วนอีกลักษณะคือการมองความคิดสร้างสรรค์ในรูปของผลงาน หมายถึง ความคิดที่ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ (Novel) และมีคุณค่า (Value) โดยอาจพิจารณาคุณค่าได้หลายแง่มุม เช่น คุณค่าในแง่ความถูกต้อง (แก้ปัญหาได้ถูกต้อง) หรือคุณค่าในแง่ของความสุขใจ เป็นต้น

(ประสาท อิศรปริดา, 2538, หน้า 141-142) นอกจากนี้ ขวัญฟ้า รังสิยานนท์ (2532, หน้า 57) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการแสดงออกทางความคิด หรือการกระทำซึ่งแปลกใหม่เป็นแบบฉบับของตนโดยมีประสบการณ์เดิมและสิ่งรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญ เช่นเดียวกับ เลิศ อานันตะ (2531, หน้า 60) ที่อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือการแสดงออกในลักษณะที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากความคิดของบุคคลธรรมดา เช่น การคิดสร้างประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ทำให้มนุษยชาติดำรงชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม

กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีคิด หรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอนและสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ทอแรนซ์ (อาร์ พันธ์มณี, 2537, หน้า 9-11 อ้างอิงจาก Torrance, 1965) ได้ให้คำอธิบายว่า เป็นกระบวนการของความรู้สึกละตัวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมเอาความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็รวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐาน ขึ้นต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป

ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่ง ทอแรนซ์ เรียก

กระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ “Creative Problem Solving” ซึ่งแบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact-Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่ความรู้สึกกังวล มีความสับสน วุ่นวายเกิดขึ้นในจิตแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและหาข้อมูลพิจารณาว่าความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงเข้าใจและสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสน วุ่นวาย ก็คือ การเกิดมีปัญหานั้น

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea-Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้น ก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐานขึ้น แล้วรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ในขั้นนี้จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลการการค้นพบ (Acceptance-Finding) ในขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จอย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่จบแต่ที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป

เทเลอร์ ได้เสนอความเห็นไว้ว่า ผลงานของความคิดสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องขั้นสูงสุดเสมอไป ไม่จำเป็นต้องคิดค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ ๆ ที่ยัง ไม่มีผู้ใดคิดมาก่อน หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดด้านนามธรรมที่สูง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้นอาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งดังต่อไปนี้ (Tayler, 1964, pp. 49)

ขั้นที่ 1 เป็นพฤติกรรมหรือการแสดงออกของตนอย่างเป็นอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องอาศัยความคิดริเริ่มและทักษะแต่อย่างใด

ขั้นที่ 2 เป็นงานที่ออกมาเป็นผลผลิตซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่

ขั้นที่ 3 ขั้นนี้เป็นขั้นสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นถึงความคิดใหม่ของเขาเอง มิได้ลอกแบบมาจากคนอื่นถึงแม้งานนั้นจะเป็นงานที่ผู้อื่นเคยทำมาแล้วก็ตาม ก็จัดว่าเป็นงานที่อยู่ในขั้นสร้างสรรค์เพราะเป็นงานที่ผู้กระทำคิดเอง

ขั้นที่ 4 เป็นขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นถึงความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

ขั้นที่ 5 เป็นขั้นที่สามารถปรับปรุงในขั้นที่ 4 ให้ดีขึ้น

ขั้นที่ 6 เป็นขั้นสูงสุดของความคิดสร้างสรรค์ เป็นการแสดงความสามารถในการคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด

ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ได้รับความสนใจและขยายการศึกษาวิจัยกันอย่างกว้างขวางมากขึ้น เพราะตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ สำหรับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นั้นมีผู้ที่ให้พรคนะไว้แตกต่างกันออกไป ในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

กิลฟอร์ด (Guilford) ได้พัฒนาความคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบเฉพาะทางสติปัญญา โดยสร้างเป็นแบบจำลองที่เรียกว่า โครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดขึ้นตั้งแต่ปี ค.ศ. 1950 โดยเห็นว่าสติปัญญาเป็นสิ่งที่เกิดจากการร่วมกันของมิติทั้ง 3 คือ วิธีการคิด (Operation) เนื้อหา (Content) และผลของการคิด (Product)

มิติที่ 1 วิธีการคิด (OPERATIONS)

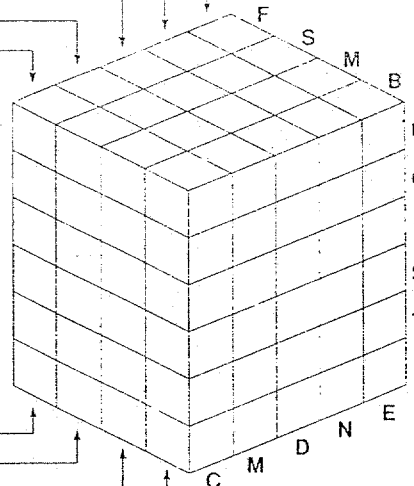
การประเมิน (Evaluation)
การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking)
การคิดแบบอนนัย (Divergent Thinking)
การจำ (Memory)
การรู้จัก-ความเข้าใจ (Cognition)

มิติที่ 2 ผลของการคิด (PRODUCTS)

หน่วย (Units)
จำพวก (Classes)
ความสัมพันธ์ (Relations)
ระบบ (Systems)
การแปลงรูป (Transformations)
การประยุกต์ (Implications)

มิติที่ 3 เนื้อหา (CONTENT)

รูปภาพ (Figural)
สัญลักษณ์ (Symbolic)
ภาษา (Semantic)
พฤติกรรม (Behavioral)



ภาพที่ 1 แบบจำลองแสดงโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

มิติด้านวิธีการคิด แบ่งออกเป็น 5 ประการคือ

1. คิดแบบรู้และเข้าใจ (Cognition: C) หมายถึง ความสามารถของสมองในการ

เข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

2. คิดแบบจำ (Memory: M) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ

3. คิดแบบแตกนัย (Divergent Thinking: D) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ

4. คิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking: N) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

5. คิดแบบประเมิน (Evaluation: E) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

มิติด้านเนื้อหา แบ่งออกเป็น 4 ประการคือ

1. ภาพ (Figural: F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรมหรือรูปที่แน่นอน ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกรู้สึกได้ เช่น ภาพเขียน ภาพวาด เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic: S) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น อักษร ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ

3. ภาษา (Semantic: M) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารกันได้ เช่น พ่อ แม่ ชอบ โกรธ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavior: B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยาอาการและการกระทำที่สามารถสังเกตเห็นรวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เป็นต้น

มิติด้านผลของการคิด แบ่งออกเป็น 6 ประการคือ

1. หน่วย (Unit: U) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น เช่น คน แมว นก เป็นต้น

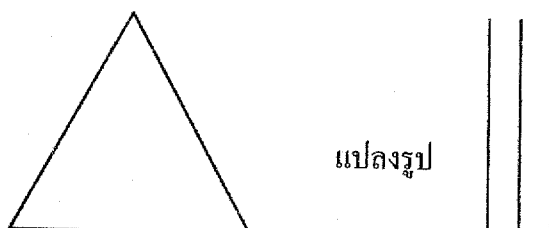
2. จำพวก (Classes: C) หมายถึง ประเภท จำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติร่วมกัน เช่น คน แมว ปลา วาฬ เป็นจำพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนม

3. ความสัมพันธ์ (Relations: R) หมายถึง การเชื่อมโยงของผลที่ได้จากการจับคู่เข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น พระกับวัด คนกับบ้าน เป็นต้น

4. ระบบ (System: S) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลาย ๆ คู่เข้าด้วยกันอย่างมีระเบียบแบบแผนอย่างใดอย่างหนึ่งแน่นอนเช่น 1 3 5 7 9 เป็นระบบเลขคี่

5. การแปลงรูป (Transformation: T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การแปลงรูปสามเหลี่ยมเป็น

เส้นตรง 3 เส้น ดังรูป



การประยุกต์ (Implication: I) หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความ เพื่อการพยากรณ์หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา เช่น “ถ้าหาก...แล้ว...” ก็เป็นพวกคาดคะเน โดยใช้เหตุและผล

จากลักษณะ โครงสร้าง 3 มิตินี้ รวมกันแล้วได้ความสามารถทางสติปัญญา 120 แบบหรือ 120 เซลล์ ความสามารถแต่ละแบบย่อยประกอบด้วยองค์ประกอบย่อย ๆ ที่มาจากมิติทั้ง 3 รวมกัน จากความสามารถ 120 แบบนี้ ปรากฏว่ามากกว่า 80 แบบ ได้รับการพัฒนาเป็นแบบทดสอบแล้ว (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ, 2537, หน้า 8-11)

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ซึ่งเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกลหลายทิศทาง หรือที่เรียกว่า ความคิดนอกเนกนัย ซึ่งประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality Thinking) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมา คัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น ความคิดริเริ่มมีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอนแม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นคิดไว้ก่อนแล้วก็ตาม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency Thinking) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่คิดจะหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความ

สามารถในการใช้วลีหรือประโยค และนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของการออกกำลังกายให้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility Thinking) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบได้หลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดประโยชน์ของการออกกำลังกายได้หลายอย่าง เช่น ทำให้มีร่างกายแข็งแรง มีสุขภาพจิตที่ดี ไม่มีโรคภัย ในขณะที่คนไม่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้เพียงอย่างเดียว คือ มีร่างกายแข็งแรง

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapture Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลาย ๆ ด้านซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา ผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นทางด้านนี้จะคิดดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน เช่น ในเวลา 5 นาที ให้ลองคิดว่าจะใช้หาวทำอะไรได้บ้าง คำตอบคือ กระบุง กระจาด ตะกร้า กล่องใส่ดินสอ กระบอกเก็บน้ำ เป็ดเตียงนอน ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง แก้ว แก้วอื่นนอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ค้ำไม้เทนนิส ค้ำไม้เบสบอล เป็นต้น หากนำคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท คือ

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ คือตู้ โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ คือ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระบอกเก็บน้ำ

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา คือ ตะกร้อ ค้ำไม้เทนนิส ค้ำไม้เบสบอล

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ คือ กีบเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน คือ กล่องใส่ดินสอ

จะเห็นได้ว่าความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างกันออกไป หลักเกี่ยวกับการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และเป็นหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

9. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration Thinking) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอน สามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

นอกจากนี้ เกลเลอร์ (Kneller, 1965, pp. 44) กล่าวว่า ความคิดละเอียดลออเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีความแปลกใหม่เป็นพิเศษให้สำเร็จ กล่าวคือความคิด

สร้างสรรค์ไม่เพียงประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความแปลก ความใหม่และความพิเศษนั้น จะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย ยกตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีท่าทีว่าเป็นนักวินิพนธ์ ไม่เพียงแต่ชอบและคิดในเรื่องความงามของบทกลอนเท่านั้น แต่เขาพยายามจะสร้างผลงานบทกวีขึ้นมาด้วย

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมาเพื่อให้เห็นว่าเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจากการศึกษาของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา พบว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะดังนี้

ไรซ์ (Rice, 1970, pp. 69) ได้กล่าวถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นผู้ที่มีไหวพริบ มีความสามารถในการประชู้ต มีการตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่มและความคิดยืดหยุ่น มีอิสระในการคิดและแสดงออก สนใจที่จะรับประสบการณ์ต่าง ๆ สังเคราะห์สิ่งที่เห็นรวมเข้าไว้กับความรู้สึภายในใจ มีความสามารถในการหยั่งรู้ มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีและเข้าใจในคุณค่าของความงาม รู้จักตนเองและเข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่าง ๆ เข้าใจในสภาพของตนในขบวนการที่ตนมีส่วนร่วม นอกจากนี้ อารี พันธมณี (2537, หน้า 69) ได้สรุปลักษณะพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ คือ อยากรู้ อยากเห็น มีความใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง ชอบซักถามและถามคำถามแปลก ๆ ข้างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ ๆ ข้างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและรวดเร็ว ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่รีรอ มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลกและสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ สนุกสนานในการใช้ความคิด สนใจสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง และมีความเป็นตัวของตัวเอง

แอนเดอร์สัน และคณะ (Anderson & others, 1970, pp. 106) ได้กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ มีความพอใจและอุทิศเวลาในการทำงาน ชอบติดตามปัญหา มีพลังงานจำนวนมากที่จะใช้เป็นประโยชน์อย่างมีหลักเกณฑ์ ใช้เหตุผลที่ดีช่วยในการสนองความต้องการ ชอบตั้งวัตถุประสงค์และคิด สนุกที่จะคิดและยอมรับในสิ่งที่ท้าทายความสามารถ มีความเอาใจใส่ ชอบงานที่ใช้ฝีมือ ชอบความเป็นอิสระ กล้าเผชิญปัญหา มีความสงสัยก่อนกำหนดปัญหา ชอบแก้ปัญหา ชอบแสดงความคิดเห็น มีความไวต่อการเปลี่ยนแปลงและไม่พอใจในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ชอบใช้ความคิดอย่างกว้างขวาง ไม่จำกัดขอบเขตของการคิดและเพื่อการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ชอบตั้งคำถาม “อย่างไร” หรือ “ทำไม” และพิจารณาความคิดเห็นหลาย ๆ แนวก่อนแก้ปัญหา

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และกิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักจิตวิทยาและนักวิชาการต่าง ๆ ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้ ทอเรนซ์ (Torrance) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้คือ

1. ส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก พ่อแม่ หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม้เด็กจะใช้วิธีเดาเสี่ยงบ้างก็ยอม อย่างไรก็ตามควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ค้นหา เพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของตัวเอง
2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจที่เป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ต้องไม่รีบตัดสินหรือติตรอนความคิดนั้น ให้รับฟังไว้ก่อน
3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะให้เด็กได้หาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้เกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป
5. กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองและยกย่องเด็กที่พยายามเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะและลดการอธิบายลงเพื่อให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น
6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้หรือค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีบังคับด้วยคะแนน การสอบ หรือการตรวจสอบ เป็นต้น
7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กต้องใช้เวลาและพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป
8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเด็กที่มีจินตนาการแปลกกว่าคนอื่น

อารี รังสินันท์ (2529, หน้า 126-127) ได้กล่าวถึงลักษณะที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไว้ดังนี้

1. การให้อิสระ การส่งเสริมความเป็นอิสระทางด้านความคิดและการกระทำให้เด็กมีโอกาสเลือกคิด ตัดสินใจ แสดงความคิดเห็น และผู้ใหญ่ยอมรับการตัดสินใจของเด็ก หากไม่ถูกต้องผู้ใหญ่ควรคอยชี้แนะให้แนวทางที่ถูกต้องด้วยวิธีการประนีประนอม ยืดหยุ่น ปรับให้เหมาะสม ไม่ใช่การบังคับขู่เข็ญ และใช้อำนาจบังคับให้เด็กยอมทำตาม ต้องสนับสนุนให้เด็กกล้าคิด

กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงออกและสามารถคิดสร้างสรรค์ได้

2. การสร้างความเชื่อมั่น ความเชื่อมั่นในตนเองมักจะมีส่วนสนับสนุนให้เด็กประสบความสำเร็จได้มาก ผู้ใหญ่พึงแสดงความชื่นชมในสิ่งที่เด็กปฏิบัติ พยายามส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จตามความสามารถของตนเอง ขณะเดียวกันในการให้รางวัล ให้กำลังใจ ก็จะทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง

3. การตอบคำถาม ความอยากรู้อยากเห็นเป็นลักษณะที่สำคัญของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะแสดงออกด้วยการรื้อ ค้น ทดลอง และซักถาม ผู้ใหญ่ไม่ควรดุหรือว่ากล่าวแต่ควรกระตุ้นหรือชี้แจงแสดงความสนใจต่อคำถาม และนอกจากการตอบคำถามแก่เด็กแล้วควรหาทางกระตุ้นให้เด็กคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยต่อเนื่องความคิดของเด็กให้พัฒนาขึ้น และขณะเดียวกันผู้ใหญ่ควรถามคำถามเด็กที่ทำให้เกิดคำตอบที่หลากหลาย การให้อิสระและไม่เคร่งครัดกับเด็กทำให้เด็กกล้าเล่นและทำตามที่ตนคิด

4. การรู้จักช่วยตนเอง การฝึกให้เด็กรู้จักช่วยตนเองตามวัยด้วยการลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะทำให้เด็กมีลักษณะที่มุ่งความสำเร็จสูง มีความพยายามมานะบากบั่น ไม่ยอมแพ้ต่อสิ่งใดง่าย ๆ หรือที่เรียกว่ามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ โรเจอร์ (Rogers, 1959, pp. 78-80) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งเขาได้เสนอแนะแนวทางในการจัดเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คือ

4.1 จัดให้มีภาวะที่ปลอดภัยทางจิต โดยคำนึงถึงกระบวนการ 3 ประการได้แก่

4.1.1 ยอมรับในคุณค่าของเด็กแต่ละคน เคารพในความคิดเห็นและเชื่อมั่นในตัวเด็กอย่างไม่มีเงื่อนไข

4.1.2 สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ไม่มีการวัดและประเมินผลเพื่อทุกคนทำงานด้วยความสบายใจ ไม่ต้องวิตกว่าจะได้คะแนนไม่ดี ทำให้รู้สึกเป็นอิสระเป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออกทั้งความคิดและการกระทำอย่างสร้างสรรค์

4.1.3 มีความเข้าใจในผลงาน โดยเฉพาะการสร้างสรรค์สิ่งแปลก ๆ

4.2 จัดให้มีภาวะที่เสรีในการแสดงออก เช่น การพูด การแสดงออก หรือการทำสิ่งที่มีลักษณะแปลกใหม่

นอกจากนี้ แบลนท และ คลอสเมียร์ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2530, หน้า 25 อ้างอิงจาก Blanunt & Klausmier, 1965) ได้เสนอแนะวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดเห็นหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของเด็กให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน
3. พยายามไม่หล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้เด็กมีบุคลิกภาพเหมือนกันทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการคิดที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนวิธีการที่แปลกใหม่อยู่เสมอ
4. ไม่ควรเข้มงวดกวดขัน หรือยึดมั่นอยู่กับระเบียบปฏิบัติ ซึ่งจำกัดในการกระทำหรือผลงาน และไม่ยอมรับสิ่งอื่นใดที่นอกเหนือไปจากแบบแผน
5. ไม่ควนสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำซึ่งมีผู้ทดลองทำงาน เป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็น่าจะมีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

กิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทอเรนซ์ (Torance, 1973, pp. 9) ได้เสนอ กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ คือ

ลักษณะที่ 1 ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness Openness) ความไม่สมบูรณ์หรือการเปิดรับประสบการณ์ เป็นลักษณะพื้นฐานอันดับแรกสุดในกระบวนการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทอเรนซ์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านความคิดสร้างสรรค์ได้เสนอแนะว่า “พลังความไม่สมบูรณ์จะเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสัมฤทธิ์ผล” กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างานที่ตนทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่าง หรือข้อบกพร่องบางประการ ก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้า พยายามหาทางที่ทำให้สมบูรณ์ อันเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยก่อให้เกิดงานสร้างสรรค์ ดังที่ ทอเรนซ์ ได้ทดลองสอนโดยการนำภาพมาให้เด็กนักเรียนดู แล้วให้เด็ก ๆ ลองคิดถึงสิ่งที่ต้องการรู้จากภาพซึ่งไม่ปรากฏในภาพนั้น ผลพบว่าสามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดของตนเองและคิดแปลกแตกต่างจากสิ่งที่ได้พบได้เห็นอันเป็นทางหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กคิดสร้างสรรค์ และเรียนรู้การแก้ปัญหาต่อไป

ลักษณะที่ 2 การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using It) วิธีการที่ทอเรนซ์เสนอแนะในกระบวนการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา คือ การให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นการวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ใช้สิ่งที่ผลิตนั้นให้เกิดประโยชน์

ลักษณะที่ 3 การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือ ความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถามและควรให้รางวัลเด็กที่ถามคำถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ และไม่มีสิ่งใดที่เป็นรางวัลที่ยิ่งใหญ่สำหรับเด็กมากกว่าการได้ค้นพบคำตอบของคำถามที่ได้ถาม แต่มิได้หมายความว่าครูจะตอบคำถามในทันทีทันใด เพราะมีกฎอยู่ว่าอย่าตอบคำถามในสิ่งที่เด็กอาจจะค้นพบคำตอบด้วยตนเอง แต่ก็มิได้หมายความว่าให้ครูผลิต

การตอบคำถามออกไป ครูควรหาเทคนิควิธีการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถามและการค้นหาคำตอบที่น่าสนใจขึ้น

การใช้คำถามของครูเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กได้ ดังที่ อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2529, หน้า 6-7) ได้เสนอแนะการตั้งคำถามเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยโดยอาจเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้

1. การจินตนาการให้สิ่งต่าง ๆ คืบขึ้น โดยการตั้งคำถามให้เด็กเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ในวิถีทางที่เด็กชอบและอยากให้เด็กเป็น เช่น เด็ก ๆ คิดว่าอะไรจะสนุกกว่าถ้าเราสามารถบินจักรยานให้เร็วเท่ารถยนต์
2. การใช้ประสาทสัมผัส การให้เด็กได้มีโอกาสใช้ประสาทสัมผัสด้วยวิธีการแปลก ๆ มีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก เช่น ในการสอนเราอาจให้เด็กหลับตาและทายว่าครูเอาอะไรวางไว้บนมือเด็ก หรือให้เด็ก ๆ หลับตาและทายว่าได้ยินเสียงอะไร เมื่อครูใช้วิธีดังกล่าว ครูควรจะถามเด็ก ๆ ด้วยว่าทำไมถึงทายคำถามด้วยเหตุผลต่าง ๆ ที่เด็กให้ นอกจากจะเป็นการให้เด็กได้คิดหาเพื่อตอบคำถามแล้ว ยังเป็นการให้เด็กคิดถึงสาเหตุของการตัดสินใจหรือเหตุผลต่าง ๆ ที่ให้ด้วย
3. การตั้งคำถามที่ส่งเสริมความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) การตั้งคำถามที่ส่งเสริมให้เด็กคิดหาคำตอบหลาย ๆ อย่าง จะส่งเสริมให้เด็กให้เด็กมีความยืดหยุ่นในการคิดและคิดหาคำตอบอย่างเสรี ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เช่น น้ำมีประโยชน์อะไรสำหรับเรา อะไรที่ลอยน้ำได้ หรืออะไรที่อยู่ในน้ำเสมอ เป็นต้น
4. เทคนิคในการตั้งคำถามด้วย “อะไรจะเกิดขึ้นถ้า” ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้ได้ผลดีในการกระตุ้นให้เด็กได้คิดจินตนาการแปลก ๆ เช่น อะไรจะเกิดขึ้นถ้าเด็ก ๆ เหาะได้เหมือนซูเปอร์แมน หรือ อะไรจะเกิดขึ้นถ้าทุกคนมีหน้าตาเหมือนกันหมด เป็นต้น และเทคนิคการตั้งคำถามด้วย “มีวิธีอื่น ๆ อะไรบ้าง” ก็เป็นอีกเทคนิคหนึ่งในการกระตุ้นให้เด็กคิดอย่างสร้างสรรค์ด้วยการให้เด็กคิดหาวิธีต่าง ๆ เช่น มีวิธีอะไรบ้างที่เราจะใช้เดินทางจากบ้านมาโรงเรียน หรือ มีวิธีอะไรบ้างที่เราจะใช้เงินให้เกิดประโยชน์ เป็นต้น

ตัวอย่างและกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีดังนี้

1. กิจกรรมทางด้านภาษา สามารถจัดได้หลายรูปแบบ เพราะรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนไว้ด้วยกัน อีกทั้งภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดและการกระทำด้วย (อารี พันธัมณี, 2540, หน้า 130) ตัวอย่างกิจกรรมทางภาษา เช่น

1.1 เขียนเรื่องจากภาพ

1.2 เขียนเรื่องต่อจากข้อความที่ให้มา และตั้งชื่อเรื่องที่เขียน

1.3 เขียนประโยคอธิบายภาพ

1.4 เขียนแสดงความคิดเห็น อภิปรายข่าวที่ได้อ่าน

1.5 เขียนนิทานโดยใช้คำที่กำหนดมา

1.6 นำคำที่กำหนดให้มาแต่งประโยคให้มีความหมายให้ได้มากที่สุด

1.7 เขียนคำที่คล้องจองกับคำที่ให้มา

1.8 เขียนแสดงความรู้สึกจากภาพที่ได้เห็น

1.9 เขียนคำใหม่ให้มีลักษณะร่วมเหมือนคำที่ให้มาและเป็นคำที่มีความหมาย ฯลฯ

2. กิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ เป็นการที่ผู้เรียนเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระและสร้างสรรค์ โดยอาจเป็นการเคลื่อนไหวร่างกายเพียงอย่างเดียวหรือเป็นการเคลื่อนไหวที่ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ และเพลงประกอบ ซึ่งต้องใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการเคลื่อนไหวประกอบ (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542, หน้า 30) เช่น

2.1 ให้เด็กแสดงท่าเลียนแบบหรือเล่นสมมติอย่างง่าย ๆ ในเรื่องต่าง ๆ ให้เด็กแสดงความรู้สึกด้วยท่าทางและสีหน้า เช่น โกรธ ดีใจ เสียใจ รัก เป็นต้น

2.1 ในการเคลื่อนไหวโดยใช้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายทั้งแบบที่ต้องเคลื่อนที่และไม่ต้องเคลื่อนที่นั้น ครูจำเป็นต้องชี้แนะให้เด็กได้คำนึงถึงพื้นที่ ทิศทาง ระดับและระยะ

2.3 ครูใช้วิธีหัดให้เล่นตามจินตนาการ คือ เล่าเรื่องให้เด็กฟังแล้วให้เด็กเกิดจินตนาการเคลื่อนไหวไปตามเนื้อเรื่องนั้น ๆ

2.4 ใช้วัสดุอุปกรณ์บางชนิดช่วยการเคลื่อนไหว เช่น เชือก แถบผ้า

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถ และสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะจึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์เท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ จินตนาการ ความรู้สึกที่ได้สัมผัสจริง ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ และยังนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่านอย่างสร้างสรรค์ ด้วย (อริ พันธ์มณี, 2540, หน้า 164) ยกตัวอย่างเช่น

3.1 การวาดภาพ

3.2 การเล่นกับสีในลักษณะต่าง ๆ เช่น ให้อาจารย์ระบายสีด้วยสีเทียน สีไม้ ให้อาจารย์ด้วยฟูกกันและใช้สีน้ำ สีฝุ่น หรือสีโปสเตอร์ ให้อาจารย์ด้วยกาวยโรยทราย หรือให้เขียนภาพด้วยเชือก ฯลฯ

3.3 การทำงานกระดาษด้วยการฉีก ตัด เป่าสี พับ

3.4 การปั้นด้วยดินน้ำมัน ดินเหนียว หรือแป้งมัน

3.5 การประดิษฐ์สิ่งของจากเศษวัสดุ

4. กิจกรรมทางดนตรี ดนตรีเป็นภาษาหนึ่งที่ใช้ถ่ายทอดความรู้สึกออกมาในรูปเสียง และท่าทาง การจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กจะเป็นเครื่องมือให้เด็กได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ บุคลิกภาพ เสริมสร้างลักษณะนิสัยและสังคมของเด็กไปพร้อมกับพัฒนาการด้านอื่น ๆ อย่างสมวัย (เยาพพา เศษะคุปต์, 2542, หน้า 57) ตัวอย่างของกิจกรรมทางดนตรี อาทิเช่น

4.1 การเล่นเครื่องดนตรี เช่น กลอง ฉาบ ฉิ่ง เครื่องเป่า ตามความคิดและจินตนาการ ของตนเอง

4.2 การแสดงท่าเคลื่อนไหวตามจังหวะเพลงหรือแสดงท่าประกอบเพลงตาม จินตนาการ

4.3 จัดทัศนศึกษาเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงในการได้ยินเสียงต่าง ๆ เช่น หอรถไฟ เสียงสัตว์

4.4 ให้เด็กหาสิ่งของต่าง ๆ ทั้งในห้องและนอกห้องเรียนเพื่อเอามาใช้ในการฟังเสียง

4.5 ใช้บันไดเสียงไล่เสียงให้เด็กฟังถึงระดับเสียง และให้โอกาสเด็ก ได้ยินความ แตกต่างระหว่างเสียงสูง-ต่ำ โดยอาจจะให้เด็กยกมือขึ้นเมื่อได้ยินเสียงสูง และลดมือต่ำลงเมื่อได้ยิน เสียงต่ำ

เกม

ความหมายของเกม

สุรางค์ สากร (2537, หน้า 142) กล่าวว่า เกม หมายถึง กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ และ กติกาที่ผู้เล่นต้องปฏิบัติตาม เมื่อสิ้นสุดการเล่นจะประเมินความสำเร็จตามกฎเกณฑ์ หรือกติกา หรือ อาจตัดสินแพ้ชนะ การเล่นเกมอาจเล่นคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ อาจมีอุปกรณ์หรือไม่ก็ได้ ภรณ์ กุรุรัตน์ (2535, หน้า 109) ได้ให้ความหมายของเกมว่า เกม หมายถึง กิจกรรมนันทนาการที่มี ลักษณะการเล่น มีกติกาที่แน่นอน และเป็นการแข่งขันที่เป็นไปตามระเบียบข้อบังคับในระหว่าง ผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐานและทักษะเบื้องต้น ไปสู่การกีฬา ซึ่งสอดคล้องกับ สุวิมล ต้นปิติ (2536, หน้า 13) กล่าวว่า เกมหมายถึง กิจกรรม การเล่นที่มีลักษณะการแข่งขัน โดยผู้เล่นจะต้องอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์และกติกาตามที่วางเอาไว้ ผู้เล่น อาจจะมีตั้งแต่ หนึ่งคน สองคน หรือเป็นทีม ซึ่งเกมถือว่าเป็นกิจกรรมการเล่นที่มีการประเมินความ สำเร็จของผู้เล่นไปในตัวจะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกระตือรือร้น ฝึกสติปัญญาและไหวพริบด้วย

คุณลักษณะของเกม

เกมประเภทต่าง ๆ ที่นิยมเล่นกันทุกภาคของโลก ไม่ว่าจะเป็นเกมที่ติดตั้งขึ้นหรือเล่นกันมาแต่โบราณหรือคิดขึ้นหรือเล่นกันในสมัยปัจจุบันต่างก็มีการกำเนิดมาจากวิธีการ สถานการณ์ สถานที่ที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม เกมทุกเกมจะมีลักษณะรวมที่คล้ายกัน ดังที่จะกล่าวได้ต่อไปนี้ เกมมีจุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมาย หรือวัตถุประสงค์นี้ แตกต่างกันในแต่ละเกม เช่น จุดมุ่งหมายในการไล่เตะผู้อื่น ในเกมแมวไล่หนู หรือใครจะไปถึงเส้นชัยก่อนโดยไม่มีการไล่เตะ หรือออกจากห้องโดยไม่ให้ครูได้ยินเสียง หรือรับลูกบอลเมื่อได้ยินเสียงเรียกชื่อ หรือทดสอบความสามารถของคนใดคนหนึ่ง

จุดมุ่งหมายหรือการทำทนาย การทำทนายอาจจะหมายถึงการกำหนดระยะเวลาให้ทำ ให้โอกาสสองทำดู กำหนดหน้าที่ให้ทำ จุดมุ่งหมายในที่นี้ไม่ได้หมายถึงสิ่งที่ทุก ๆ คนจะต้องทำเหมือน ๆ กัน ยกตัวอย่างเกมบอลลูน สำหรับเด็กคนหนึ่งจะหมายถึง พยายามอย่าให้ลูกบอลถูกต้องตัวได้ ในเด็กคนอื่นจะหมายถึงการปัดหรือส่งลูกบอลให้ไกลตัวก่อนที่ผู้เล่นที่เป็น “อิท” จะเข้ามาใกล้ หรือเด็กอีกคนหนึ่งจะหมายถึง ทำอย่างไรจึงจะให้ลูกบอลถูกเด็กคนอื่นได้ และจุดมุ่งหมายของครูอาจจะหมายถึงการช่วยให้เด็กคอยระวังลูกบอลเพื่อพัฒนาการประสานงานระหว่างสายตา กับมือ

เกมมีการเริ่มต้นและสิ้นสุดการเริ่มต้นของเกมมีสัญญาณ ๆ จะมีข้อเสนอแนะในการดำเนินการเล่นต่อไป มีวิธีการในการให้สัญญาณหลายอย่างซึ่งเปรียบเทียบเหมือนมีเด็กที่และมีการอยู่หลายคน เช่น ในตอนเริ่มต้นเกมครูจะให้สัญญาณเริ่มต้นเด็กก็จะพยายามจะทำตัวให้คุ้นเคยกับกิจกรรม สัญญาณจะช่วยให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น หรือถ้าเขาเริ่มเกมโดยการเรียกหรือให้สัญญาณ เช่น เกมแมวไล่หนู หนูอาจจะให้สัญญาณเริ่มต้น โดยพูดว่า “เจ้าแมวพินหักจางก็จับไม่ได้” (ทั้งนี้ไม่ได้หมายความว่า หนูทุกตัวจะพูดเช่นนั้น แต่อาจจะแสดงสัญญาณอย่างอื่นเพื่อให้รู้ว่าเริ่มเกมได้แล้ว ในการเริ่มต้นอาจจะมีสัญญาณนอกเหนือจากได้กล่าวไปแล้วอีก ได้แก่การพูดเป็นโคลงหรือกลอน เช่น เกมแมงมุมขยุ้มหลังคา เมื่อผู้เล่นร้องถึงคำสุดท้ายว่า หกมากัดกระพุงกัน ก็ถือว่าเป็นการเริ่มต้น การท่องกลอนท่อนแรก ๆ เป็นการเตือนให้เล่นทำให้เกิดเสียงให้สัญญาณเริ่มด้วยสีต่าง ๆ ใช้สัญญาณยิ่งขึ้น ถ้าได้เปลี่ยนสัญญาณแปลก ๆ เช่น “ฉันจะใช้เบ็ด” (ตกปลา) พร้อมกับวิ่งไล่เตะ (ไล่ตก) คนอื่น ๆ ในการใช้สัญญาณนอกเหนือจากความจำเป็นน้อยมากในการเริ่มต้นและสิ้นสุดเกมนอกเหนือจากเกมกีฬาใหญ่ ๆ เช่น บาสเกตบอล หรือฟุตบอล หรือเมื่อมีการกระจายกลุ่มออกไปในที่ว่าง หรือเมื่อมีการเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็วซึ่งจะต้องใช้เสียงแหลม ๆ เท่านั้น การให้สัญญาณโดยมีการเปลี่ยนแปลง สัญญาณอยู่เสมออาจจะช่วยให้เด็กเป็นนักสังเกตที่ดี ตั้งใจฟังคำแนะนำและนึกถึงความหมายที่เกี่ยวข้องต่อเกมการเล่น สำหรับเด็ก เกมมักจะใช้เวลาช่วงสั้น ๆ สิ้นสุดอย่างรวดเร็ว ดังนั้นเมื่อมีวัตถุประสงค์หรือจุดมุ่งหมาย การสิ้นสุดของเกมก็มาถึง

เช่น เกมวิ่ง เกมจะสิ้นสุดเมื่อทุกคนวิ่งไปถึงและอยู่หลังเส้นชัย ยิ่งเด็กมีประสบการณ์เกี่ยวกับสัญญาณมากขึ้นเพียงใด ทำให้มีโอกาสมากที่จะเรียนการตอบสนองของเขาต่อการเรียกจะเร็วขึ้น และสิ่งที่เราจะได้รับจากการสังเกตในตัวเขาก็จะมีมากขึ้นด้วย

เกมมีบริเวณและขอบเขตที่กำหนด การเล่นเกมต้องอาศัยบริเวณว่างและการกำหนดขอบเขต การจัดเกมจะต้องคำนึงถึงบริเวณและขอบเขตดังกล่าวด้วย (เกมบางเกมต้องจัดให้เหมาะสมกับสถานที่) รูปแบบของเกมที่นิยมจัดกับสถานที่ ได้แก่ เกมประเภทวงกลม เกมประเภทที่ต้องมีขอบเขตพื้นที่เฉพาะ เช่น สนามกีฬา แอร์บอล ป้ายที่เกี่ยวข้องกับการใช้สถานที่ว่าง เพื่อเล่นเกมมีหลายคำ เช่น เส้นเขตแดนพื้นที่ สนามกรีฑา สนามกีฬา และรูปแถว ถ้าปราศจากคำที่เกี่ยวข้องเหล่านี้ โครงสร้างสำหรับที่ว่างนี้มักจะจัดเป็นแถวหรือวงกลมเท่านั้น

เกมมีกฎกติกา กฎกติกาของเกมจะช่วยให้ผู้เล่นรู้ถึงกลวิธีเล่น การมีเสรีภาพและถูกควบคุมการเล่น ในเด็กเล็ก ๆ การเล่นเกมที่มีกฎกติกามากข้อ เด็กอาจจะจำกติกาไม่ได้ เกมสำหรับเด็กในวัยต้น ๆ จึงควรเป็นเกม ที่มี กฎกติกา น้อยข้อ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าเด็กจะไม่สามารถจำคำแนะนำต่าง ๆ ในเวลานั้น แต่เด็กก็สามารถที่จะเข้าใจได้ว่ากฎกติกานั้น มีความสำคัญอย่างไร ดังที่เด็กบางคนกล่าวว่า “ถ้าคนเราไม่มีกฎกติกา เราก็ไม่มีเกมที่จะเล่น กระนั้นก็หมายความว่าเราหมดสนุกนั่นเอง” และมีเด็กอีกคนหนึ่งกล่าวว่า “กฎกติกาเป็นส่วนหนึ่งของเกม ซึ่งจะช่วยให้เราสามารถเล่นร่วมกันได้” ในการเล่นเกมครูก็ควรจะไม่หวังว่า เด็ก ๆ จะสามารถจำกติกาได้เป็นอย่างดีตลอดเวลา และเด็กที่ไม่ปฏิบัติตามในทันทีที่มีคำสั่ง ก็มีได้หมายความว่าเด็กทำจะผิดกติกาหรือไม่รู้กติกา บางครั้งอาจเป็นเพราะว่า เด็กบางคนไม่สามารถจะเคลื่อนไหวได้ทันทีที่ได้ยินคำสั่ง ต้องใช้เวลาชั่วระยะเวลาหนึ่ง จึงสามารถเคลื่อนไหวได้ บางคนอาจไม่ได้ยินคำสั่งชัดเจนเหมือนกับคนอื่น บางครั้งก็ตั้งใจฟังแต่อาจต้องใช้เวลาคัดสินใจและเคลื่อนไหว เด็กบางคนอาจจะต้องรวบรวมความกล้าหาญของตัวเองให้พร้อมจึงจะเคลื่อนไหว เด็กบางคนอาจจะคอยอยู่สักครู เพราะว่าเขามีความรู้สึกวาทที่ที่เขาจะเคลื่อนไหวต้องกว้างขวาง และอีกประการหนึ่งก็คือ เขาไม่ชอบให้มีคนมาอยู่ใกล้ตัวเขา อย่างไรก็ตามเมื่อเด็กมีความเชื่อมั่นในตัวเองและมีประสบการณ์ในการเล่นเกมนาน เขาก็เป็นคนที่สามารถเข้าใจในกติกาได้เป็นอย่างดีและในกรณีที่เด็กเคลื่อนไหวก่อนที่จะมีคำสั่ง ครูก็อาจได้คิดว่า เด็กละเมิดกติกา เพราะบางทีเขาอาจจะคิดว่าเขาได้ยินสัญญาณแล้ว อย่างไรก็ตาม มีเด็กบางคนที่ยังเคลื่อนไหวได้ช้าเหมือนกัน บางครั้งดูเหมือนว่า เขาไม่ได้ยินสัญญาณเมื่อได้ให้สัญญาณไปแล้ว และเขาจะไม่เคลื่อนไหวใด ๆ ทั้งสิ้นจนกระทั่งเขาเห็นเพื่อน ๆ ในกลุ่มเริ่มเคลื่อนไหวไปแล้วเขาจึงจะเริ่มเคลื่อนไหว เกี่ยวกับกฎกติกาของเกมนี้ ในการให้สัญญาณ ควรจะเปลี่ยนคำสั่งหลาย ๆ อย่างเพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ เข้าใจ และปฏิบัติตามกฎกติกาได้ และในทำนองตรงกันข้าม ถ้าเกมนั้น ๆ มีกฎกติกาเกินไป อาจจะทำให้เด็กที่จำไม่ได้ในขณะนั้นเกิด

ทัศนคติที่ไม่ดีต่อเกมได้ ผู้นำจึงควรเลือกเกมให้เหมาะกับบุคลิกภาวะของเด็กแต่ละกลุ่มด้วย

เกมเปิดโอกาสให้เด็กได้พัฒนาและฝึกหัดทักษะ เกม คือ กีฬาของเด็ก ๆ จากการเข้าร่วมจะทำให้เด็กพัฒนาทักษะทางกาลไกลและทางสังคม จึงจำเป็นต้องการเข้าร่วมกีฬาใหญ่ ๆ ในชีวิตภายภาคหน้า แบบของทักษะเหล่านี้ ควรริเริ่มพัฒนา และฝึกปฏิบัติในกิจกรรมของเด็ก ๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความรักที่จะประกอบกิจกรรม ดังนี้ เจ บี แนช กล่าวได้ว่า “วัยเด็กเป็นวัยแห่งการเรียนรู้ทางทักษะ” ถ้าคอยจนเด็กโตเป็นผู้ใหญ่อาจจะสายไปก็ได้ในการที่จะทำให้เขามีทักษะในกิจกรรมทางกายอย่างพอเพียงเกมคือพื้นฐานสำหรับการพัฒนาทักษะกีฬาเพราะเกมจะให้ประสบการณ์ในการสำรวจการเคลื่อนไหว เช่น การวิ่ง การกระโดด การกระโดด การไกวตัว การตี การวิ่งซิกแซ็ก การผลัก การดึง การจับแบและการขว้าง เกมสามารถสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เด็กได้จัดการตัวเองให้มีความสัมพันธ์กับคนอื่น ซึ่งถือเป็นทักษะทางสังคมอย่างหนึ่ง ในสถานการณ์การเล่นเกมนักให้เด็กรู้จักการทรงตัว ควบคุมและอารมณ์ด้วย เช่น เกมประเภทที่ตนเองจะต้องไล่แต่ละผู้อื่น หรือถูกคนอื่นไล่แต่ละ บางครั้งในการเตะอาจจะรุนแรงทำให้เด็กบางคนเสียการทรงตัวและเกิดความโกรธ แต่เด็กบางคนที่มีการควบคุมตนเองได้ดีสามารถทรงตัวได้ ก็จะเกิดความสนุกสนาน เกี่ยวกับการทรงตัวและล้มลงนี้ เด็กบางคนอาจจะถือว่าล้มไม่มีอะไร ไม่ใช่เรื่องสำคัญ หรือบางคนอาจจะพยายามอย่างหนักที่จะควบคุมตนเองไม่ให้ล้มลง แต่บางครั้งสำหรับเด็กบางคน การล้มลงหมายถึงความผิดหวังหรือล้มเหลวไปเลยก็ได้ ผู้นำเกมจึงต้องพยายามอย่างหนักที่จะฝึกเด็กในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ เหล่านี้การวางแผนกิจกรรมและคัดแปลงกฎกติกาบ้าง อาจจะช่วยให้เด็กมีทักษะและเกิดการพัฒนามาก

เกมเปิดโอกาสให้สมาชิกทุกคนของกลุ่มได้เล่นร่วมกัน การเข้าร่วม หมายถึง การที่ทุกคนจะได้สนุกร่วมกัน ในการเป็นผู้นำเกมจึงอาจจะประสบกับปัญหาหนึ่ง คือ การที่เด็กมีทักษะน้อย มีปฏิกิริยาตอบสนองช้า คนที่ไม่สามารถถ่ายเทน้ำหนักของตนเองได้อย่างถูกต้องทำให้การทรงตัวไม่ดี แต่อยากทำตัวให้มีความสามารถเหมือนกับเด็กอื่นที่มีสิ่งดังกล่าวเหนือตนเอง และเด็กเหล่านี้มักจะออกจากการแข่งขันก่อนเสมอ การที่เด็กออกจากการแข่งขันบ่อย ๆ นั้น อะไรจะเกิดขึ้นกับเด็กบ้าง ทางด้านจิตใจจะเป็นอย่างไร เกี่ยวกับการฝึกทักษะจะเป็นไปได้ไหมถ้าจะออกจากเล่นก่อนทุกครั้ง เวลาที่จะฝึกมีน้อยบางครั้งอาจจะก่อให้เกิดทัศนคติที่ไม่ดีเกี่ยวกับตนเอง และคุณค่าของการเล่นก็ได้ เวลาที่ได้เล่นร่วมกันก็จะมีน้อยมากด้วย ผู้นำจึงควรคำนึงถึงคุณลักษณะของเกมข้อนี้ด้วยความมุ่งหมายและประโยชน์ของเกม

มนุษย์ทุกเพศทุกวัย ไม่ชอบการอยู่นิ่ง ชอบการเคลื่อนไหว และเปลี่ยนแปลงอิริยาบถต่าง ๆ ตามลักษณะของสรีรศาสตร์ หากการเคลื่อนไหวนั้นเป็นการเคลื่อนไหวที่มีความหมายและสนุกสนานไปด้วยแล้วก็ยิ่งเพิ่มความต้องการมากขึ้น เด็กที่อยู่ในระยะเจริญเติบโตย่อมมีความ

ต้องการกิจกรรมที่เคลื่อนไหว เพื่อให้กระดูกกล้ามเนื้อ และอวัยวะของส่วนต่าง ๆ ได้เจริญเติบโตตามสัดส่วน ความต้องการของการออกกำลังกายของบุคคลวัยต่าง ๆ ดังนี้

อายุ 1-4 ขวบ ร่างกายต้องการเคลื่อนไหวและออกกำลังกายตลอดระยะเวลาที่ไม่มีการกินและนอน

อายุ 5-8 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายด้วยการวิ่ง กระโดด ปีนป่าย หรืออื่น ๆ อย่างน้อยวันละ 4 ชั่วโมง

อายุ 9-11 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 3 ชั่วโมง

อายุ 12-14 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 2 ชั่วโมง

อายุ 15-17 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 3 ชั่วโมง

อายุ 18-30 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง

อายุ 31-50 ขวบ ร่างกายต้องการออกกำลังกายอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง

อายุ 51 ปีขึ้นไป ร่างกายต้องการออกกำลังกายในกิจกรรมเบา อย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง ความต้องการในการออกกำลังกายของบุคคลต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้ว สามารถใช้เกมเป็นสื่อเพื่อสนองความต้องการของร่างกายได้เป็นอย่างดี

ประเภทของเกม

เกมที่จะนำมาใช้ในการเรียนการสอนนั้นมีหลายประเภทขึ้นอยู่กับผู้ที่จำแนกจะพิจารณาตามวิธีการเล่นหรือตามจุดมุ่งหมายของการเล่นเกม สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร (2525, หน้า, 226-232) ได้กล่าวถึงเกมสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแยกได้ตามประโยชน์ที่ผู้เล่นจะได้รับเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้คือ

1. เกมเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น ๆ แต่เน้นวัตถุประสงค์เพื่อความเพลิดเพลินเป็นส่วนใหญ่

2. เกมเสริมทักษะการเคลื่อนไหว เป็นเกมประเภทหนึ่งซึ่งมีวัตถุประสงค์ในการเล่น วิธีการเล่น กติกาการเล่น และสิ่งประกอบการเล่นเหมือนกับเกมประเภทอื่น แต่เน้นวัตถุประสงค์ด้านเสริมทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้เกิดความคล่องตัวว่องไว

3. เกมเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นเกมอีกประเภทหนึ่งซึ่งมีจุดมุ่งหมาย จำนวนผู้เล่น มีกติกาการเล่นเล็กน้อย และมีสิ่งประกอบการเล่นเหมือนเกมประเภทอื่น ๆ แต่เกมเสริมทักษะบทเรียนส่วนมากจะเป็นเกมในร่มและมีจุดมุ่งหมายจะเน้นการแข่งขันเสริมการเรียนรู้มากกว่าการออกกำลังกาย เช่น เกมเสริมทักษะทางภาษา คณิตศาสตร์ และเกมฝึกประสาท นอกจากนั้น

ภรณ์ คุรุทันะ (2536, หน้า, 61-63) ยังได้แบ่งประเภทของเกมไว้ดังนี้ คือ เกมที่ต้องใช้ท่าทาง ประกอบ เกมการเคลื่อนไหวแบบช้ากว่าปกติ เกมเกี่ยวกับการรับรู้ เกมการสื่อความเข้าใจ เกมการให้ทำตามคำสั่ง และเกมการฟังและการใช้เสียง

ประโยชน์และคุณค่าของเกม

เกมมีประโยชน์และคุณค่าต่อเด็กในหลาย ๆ ด้านดังนี้

1. ด้านร่างกาย ได้แก่ เสริมสร้างทักษะการเคลื่อนไหวที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน เป็นการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เพื่อการฝึกกิจกรรมต่าง ๆ ได้ออกกำลังกาย และส่งเสริมสมรรถภาพทางร่างกาย ได้ผลต่อการพัฒนาอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายให้ทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ได้พัฒนาสมองการควบคุมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เพื่อการเคลื่อนไหวตอบสนองในสถานภาพต่าง ๆ พัฒนาการคล่องแคล่วในการเคลื่อนไหว พัฒนากลไกการเคลื่อนไหวของร่างกายให้เกิดความชำนาญและเคลื่อนไหวอย่างมีประสิทธิภาพ ส่งเสริมทักษะพิเศษเฉพาะบุคคล เพื่อนำไปใช้ในการฝึกกิจกรรมหรือเล่นกีฬาต่าง ๆ

2. ด้านจิตใจ ได้แก่ ได้รับความสนุกเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความเครียด เกิดทัศนคติที่ดีในการเล่นหรือสามารถหากิจกรรมที่เหมาะสมให้กับตนเอง ส่งเสริมและสร้างคุณธรรม คติธรรม เอื้อเฟื้อ ช่วยให้มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส ไม่อึดอัด และเศร้าซึม ส่งเสริมให้มีบุคลิกภาพที่ดีเป็นที่ยอมรับของคนอื่น ส่งเสริมสุขภาพอนามัยจิตใจที่ดี

3. ด้านสังคม ได้แก่ เกิดมนุษยสัมพันธ์เข้ากับหมู่คณะได้ ฝึกการเป็นผู้นำ ผู้ตาม และยอมรับซึ่งกันและกัน ยอมรับสภาพความแตกต่างระหว่างบุคคล สามารถแสดงออกอย่างเปิดเผย กล้าแสดงออก เข้าร่วมกลุ่มในสังคมได้อย่างสง่างามเผย ไม่มีปมด้อย ปรับตัวเข้ากับกลุ่มสังคมได้อย่างเป็นสุข

4. ด้านอารมณ์ ได้แก่ มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง มีความเชื่อมั่นในตนเอง รู้จักเสียสละ ให้อภัย ไม่ถือโทษ

หลักการคัดเลือกเกมสำหรับเด็ก

คุณค่าและประโยชน์ของเกมจะมีประสิทธิภาพอย่างเต็มที่ ถ้าเรารู้จักคัดเลือกเกมหรือสร้างเกมอย่างเหมาะสมและมีหลักเกณฑ์ ในการนำเกมมาใช้สำหรับเด็กปฐมวัยควรมีเกณฑ์ในการเลือกดังต่อไปนี้ (สมใจ ทิพย์ชัยเมธา และ ละออ ชูติกร, 2525, หน้า 184-186)

1. ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เด็กปฐมวัยมีความสนใจในการเล่นต่าง ๆ ในระยะเวลาที่ไม่มากนัก การจัดการเล่นให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์จึงต้องศึกษาให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ มิฉะนั้นจะมองดูการเล่นของเด็กกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ไม่สอดคล้องกัน

2. ความเหมาะสมกับวัยของเด็ก เด็กปฐมวัยถ้าอยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือสถานรับเลี้ยง

เด็กทั่วไป จะมีอายุ 3-6 ขวบ ครูจะต้องศึกษาความมุ่งหมายของเกมนั้น ๆ ว่าสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กมากน้อยเพียงไรและพิจารณาวิธีเล่น เพราะในการเล่นบางอย่างมีความมุ่งหมายอย่างเดียวกันแต่จะมีวิธีการเล่นได้หลายวิธี

3. ความเหมาะสมกับเวลา การเลือกเกมให้เหมาะสมกับเวลานั้นมีความหมายเป็น 2 ทาง คือ หมายถึงระยะเวลาอันเหมาะสมกับวัยของเด็ก ส่วนระยะเวลาอีกนัยหนึ่ง หมายถึง ระยะเวลาหรือช่วงเวลาที่เราเปิดโอกาสให้เด็กเล่น ถ้าเวลาของการเล่นและเกมถูกจัดไว้ในช่วงเวลาอันจำกัด การเล่นของเด็กที่กำลังสนุกสนานแต่ต้องหยุดชะงักอย่างฉับพลัน ย่อมทำให้เด็กเกิดความไม่พอใจ

4. ความปลอดภัยในการเล่น ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็ก ได้แก่ การจัดตั้งของเล่น วิธีเล่นของการเล่นเกม และความปลอดภัยจากสิ่งของประกอบการเล่นเกม

นอกจากนี้ หน่วยศึกษานิเทศก์จังหวัดกาญจนบุรี (2520, หน้า 5-6) ได้เสนอแนะถึงหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ในการคัดเลือกเกมในการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนี้

1. ต้องคำนึงถึงวุฒิภาวะและอายุของเด็กนักเรียน
2. คำนึงถึงความสนใจ ความพอใจ ความต้องการ และความสามารถของเด็กนักเรียนภายในชั้นเรียน
3. ต้องคำนึงถึงความยุติธรรมในการให้คะแนน
4. ต้องมีความมุ่งหมายของการเล่นเกมแต่ละชนิด
5. เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการคัดเลือกเกมสำหรับเล่น
6. ปรับปรุงและดัดแปลงเกมต่าง ๆ ที่นำมาใช้ให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการตลอดจนสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นอยู่

ข้อเสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอน

อจธรา จิวพันธ์ (2533, หน้า 4 -5) กล่าวว่า การนำเกมมาใช้ประกอบการสอนภาษาไทยนั้น ควรคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. การเล่นนั้นต้องมีส่วนช่วยให้ความมุ่งหมายของสิ่งนั้น ๆ สัมฤทธิ์ผล
2. การเล่นนั้นต้องช่วยฝึกทบทวนบทเรียน
3. การเล่นนั้นต้องส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์ และเห็นคุณค่าในการเรียนด้วยมิใช่เล่นเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว
4. ถ้าเป็นการเล่นใหม่ ๆ ครูต้องให้นักเรียนเข้าใจจุดมุ่งหมายและวิธีการเล่นอย่างชัดเจน
5. ในการเล่นแต่ละครั้งครูต้องเน้นให้นักเรียนเล่าตามกฎเกณฑ์หรือระเบียบที่วางไว้ และสาธิตการเล่นที่ถูกต้องให้นักเรียนดูอย่างแจ่มแจ้ง
6. กำหนดเวลาการเล่นไว้อย่างแน่นอน ไม่ควรล่าช้าเกินไป

7. ในการแบ่งหมู่แข่งขัน ครูควรจะคละกันระหว่างนักเรียนที่เรียนเก่งกับนักเรียนที่เรียนอ่อน เพื่อฝึกให้ช่วยเหลือกัน และเกิดกำลังใจในการเล่น

8. ครูต้องมีส่วนเน้นเรื่องความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ความสำคัญของการเล่นมิใช่อยู่ที่การแพ้หรือชนะ แต่อยู่ที่การแสดงควมมีน้ำใจต่อกัน ความร่วมมือกัน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึง

9. ในการจัดกิจกรรมการเล่นประกอบการสอน ครูควรให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดอุปกรณ์ประกอบการเล่นบ้าง หรือส่งเสริมให้นักเรียนคิดหาการเล่นที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้างก็ได้

10. ในกรณีการเล่นมีวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ควรจัดเก็บไว้เป็นชุด ๆ ตามชนิดของการเล่น อาจจัดใส่ซองเป็นชุด ๆ เขียนรายชื่อและจุดมุ่งหมายประกอบไว้ และเก็บไว้ในหน่วยกลางที่ครูคนอื่น ๆ สามารถนำไปใช้เกิดประโยชน์ก็จะช่วยให้ประหยัดค่าใช้จ่าย และแรงงานได้มาก

สุรางค์ สากร (2537, หน้า 144-145) ได้เสนอแนะในการใช้เกมประกอบการสอนไว้ดังนี้

1. ครูต้องทำความเข้าใจกติกาและการเล่นเป็นอย่างดี
2. การสอนทุกครั้งควรทวนเรื่อง กติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา

3. การอธิบายเกี่ยวกับกติกาและวิธีการเล่นควรใช้เวลาให้น้อยที่สุด และเลือกนักเรียนคนหนึ่งหรือกลุ่มหนึ่งมาลองซ้อมความเข้าใจให้ดูก่อน

4. กำหนดเวลาการเล่นให้เหมาะสมและติดตามดูว่า นักเรียนเกิดทักษะความรู้ตามจุดประสงค์หรือไม่

5. การเล่นเกม หากนักเรียนมีจำนวนมากควรแบ่งกลุ่ม เพื่อเปิดโอกาสให้ทุกคนได้ร่วมกิจกรรมอย่างทั่วถึง และการแบ่งกลุ่มควรให้แต่ละกลุ่มมีความสามารถเท่า ๆ หรือใกล้เคียงกันเพื่อความสมดุล การแข่งขันจึงจะตื่นเต้น และเกิดกำลังใจในการเล่น

6. ควรให้นักเรียนมีส่วนร่วม ในการจัดหาอุปกรณ์การเล่น หรือส่งเสริมให้นักเรียนลองคิดหาเกมที่จะมาใช้ประกอบการเรียนการสอนเองบ้าง

ในการเล่นเกมนแต่ละครั้งครูผู้สอนต้องมีความเข้าใจในกฎกติกาเป็นอย่างดีและสามารถอธิบายให้เด็กได้เข้าใจในเวลาที่ไม่นานนัก รวมทั้งต้องมีการทวนในเรื่องกติกา มารยาท ความยุติธรรม และความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา เพื่อช่วยให้การเรียนการสอนในครั้งนั้น ๆ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่วางไว้ นอกจากนั้นยังเป็นการส่งเสริมให้นักเรียนได้รับประโยชน์และเห็นคุณค่าในการเรียน และเปิดโอกาสให้นักเรียนทุกคนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างทั่วถึงกัน โดยคำนึงถึงความสามารถและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก

ดนตรี

ความหมายของดนตรี

ดนตรีเป็นศิลปะชนิดหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออก ได้พัฒนาความมั่นคงของอารมณ์ ความรู้สึกและทางด้านสังคม นอกจากนี้ดนตรียังทำให้เด็กรู้สึกพอใจจากการเคลื่อนไหวร่างกายโดยอิสระ การแสดงออกทางคำพูด หรือการเปล่งเสียง ซึ่งได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของดนตรีไว้ดังนี้ ھرรษา นิลวิเชียร (2535, หน้า 195) กล่าวว่า กิจกรรมดนตรีเป็นศิลปะเชิงการแสดงออก (Expressive Art) ที่สำคัญอย่างหนึ่ง ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของความเจริญของงานและการดำรงชีวิตอยู่ของมนุษย์ ดนตรี เป็นประสบการณ์สำคัญส่วนหนึ่งของหลักสูตรสำหรับเด็กปฐมวัย เด็กเรียนรู้การฟัง การเคลื่อนไหว การร้องเพลงและการเล่นเครื่องดนตรีง่าย ๆ ในห้องเรียนที่แวดล้อมไปด้วยบรรยากาศที่ส่งเสริมทางด้านดนตรี นอกจากนี้ ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์ (2533, หน้า 32) กล่าวว่า ดนตรี คือ ภาษาหนึ่งที่ใช้ถ่ายทอดความรู้สึกซึ่งภาษาในลักษณะอื่นไม่สามารถถ่ายทอดได้ แทนที่จะเป็นคำพูดหรือท่าทาง ดนตรีจะใช้เสียงและจังหวะเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้สึก โดยนับแห่งภาษาที่คนใช้สื่อสารกัน เด็กแรกเกิดจะเริ่มได้ยินเสียงต่าง ๆ ที่เขาไม่สามารถเข้าใจ แม้กระนั้นก็ตามภายหลังสองสามปีให้หลังเด็กจะมีความเข้าใจในภาษาที่ใช้สื่อสารและภาษาดนตรี ซึ่งบิดา มารดา ครู และผู้ที่อยู่ใกล้ชิดจะมีส่วนช่วยให้เด็กได้มีพัฒนาการทางดนตรีได้เป็นอย่างมาก

ความสำคัญของดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย

ดนตรีได้เข้ามามีบทบาทและเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตคนทุกเพศทุกวัย โดยเฉพาะเด็กปฐมวัย ดนตรีเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กในวัยนี้เพราะว่าดนตรีทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นสุข สนุกสนาน มีจินตนาการความนึกฝัน เป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยและสังคมของเด็กให้พัฒนาไปได้อย่างเหมาะสมกับวัยของเด็ก ถ้าเด็กได้รับการส่งเสริมให้ได้แสดงออกทางดนตรี เด็กจะได้พัฒนาทางด้านจิตใจ อารมณ์ ความคิด จินตนาการ สังคม การสื่อความหมาย การถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด และลักษณะลีลาท่าทางที่เหมาะสม สิ่งเหล่านี้จะเป็นแรงผลักดันให้เด็กมีความมั่นคงทางอารมณ์ มีสุขภาพจิตและสุขภาพกายดี ตลอดจนมีความเชื่อมั่นในตนเอง (พัชรี วาศวิท, 2534, หน้า 38)

พิชัย ปรัชญานุสรณ์ (2535, หน้า 69-70) ได้กล่าวถึงคุณค่าของดนตรีไว้ 4 ประการ ดังนี้

ประการแรก การเข้าถึงเป้าหมายในการเล่นดนตรี เกิดความรู้สึกสุนทรีภาพทางดนตรี เห็นความไพเราะ ความงามของเสียง เข้าใจเรื่องราวที่ละเอียดอ่อนลึกซึ้งได้ดี มีความสามารถในการจินตนาการและสร้างสรรค์ มีความพอใจในขณะที่กำลังอยู่กับเสียงดนตรี และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับชีวิตประจำวันได้ เช่น รักที่จะเล่นดนตรีเป็นประจำสม่ำเสมอโดยที่พ่อแม่ไม่ต้องคอย

ดักเตือน รักสวยรักงาม จัดระเบียบชีวิตตนเองได้ และแสดงความรักพ่อแม่โดยเกิดความคิดอยากแสดงดนตรีในงานสำคัญ ๆ เช่น งานวันเกิด เป็นต้น

ประการที่สอง ขณะที่กำลังอยู่ในกิจกรรมดนตรี ไม่ว่าจะเล่น ร้อง หรือฟัง เด็กจะมีสมาธิเข้าถึงดนตรีเร็วขึ้น เมื่อถึงคราวที่จะแสดงเองก็เล่นด้วยความเต็มใจ มีความเชื่อมั่นในตนเองพร้อมที่จะถ่ายทอดอารมณ์ออกมาให้ดีที่สุด

ประการที่สาม เด็กมีโอกาสสัมผัสความหลากหลายของเพลงและดนตรี จึงเป็นการเปิดโลกทัศน์ มองหลายมุม มีจิตใจกว้างขวาง ค้นพบและเข้าใจอารมณ์ของตนเอง และในที่สุดก็ปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ รอบตัวได้

ประการที่สี่ มีความสุขกับเสียงดนตรีที่ได้ยิน ฟังดนตรีด้วยความซาบซึ้งเพราะเข้าใจภาษาดนตรีแล้ว ภาษาดนตรีซึ่งบางครั้งก็อธิบายด้วยภาษาพูดไม่ได้ แต่เป็นภาษาของอารมณ์ที่ลึกเข้าไปในความคิดและอารมณ์ของแต่ละคน

จุดมุ่งหมายของการสอนดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย

สำหรับจุดมุ่งหมายหรือคุณค่าของดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ในการจัดประสบการณ์ทางดนตรีให้กับเด็กปฐมวัยควรมีเป้าหมายดังต่อไปนี้ (Bayless & Ramsey, 1978, pp. 7)

1. เพื่อจัดประสบการณ์ทางดนตรีที่หลากหลาย ซึ่งจะนำความสนุกสนานและความพอใจให้กับเด็ก
2. เพื่อตระหนักและเตรียมประสบการณ์ทางดนตรีที่เหมาะสมให้กับเด็กโดยเน้นเสริมสร้างประสบการณ์ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
3. ให้โอกาสเด็กได้ฟังเพลง สร้างเพลง ร้องเพลง เคลื่อนไหวตามจังหวะ และทดลองเกี่ยวกับเสียง
4. ให้เด็กได้มีโอกาสได้รับประสบการณ์ทางดนตรี ซึ่งเน้นศิลปะในการแสดงออกแต่ไม่ใช่ศิลปะการแสดง โดยเน้นความสนุกสนานจากการได้รับประสบการณ์ทางดนตรีมากกว่าคาดหวังผล
5. เพื่อแนะนำความคิดรวบยอดทางดนตรีและความเข้าใจทางดนตรีที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก
6. เพื่อกระตุ้นและช่วยเด็กที่สื่อแวพรสวรรค์ทางดนตรีให้มีทักษะเพิ่มขึ้น
7. เพื่อจัดประสบการณ์ทางดนตรี ซึ่งจะส่งเสริมการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ เช่น ด้านภาษา ทักษะการฟัง การแยกแยะเสียง และความเข้าใจทางสังคม
8. เพื่อจัดสิ่งแวดล้อมซึ่งเด็กจะรู้สึกเป็นอิสระที่จะสำรวจและได้รับประสบการณ์ทางดนตรีที่หลากหลาย

9. เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสแสดงตัวตนผ่านดนตรีในบรรยากาศที่อิสระและเป็นที่น่าไว้วางใจ ซึ่งเด็กจะมีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์และความคิดที่หลากหลาย

ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์ (2533, หน้า 24) ได้กล่าวถึงคุณค่าหรือจุดมุ่งหมายของดนตรีสำหรับเด็กเอาไว้ดังนี้

ประการแรก ดนตรีช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ดนตรีจะเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กคิดค้นทดลองและแสดงออกโดยใช้ดนตรีเป็นสื่อ

ประการที่สอง ดนตรีช่วยพัฒนาการตอบสนองทางอารมณ์ของเด็ก เนื่องจากประสบการณ์ทางดนตรีจะช่วยให้เด็กแสดงออกทางอารมณ์

ประการที่สาม ดนตรีช่วยพัฒนาด้านปัญญา โดยเหตุที่ดนตรีเป็นสื่อทำให้เด็กคิดและทำความเข้าใจกับเรื่องของเสียง และช่วยพัฒนาการรับรู้ตลอดจนการเชื่อมโยงแนวคิดต่าง ๆ

ประการที่สี่ ดนตรีช่วยพัฒนาการด้านภาษา เมื่อเด็กชอบและต้องการร้องเพลง การเรียนรู้ทางด้านภาษาก็เป็นทักษะพื้นฐานที่เด็กต้องเรียนรู้ไปด้วย นอกจากนี้เด็กยังใช้ภาษาเป็นสื่อในการอธิบายความรู้สึกต่อดนตรี ซึ่งทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านการใช้ภาษามากขึ้นด้วย

ประการที่ห้า ดนตรีช่วยพัฒนาการด้านร่างกาย เนื่องจากประสบการณ์ทางดนตรีเกี่ยวข้องกับการร้องเพลง การเล่นเครื่องดนตรี การเข้าจังหวะ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านกล้ามเนื้อต่าง ๆ ดีขึ้น

ประการที่หก ดนตรีช่วยพัฒนาความเป็นเอกลักษณ์คน เนื่องจากประสบการณ์ด้านดนตรีช่วยให้เด็กรู้จักและเข้าถึงความสามารถของตนเอง และยังช่วยให้เด็กเข้าใจเอกลักษณ์ของวัฒนธรรมของตนด้วย

ประการที่เจ็ด ดนตรีซึ่งเป็นศิลปะแขนงหนึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านสุนทรียะที่นำไปสู่ความซาบซึ้งดนตรีต่อไป เช่น ทำนอง จังหวะ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กรู้ซึ่งถึงความสวยงาม ความเต็มอิ่มในอารมณ์ และความงดงามทางการรับรู้ การที่เด็กมีประสบการณ์ทางดนตรีจะช่วยเติมความรู้ถึงความต้องการของเด็กให้เต็ม ซึ่งจะทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ มีจิตใจเจริญงอกงามควบคู่ไปกับความคิดความอ่านทางวิชาการด้านอื่น ๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าการเรียนรู้ดนตรีของเด็กในวัยนี้มีจุดมุ่งหมายที่สำคัญคือ ช่วยให้เด็กรู้จักถึงคุณค่าทางอารมณ์อันเนื่องมาจากดนตรี เข้าถึงรูปแบบของเสียงและจังหวะดนตรี แสดงออกทางดนตรีตามความรู้สึกที่เกิดขึ้น สนุกสนานไปกับดนตรี และได้สัมผัสความพึงพอใจทางสุนทรียะอีกด้วย

เกณฑ์การเลือกดนตรีให้เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย

การสอนดนตรีสำหรับเด็กนั้นทำได้หลายวิธี เช่น เปิดโอกาสให้เด็กได้ฟังเพลง ร้องเพลง และแสดงท่าทาง เคาะจังหวะ แต่งเพลง ฯลฯ จากกิจกรรมดังกล่าว เด็กจะเกิดความพอใจและ

สนุกสนานที่ได้มีโอกาสแสดงออกอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งยังมีส่วนในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา (เยาวพา เศษะคุปต์, 2528, หน้า 106) ดังนั้น การสอนดนตรีสำหรับเด็ก ควรมีหลักเกณฑ์ในการเลือกดังต่อไปนี้

1. เลือกดนตรีที่ให้โอกาสเด็กได้มีส่วนร่วมตามระดับความสามารถและวัยของแต่ละคน
2. เลือกเพลงหลาย ๆ ประเภทที่ร้องในหลาย ๆ โอกาส เช่น เพลงที่แสดงถึงความรักชาติ เพลงเกี่ยวกับวันหยุด
3. มีทำนองสนุกสนาน เร้าใจ
4. เลือกเพลงที่สั้น ง่าย และมีเนื้อเพลงที่ร้องซ้ำ ๆ กัน
5. มีเนื้อเพลงเหมาะกับการเคลื่อนไหวหรือการเล่นเกมของเด็ก
6. มีเนื้อหาสาระที่เหมาะสมกับเด็ก เช่น เป็นเพลงที่เกี่ยวกับสัตว์ ธรรมชาติ หรือเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน

หลักการจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดกิจกรรมดนตรีสำหรับเด็กปฐมวัยนั้น เพื่อให้เด็กมีพื้นฐานและมีใจรักดนตรี ซึ่งกิจกรรมดนตรีพื้นฐานของเด็กปฐมวัยจะรวมการร้อง การฟัง การเล่นเครื่องดนตรี และการเคลื่อนไหวเข้าจังหวะดนตรี โดยเด็กควรมีความสามารถทำสิ่งต่อไปนี้ได้ก่อนจะพัฒนาขั้นก้าวหน้าต่อไป คือ

1. การควบคุมการเคลื่อนไหวของตนเองได้ และความสามารถในการสัมพันธ์ทักษะการเคลื่อนไหวกับดนตรี
2. ความสามารถในการฟังดนตรี
3. การใช้เครื่องดนตรี

การเคลื่อนไหว

เมื่อเด็กอายุได้ 5-8 ปี จะสามารถเรียนรู้การเคลื่อนไหวที่นิ่มนวลและมีจังหวะ เรียนรู้เกี่ยวกับส่วนสูง น้ำหนักกระยะทาง และมีสติ สามารถทำกิจกรรมทักษะกล้ามเนื้อได้มากขึ้น สามารถแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก หรืออารมณ์ โดยอาศัยการเคลื่อนไหวดังต่อไปนี้

1. การปูพื้นฐานการเคลื่อนไหวเบื้องต้น
 - 1.1 ให้เด็กเคลื่อนไหวแบบไม่เคลื่อนที่ (Non – Locomotor Movement) เช่น การโยกตัว การยืด การเหยียดตัว
 - 1.2 ให้เด็กเคลื่อนไหวแบบเคลื่อนที่ (Locomotor Movement) เช่น การวิ่ง การกระโดด การควมบ้า เป็นต้น
2. การปูพื้นฐานการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์