

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

1. รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
2. สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือ
3. สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพเครื่องมือ
4. สำเนาหนังสือขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ

- | | |
|---------------------------------|--|
| 1. ดร. วิมลรัตน์ จตุรนนท์ | หัวหน้าภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 2. รศ.ดร. วิจิต สุรัตน์เรืองชัย | อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา |
| 3. ผศ.ดร. ระพีพันธ์ ฉายวิมล | อาจารย์ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยา
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
บูรพา |
| 4. อาจารย์กรกนก รอดเจริญ | อาจารย์โรงเรียนอนุบาลชลบุรี อำเภอเมือง
จังหวัดชลบุรี |
| 5. อาจารย์วันิดา พูลเพิ่ม | อาจารย์โรงเรียนพัทธยาอรุ โฉมทัย
อำเภอบางละมุง จังหวัดชลบุรี |

(สำเนา)

ที่ ทม 2003/1520

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ต. แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี 20131

27 พฤษภาคม 2546

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือเพื่อการวิจัย
เรียน

สิ่งที่ส่งมาด้วย คำขอวิจัยวิทยานิพนธ์และเครื่องมือเพื่อการวิจัยจำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวสุภาวดี เพชรชื่นสกุล นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการเรียนรู้จากการใช้กิจกรรมเกม คนตรี และนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
ปฐมวัย ในการควบคุมดูแลของ รศ.ดร. ทับศรี ประธานกรรมการ ขณะนี้อยู่ในขั้นตอนการ
สร้างเครื่องมือเพื่อการวิจัย ในการนี้บัณฑิตวิทยาลัยได้พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญใน
เรื่องดังกล่าวเป็นอย่างดี จึงขอความอนุเคราะห์จากท่านในการตรวจสอบความเที่ยงตรงของ
เครื่องมือเพื่อการวิจัยของนิสิตในครั้งนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ประทุม ม่วงมี

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466

(สำเนา)

ที่ ศท 0528.03/1102

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ต.แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี 20131

25 พฤศจิกายน 2546

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อหาคุณภาพของเครื่องมือเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนทับกระดาน

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัยจำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวสุภาวดี เพชรชื่นสกุล นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการเรียนรู้จากการใช้กิจกรรมเกมดนตรี และนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
ปฐมวัย ในการควบคุมดูแลของ รศ.ดร. ฉลอง ทับศรี ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขออำนวยความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546
โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 27 พฤศจิกายน 2546 ถึงวันที่
16 ธันวาคม 2546

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ประทุม ม่วงมี

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466

(สำเนา)

ที่ ศท 0528.03/1422

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา

ต.แสนสุข อ. เมือง จ. ชลบุรี 20131

23 ธันวาคม 2546

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านคอนคำดิ่ง

สิ่งที่ส่งมาด้วย เครื่องมือเพื่อการวิจัยจำนวน 1 ชุด

ด้วยนางสาวสุภาวดี เพชรชื่นสกุล นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตรการศึกษา
มหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีทางการศึกษามหาวิทยาลัยบูรพา ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการเรียนรู้จากการใช้กิจกรรมเกมดนตรี และนิทานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
ปฐมวัย ในการควบคุมดูแลของ รศ.ดร. นลอง ทับศรี ประธานกรรมการ มีความประสงค์ขออำนาจ
ความสะดวกในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2546
โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 5 มกราคม 2547 ถึง วันที่
5 กุมภาพันธ์ 2547

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา หวังเป็นอย่างยิ่ง
ว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ประทุม ม่วงมี

(รองศาสตราจารย์ ดร. ประทุม ม่วงมี)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานเลขานุการบัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ 0-3874-5855

โทรสาร 0-3839-3466

ภาคผนวก ข

1. แบบแผนการจัดกิจกรรมเกม คนตรี และนิทาน
2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์
3. คู่มือการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์
4. แบบประเมินผลแผนการจัดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 1

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	สร้างสรรค์ลายเส้น		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

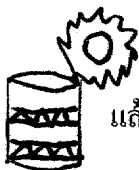
อุปกรณ์

1. กระดาษขนาด A4 ที่มีลายเส้น 3 แบบ ๆ ละ 3 ช่อง
2. สีเทียน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูวาดภาพ



แล้วถามนักเรียนว่าภาพที่วาดมีลายเส้นแบบใดบ้าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแจกกระดาษ A4 ที่มีลายเส้น 3 แบบ ๆ ละ 3 ช่อง ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ให้นักเรียนวาดภาพเพิ่มเติมลงไปที่ลายเส้นที่กำหนดให้พร้อมทั้งระบายสี โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที

ประเมินผล

1. สังเกตจากการต่อเติมลายเส้นให้เป็นภาพที่มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
 2. สังเกตจากการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดของภาพให้มีความแปลกใหม่
- ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 2

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	สร้างภาพจากไม้จิ้มฟัน		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบให้ได้หลาย ๆ คำตอบ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. ไม้จิ้มฟัน
2. กาว
3. กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่าหลังจากรับประทานอาหารแล้ว เราจะมีวิธีทำความสะอาดชอกฟันที่มีเศษอาหารติดได้อย่างไรบ้าง
2. ครูกล่าวกับนักเรียนว่าวันนี้จะให้สร้างภาพจากไม้จิ้มฟัน จากนั้นจึงนำภาพที่สร้างเสร็จแล้วให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. แจกอุปกรณ์ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ประกอบด้วย ไม้จิ้มฟัน 15 อัน และ กระดาษแข็ง 1 แผ่น ส่วนกาวให้กลุ่มละ 1 ขวด
3. ให้นักเรียนแข่งกันสร้างภาพจากไม้จิ้มฟัน โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการสร้างภาพจากไม้จิ้มฟันให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดของภาพให้มีความแปลกใหม่

ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 3

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	ไหมพรมพาเพลิน		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการตั้งสมมติฐานให้ได้หลาย ๆ ทาง		
	หลาย ๆ ความคิด		
	2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความ		
	แปลกใหม่		
	3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจาก		
	สิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. ไหมพรมสีแดง ยาว 3 นิ้ว
ไหมพรมสีเขียว ยาว 5 นิ้ว
ไหมพรมสีน้ำเงิน ยาว 7 นิ้ว
2. กาว
3. กระดาษแข็งสีขาว ขนาด A4

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

1. ครูนำตุ๊กตาที่ทำมาจากไหมพรมมาให้ให้นักเรียนดู จากนั้นจึงถามนักเรียนว่า ตุ๊กตาตัวนี้ทำมาจากวัสดุใด
2. ครูนำภาพที่สร้างจากไหมพรมมาให้ให้นักเรียนดู โดยกล่าวว่าวันนี้จะให้แข่งกัน สร้างภาพจากไหมพรม

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. แจกอุปกรณ์ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด ประกอบด้วย ไหมพรมขนาด 3, 5 และ 7 นิ้ว สีละ 5, 3 และ 2 เส้น ตามลำดับ และกระดาษแข็ง 1 แผ่น ส่วนกาวให้กลุ่มละ 1 ขวด

3. ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพจากไหมพรม โดยสามารถผูกหรือขดให้เป็นรูปต่าง ๆ ตามต้องการ

4. ให้นักเรียนแข่งกันสร้างภาพจากไหมพรมขนาดและสีต่าง ๆ โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดของนักเรียน
2. สังเกตจากการสร้างภาพจากไหมพรมให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดของภาพให้มีความแปลกใหม่

ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 4

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม แสดงความคิดจากภาพ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง
หลาย ๆ ความคิด
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการแสดงความคิดที่แปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่

อุปกรณ์

1. ภาพคนกับดอกไม้
2. ภาพไก่กับหนอน
3. ภาพเด็กผู้ชายกำลังฝัน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสุ่มนักเรียนออกมาหน้าชั้นเรียน 1 คน จากนั้นก็พูดเบา ๆ กับนักเรียนคนนั้น โดยไม่ให้ใครได้ยิน เมื่อพูดจบแล้วก็ถามนักเรียนในห้องว่า คิดว่าครูพูดอะไรกับเพื่อนเราคนนี้น่า โดยให้นักเรียนตอบตามความคิดของตนเอง

ขั้นกิจกรรม

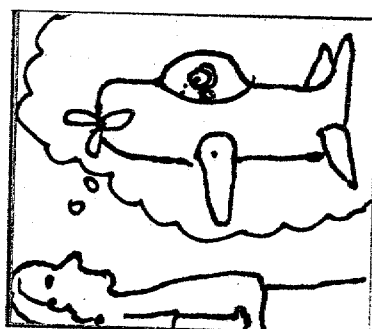
1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูนำภาพออกมาให้นักเรียนดูทีละภาพ และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกัน
คิดคำตอบ ภาพละ 3 นาที ดังนี้



ภาพที่ 1 เด็กกำลังทำอะไรกับดอกไม้



ภาพที่ 2 ไก่พูดอะไรกับหนอน



ภาพที่ 3 เด็กผู้ชายกำลังฝันเรื่องอะไร

3. กลุ่มใดแสดงความคิดในการหาคำตอบได้ปริมาณมากที่สุดจะเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดของนักเรียน
2. สังเกตจากการสามารถคิดหาคำตอบในสิ่งที่แปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่

ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 5

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	ต่อจุดให้เป็นภาพ		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. กระดาษร่างจุด
2. สีเทียน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนว่าวันนี้จะให้วาดภาพระบายสีโดยใช้กระดาษที่มีจุด จากนั้นจึงนำภาพที่วาดเสร็จแล้วออกมาให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนนั่งรวมกันเป็นกลุ่ม ๆ ละ 6 คน
2. แจกกระดาษร่างจุดให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น ส่วนสีเทียนให้กลุ่มละ 3 ถ้วย
3. ครูอธิบายวิธีต่อจุด แล้วจึงให้นักเรียนแข่งกันต่อจุดให้เป็นภาพตามความคิดอย่างอิสระโดยเน้นที่ความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร

ประเมินผล

1. ตรวจสอบจากการต่อจุดให้เป็นภาพที่มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
2. สังเกตจากการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดของภาพให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 6

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	บอกประโยชน์จากสิ่งของ		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. หนังสือพิมพ์
2. เชือก
3. แก้วน้ำ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูอธิบายให้นักเรียนฟังว่าสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรต่างก็มีประโยชน์ เช่น แก้ว มีไว้สำหรับน้ำก็ได้ วางของก็ได้ หรือใช้เป็นที่ป็นชั้นที่สูงก็ได้ ดังนั้นวันนี้ครูจะให้นักเรียนช่วยกันบอกประโยชน์ของสิ่งของให้ได้มากที่สุด

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูนำหนังสือพิมพ์ เชือก และแก้วน้ำออกมาให้นักเรียนทุกคนดูทีละอย่าง แล้วให้แต่ละกลุ่มแข่งขันกันบอกประโยชน์ของสิ่งนั้นอย่างละ 3 นาทีโดยครูเป็นผู้บันทึกคำตอบ
3. กลุ่มใดบอกประโยชน์ได้ปริมาณมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการบอกประโยชน์ของสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของ

นักเรียน

3. สังเกตจากการเพิ่มเติมและขยายความคิดในประโยชน์ของสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 7

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	แข่งขันกันคิด		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการขยายความคิดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. ภาพดวงอาทิตย์
2. ภาพนาฬิกา
3. ภาพล้อรถ
4. ภาพเด็กร้องไห้

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูวาดภาพวงกลมบนกระดานดำแล้วถามนักเรียนว่าครูกำลังจะวาดภาพอะไร จากนั้นจึงนำภาพที่มีลักษณะเป็นวงกลม คือ ดวงอาทิตย์ นาฬิกาและล้อรถให้นักเรียนดูพร้อมกับกล่าวว่าภาพวงกลมนั้นสามารถวาดให้เป็นภาพต่าง ๆ ได้มากมาย

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูอธิบายเกมการแข่งขันว่าให้นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้โดยใช้เวลาเรื่องละ 5 นาทีให้ได้คำตอบมากที่สุด ดังนี้
 - 2.1 บอกชื่อสัตว์ที่ออกเสียงด้วย “ม”
 - 2.2 บอกคำที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า “โรง”
 - 2.3 เมื่อเห็นเด็กร้องไห้คิดว่าเพราะสาเหตุใด

3. ครูเป็นผู้บันทึกคำตอบ เมื่อครบกำหนดเวลากลุ่มใดที่ตอบได้ปริมาณมากที่สุด

เป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดหาคำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดหาคำตอบเพิ่มเติมในรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความ

แปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 8

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	สร้างภาพจากสติ๊กเกอร์		
จุดประสงค์			
แปลกใหม่	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและเพิ่มเติมรายละเอียด จากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. สติ๊กเกอร์รูปวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 0.5 และ 1 ซม.
2. สติ๊กเกอร์รูปสามเหลี่ยมด้านเท่า ขนาดยาวด้านละ 1 และ 3 ซม.
3. สติ๊กเกอร์รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส ขนาดกว้างxยาว 1.5x1.5 และ 3x3 ซม.
4. สติ๊กเกอร์รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ขนาดกว้างxยาว 1x3 และ 3x5 ซม.

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำภาพที่สร้างจากสติ๊กเกอร์รูปวงกลม สามเหลี่ยมด้านเท่า สี่เหลี่ยมจัตุรัส และสี่เหลี่ยมผืนผ้าให้นักเรียนดู พร้อมกับเชิญชวนว่าวันนี้จะให้ทุกคนแข่งกันสร้างภาพจากสติ๊กเกอร์

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแจกสติ๊กเกอร์ให้นักเรียนคนละ 1 ชุด จำนวนอย่างละ 3 ชิ้น รวม 24 ชิ้น
2. ให้นักเรียนแข่งกันสร้างภาพจากสติ๊กเกอร์ตามความคิดและจินตนาการ โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที

ประเมินผล

1. ตรวจสอบจากการสร้างภาพจากสติ๊กเกอร์ให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
 2. สังเกตจากการตกแต่งเพิ่มเติมในรายละเอียดของภาพให้มีความแปลกใหม่
- ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 9

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	คิดเปรียบเทียบ		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ 2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ 3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายความคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. ภาพเปิดกับไก่อ
2. ภาพดอกมะลิกับดอกกุหลาบ
3. ภาพส้มกับมะนาว

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนชาย 1 คน นักเรียนหญิง 1 คนออกมาหน้าชั้นเรียน แล้วถามนักเรียนในห้องว่าทั้ง 2 คนนี้มีอะไรที่เหมือนหรือคล้ายกันและมีอะไรที่แตกต่างกันบ้าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเปรียบเทียบสิ่งที่กำหนดให้ว่ามีความเหมือนหรือคล้ายกันอย่างไรและมีความแตกต่างกันอย่างไรบ้าง โดยใช้เวลาภาพละ 3 นาที ดังนี้
 - 2.1 เปิดกับไก่อ
 - 2.2 ดอกมะลิกับดอกกุหลาบ
 - 2.3 ส้มกับมะนาว
3. ครูเป็นผู้บันทึกคำตอบ กลุ่มใดบอกประโยชน์ได้ปริมาณมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดเปรียบเทียบจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดเปรียบเทียบเพิ่มเติมและขยายความคิดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 10

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม ร่วมกันสร้างสรรค์รูป

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง
หลาย ๆ ความคิด
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดสร้างสรรค์รูปให้มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายความคิดในการ
สร้างสรรค์รูปให้มีความแปลกใหม่

อุปกรณ์

1. กระดาษขาวขนาด 12x15 นิ้ว
2. สีเทียน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูวาดรูปจุดวงกลมบนกระดานดำ แล้วถามนักเรียนว่าคิดว่าครูจะวาดเป็นรูป
อะไรต่อเติมจากจุดที่มีอยู่ จากนั้นจึงนำภาพที่วาดต่อเติมเสร็จแล้วออกมาให้ดู

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูแจกอุปกรณ์กลุ่มละ 1 ชุด ประกอบด้วย กระดาษขาวขนาด 12x15 นิ้ว ที่มี
รูปเส้นตรงแนวตั้ง ความยาว 5 ซม. จำนวน 1 แผ่น และสีเทียน 1 ก้อน
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งกันวาดภาพต่อเติมจากเส้นตรงที่กำหนดให้ไว้ โดย
วาดต่อเติมทีละ 1 คน ๆ ละ 1 นาทีจนครบทุกคน หลังจากนั้นให้ตัวแทนกลุ่มออกมาตกแต่งเพิ่มเติม
รายละเอียดของภาพให้สมบูรณ์ โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใครพร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาด
เสร็จแล้ว

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดของนักเรียน
2. สังเกตจากการร่วมกันสร้างสรรค์และต่อเติมรูปจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการร่วมกันสร้างสรรค์รูปเพิ่มเติมและขยายความคิดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 11

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	ปั้นดินน้ำมัน		
จุดประสงค์			

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่

อุปกรณ์

1. ดินน้ำมัน
2. ขนาดแข็งขนาด 12x15 นิ้ว

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องบ้านของเรา จากนั้นจึงกล่าวกับนักเรียนว่าวันนี้จะให้ปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับบ้านในฝันของเรา

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. แจกดินน้ำมันให้กลุ่มละ 10 ก้อน
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับบ้านในฝันของเราตามความคิดและจินตนาการ โดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที
4. เมื่อครบกำหนดเวลา ครูให้แต่ละกลุ่มอธิบายผลงานที่ร่วมกันสร้างออกมา

ประเมินผล

1. สังเกตจากการร่วมกันปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับบ้านในฝันของเราให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
2. สังเกตจากการเพิ่มเติมและขยายความคิดในการปั้นดินน้ำมันเกี่ยวกับบ้านในฝันของเราให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมเกม

ครั้งที่ 12

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	จะเกิดอะไรขึ้น		
จุดประสงค์	1. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบจากสิ่งที่กำหนดให้ 2. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มี		
	ความแปลกใหม่		
	3. เพื่อให้ให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่		

อุปกรณ์

1. ภาพเวลากลางคืน
2. ภาพใบหน้าที่คนมีปากเหมือนไก่
3. ภาพฝนตก

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่าถ้าสามารถแปลงร่างได้ อยากจะแปลงร่างเป็นอะไรบ้าง เพราะเหตุใด

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูนำภาพเวลากลางคืนให้นักเรียนดูแล้วตั้งคำถามว่าถ้าโลกนี้มีแต่เวลากลางคืนจะเกิดอะไรขึ้น
3. ครูนำภาพใบหน้าที่คนมีปากเหมือนไก่ให้นักเรียนดูแล้วตั้งคำถามว่าถ้าคนมีปากเหมือนไก่จะเกิดอะไรขึ้น
4. ครูนำภาพฝนตกให้นักเรียนดูแล้วตั้งคำถามว่าถ้าประเทศไทยฝนไม่ตกเลยจะเกิดอะไรขึ้น

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงความคิดเห็นแต่ละภาพ ๆ ละ 3 นาทีโดยครูเป็นผู้บันทึกคำตอบ

6. กลุ่มใดแสดงความคิดเห็นได้มากที่สุดและแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใครเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นในการหาคำตอบให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมและขยายความคิดในการหาคำตอบที่แปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 1

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดเลียนเสียงสัตว์ประเภทต่าง ๆ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดทำประกอบเพลงที่มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายความคิดของทำประกอบเพลงให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

เพลงเปิดอาบน้ำ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องสัตว์ประเภทต่าง ๆ หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนช่วยกันเลียนเสียงร้องของสัตว์ที่นักเรียนรู้จัก เช่น สุนัข แมว เป็ด ไก่ เป็นต้น

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูสอนร้องเพลงเปิดอาบน้ำโดยร้องให้นักเรียนฟังก่อน หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนร้องตามที่ละครคนร้องได้คล่อง
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดทำประกอบเพลงโดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 10 นาที
4. เมื่อครบกำหนดเวลาแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม ส่วนกลุ่มที่เหลือให้ช่วยกันร้องเพลง

ประเมินผล

1. สังเกตจากการเลียนเสียงสัตว์ประเภทต่าง ๆ ของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดทำประกอบเพลงที่แปลกใหม่ของนักเรียน

3. สืบเกิดจากการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของท่าทางประกอบเพลงให้
แปลกใหม่ของนักเรียน

เพลงเปิดอาน้ำ (สุกรี ไกรเลิศ)

ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ	เปิดอาน้ำในคลอง
ตาก็จ้องแถมอง	เพราะในคลองมีหอยปูปลา
ก๊าบ ก๊าบ ก๊าบ	เปิดอาน้ำในคู
ตาก็จ้องแลดู	เพราะในคูมีหอยปูปลา

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 2

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
--------	-------	------	------

ชื่อกิจกรรม แปร่งฟันกันเถอะ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดทำประกอบเพลงที่มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายความคิดของทำประกอบเพลงให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

1. เพลงลำนำแปร่งฟัน
2. ชันน้ำ
3. แปร่งสีฟัน
4. หมวกคลุมผม

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูตั้งคำถามกับนักเรียน โดยให้นักเรียนช่วยกันตอบ ดังนี้

1. เราใช้อวัยวะส่วนใดของร่างกายในการเคี้ยวอาหาร
2. เรามีวิธีดูแลรักษาฟันได้อย่างไรบ้าง
3. เราควรจะแปร่งฟันเวลาใด

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูสอนร้องเพลงลำนำแปร่งฟัน โดยร้องให้นักเรียนฟังก่อน หลังจากนั้นจึงให้นักเรียนร้องตามที่ละครคนร้องได้คล่อง
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดทำประกอบเพลงโดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 10 นาที
4. เมื่อครบกำหนดเวลาแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงหน้าชั้นเรียน

ทีละกลุ่ม โดยครูจะมีขั้นนำ แปร่งสีพื้น และหมวดกลุ่มผมเป็นอุปกรณ์ช่วยในการแสดงท่าประกอบเพลง (ตามความต้องการของแต่ละกลุ่ม) ส่วนกลุ่มที่เหลือให้ช่วยกันร้องเพลง

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดท่าประกอบเพลงที่แปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของท่าทางประกอบเพลงให้แปลกใหม่

ของนักเรียน

เพลงล้างหน้าแปรงฟัน (ลัดดา นิละมณี)

ฟัน ฟัน ฟัน	เป็นสิ่งสำคัญที่ควรรักษา
ตื่นเช้าเรารู้ขึ้นมา	จะต้องล้างหน้าแปรงฟัน
ฟัน ฟัน ฟัน	ดูฟันเถอะเราจึงหมั่น
เมื่อก่อนจะนอนแปรงฟัน	ทุกวันฟันทนแน่นเอย

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 3

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม มดลำเลียงอาหาร

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มี

ความแปลกใหม่

3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร

อุปกรณ์

1. เพลงมด
2. ลูกโป่ง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำเงาภาพของมดให้นักเรียนดูแล้วให้ช่วยกันทายว่าเงาในภาพนั้นเป็นสัตว์

ชนิดใด

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 6 กลุ่ม
2. ครูสอนร้องเพลงมดโดยร้องให้นักเรียนฟังก่อน หลังจากนั้นจึงให้

นักเรียนร้องตามที่ฉวรรคจนร้องได้คล่อง

3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาวิธีลำเลียงอาหาร (ลูกโป่ง) โดยไม่ให้ใช้มือและห้ามหกล่นพื้นให้แปลกและเร็วที่สุด ภายในเวลา 5 นาที

4. เมื่อครบกำหนดเวลา ครูให้นักเรียนแข่งขันกันลำเลียงอาหารโดยเริ่มทีละ 2 กลุ่ม กลุ่มใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ

5. นำกลุ่มที่ชนะในการแข่งขันแต่ละกลุ่มมาแข่งกันลำเลียงอาหารจนกว่าจะได้ผู้ที่ชนะเพียงกลุ่มเดียว

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดทำทางจากสิ่งที่กำหนดที่แปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของทำทางจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

เพลงมด (ทำนองม้าย่อง คณะร่วมมิตร)

มด มด มด	น้องเคยเห็นมดหรือเปล่า
มดมันตัวเล็กข้อมเยา	มีขาขาว ๆ เดินหากิน
มีบ้านใต้ดินเรียกว่ารัง	น้อง ๆ จงฟังไว้เอย

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 4

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	เครื่องดนตรี		
จุดประสงค์			

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มี

ความแปลกใหม่

3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร

อุปกรณ์

เทปเพลง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเทปเพลงให้นักเรียนฟัง เมื่อฟังจบแล้วจึงให้นักเรียนยกตัวอย่างเครื่องดนตรีที่นักเรียนรู้จักว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันหาสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวเราทำเป็นเครื่องดนตรีประเภทต่าง ๆ แล้วให้บอกว่าสิ่งที่นำมาใช้นั้นใช้แทนเครื่องดนตรีชนิดใด โดยเน้นที่ความแปลกและไม่ซ้ำแบบใคร
3. ครูเปิดเทปเพลงแล้วให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเกาะเป็นจังหวะดนตรีจากสิ่งที่นำมาแทนเครื่องดนตรีที่ละกลุ่ม
4. กลุ่มใดทำได้เข้าจังหวะดนตรีและมีความไพเราะมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดริเริ่มในการหาสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวมาแทนเครื่องดนตรีที่แปลก

ของนักเรียน

3. สืบเกิดจากการคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดของเครื่องดนตรีให้แปลกใหม่

ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 5

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	เพลงช้าเพลงเร็ว		
จุดประสงค์			

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้ให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

เทปเพลง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูเปิดเพลงที่มีจังหวะช้าและเร็วสลับกันให้นักเรียนฟังแล้วตั้งคำถามกับนักเรียนว่าเวลาที่เรอฟังเพลงช้านั้นเรารู้สึกอย่างไรและเวลาที่เรอฟังเพลงเร็ว ๆ เราจะรู้สึกอย่างไรบ้าง

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูอธิบายกับนักเรียนว่าจะให้ตัวแทนแต่ละกลุ่มออกมาจับฉลากถ้ากลุ่มใดได้คำว่าช้ากลุ่มนั้นจะต้องช่วยกันคิดหาเพลงที่ช้าและคิดทำเดินประกอบส่วนกลุ่มใดได้คำว่าเร็วก็ให้คิดหาเพลงที่เร็วพร้อมกับคิดทำเดินประกอบเพลงด้วยเช่นกัน
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันคิดหาเพลงและทำประกอบเพลงโดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที

4. เมื่อครบกำหนดเวลาแล้ว ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาแสดงหน้าชั้นเรียนทีละกลุ่ม

5. กลุ่มใดที่เพื่อน ๆ ชอบมากที่สุดเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน

2. สืบเกิดจากการคิดหาเพลงและจัดทำประกอบเพลงที่แปลกใหม่ของนักเรียน
3. สืบเกิดจากการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดของเพลงและทำประกอบเพลงให้แปลกใหม่ของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 6

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม ทำท่าเลียนแบบสัตว์ต่าง ๆ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเลียนแบบท่าทางจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดของท่าทางเลียนแบบจากสิ่งที่กำหนดให้ให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

1. เทปเพลง
2. นกหวีด

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูกางแขนทั้งสองข้างออกพร้อมกับยกขึ้น-ลงไปมาให้ นักเรียนดูแล้วถามว่าครูกำลังทำอะไรและทำเลียนแบบสัตว์ชนิดใด

ขั้นกิจกรรม

1. ครูให้นักเรียนทุกคนยืนขึ้นและหาที่ว่างสำหรับการเคลื่อนไหวร่างกาย
2. ครูอธิบายกับนักเรียนว่าก่อนอื่นจะกำหนดให้ทำท่าเลียนแบบสัตว์ต่าง ๆ จากนั้นจึงเปิดเทปเพลงให้ทุกคนฟังแล้วให้เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรีอย่างอิสระ แต่เมื่อได้ยินเสียงนกหวีดให้ทุกคนทำท่าเลียนแบบสัตว์ที่ครูกำหนดให้โดยเน้นที่ความแปลกไม่ซ้ำแบบใคร
3. ครูกำหนดให้นักเรียนทำท่าเลียนแบบช้าง กระต่าย ปลา และงู ตามลำดับ
4. ครูสังเกตและจดบันทึกรายชื่อเด็กที่ทำท่าเลียนแบบสัตว์ที่กำหนดให้ได้แปลกไม่ซ้ำแบบใคร เป็นผู้ที่ชนะ (ไม่จำกัดจำนวน)

ประเมินผล

1. สังเกตจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดเขียนแบบทำทางของสัตว์ที่กำหนดให้มีความแปลกของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดเพิ่มเติมรายละเอียดในการเขียนแบบทำทางของสัตว์ที่กำหนดให้มีความแปลกของนักเรียน

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 7

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม แม่ไก่ออกไป

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง
หลาย ๆ ความคิด
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความ
แปลกใหม่
3. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการตกแต่งเพิ่มเติมและขยาย
รายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้ให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

1. เพลงแม่ไก่ออกไป
2. กระดาษหนังสือพิมพ์
3. เทปใส
4. ลูกโป่งปอง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูนำขนไก่และไข่ไก่ใส่ไว้ในถุงที่ปิดมิดชิด จากนั้นจึงให้นักเรียนล้วง แล้วถามว่า
สิ่งที่อยู่ในถุงคืออะไร

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูสอนร้องเพลงแม่ไก่ออกไปโดยร้องให้นักเรียนฟังก่อนจากนั้นจึงให้ร้อง
ตามที่ละวรรคจนร้องได้คล่อง
3. ครูแจกอุปกรณ์กลุ่มละ 1 ชุด ประกอบด้วย กระดาษหนังสือพิมพ์ เทปใส และ
ลูกโป่งปองพร้อมกับให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแข่งขันกันทำชุดแม่ไก่ออกไปให้แปลกใหม่
ไม่ซ้ำแบบใครเพื่อให้ตัวแทนกลุ่มไปแสดงมาเต้นประกอบเพลง ภายในเวลา 15 นาที
4. กลุ่มใดทำชุดแม่ไก่ออกไปได้สวยแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใครเป็นผู้ชนะ

ประเมินผล

1. สังเกตจากการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดของนักเรียน
2. สังเกตจากการคิดออกแบบชุดจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สังเกตจากการคิดตกแต่งและเพิ่มเติมรายละเอียดของชุดที่ออกแบบให้แปลกใหม่ของนักเรียน

เพลงแม่ไก่ออกไป (ลัดดา นิละมณี)

กระต๊าก กระต๊าก แม่ไกร้อง

ประกาศก้อง คูชิ ไช้ของฉัน

ลูกกลมเกลี้ยง สวยไหม ผิวเป็นมัน

ไม่นานวัน ก็จะฟัก ออกเป็นตัว

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 8

วันที่	เดือน	พ.ศ.	เวลา
ชื่อกิจกรรม	ฝนเยยฝนตก		
จุดประสงค์			

1. เพื่อให้ นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบ
2. เพื่อให้ นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเลียนแบบเสียงและท่าทางจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่
3. เพื่อให้ นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้ให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

1. เพลงฝนตก
2. เทปเพลง

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

จํานนำ

ครูร้องเพลงฝนตกให้นักเรียนฟังแล้วถามว่าทำไมกับกับเขี่ยจิงดีใจที่ฝนตก แล้วทำไมกับกับไก็จิงไม่ชอบฝนตก

จํานกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มแทนฝนตก ฟ้าร้อง ฟ้าผ่า ลมพายุ และกบแล้วอธิบายว่าถ้าครูให้สัญญาณ เช่น ฟ้าร้อง ก็ให้กลุ่มที่เป็นตัวแทนของฟ้าร้องทำท่าและเลียนเสียงฟ้าร้อง ส่วนกลุ่มอื่นให้หยุดนิ่ง
3. ครูเปิดเพลงบรรเลงให้ทุกคนเคลื่อนไหวตามอิสระ จากนั้นจึงให้สัญญาณต่าง ๆ ของแต่ละกลุ่มสลับไปมาจนครบทุกกลุ่ม
4. นักเรียนคนใดของแต่ละกลุ่มทำท่าและเลียนเสียงได้แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครได้เป็นผู้ชนะ โดยครูจะเป็นผู้สังเกตและจดบันทึก

ประเมินผล

1. สัมผัสจากการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบของนักเรียน
2. สัมผัสจากการคิดทำทางและเขียนแบบเสียงจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน
3. สัมผัสจากการคิดเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดในการทำและเขียนแบบเสียงจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่ของนักเรียน

เพลงฝนตก (ลัดดา นีละมณี)

เมฆฝนลอยมา บอกว่าฝนจะตก เขียดกบดีใจ
นกไก่อีร่าห้าม เมฆถามทำไม แมวตอบแทนไป ไม่ชอบฝนตก

แผนการจัดกิจกรรมดนตรี

ครั้งที่ 9

วันที่ เดือน พ.ศ. เวลา

ชื่อกิจกรรม แต่งเพลงผลไม้

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มในการคิดเพิ่มเติมจากสิ่งที่กำหนดให้มีความแปลกใหม่
2. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดละเอียดลออในการเพิ่มเติมและขยายรายละเอียดจากสิ่งที่กำหนดให้แปลกใหม่

อุปกรณ์

เพลงมะม่วง-มะละกอ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเรื่องผลไม้ที่นักเรียนชอบและไม่ชอบพร้อมทั้งอธิบายถึงประโยชน์ของผลไม้

ขั้นกิจกรรม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่ม
2. ครูร้องเพลงมะม่วง-มะละกอให้นักเรียนฟัง จากนั้นจึงให้นักเรียนร้องตามทีละวรรคจนร้องได้คล่อง
3. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันแต่งเพลงผลไม้ขึ้นมากลุ่มละ 1 เพลงโดยใช้เนื้อเพลงแบบเดียวกับครูแต่ให้เปลี่ยนชื่อผลไม้และคิดทำประกอบเพลงด้วยโดยเน้นที่ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร ภายในเวลา 15 นาที
4. เมื่อครบกำหนดเวลา ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มออกมาร้องเพลงและทำทำประกอบเพลงทีละกลุ่มจนครบทุกกลุ่ม