



บรรณาธิการ

ภาษาไทย

หนังสือ

กิติยศ บุญชื่อ. "นิทานกับ เครื่องประภกอบ" ในกลวิธีสอนจริยศึกษาและการสอนแห่งคุณธรรม  
ในการสอนความหลักสูตรประถมศึกษา. หน้า 90 - 97. คณาจารย์คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรณาธิการ กรุงเทพมหานคร : สภायุวหุทธิสมาคม  
แห่งชาติ ในพระบรมราชูปถัมภ์, 2527.

เกศินี โชคิกเสถียร. ทุนเชิดมือ. กรุงเทพฯ : สุริยาสารสน, 2524.

เกียรติวรรณ อมาดายกุล. โรงเรียนมืออาชีวะแบบนี้. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์,  
2529.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. การจัดบริการศูนย์เด็กก่อนวัยเรียน.  
กรุงเทพฯ : เอราวัณการพิมพ์, 2523.

แผนการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2520. กรุงเทพฯ : อักษรบัณฑิต, 2520.

ชาตรุวงศ์ อาจารย์. คู่มือลือการเรียนกิจกรรมลักษณะทุน. พระนคร : โรงพิมพรุ่งเรืองรัตน์,  
2522.

จินดา ใบกาญจน์. "นิทานเรื่องสองพี่น้อง." ใน คู่มือการสอนวิชาภาษาไทยชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 2 เล่ม 1, หน้า 33 & 34. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพ  
มหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2522.

จิระประภา บุญนิคย์. ช่วยเด็กให้ชอบอ่าน. ภาควิชาการอนุบาลศึกษา คณะวิชาครุศาสตร์  
วิทยาลัยครุสุวนคุสิต, 2530.

ทุนการท่าและวิธีใช้. พระนคร : สำนักพิมพ์ป้ามยา, 2522

ธรรมรงค์ กินาววงศ์. การศึกษาเด็ก. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์พิษณุโลก, 2526.

ฉบับรวม อุทาภินันท์. บทสรุปค์การทำนั่งสือสำหรับเด็ก. กรุงเทพมหานคร : เจริญรัตน์ การพิมพ์, 2527.

ชัยยงค์ พรมวงศ์. "วรรณกรรมและลีลาศในสื่อมวลชน." ใน เอกสารการสอนชุดวิชาวรรณกรรมและลีลาศระดับปฐมวัย หน่วยที่ 15 กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2527.

ชุมิมา สจานันท์. หนังสือเพื่อลูก. กรุงเทพมหานคร : สุจริตการพิมพ์, 2529.

ชุมพล อะหาลี. นิทานเรื่องหนูอยู่อาศัย. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ป้าย,

(ม.ป.ป.).

พสุมา อชาติรัฐ. วรรณคดีเบรียบ เทียบเบื้องต้น. กรุงเทพมหานคร : สหวิทยกษา,

2521.

บันลือ พฤกษาวน. วรรณกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช, 2521.

ประคง กรณสูตร. สถิติเพื่อการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์. ปทุมธานี : บริษัทศูนย์หนังสือ  
ดร. ศรีสิงห์, 2528.

ประดิษน์ อุปรัชย. "สื่อการสอนกับเด็กระดับปฐมวัยศึกษา." ใน เอกสารการสอนชุดวิชาคุณิติกรรมสื่อการสอนระดับปฐมศึกษา หน่วยที่ 1 กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัย  
สุโขทัยธรรมราช, 2525.

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. "พัฒนาการเด็ก." ใน เอกสารการสอนชุดวิชาคุณิติกรรมวัยเด็ก หน่วยที่ 1 กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2525.

พรพิพัฒน์ วนโภภินทร์. นิทานละครและหนุ่นสำหรับเด็ก. วิทยาลัยครุศาสตร์วิทยาลัจจารณ์.  
ฝ่ายเอกสารคำรา สำนักส่งเสริมวิชาการ, 2530.

พชรี ผลโยธิน. "การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์." ใน เข้าใจเด็กก่อนวัยเรียน เล่ม 2  
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์เจริญผล, 2526.

พูนสุข บุญย์สวัสดิ์. "ลือพัฒนาสติดบัญญาและความคิดครเรื่องสร้างสรรค์ระดับปฐมวัย."

ใน เอกสารการสอนชุดดิจิชาลีของการสอนระดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 7

กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช, 2527.

มา嘲รุ อินูกะ. ขอให้ถึงอนุบาลก์สายเลี้ยงแล้ว. เแปลโดย อีระ สุนิตร และ พรอนงค์ นิยมคำ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์หม้อชาวบ้าน, 2528.

รัญจวน อินทรกำแหง. วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น. พิมพ์ครั้งที่ 2 พระนคร : ดวงกมล, 2521.

ลัตตา นีลະมนี. คุณครูอนุบาล เตรียมสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตบูรณาการตามแนวทางการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2 พฤทธศักราช 2522. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์บรรณกิจ, 2529.

ลัตตา เพมทานนท์. "การเล่านิทาน." ใน รายงานการประชุมปฏิบัติการเพื่อส่งเสริมนิสัยรักอ่าน. หน้า 238 - 241. กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2528.

ลจำนวน, นามแฝง. นิทานแสนสำราญ. กรุงเทพมหานคร : บันดาลสาสน, 2515.

วานี ฐานนวนวงศานติ. กิจกรรมสำหรับห้องสมุด. กรุงเทพฯ : ໂໂເດຍນສිකර, 2521.

วิชาการ, กรม. คู่มือการสอนวิชาภาษาไทย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เล่ม 1. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2522.

รายงานการประชุมปฏิบัติการณรงค์เพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว, 2528.

สมหญิง กลั่นศิริ. คำสอนประกอบคำบรรยาย โสดหัศนศึกษาเบื้องต้น ศล 318. ภาควิชา หลักสูตรและวิธีสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2521.

สารประเสริฐ, พระ. รวมนิทานโดย นาคประทีป (นามแฝง). พระนคร : ศึกษาดอย, 2515.

สุจินดา อัศวไชยชาญ. นิทาน เรื่องวันเกิดของเตี๊ยบ. กรุงเทพมหานคร : สุวิริยาสาร์น,

2528.

สุนทรฯ จังพิชาญวิชัย. นิทาน เรื่องเจ้าเย็นแสนรัก. กรุงเทพมหานคร : ชีรสาร์น,  
(ม.ป.ป.)

อ. สนิทวงศ์, (นามแฝง). นิทานข้างหมอน. กรุงเทพมหานคร : บูรพาสาร์น, 2521.

อรุณฯ ยุทธวงศ์. "การแสดงทุ่นสำหรับเด็กปฐมวัย." ใน เอกสารการสอนชุควิชา  
วรรณกรรมและลีลาศศิลป์ดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11 กรุงเทพมหานคร :  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

อาจอง ชุมสาย ณ อยุธยา, ดร. และ คณ. "การศึกษา เรื่องคุณค่าความเป็นมนุษย์."  
จัดทำโดยมูลนิธิสตดยาใส ราชดำเนิน พระนคร : ม.ป.ป.

อาจารี รังสินันท์. "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย" ใน เอกสารการสอน  
ชุควิชาการสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตดับปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 11  
กรุงเทพมหานคร : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2527.

\_\_\_\_\_。ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร : ธนาคารพิมพ์, 2528.

บทความ

ชัยพงศ์ เจริญพรนิชย์กุล. "หุ่นกันเด็กอนุบาล." รักลูก 4,48 (มกราคม 2530) :

108 - 111.

ไชดิ เพชรรื่น. "ความคิดสร้างสรรค์." สารการวัดผลการศึกษา (กันยายน - ธันวาคม 2522) : 95 - 103.

ประลิทธี ม้าคลี. "ความคิดสร้างสรรค์." วิชาฯ 1 (ธันวาคม - กุมภาพันธ์ 2519) : 19.

พระจันทร์ จันทวินล. "การเล่นงานสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน." รักลูก 4,41 (มิถุนายน 2529) : 103 - 105.

รัชนี ศรีไพรวรรษ. "การเล่นงานและเล่าเรื่อง." สื่อภาษาชุมชนภาษาไทยของครุศาสตร์ 3 (เมษายน 2516) : 37 - 41.

เฉลิม อานันทน์. "สอนลูกอย่างไรให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์." แม่และเด็ก 11,193 11,193 (มีนาคม 2531) : 34.

วัลย์ วัลตอร์รัตน์. "ส่งเสริมห้องสมุดด้วยการเล่นงาน." สารการศึกษาผู้ใหญ่ 9,53 (22 - 26 กรกฎาคม - สิงหาคม 2513) : 22 - 26.

ศ. ศุภนิยตร, (นามแฝง). "การเล่นงานสำหรับเด็กปฐม." ประชาศึกษา 30,11 (มิถุนายน 2522) : 28 - 32.

ศิริกาญจน์ โภสุขก. "การเล่นงานเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์แก่เด็กก่อนวัยเรียน." ประชาศึกษา 29,4 (พฤษจิกายน 2520) : 37 - 39.

\_\_\_\_\_. "สอนเด็กด้วยหุ่น." วิทยาสาร 30(1),61 (มกราคม 2522) : 10 - 11.

สมบูรณ์ ศิงค์มานันท์. "การเล่นงานและการอ่านหนังสือให้เด็กฟัง." คห.เศรษฐศาสตร์ 24 (กันยายน 2522) : 31 - 38.

อวราท เจษฎ์ สุขสาสนี. "ความคิดสร้างสรรค์." วารสารไปรษณีย์ไทย

(พฤษภาคม 2530) : 15 - 17.

อาจารี รังสินันท์. "การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์." วารสาร กทม. ๙.๗ (มีนาคม 2528) : 29.

### เอกสารอื่น ๆ

กันยา ประสงค์เจริญ. "ผลการใช้เทคนิค "แม่แบบ" เพื่อพัฒนาวินัยในคน เองด้านความรู้สึก "รับผิดชอบ." ปริญญาดิษณธุรกิจการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2525.

การฝึกหัดครู, กรม. รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล - ป.4. กรุงเทพ : หน่วยศึกษานิเทศ กรมการฝึกหัดครู, 2521.

รายงานการวิจัย เรื่องความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา. กรุงเทพ : หน่วยศึกษานิเทศ กรมการฝึกหัดครู, 2523.

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. ชุดฝึกอบรมด้วยตนเองในโลกแห่งสินค้า เล่มที่ 11. กรุงเทพมหานคร : สำนักงานโครงการฯ รับความช่วยเหลือ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ, 2528.

จิตรกรณ์ เดเมียกุล. "การศึกษา เปรียบเทียบสมรรถภาพในการพัฒนาทักษะของเด็กปฐมวัย โดยการใช้รูปภาพและทุนเมืองประกอบ." ปริญญาดิษณธุรกิจการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2531.

ฉวีวรรณ จันดาพล. "การเปรียบเทียบความเข้าใจความหมายของคำนามและความคงทนในการจำโดยการใช้รูปภาพการเล่านิทานและปรีศนาคำทาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาระดับที่ 1." ปริญญาดิษณธุรกิจการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำปี 2525.

ชาญชรังค์ พรุ่งโภจัน. "ผลของการ เล่นของเด็กต่อความคิดสร้างสรรค์ของ เด็กปฐวัย."

วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

2530.

ชื่นจิต การบุญ. "อิทธิพลของการฝึกความสามารถทางการคิดแบบบูรณาissan ที่มีต่อความคิด  
สร้างสรรค์และการแก้ปัญหา เฉพาะหน้าของเด็กก่อนวัย เรียน." ปริญญาการศึกษา  
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ ประสารมิตร, 2525.

ทวีศักดิ์ บุญฤทธิ์. "การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการ เล่นมีหานที่มีรูปแบบต่าง ๆ  
ต่าง ๆ กัน ของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 1." ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ ประสารมิตร, 2526.

อนพร. สมบูรณ์นาท. "การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กที่เล่น  
กับเพื่อน ที่เล่นกับแม่ และที่เล่นเอง." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย, 2529.

บุญพา เว่องรอง. "การเปรียบเทียบความคิดรวบยอด เชิงจริยธรรมของนักเรียนชั้นประถม  
ศึกษาระดับสามที่เรียนด้วยกิจกรรมการ เล่นมีหานกับกิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ."  
วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,  
2521.

ประภา ภูวัน. "การทดลอง เปรียบเทียบผลของการเรียนรู้ข้อความจริงในวิชาชีววิทยาศาสตร์  
จากการใช้สไลด์กับรูปภาพประกอบการสอน." ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ ประสารมิตร, 2515.

บริชา ภาโน. "การศึกษาความคิดสร้างของนักเรียนชั้นประถมศึกษาระดับ 5 ในโรงเรียนชุมชน  
โรงเรียนในโครงการพัฒนาประชุมริป้าดาย โรงเรียนในโครงการ อาร์ ไอ ที  
และโรงเรียนแบบธรรมชาติ" วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2526.

พงษ์จันทร์ อุ่น เป็นสุข. "การศึกษารูปแบบการ เล่นมีหานที่ล่งผลต่อความสามารถในการฟังและ  
ความคงทนในการจำ วิชาภาษาไทย ของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 2." ปริญญาการศึกษา  
การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ ประสารมิตร, 2525.

พระมารินทร์ สุทธิจิตตะ. "การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนการสร้างภาพโดยการใช้และไม่ใช้รูปเรขาคณิต เป็นสื่อ." วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

พรีเม่เพรา นิตย์. "ผลการใช้หนังสือภาพที่มีตัวละครเป็นสัตว์กับหนังสือภาพที่มีตัวละคร เป็นคน ต่อคุณธรรมความเอื้อเพื่อเพื่อแห่งของผู้อ่าน 2 กลุ่มอายุ." ปริญญา妮พนธ์การศึกษา มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2526.

พิมพ์พิไล ทองไพบูลย์. "การเปรียบเทียบการเรียนรู้พฤติกรรม เอื้อเพื่อของเด็กจากตัวแบบในนิทานประกอบการ กับตัวแบบในนิทานประกอบทุน." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

พุนศรี ศันภิร์ปกรณ์. "ประโยชน์ของทุนนำไปสู่การอ่าน." จาก การประชุม เชิงปฏิบัติการ โครงการบริหารวิชาการสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ในชุมชนชนบท จัดโดย สำนักวิทยบริการ และภาควิชาบรรณาธิการรักษ์ศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาสารคาม ระหว่างวันที่ 6 - 10 กรกฎาคม 2530.

ภูวดล เดชะอิงฤร. "การเชิดหุ่นหนังตะลุง เป็นสื่อกลาง เพื่อพัฒนาจริยธรรมด้านความซื่อสัตย์ ของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 5." ปริญญา妮พนธ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร, 2525.

ริงลักษณ์ มหาวินิจฉัยนตรี. "การใช้ภาพในการสอนคำศัพท์ภาษาไทยในโรงเรียนชนบท ชั้นประถมศึกษาตอนต้น." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2517.

วรรษนิภา เพ็ญศรี. "ประโยชน์ของนิทานที่ลับ เสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2528.

วิชาการ, กรม. สู่รายงานการประชุมปฏิการเพื่อส่งเสริมนิสัยรักการอ่าน.

ระหว่างวันที่ 21 ตุลาคม - 13 ธันวาคม 2528. กรุงเทพมหานคร :

โรงพิมพ์คุณสภาจาราภร้า, 2528.

สมเด็ช สเนสง. "การทดลองการสอนยกระดับ เทคโนโลยีจิริธรรมของนักเรียนชั้น มัธยมปีที่ 6." บริษัทนานาพิมพ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทร์ วิทยาเขตวิทยาลัย ประจำปี 2524.

สาคินี บุโรดม. "การสร้างแบบฝึกหัดภาษาไทย เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย" วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2522.

ฤกษ์ ปรีชาธรรม. "ความคิดสร้างสรรค์ ความเงางาม แล้วลักษณะความเป็นผู้นำของเด็ก ที่ประพฤติตามและเด็กที่ประพฤติขัดกับสังคม." บริษัทการศึกษามหาบัณฑิต วิทยาลัยวิชาการศึกษาประจำปี 2515.

สุนีย์ ชินศักดิ์ชัย. "การทดลองใช้หุ่น เชิดมือ เป็นแบบแผน เพื่อพัฒนาจิริธรรมด้านความเอื้อเพื่อ ของเด็กชั้นประถมปีที่ 2." บริษัทนานาพิมพ์การศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัย ศรีนครินทร์ ประจำปี 2525.

สุปรียา โภจน์สวัสดิ์. "หนังสือภาพที่เหมาะสมสำหรับเด็กในระดับอนุบาล." วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2521.

สุมิตร เจริญวาลิน. "การเปรียบเทียบลักษณะของการศึกษาเรื่องที่มีผลต่อความเข้าใจ ในการฟังของเด็กนักเรียน" วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ภาควิชาโสตทัศนศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

อุดมลักษณ์ ฤทธิพิจิตร. "การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์" เอกสารประกอบการสอนวิชา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. ภาควิชาประถมศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2529.

Books

Anderson, Ronald A. and Others. Developing Children's Thinking Through Science. New Jersey : Prentice-Hall Inc., 1970.

Gale, Raymond F. Developmental Behavior : A Humanistic Approach. New York: The MacMillan Company, 1960.

Gerlach, Vernon S. and Ely, Donald P. Picture and Visual Perception. New York, Harper 1971.

Guilford, J.P. The Nature of Human Intelligence. New York : McGraw-Hill Book Co., 1967.

Livo, Norms J. and Rietz, Sandra A. Storytelling Process and Practice. Littleton, Colorsdo : Libraries Unlimited, Inc., 1986.

Strom, Robert D. Psychology for the classroom. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1969.

Torrance, E.P. Education and the Creative Potential. Minneapolis: The Lund Press, Inc., 1963.

. Encouraging Creativity in the classroom. WMO Brown Company Publish, 1973.

. Guiding Creative Talent. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall, Inc., 1962.

Wallach, Michael and Kogan, Nathan. Mod of Thinking in young Children. New YOrk : Holt Rienhart and Winston Inc. 1965.

Westcott, Smith. Child Development and Personality. New York: Harper and Brothers, 1967.

Wittich, Walter A. and Schuller, Charles F. Audio-Visual Materials.

2nd. ed New York : Harper and Brothers Publisher, 1957.

\_\_\_\_\_. Instruction Technology. New York:Harper and Row 1973.

Articles

Dale, Edgar. "Still Pictures" Audio Visual method in teaching.

New York : Holt Rinehart and Winston, 1963: 243.

Dixon, David; James, Johnson; and Eli Saltz. "Training Disadvantaged Preschoolers on Various Fantasy Activities Effects on Cognitive Functioning and Impulse Control," Child Development. Wayne State University, 2 (June 1977) : 367-379.

French, John E. "Children's Preference for picture of pictorial Pattern." The Elementary School Journal 53(October 1952). 90-95.

Rogers, C.R. "Toward a Theory of Creativity." Creativity (May, 1970) : 146.

ภาครัฐบาล

ภาคผนวก ก

รายการผู้ทรงคุณวุฒิ

1. รองศาสตราจารย์ ลัคดา นีละมี  
อาจารย์พิเศษภาควิชาประถมศึกษา สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย  
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. รองศาสตราจารย์ ดร.อารี รังสินันท์  
อาจารย์ประจำภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา และศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประจำสามัญศิร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มะลิวัลย์ สุบไพร  
อาจารย์ประจำชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2  
โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ฝ่ายประถม)
4. อาจารย์ จิระประภา บุญยนิตย์  
อาจารย์ประจำภาควิชาการอนุบาลศึกษา สาขาวิชาลัยรัตนโกสินทร์ สวนศูนย์
5. อาจารย์ อัจจนา อิศรางกูร ณ อยธยา  
อาจารย์ประจำชั้นอนุบาลกลุ่ม 3 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

## ภาคผนวก ข

## การคำนวณค่าทางสถิติ

## 1. การคำนวณหาค่าความเที่ยงของแบบทดสอบ

คำนวณหาความเที่ยงของแบบทดสอบ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหลัมพันธ์จากผลคูณของคะแนนแบบเพียร์สัน (Pearson's product moment correlation coefficient)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2] [N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \text{สัมประสิทธิ์สหลัมพันธ์}$$

$XY$  = ผลคูณระหว่างคะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของข้อมูลสองชุด

$X$  = คะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวแรก

$Y$  = คะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวที่สอง

$X^2$  = กำลังสองของคะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวแรก

$Y^2$  = กำลังสองของคะแนนองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ตัวที่สอง

$N$  = จำนวนนักเรียน

## 1.1 หาค่าสัมประสิทธิ์สหลัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดคล่องแคล่วกับความคิดเรื่ม

X คือคะแนนความคิดคล่องแคล่ว

$$X = 849$$

$$(\sum X^2) = 13,951$$

$$\sum XY = 9,667$$

Y คือคะแนนความคิดเรื่ม

$$\sum Y = 580$$

$$(\sum Y^2) = 6,844$$

$$N = 60$$

แทนค่าลงในสูตร

$$r_{xy} = \frac{60 \times 9,667 - 849 \times 580}{\sqrt{[60 \times 13,951 - (849)^2][60 \times 6,844 - (580)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{87,600}{\sqrt{116,259 \times 74,240}} \\
 &= \frac{87,600}{92,903.5422} \\
 &= 0.943
 \end{aligned}$$

1.2 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนความคิดคล่องแคล่วกับความคิด

ละ เอียงดลออ

X คือ คะแนนความคิดคล่องแคล่ว

$$X = 849$$

$$(\sum X^2) = 13,951$$

$$\sum XY = 6,008$$

Y คือคะแนนความคิดละ เอียงดลออ

$$Y = 372$$

$$(\sum Y^2) = 2,782$$

$$N = 60$$

แทนค่าลงในสูตร

$$\begin{aligned}
 r_{xy} &= \frac{60 \times 6,008 - 849 \times 372}{\sqrt{[60 \times 13,951 - (849)^2] [60 \times 2,782 - (372)^2]}} \\
 &= \frac{44,652}{\sqrt{116,259 \times 28,536}} \\
 &= \frac{44,652}{57,598.3231} \\
 &= 0.775
 \end{aligned}$$

1.3 หาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ระหว่างความคิดเริ่ม กับ ความคิดละ เอียงดลออ

X คือ คะแนนความคิดเริ่ม

$$X = 580$$

$$(\sum X^2) = 6,844$$

$$\sum XY = 4,159$$

Y คือ คะแนนความคิดละ เอียงดลออ

$$\sum Y = 372$$

$$(\sum Y^2) = 2,782$$

$$N = 60$$

$$r_{xy} = \frac{60 \times 4,159 - 580 \times 372}{\sqrt{[60 \times 6,844 - (580)^2] [60 \times 2,782 - (372)^2]}}$$

$$\begin{aligned}
 &= \frac{33,780}{74,240 \times 28,536} \\
 &= \frac{33,780}{46,027.3032} \\
 &= 0.734
 \end{aligned}$$

2. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนก่อนการทดลอง

ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแปรค่าระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านก่อนการทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2 โดยการทดสอบค่า t (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{(N_1 + N_2) - 2} \cdot \left(\frac{1}{N_1} + \frac{1}{N_2}\right)}}$$

$\bar{x}_1$  = ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดแต่ละด้าน (ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละ เอียดล่อ) ของกลุ่มทดลองที่ 1

$\bar{x}_2$  = ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดแต่ละด้านของกลุ่มทดลองที่ 2

$N_1$  = จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 1

$N_2$  = จำนวนนักเรียนในกลุ่มทดลองที่ 2

## ก. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\bar{x}_1 = 16$$

$$\bar{x}_2 = 16.333$$

$$\sum x_1^2 = 4,320$$

$$\sum x_2^2 = 4,503$$

$$N_1 = 15$$

$$N_2 = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$\begin{aligned} t &= \frac{16 - 16.333}{\sqrt{\frac{4320 + 4503}{(15+15)-2} \times \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right)}} \\ &= \frac{-0.333}{6.482} \\ &= -0.051 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(15+15-2) = 28 t มีค่า 2.048 ค่า t ที่คำนวณได้  $-0.051 < 2.048$  ดังนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดคล่องแคล่วของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05

## ข. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดเริ่ม

$$\bar{x}_1 = 11.067$$

$$\bar{x}_2 = 11.467$$

$$\sum x_1^2 = 2,174$$

$$\sum x_2^2 = 2,322$$

$$N_1 = 15$$

$$N_2 = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{11.067 - 11.467}{\sqrt{\frac{2174 + 2322}{(15+15)-2} \times \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right)}} \\
 &= \frac{-0.400}{4.6270} \\
 &= -0.086
 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(15+15-2) = 28 t มีค่า 2.048 ค่า t ที่คำนวณได้ -0.086 < 2.048 ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ เริ่มของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05

ค. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของคะแนนความคิดละ เอียดลออ

$$\begin{array}{ll}
 \bar{x}_1 = 7.200 & \bar{x}_2 = 7.533 \\
 \sum x_1^2 = 864 & \sum x_2^2 = 987 \\
 N_1 = 15 & N_2 = 15
 \end{array}$$

$$H_0 : \mu_1 = \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{7.200 - 7.533}{\sqrt{\frac{864 + 987}{(15+15)-2} \times \left(\frac{1}{15} + \frac{1}{15}\right)}} \\
 &= \frac{-0.333}{2.9689} \\
 &= -0.112
 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(15+15-2) = 28 t มีค่า 2.048 ค่า t ที่คำนวณได้ -0.112 < 2.048 ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดละ เอียดลออ ของการทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองของทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05

3. ทดสอบความมีนัยสำคัญของคะแนนหลังการทดลอง

ทดสอบความมีนัยสำคัญของความแตกต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ  
ทั้ง 3 ด้าน หลังการทดลองของทั้ง 2 กลุ่ม โดยการทดสอบค่า t (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$D$  = ผลค่างของคะแนนหลังการทดลองของความคิดแต่ละด้าน (ความคิด  
คล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดลະเอียคลอ) ของกลุ่มทดลอง  
ที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2

$\sum D^2$  = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดแต่ละด้านหลังการ  
ทดลองของกลุ่มทดลองที่ 1 กับกลุ่มทดลองที่ 2

$N$  = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\sum D = 2 \quad \sum D^2 = 902$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$= \frac{2}{\sqrt{\frac{15 \times 902 - (2)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{2}{31.07709}$$

$$= 0.064$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df(N-1) = 14 มีค่า 2.145 ค่าที่คำนวณได้ 0.064 < 2.145

ดังนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดคล่องแคล่วของทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า การเล่าเรียนทั้ง 2 รูปแบบ ส่งผลต่อความคิดคล่องแคล่วไม่แตกต่างกัน

## ข. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดเห็น

$$\sum D = 2$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{2}{\sqrt{\frac{15 \times 488 - (2)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{2}{22.85982}$$

$$= 0.087$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df(N-1) = 14 มีค่า 2.145 ค่าที่คำนวณได้ 0.087 &lt; 2.145

ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็นของทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

แสดงว่า การเล่านิทานทั้ง 2 รูปแบบ ส่งผลต่อความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน

## ค. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดเห็น เอียงล้อ

$$\sum D = 6$$

$$\sum D^2 = 152$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$t = \frac{6}{\sqrt{\frac{15 \times 152 - (6)^2}{15-2}}}$$

$$= \frac{6}{12.66039}$$

$$= 0.474$$

ที่ระดับนัยสำคัญ .05 df(N-1) = 14 มีค่า 2.145 ค่าที่คำนวณได้ 0.474 &lt; 2.145

ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็น เอียงล้อของทั้ง 2 กลุ่ม ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

ที่ระดับ .05 แสดงว่า การเล่านิทานทั้ง 2 รูปแบบ ส่งผลต่อความคิดเห็น เอียงล้อไม่แตกต่างกัน

4. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของคะแนนก่อนการทดลองและหลังการทดลอง

4.1 ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์  
ตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มที่หั้งมีทางคุณวิเคราะห์  
โดยใช้ทุ่น โดยการทดสอบค่าที (t-test) จากสูตร

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

$D$  = ผลต่างของคะแนนความคิดแต่ละค้าน (ความคิดคล่องแคล่ว ความคิด  
ริเริ่ม ความคิดลະ เอียงคลื่ว) หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง  
ของแต่ละกลุ่ม

$D^2$  = ผลรวมของผลต่างยกกำลังสองของคะแนนความคิดแต่ละค้าน  
หลังการทดลองกับก่อนการทดลอง

$N$  = จำนวนนักเรียนในกลุ่ม

ก. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\sum D = 84$$

$$\sum D^2 = 1046$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$t = \frac{84}{\sqrt{\frac{15 \times 1046 - (84)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{84}{\sqrt{\frac{15 \times 1046 - (84)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{84}{24,834}$$

$$= 3.382$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้ 3.382 > 1.761  
ตั้งนั้นค่า เฉลี่ยของคะแนนความคิดคล่องแคล่วของ การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง  
และหลังการทดลอง แตกต่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการ  
ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น เมื่อได้ผ่านนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่น

#### ข. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดเรื่ม

$$\sum D = 54 \quad \sum D^2 = 514$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 < \mu_2$$

$$t = \frac{54}{\sqrt{\frac{15 \times 514 - (54)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{54}{18.504825}$$

$$= 2.918$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้ 2.918 > 1.761  
ตั้งนั้นค่า เฉลี่ยของคะแนนความคิดเรื่มของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง  
และหลังการทดลอง แตกต่างอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้าน  
ความคิดเรื่มสูงขึ้น เมื่อได้ผ่านนิทานด้วยการเล่าโดยใช้หุ่น

#### ค. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดละ เอียงคลื่อ

$$\sum D = 30 \quad \sum D^2 = 130$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0: \mu_1 < \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{150}{\sqrt{\frac{15 \times 2340 - (150)^2}{15-1}}} \\
 &= \frac{30}{8.6602540} \\
 &= 3.464
 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้ 3.464 > 1.761 ดังนั้นค่า เฉลี่ยของคะแนนความคิดคละ เอียงลดลงของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองแก้ค่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านความคิดคละ เอียงลดลงสูงขึ้น เมื่อได้พัฒนาด้วยการ เล่าโดยใช้หุ่น

4.2 ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ตามองค์ประกอบ 3 ด้านก่อนการทดลองและหลังการทดลองของกลุ่มที่พัฒนาด้วยการ เล่าโดยใช้รูปภาพ โดยการทดสอบค่าที่ (t-test)

ก. ทดสอบความมั่นยำสำคัญของความคิดคล่องแคล่ว

$$\begin{aligned}
 \sum D &= 81 & \sum D^2 &= 633 \\
 N &= 15
 \end{aligned}$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{81}{\sqrt{\frac{15 \times 633 - (81)^2}{15-1}}} \\
 &= \frac{81}{14.477} \\
 &= 5.595
 \end{aligned}$$

ที่ระดับความมั่นยำสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้ 5.595 > 1.761 ดังนั้นค่า เฉลี่ยของคะแนนความคิดคล่องแคล่วของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง และหลังการทดลองแก้ค่างกันอย่างมั่นยำสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการด้านความคิดคล่องแคล่วสูงขึ้น เมื่อได้พัฒนาด้วยการ เล่าโดยใช้รูปภาพ

บ. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดเห็น

$$\sum D = 50$$

$$\sum D^2 = 424$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$t = \frac{50}{\sqrt{\frac{15 \times 424 - (50)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{50}{16.60464}$$

$$= 3.011$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้

$3.011 > 1.761$  ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดเห็นของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เศกปรุณวัย มีพัฒนาการด้านความคิดเห็นสูงขึ้น เมื่อได้พัฒนาด้วยการเล่าโดยใช้รูปภาพ

ค. ทดสอบความมีนัยสำคัญของความคิดละ เอียงดลอห

$$\sum D = 19$$

$$\sum D^2 = 87$$

$$N = 15$$

แทนค่าลงในสูตร

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$= \frac{19}{\sqrt{\frac{15 \times 87 - (19)^2}{15-1}}}$$

$$= \frac{19}{8.2114902}$$

$$= 2.314$$

ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 df(N-1) = 14 t มีค่า 1.761 ค่าที่คำนวณได้

$2.314 > 1.761$  ตั้งนั้นค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดละ เอียงดลอหของการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการทดลองและหลังการทดลองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เศกปรุณวัยมีพัฒนาการด้านความคิดละ เอียงดลอหสูงขึ้น เมื่อได้พัฒนาด้วยการเล่าโดยใช้รูปภาพ

ตารางแสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ความของค์ประกอนทั้ง 3 ค้านก่อนการทดสอบและ  
หลังการทดลองของกลุ่มที่ผ่านนิทานค่ายการเล่าโดยใช้หุ่น

นักเรียนคนที่	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	ความคิด คล่อง แคล้ว	ความคิด รีเริ่ม	ความคิด ละ เอียค ล้อ	ความคิด คล่อง แคล้ว	ความคิด รีเริ่ม	ความคิด ละ เอียค ล้อ
1	28	20	9	26	16	11
2	27	20	8	25	18	11
3	20	17	11	27	15	10
4	21	13	8	23	15	12
5	16	14	10	23	17	12
6	18	12	9	14	10	9
7	14	11	9	19	14	9
8	15	9	8	21	17	9
9	13	7	8	22	16	9
10	13	9	6	27	19	7
11	13	9	4	15	10	6
12	12	7	7	15	12	7
13	12	8	3	33	19	9
14	11	5	5	19	11	7
15	7	5	3	15	11	10
รวม	240	166	108	324	220	138
เฉลี่ย	16	11.07	7.20	21.60	14.67	9.20
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	5.86	4.90	2.48	5.13	3.17	1.86



ตารางแสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ความองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านก่อนการทดลอง  
และหลังการทดลองของกลุ่มที่พัฒนาด้วยการเล่าโดยใช้รูปภาพ

นักเรียนคนที่	ก่อนการทดลอง			หลังการทดลอง		
	ความคิด คล่อง แคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียด ลออ	ความคิด คล่อง แคล่ว	ความคิด ริเริ่ม	ความคิด ละเอียด ลออ
1	30	24	12	38	27	12
2	25	19	9	34	17	7
3	23	16	11	28	21	11
4	19	11	11	20	10	9
5	16	13	12	23	22	13
6	19	12	8	23	17	11
7	15	12	8	18	11	13
8	16	11	5	21	10	7
9	14	9	8	28	22	10
10	12	8	8	22	14	8
11	13	10	5	18	12	8
12	14	7	5	18	14	9
13	11	8	5	12	11	6
14	10	6	4	15	9	7
15	8	6	2	8.	5	1
รวม	245	172	113	326	222	132
เฉลี่ย	16.33	11.47	7.53	21.73	14.80	8.80
ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน	5.98	5.00	3.11	7.89	6.06	3.12

## ภาคผนวก ค

แผนการเรื่องท่านเพื่อพัฒนาความติดสัมภาระสูงสุดโดยใช้หุ่น  
รีบอนบุลป์ที่ 2 ในการเรื่อง แพลงวันหัวเขียวกับเหตุในรื้นใหญ่ (รศ.สัตดา ฉีลุมพี ปุ่มคง)

ครั้งที่ 1 วันที่ 7 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความรุ่ง晦าย	ลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้	ส่อ	ประมณผล	หมายเหตุ
<p>1. เพื่อฝึกการสังเกต ศึกษา เหตุการณ์จากการถูกการแสวงหุ้น</p> <p>คอมพิวเตอร์ของนิทานก่อน การฟังหึงเรื่อง เป็นการลั่งเสรีมให้เด็กเกิดความคิด คล่องแคล่วและความติดสับ เสียทดสอบ</p> <p>1.1 ส่งเสริมความคิด ความคิดของเด็กในการตั้งสมมติฐาน หลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิด ได้อย่างรวดเร็วและมีริมมาพยายาม</p>	<p>1. กิจกรรมเริ่มต้น เล่านิทาน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรภิตหุ่นคอมพิวเตอร์ของนิทานคือ "ตอนที่ ๑.๙.๊ตตุ่ เดินอยู่ใกล้ ๆ กองขยะ มีแมลงวันบินมาตาม เนื้อตัวของ ๑.๙.๊ตตุ่"</li> <li>- หลังจากเดินผ่านล้วนๆ ตามเด็ก ๆ ว่า</li> <li>- เด็ก ๆ ว่ามีอะไรเกิดขึ้น</li> <li>- เด็ก ๆ ก็ดาว เด็กชายคนนี้จะเป็นอย่างไรต่อไป</li> </ul>	<p>- บุญชักแมลงวัน</p> <p>หัวเขียว ๕ ตัว</p> <p>- หุ่นอีว ๔ ตัว</p> <p>- แตงโม ๑ ตัว</p> <p>๑ จาน</p>	<p>1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>- แตงโมจำลอง</p>	

ความหมาย	ลักษณะนิยมในการเล่านิทาน	สืบ	ประเพิ่มผล	หมายเหตุ
1.2 ส่งเสริมให้เด็กติดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้	2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินจากการชูปุ่นประกอบการเล่านิทาน	2. ภาระร่วมระหว่างเล่าพิทาน - ครุ่เล่านิทานโดยใช้หุ่น ต้นนี้ “สรัสตีรัตน มนต์อือดดูดซูราศัยอัญชัญบูรพา” แห่งนั้น บริเวณหุ่น “มีกองขยะ เกส้านกลาด มของสกปรก และมีกลิ่นเหม็นไปทั่วเลยรัตน” (เชิดหุ่น ต.ช.ตุตติ ผูกกับเด็ก ๆ มีภาคองค์ขณะ เกส้านกลาด) และที่กองขยะนี้เอง มีดาวอุบัติอย่างหนึ่งมาตอมขยะกันเป็นจันวนมาก เด็ก ๆ ว่าเป็นตัวอะไร กะ แมลงวันพื้นเมือง	- หุ่นหุ่น แมลงวัน หัวเขียว 5 ตัว หุ่นนีโอด ต.ช.ตุตติ, คุณเย่ , คุณหม้อ , คุณนกน้ำ - ลากกองขยะ - แตงโม 1 จาน - เตียงนอน - หนอนวางแผนตัวหุ่น	2. เด็กสามารถคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจาก การแสดงของหุ่น ได้
ความนิยม	ลักษณะนิยมในการเล่านิทาน	สืบ	ประเพิ่มผล	หมายเหตุ

ความผูกพันหมาย	ลักษณะนองนandonในการเล่าพิทาน	สืบ	ประยุกต์	หมายเหตุ
กองขยะ	(ใช้ทุนแมลงวันหลาຍ ๆ ตัวมีน้ำตาออม วันหนึ่งเมื่อต้องกลับจากโรงเรียนเดินเข้า หมู่บ้าน บรรดาผู้ցแมลงวันมีน้ำอ่อนอยู่ท่า นริ เวลาชน นางตัวก็มีนมโคลนหนาและมีอ ของดีคุ้น)	(ใช้ทุนตุ๊กๆ เดินกลับเข้าหมู่บ้าน ผู้ցแมลงวัน นีมือตุ๊กๆ กลับถิ่นบ้านก็รู้สึกหิวมาก ตุ๊กๆ เห็นปี มนตอนก่องนายะแลบ เนื้อตัวหวานอ่องตุ๊กๆ) เมื่อตุ๊กๆกลับถิ่นบ้านก็รู้สึกหิวมาก ตุ๊กๆเห็นปี แดงในจานใหญ่ราษฎร์บุญไปต้องอาหาร จิงฟัง เครียดจะรับประทาน หันไปดูน้องผู้ցแมลงวัน ที่กำลังคอมแมลงไม้อยู่ก็ตกใจพากันมีน้ำไป ตุ๊กๆจึงนั่งรับประทานແထงไม่จนหมด (ใช้ทุนแมลงวันตามอาหารและมีน้ำ เนื่อง ตุ๊กๆน้ำนึ่งแหลบชุบมีน้ำทานแซงโง)		

ความนุ่งหมาย	ลักษณะนองในการเล่นพาน	สี	ประมูล	หมายเหตุ
	<p>หลังจากนั้นในงาน "เยี่ยมรับ ช่วงต้นคริสต์มาส" ตุ๊กตาปูนทองจัง เลย "เงินอ饱 ไปลูก โว...ถ่ายอุจจาระ ให้ลุงออกบานาเชียร์ แม่ต้องรีบมาลุกไปหา หมอนแล้วลับ" (ใช้ตุ๊กตาหัวใจห้อง ร้องให้เสียงดัง เรียกน้ำ แม่หุกับตุ๊กตาซึ้งแล้วอุ้มตุ๊กตา<sup>ไป</sup> โรงพยาบาล)</p> <p>คุณเยาตุ๊กตาไปถึงโรงพยาบาล คุณหมอได้ทำ การรักษาและช่วยตุ๊กตาไว้ได้สน แต่ตุ๊กตาก็คง นอนพักอยู่ที่โรงพยาบาลรายวัน (ใช้ตุ๊กตาหมอมาร่วมและรักษาตุ๊กตา)</p> <p>คนในบ้านไม่มาเยี่ยมตุ๊กตา แล้วก้า ๆ คัน ก็ติดที่ตุ๊กตาหายเจ็บ คุณหมอได้ออกกับคนใน</p>			

ความนุ่งหมาย	ลักษณะนิยมในการเล่นพาน	สีอ	ประับเมินผล	หมายเหตุ
	ทูบบันชั้นตอนในการเล่นพาน			
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิด และ เอียดลอดของความคิดคริเรียม	หูบบันน้ำ บริเวณบูบบันมีแม่กองขยาย แมลงวัน จังชักบุบบันทำให้เกิดเชื้อโรคครรภาระแรง เคราะห์ดีที่ หมอน้ำวายหรือไว้ได้พัน ( เรียกชื่นคุณธรรมซุกกับคนในหมู่บ้าน )	3. กิจกรรมหลังเล่นพาน	3. เด็กสามารถ ตอบคำถานแบบและแสดง ความคิดเห็นได้อย่าง คล่องแคล่ว	
3.1 เพื่อให้เด็กมีความ คิดอย่างแคล้วในการคิดหาคำตอบให้ได้ มากที่สุด	3.1 ครึ่งด้านทำให้เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้ - หูบบันน้ำในหมู่บ้านนี้จะมีแมลงวันมาก - สมมติว่าแมลงวันชุดได้ เด็ก ๆ คิดว่ามันจะพูดอะไรกัน ในขณะที่ห้อมก้องหอยบ ล๊ะ เอียดได้ - เด็ก ๆ คิดว่าจะมีวิธีการใดบ้าง	3.1 เพื่อให้เด็กมีความคิด คล่องแคล้วในการคิดเพื่อเตรียมในราย จะเอียดลองในการคิดเพื่อเตรียมในราย จะเอียดลอง	4. เด็กสามารถ คิดเพื่อเตรียมในราย จะเอียดได้ 5. เด็กสามารถ คิดในสิ่งที่แปลง形	3.2 ครูให้เด็กผสกนนเลือกทุน 1-2 หัว แล้วสับสนกับอกมาเข้าเรื่องหรือคิดคำๆๆ หัวเขียว 5 หัว หัวเขียว 5 หัว

ความรุนแรงหนทาง	ลักษณะขั้นตอนในการเล่านิทาน	สี	ประวัติเมือง	หมายเหตุ
3.3 เพื่อให้เด็กมีความศึกษาเรื่องในการศึกษาเพิ่มเติมและนวยความคิดให้แปลงกายใหม่	ให้ตอบกันให้แปลงแต่ก่อทำจ้างจากครรช.	-ทุนนิอ ดร.ตีตี้, ดูดนม, ดูนมอ, คนในหมู่บ้าน 5 คน	เด็กสามารถ เข้าหุ่นประกอบการ เล่าเรื่องได้	6. เด็กสามารถ เข้าหุ่นประกอบการ เล่าเรื่องได้
4. เพื่อให้เด็ก ๆ ได้ฝึกฝนความคิดคุยกันอย่างแคล่ว ความคิดตลอด เอียงดรอ แหลกความคิดเริ่มในการสร้างเรื่องราวด้วยภาษาไทย ให้คอมมูนิคัฟ หัวลະครາจจากนั้น ให้ภายในเวลาอีกหนึ่ง	ให้เด็กๆ ได้ฝึกฝน			

แผนการเรียนภาษาเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทุน  
ชั้นมูลนิธิที่ 2 เรื่อง ตามกันตาม (ไม่ปรากฏตามผู้แต่ง)

ครั้งที่ 2 วันที่ 9 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความรู้ใหม่	ลักษณะข้อตอนในการเล่นบทบาท	ส่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากภาพและของหุ้น หุ้นหนึ่งของนิทานก่อนการฟังห้องเรื่อง เป็นการสั่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด คล่องแคล่วและความคิดลับ เอียงกล้อง	<p>1. <u>กิจกรรมเริ่มต้นเล่าภาระ</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูใช้หุ้นตอนหนึ่งของนิทานคือ "ตอนที่ - หุ้นเมืองอาolin, ตอนคำรามได้อย่าง คล่องแคล้ว."</li> </ul> <p>ตามกันตามายืน เดียงกัน และพยายามเดินมาเห็น ใกล้ ๆ หลังจากนั้น ครูถามเด็ก ๆ ว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- หัวใจของคนนี้ลิงยืน เดียงกัน</li> <li>- เด็ก ๆ ลองเดาสิ่วต่อไปจะมีอะไร</li> </ul> <p>1.1 ส่งเสริมความคิดคล่อง แคล้วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิด ให้อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณมาก</p>	<p>1. เด็กสามารถ ตอบคำรามได้อย่าง คล่องแคล้ว.</p> <p>2. เด็กสามารถ ศึกษาเพิ่มในราย ละเอียด จากการดู การแสดงของหุ้นใน</p>		
2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุก สนานเพลิดเพลินจากการดูหุ้นประกอบ กิจกรรม	<p>1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิด เพื่อ เดินในรายละเอียดจากสิ่งเริ่มต้น ก่อนแก้ไข</p> <p>2. กิจกรรมระหว่างเล่าภาระ</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- หุ้นเมืองอาolin, ตาม</li> </ul>	

ความหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นนิทาน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>ตามกิมพานา เป็นเพื่อนรักกัน ทุกวัน หังส่องคนจะพาภันไปปิดกันปลาตามแม่น้ำค่าสอง ต่าง ๆ ที่มีปลาครุย หากครุยพูกปลา ให้มา เข้าจะแบ่งปลาภันแล้วน้ำกับส้ม ไม่มีงานคนละ เท่า ๆ กัน (เชิดหนูตามกันตามน้ำก้าสังหากปลา)</p> <p>แสดงทางสุกสันnan)</p> <p>อยู่มาวันหนึ่ง ตราอินกันทราบไปตกปลาตัวยก ในวันนั้นหงัวร้อน เข้าได้ปลาเพียงตัวเดียว ด้านจีบนหน่าว "ไม่รู้ว่าเป็นอย่างไร วันนี้ลง ไม่ตืปปลาหลาย ๆ ตัวเหมือนทุกคราว ฝ่ายตามอิน จึงพูดขันว่า "แต่ปลาที่ตกได้วันนี้ก็ตัวใหญ่ตัว เดียวเลยนะครับนี่ไปคุณลักษณะรึเปล่า"</p> <p>ตามาก็พูดว่า "ตราอินชุดใหญ่ต้องแล้ว"</p>	<p>- เนื้อตอกปลา</p> <p>2 อัน</p> <p>-ปลาซึ่งแบ่งได้ เป็น ๓ หกัน</p> <p>-มีคพลาสติก</p> <p>-แบ่งวางแผน</p>		

ความบุ่มหน่าย	ลักษณะนمونใน การ เล่นพาน	สืบ	ประวัติศาสตร์
	<p>ตั้งนั่น ตามอินจิง矗ต่อไปว่า " เอาลง เมื่อเรา จะแยกกันบ้านกันแล้ว เราถือเอามีดมาตัดแม่ง เท่า ๆ กัน เสีย เลย " ตามที่พูดชื่นว่า " เมื่อ แบ่งปลาออกเป็นสองห้อง ฉันขอเออน้ำหัวปลา นบ " ตามก็พูดว่า " แต่ถ้าไม่ซ่อนกินทาง旁 ปลา ฉันขอเออน้ำหัวปลาแก้แล้วกัน " ตามาจึง พูดชื่นว่า " เอ๊ะ กันนั้นถูกก่อนว่าผู้คนขอ เอาข้าวหัว ปลา ฉันต้องได้ทางหัวปลาสิ " ตามาก็พูดว่า "ฉันจะ เอาข้าวหัวปลา " ตามอินก็พูดว่า "ฉัน จะไม่เอาข้าวหัวปลา แต่ฉันจะ เอาข้าวหัวปลา "</p> <p>ตามอินกับตามา เที่ยงกันอยู่อย่างนี้โดยไม่รู้จะ สืบ ขณะนั้นคาดอุ่นหมาพอดี ไคซึ่นตามอินกับตามา เลี้ยงกัน เสียงดังดังจะรุนแรง ก็เดินเข้าไปแกะลง หาน แล้วพูดว่า " ฉันจะ เป็นกรรมการตัดสินให้</p>		

ความนุ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นท่า	สีอ	ประมีนผส	หมายเหตุ
	<p>จะ เอาจaise เนื่องด้วยตัดสินแล้วต้อง เกี่ยวพังผักน้ำ"</p> <p>ตามกับฐานากหอบว่า "ตกลง เราอยู่รัตน์คำตัดสินของท่าน ตีแล้วซึ่งด้วยได"</p> <p>(เชิดหนูท่านกับตามายืน เถียงกัน ตามยุเดนมาเห็นใกล้ ๆ)</p> <p>เมื่อพังสองยืนยอมตามลัญญาแล้ว ตามยุก เอามีที่ถือตัวมานั้น ตัดหัวปลาออกส่วนหนึ่ง และตัดหางปลาออกอีกส่วนหนึ่ง และชุดว่า "เจา ลับ มีทึ้งหัวปลาและหางปลาแล้ว ตามกับธนา เสือกไปไก่นลระชั้น ส่วนหางปลาบางส่วน เป็น กรรมการจึงห้องใจส่วนนี้ไป"</p> <p>(เชิดหนูท่านอยู่ตัดปลาออก เป็นส่วนท่อนเหลบ ห้อยห้อนกลางไป ตามกับตามายืนมองหน้ากัน)</p>			

ความผู้หมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นมีท่าน	สืบ	ประชุมผู้	หมายเหตุ
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคล่องแคล่ว และความคิด วิเคราะห์	<p>3. กิจกรรมหลังเลิกเรียน</p> <p>3.1 ครูดึงคำมาให้เด็กแสดงความ คิดเห็น ดังนี้</p> <p>3.1 เพื่อให้เด็กมีความคล่อง แคล่ว ในการคิดหากาด้อมให้ “คนาที่สุด คนป่า” และ “มา 1 ตัว หนูจะทำอย่างไร ให้เด็กช่วยกันตั้งชื่อ เรื่อง</p> <p>3.2 เพื่อให้เด็กมีความคิดสร้าง ในภารกิจเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แบกลาแทรกต่างกัน</p> <p>4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนความคิด คล่องแคล่ว ความคิดคละ เวียดล้อแหลก ความคิดสร้างในภารกิจ “เรื่องราวดี มาก” โดยช่วยเหลือผู้ล่วงจากผู้ไม่ ภายในเวลาที่กำหนด</p>	<p>3. เด็กสามารถ คอมภารานาได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>4. เด็กสามารถ ศึกษาสิ่งที่แบกลาแทก ต่างกันได้</p> <p>5. เด็กสามารถ ใช้หุ่นร่วงของภาร เจริญได้</p>	<p>3. เด็กสามารถ คอมภารานาได้อย่าง คล่องแคล้ว</p> <p>4. เด็กสามารถ ศึกษาสิ่งที่แบกลาแทก ต่างกันได้</p> <p>5. เด็กสามารถ ใช้หุ่นร่วงของภาร เจริญได้</p>	

แผนการ เลี่ยนท่านเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทุน

ชื่นอนุบาลที่ 2 นิทานเรื่อง “ใหญ่กับใจ (ฉบับรวม อุทาหรณ์ ผู้เดียว)

ครั้งที่ 3 วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความรู้ใหม่ๆ	สัตว์นั้นตอนในการเล่ามีนา	สี	ประวัติ	หมายเหตุ
<p>1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา</p> <p>เหตุการณ์จาก การแสดงของหุ้นหุ้น หนึ่งของนิทานก่อนการฟังเรื่อง เมื่อ การส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดกล่องแยก แคล้วและความคิดจะเป็นผลของการ</p>	<p>1. กิจกรรมเริ่มต้น เล่ามีนา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรชิคบุญตอนหนึ่งของนิทานศิว “ตอนที่โจรก็ร้องเท้า แล้วใหญ่ชนพอกโจร โดย คุณแม่ยืนอยู่ก็ การแสดงทางไม่พอใจ” หลัง จากนั้น ครรชิคเด็ก ๆ ว่า</li> </ul> <p>1.1 ส่งเสริมความคิดกล่อง แบ่งใน การตัดสูงต่ำ ทาง ทราย ๆ ความคิดโดยร่วดเรื่ด ร่วน มีปริมาณมาก</p>	<p>- ทุนสูง เท้าหมา</p> <p>- ทุนเมือง เทือกเขา ฯ</p> <p>- ศรีษะ</p> <p>- เด็ก ๆ คิดว่า เด็กผู้ชายจะดู เอียงทางซ้าย</p> <p>- แบบน้ำหนึ่งหัวหนุน</p> <p>- เรื่องจด โน้ตอย่างไรต่อไป</p>	<p>1. เด็กสามารถ ตอบคำถูกได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>2. เด็กสามารถ คิดเพื่อเพิ่มในรายละเอียด จากการถูกการ แสดงของหุ้นได้</p>	
<p>2. กิจกรรมระหว่าง เล่ามีนา</p> <p>เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการดูหนูประกอบการ เล่น ภาน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรชิค เล่ามีนาโดยใช้หุ้น ตั้งไว้</li> </ul>	<p>- ทุนสูง เท้าหมา</p> <p>- ทุนเมือง เทือกเขา ฯ</p> <p>- ศรีษะ</p>		

ความหมาย	ลักษณะนิยมในการเล่นพนัน	สีอ.	ประเพณีผล	หมายเหตุ
	<p>ใหญ่ๆ หมายพื้นที่รักษาไว้ ว่า "โจ"</p> <p>ใหญ่ กับ ใจ ซึ่กันมาก เวลาใหญ่ไม่เรียน โจรจะเข้ามาหมายกล้อ และใหญ่ยกจะชูกว่า "โจ" ลั่นไปลงบน อย่างชน อย่าเพี้ยวกด เบานของล็อก "</p> <p>ใหญ่กลับจากโรงเรียน ใจร่างเข้ามาหา "โจ" ลั่นกันลมหายใจ วันนี้ชินใหม่จัง" ใจแสดงความ ตัวใจโดยกระโดดโคลเด้น</p> <p>(เชิดหุนใหญ่และใจเล่นกัน)</p> <p>ใจชอบกัดร่องเท้า ทำลายรองเท้า เสมอ ซึ่งเป็นนิสัยของโจ ใหญ่ยกจะชูก เสมอว่า "ใจ เจ้าอย่ากัดร่องเท้าอีกนะ เดียวพอกันเมื่ะโกรธ" แต่พอใหญ่ไม่ยอม ใจก็กระทำ เช่น เดิมท่าให้แม่ไม่ พอใจเท่าไรนัก</p> <p>(เชิดหุนใจกัดร่องเท้า และใหญ่ยกจะกันใจ โดยยกแขนอุ้ยใกล้ ๆ และหง่างทางไม่พอใจ)</p>			

ความนิ่งหมาย	ลักษณะขั้นตอนในการเล่ามีท่าน	สี	ประวัติมีผล	หมายเหตุ
	<p>วันหนึ่ง ใหญ่ไปโรงเรียนตามปกติ คุณแม่ของใหญ่มาเยี่ยมและขอใจไปเลี้ยง เมื่อเพื่อนหานั่นนาน แม่ของใหญ่ก็ยกให้ เด็กๆ ว่า " ก้าวเดียว ใหญ่ก็ลับมานะจะร้องไห้ เท่านั้น "</p> <p>( เชิดหันคุณแม่มาที่หน้าน จูบตัวไว และดายกับดูด)</p> <p>เมื่อใหญ่กลับมาจากโรงเรียนไม่พยุงขาแล้ว คราวนั้นรังก์เสียใจ ไม่ยอมรับประทานข้าวและไม่อนุญาติโรงเรียน " ใจ อันดีต้องใจมาก่อนนี้ จะเป็นอย่างไรมากก็ไม่รู้ " ส่วนใจก์ เช่นกัน ใจเสียใจมากที่จ้ากใหญ่ไป " ใจ นี่เป็น เพราะฉันไม่ดี ใจ ถึงต้องมาอยู่ที่บ้านนี้ " ใจเหงาไม่ร่าเริงอย่างเคย และไม่ยอมกินข้าว ( เชิดหันใหญ่และใจแสดงทางเสียงใจ และตัวเองพยายามดึงดูดกัน)</p>			

ความนุ่งหมาย	ลักษณะนิยมในการเล่นกาน	สี	ประเพณีผล	หมายเหตุ
	<p>มีสังสารใจมาที่เห็นใจ เหงา ไม่ยอม กินอาหาร น้ำชาด้วย "ใจ คิดถึงบ้านไทย" แล้ว เดิมที่จะดูไบส์" ใจแสดงความติดใจ บ้านในญี่ปุ่นใจ "ให้ น้ำ เอตามาศินแล้ว" ให้แต่ละใจต้องมาก "ใจ สันติโภณาก็จะสูงมาก ต่อไปนี้จะอย่างอื่นนะ" ใจแสดงความเข้าใจ และจากนั้นใจก็กลับใจ ใจรึ่งไม่สามารถหัวมา ให้ใหม่ "ขอใบใจมากนะ" ให้ผู้พ่อแม่กับนุน หัวใจเยา ๆ ด้วยความรักมั่น ( เชิดหันหน้าจูงใจมาศินพื้นบ้าน ให้ญี่ปุ่นใจ แสดงความติดอกกัน )</p> <p>3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดสร้างสรรค์ เชี่ยวชาญ ความคิด คล่องแคล่ว และความคิดสร้างสรรค์เรื่อง คิดเห็น ตั้งเป้า</p> <p>3. กิจกรรมหลังเลิกนิทาน</p> <p>3.1 ครุตึ้งค่ารามให้เด็กแสดงความ คิดคำชุดของตัวละคร ได้</p>			<p>3. เด็กสามารถ คิดคำชุดของตัวละคร</p>

ความปัจจุบัน	ลักษณะนิวนอนในการเล่นพาน	สี	ประมีนผส	หมายเหตุ
3.1 เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด และเรียนรู้โดยการคิดคำนวณของตัว เองครับ	- ถ้าใจดูได้ เด็ก ๆ คิดว่า ใจจะพูดอะไรก็ใหม่เป็นอย่างไร ก็ตามบ้าน สมุดตัวทำมาที่เด็ก ๆ เลยง ไว้ซ้อมกับสีงของต่าง ๆ เด็ก ๆ จะมีวิธีการฟัง แล้วในการคิดหาคำตอบให้ได้มาที่สุด	- 4. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	4. เด็กสามารถ	
3.2 เพื่อให้เด็กมีความคล่อง แคล่วในการคิดหาคำตอบให้ได้มาที่สุด	- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง เรื่องในการคิดเพิ่มเติมและขยายความคิด ให้แปลกด้วยกัน	- ให้เด็ก ๆ เด็กจับถูกันแลบ เลือกหุ่น 1-2 ตัว แล้วออกแบบมา เชิด เล่าเรื่อง หรือตัดป้ำๆ ให้ ตอบกันให้แปลกด้วยจากที่ครูเขียน	5. เด็กสามารถ คิดในสิ่งที่แปลกด้วย ต่างกันได้	6. เด็กสามารถ ใช้หุ่นประมงกุมการ คิดแม่ คุยกับ - ของ เท่า
3.3 เพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เรื่มในการคิดเพิ่มเติมและขยายความคิด ให้แปลกด้วยกัน	3.2 ครรภ์ให้เด็กจับถูกันแลบ เลือกหุ่น 1-2 ตัว แล้วออกแบบมา เชิด เล่าเรื่อง หรือตัดป้ำๆ ให้ ตอบกันให้แปลกด้วยจากที่ครูเขียน	- หุ่นถูก เท่าหมาย - หุ่นเมีย เด็กชาย, คุณแม่ คุยกับ - ของ เท่า		
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด และเรียนรู้ใน การสร้างเรื่องราวและ ความคิดเรื่องใน การสร้างเรื่องราวและ บทคำขุนต่อคอมขอตัวละครจากทุนไป ภายในเวลาที่กำหนด				

แผนการ เล่นน้ำท่านเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไทยให้ดี

ชื่นอุบามาสปี๊ด 2 นิทานเรื่อง เต็มหลวงทาง (ล้ำจوان ผู้แต่ง)

ครั้งที่ 4 วันที่ 16 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความรุ่ง晦ມ	ลำดับขั้นตอนในการเล่นน้ำ	สี	ประเบินผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากภาพถ่ายและต้องมองหุ่น ตุ่นหนึ่งของน้ำท่านก่อนการพึงหุ่น เรื่อง น้ำท่านส่งเสริมให้เด็กเกิดความติด คล่องแคล่ว และความติดตะละ เอียงหล่อ น้ำทีน	1. กิจกรรมเริ่มต้นเล่นน้ำ 2. กิจกรรมตามน้ำท่าน	- ครุภัตต์หนอนหนึ่งของน้ำท่านกือ <sup>*</sup> "ดอนนี้ เด็กชายและ เด็กหญิงนั่งพักที่แม่น้ำพันและคุย กัน" หลังจากนี้ครุภัตต์แล้ว ครุภานเด็ก ๆ ว่า - ทำไม่เด็กสองคนนี้จึงมองน้ำที่ น้ำทีน	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถ คิดเพื่อเตรียมในรายละเอียดจากการ แสดงของหุ่นได้	
1.1 ส่งเสริมน้ำความติดคล่อง แคล่วในการตีดงสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความติดให้อย่างรวดเร็วและ มีปริมาณมาก	1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพื่อ เตรียมในรายละเอียดจากสิ่งเร้าที่กำหนด ให้	- เด็ก ๆ คิดว่า เด็กสองคนนี้กำลัง <sup>*</sup> ดูอย่างไรกัน	1.0.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพื่อ เตรียมในรายละเอียดจากสิ่งเร้าที่กำหนด ให้	2. กิจกรรมระหว่างเล่นน้ำ



ความบุ่งหน่าย	ลักษณะนิสัยในการเล่นพาน	สีอ	ประเพณีผล	หมายเหตุ
	<p>นิค เป็นพี่ชายอายุ 6 ขวบ น้องเป็นเด็ก หญิงร้องอย่าง 4 ขวบ เด็กสองน้ำรักมาก เรียนวันหนึ่ง นิดและน้อยพากันไปเดินเล่น ใกล้จากบ้านมาก เด็กสองจังหวัดทางและ กลับบ้านไม่ถูก "น้อย เคยเห็นมานี้เชียว หลังไก่นั้นใหม่จัง" นิดตาม เน่าหยุดเดินและ มองไปรอบ ๆ "พี่ไม่เคยเห็นพี่น้องก่อน บ้าน แลบต้นไม้เปลือก ๆ เหล่านี้" "น้อยก็ไม่เคยเห็น ไม่เคยเห็นบ้านสีเขียว น้ำตาลกะ" น้อยตอบ "เราคงหลงทางแล้ว" นิดหุด "เราเดิน ไปทางนี้เดี๋"</p>	<p>ฤทธิ์, ฤทธิ์ -ลากบาน -แม่นวางแผนตัวหุน</p>		<p>น้อยร้องให้เบา ๆ ช้าๆ "น้อยอยากรักบัน ภูบาน" เด็กหญิงเล็ก ๆ สะอื้น "น้อยอยากรักบัน ภูบาน ไปหาคุณแม่ เดียวฉัน"</p>

ความหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่าพิทักษ์	สี	ประเพณีผล	หมายเหตุ
"อย่าร้องไห'" บิดชอบ "เราเดินไปทาง ให้นักกัน เปิด""	"เช็คทุน เด็กชายและ เด็กหญิงเดิน เล่นและ ชดเชยกัน"	เด็ก ๆ เดิน เลี้ยวไปสักหน่อย ก่อนที่จะ เล็ก ๆ ทางตันน้ำมือซื้นมีม้ารุ่ง ในบริเวณนั้น ร่วมรุ่งพระรัตน์ไม่ใหญ่ขึ้นอยู่	"เราเข้าไม่ถึงพอกันที่นั่นก่อน เกิดนะ" นิดชวน "แล้วพอหาย เนื่องอยู่ พี่จะตามคนแทะน้ำไว้ ทางไหนที่ เป็นทางไปบ้านเราได้" เด็กทั้งสอง เดินไปนั่งที่น้ำซึ้น นกสีเปลกลัวตัวที่งบินอกราก ทุ่มน้ำซึ่นไม่เกาที่ทึ่งจามจุรี "พิวัชัน เป็นนก กินปลาบานะ เพราจะปีกนั้น เป็นสีน้ำเงิน เหมือนกาก กินปลาที่เราเห็นที่ริมแม่น้ำ เมื่อคราวเราไปอยู่ บ้านคุณยายหลังบน"	

ความสุ่มเสี่ยง	ลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้	สื่อ	ปรับเปลี่ยนผล	หมายเหตุ
	<p>"น้อยไม่รู้จัก น้อยจำแนกกิมปลงส่าที่บ้านดูอย่างไม่ได้ค่ะ" น้อยตอบ แล้วเข็ญตาม "บุญจะไม่ร้องไห้อีกแล้ว เพราะถ้ากลับบ้านไม่ได้ นกตัวนี้คงช่วยเราเหมือนคนในพื้นที่"</p> <p>"ฟีไม่เชื่อว่าคนจะช่วยเราได้ เพราะบางตัวนี้ไม่ใช่นก เหมือนยังไม่เป็นนก" นิคชุด</p> <p>"แต่เราคงจะกลับบ้านได้หรือคนจะจะ พี่จะไม่ถามตามธรรมเนียมว่า เราจะไม่มีวันได้อย่างไร"</p> <p>(นิคหุ่น เด็กชายแสง เด็กหญิงนั่งพักที่บ้านและซุกซุบกัน)</p> <p>เด็กหึ้งสองเดินไปหาต่ารัวจ "คุณต่ารัวจครับ หมู่บ้านไม่ได้ครับ" นิคชุด "พวกลงทางทร็อคครับ" ต่ารัวจถาม "ครับ ผู้กันบุกทางลงทาง" นิคตอบ "หุนอยู่ที่ไหนครับ"</p>			

ความหมาย	ลักษณะค่อนในการเล่านิทาน	สืบ	ประเพิ่มผล	หมายเหตุ
	<p>"อยู่บ้านเลขที่ ๘ ถนนใบห้วยคะ" น้อยตอน "พูดชื่อน้อยแหลกพ่อของหนูชื่อนิดคะ นางสาวก ครัว"</p> <p>"ถีมาก" ตำราจุด "มากกันหมด ผู้จะมาหา ไม่ส่งบ้าน" ตำราจุดเด็ก ๆ มาที่สถานที่กำรา ก่อน เพื่อลงจึงความตามรณะ เมีย นายทำราก เรารถานรือแหลกที่อยู่ของน้อยแหลกนิด "ซื่อں oy แหลกนิด วัวชัก ครับ" มีตอน "บ้านอยู่เลขที่ ๘ ถนนใบห้วย" "แหลกหลังทางคองค์" น้อยตอน "พันธุ์แหลกหลังทางห้วย" แหลกครัวที่เด็ก ๆ พู ด "พาน้อยแหลกนิดไปส่งที่บ้าน ( เชิดหุน เด็กชายแหลก เด็กหญิงยืนพูดกัน ตำราจ)</p> <p>เมื่อเด็กหึ้งสองมาถึงบ้าน ก็พาตัวรัวใจไปพบ คุณพ่อและคุณแม่ ท่านแล้วเด็ก ๆ ได้ขอรับ</p>			

ความนุ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นท่าน	สืบ	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>ตัวราช คุณพ่อพูดกับน้อยแหลบมีคร่า "พี่หลังหนอย่าไปกล ฯ จางมายอินนะฉะ"</p> <p>(ใช้คุณคำว่า祚ฯ เด็กชายแหลบ เด็กหญิงไปบ้านพนบุญแหลบชุมย์)</p> <p>3. เพื่อส่งมาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดละ เรียนตลอด ความคิด คล่องแคล่ว และความคิดเริ่ม ต้นให้ เพื่อให้ได้ฝึกความคิด คล่องแคล่ว และความคิดเริ่ม ต้นให้ สำหรับเด็กฯ ไม่ใช่คำจดจำ เข้าทางสองกลั่นบ้านได้</p> <p>3.1 เพื่อให้ได้ฝึกความคิด คล่องแคล้ว และความคิดเริ่ม ต้นให้ เพื่อให้ได้ฝึกความคิด คล่องแคล้ว และความคิดเริ่ม ต้นให้ สำหรับเด็กฯ ไม่ใช่คำจดจำ เข้าทางสองกลั่นบ้านได้</p> <p>3.2 เพื่อให้เด็กมีความคิดของ แหล่งในภัยต่างๆ ให้ได้มากที่สุด แหล่งในภัยต่างๆ ให้ได้มากที่สุด</p> <p>3.3 เพื่อให้เด็กมีความคิดเริ่ม ในการศึกเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แหล่งแพร่กระจาย</p>	<p>3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน</p> <p>3.1 ครุตี้ตั้งค่าตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ตั้งนี้</p> <p>3.2 หามนีนึงไม่ใช่คำจดจำ</p> <p>3.3 หามนีนึงไม่ใช่คำจดจำ</p> <p>3.4 หามนีนึงไม่ใช่คำจดจำ</p>	<p>3. เด็กสามารถคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดได้</p> <p>4. เด็กสามารถตอบคำถามได้อย่างถูกต้อง</p> <p>5. เด็กสามารถคิดในสิ่งที่แปลงตัว</p>	

ความนุ่งหมาย	ล้ำตับขั้นตอนในกราฟเเละมีท่าน	ส่อ	ประเบน苜	หมายเหตุ
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกผ่านความคิด คล่องแคล่ว ความตัดสินใจยืดหยุ่น และ ความคิดริเริ่มในการสร้างเรื่องราวและ นทคำชูตโดยของตัวละครจากหุ่นได้ ภายในเวลาที่กำหนด	3.2 ครรช.ให้เด็กจับถุงกันและเลือกหุ่น 1-2 ตัว แล้วออกแบบ เกิด เล่า เรื่องหรือติดคำชูต โดยหุ่นให้แปลกดูมาก ๆ งานจากหุ่น เล่า เรื่องได้	-หุ่นมือ เด็กชาย, เด็กหญิง, ตำรวจ คุณพ่อ, คุณแม่	6. เด็กสามารถ ใช้หุ่นประ搔มภาร	

แผนการ เล่นพิทาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ทัน

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 นิทานเรื่อง เมื่อครูน่าแห่ย เสือ (ย.สมิทวงศ์ อุบลประเวียง)

ครั้งที่ 5 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความรู้ หมาย	ลักษณะของคนในการเล่นพิทาน	สื่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากการถูกการแสลงของหุ่น ตอนหนึ่งของนิทานก่อนก่อนการฟังหุ่น เรื่อง เมืองแห่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด คิดอย่างแคล้วและคำนึงคิดละเอียดลออ	1. กิจกรรมเริ่มต้นเล่นพิทาน - ครูใช้หุ่นของนิทานศักดิ์สิทธิ์ "ตอนที่ครูผู้หัวหน้า เสือในกรุงโภการ จนหัวร้อง กรงหัวช้างเมืองเสือตามอยู่ใกล้ ๆ " หลังจากนั้น ครูถามเด็ก ๆ ว่า - ทำไงผู้ชายคนนี้จึงกล้าลุบหัวเสือ - เด็ก ๆ ลองเดาซึ่งกันว่าต้องไป แหล่งใด ความคิดต้องริचาร์ด เรืองจะเป็นอย่างไร	-หุ่นของครู, เสือลาย, เสื้อคาด -กรง	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถ คิดเพื่อเตรียมในรายละเอียด จากการถูกการแสลง ของหุ่นได้	
1.2 ล่งไสริมให้เด็กคิดเพื่อ เพิ่มในรายละเอียดจากสิ่ง เวลาที่ทำให้ 2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการถูกหุ่นประ胴ภาร เล่า นิทาน	1. กิจกรรมระหว่างเล่นพิทาน - ครู เล่นพิทานโดยใช้หุ่น ดังนี้ -หุ่นเมียเสือลาย, คุณแม่เสือดาว, คุณเลี้ยงเสือ			

ความชุ่งหมาย	ลักษณะนمونใน การเล่าพานิช	สืบ	ประเพิ่มผล	หมายเหตุ
	<p>มีจกเสือตัวเล็ก ๆ ตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในบ้าน ดูเหมือนจะเข้าไปในบ้านที่ออกเดินทางไปกับคบคละ ลัครัศดว์ จึงได้ตามมา เสียง ดูเหมือนได้ดังซึ่งมัน ว่า "พิมโนตี"</p> <p>(เริ่ดทุ่นฉกเสือเดินอยู่ในบ้าน ดูเหมือนพะ แหลกอุ่นกัสบไนย้าน)</p> <p>ห้องนั่งเล่นในบ้านของดูบุญเป็นสถานที่ที่ พิมโนตีชอบมากที่สุด มีน้ำจวนอนบนเก้าอี้รากอย่าง สวยงาม การเล่นที่เจ้าเสื่อชอบมาก็คือ การล่า เหยื่อ ซึ่งมันมักจะชอบไปล่าตามคนที่มาเล่นด้วย เรื่องโนตีมีอยาดี ๆ เดือน มันแสลงท่าทางว่า มันต้องการล่าเหยื่ออย่างจริงจัง จนดูบุญต้อง<sup>*</sup> สับมันสามコースอยู่ ๆ ดูเหมือนคงกลงใจว่าจะส่ง พิมโนตีไปไว้ที่สวนลัตว์ ซึ่งสวนลัตว์ก็อยู่ใกล้จาก บ้านดูบุญมาก หลังจากที่ดูบุญได้นำพานิชไปให้ที่</p>	-กรง -แน่นวางหัวทุน		

ความหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่นหาน	สี	ประวัติศาสตร์
	<p>ที่ส่วนลิขต์แล้ว คุณก็ไม่ได้ไปเยี่ยมพิมไม้ต์ เลย ตลอดระยะเวลา ๖ เดือน (ใช้คุณพิมต์แสดงทำล่า แห่งอุดรธานี ฉบับนั้นล่ามไป)</p> <p>วันหนึ่งคุณไปเยี่ยมญาติใกล้ ๆ สวนสักว จังกิดตัวไปเยี่ยมพิมไม้ต์ เมื่อคุณไปถึงสวน สักว่าครองไปที่กรวยของพิมไม้ต้นที่ คุณผู้เห็น เลี้ยงท่านเคยเลี้ยงไว้ห้องอยู่ที่บ้านกรุง เวลาใน ปัจจุบันเพิ่งน้อย “เป็นมั่นปลาย” ปัจจุบันปีกว่า คุณผู้นั้นชื่อรำรัช “เจ้าพิมไม้เพื่อนยากร” คุณพุทธาก เสือเดินเข้ามาใกล้ มันยอมให้หานไปยืดห่วงไว ด้วยแขนหงส์สองหัว กลางกลางคืน อุบลราชธานีฯ ฯ เสือใหญ่และกาڑูใหญ่ ฯ ครั้งที่เสือคำราม</p>		

ความรุ่ง晦้าย	ลักษณะนิวนอนในการเล่นพาน	สีอ	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>ดูบุ้ง เค้ามือหอยปากมัน . . . วันนี้ เป็นวันเดือนบุ้งใช้ ปราบเจ้าพิณ ไม่ต้องเขยบ ๆ ไม่ควรซักผึ้งน้อย ท่านบุ้ง</p> <p>เสือแผลนรี เลี่ยมมือหอยบุ้ง มันแสดงอาการดีน ก้าวและกระโดดออกห่าง เมื่อเสือดาวในกรง ถ้าไปส่ง เสียงคำรามมาก็ฟัน แต่ เมื่อหอยบุ้งไป เสือ ดาวออกห่างแล้วมันก็ลุบม้า เสียมือหอยบุ้งวีก ลักษณะนี้เป็นเสือดาวที่รักการแหลกและพามใบศอก ก่อนออกไม่ทิ่มกรงของบันธึก</p> <p>( เชือดหุ่นบุ้ง เดินเข้าไปในสวนลัตว่าทีกรง ของเสือ ปีตุยกับเสือลายและโอมกoth จูบคลำ หน้าหาก เสือดาวในกรงถัดไปคำราม เสือลาย พยายาม)</p>			<p>ขณะที่หุ่นบุ้งลงมา เสือจะล้ม เอา้มือหอยบุ้งทิ้งไว้ บนลังกาครุฑ์ใหญ่ ๆ ทางเห็นคนเสียงสืดว่า “เสือ</p>



ความผุ่งหนาย	ลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้	สืบ	ประเป็นผล	หมายเหตุ
	<p>ท่านอย่างที่ใจกล้า คุณจึงได้ดาวชายผู้นั้นเป็น ชายคนเดียวกับคนที่ทำน้ำเสื่อมมาออมให้เมื่อ 6 เดือนก่อน "คุณจะหมายต้นครับ" คุณผู้ชาย "ทำไมคุณไม่เอาริมโน๊ตไปปั้งไว้ทาง ๆ จากรัง เสือดาวตัวนี้ มันกล้าเสือดาวราม"</p> <p>"แต่... ท่านครับ..." คนเสียงสัตว์ชุด กุกดักกอก "เสือตัวนี้ไม่ใช่เจ้าพิษไม่ชอบหาน หรือกันบครับ" "ฉันรู้แจ้ง... ว่า เวลาสนับนไม่ใช่ ของฉัน" คุณผู้ชายทางเดือนน้อย ๆ "แต่อย่าง น้อยที่สุด... คุณก็ควรจะปฏิบัติตามที่สั่นแนะนำฯ" คุณจ้าเสียตัวท่านนำมามาให้ได้ลืมบันรับ" คนเสียง สัตว์อ่อน "เสือตัวนั้นตายแล้ว เมื่อสองเดือนก่อน" ชายเหล็ก "คุณปู่ร่อง" "ครับ มันเป็นโรคยอด อันตราย เสือตัวนี้เราเพิ่งจับได้ในบริเวณ ภูเขา เมื่อเดือนที่แล้วเอง มันธุร้ายมากครับ"</p>			

ความหมาย	สำคัญของการเล่นท่าน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
(สืดท่านบูรณะสูบคอด้วยเสื่อและผูกกับคนด้วยเสียงสัตว์)	เจ้าเสือร้ายยังคงเสียแยบนดูบุ่นเรื่อยๆ ถึงเสียบันก์ยังช้อนกอบขอนใจ ดูบุ่นค่อยๆ ซักหนอนออกจากที่ร่างเสืออย่างยากลำบาก หานกนลลงใกล้ๆ เสือพลาพิมพ์ทำ เย้าฯ ว่า "สา ก่อนเจ้าเพื่อนยก" และหานกรีบเดินออกไปจากสวนสัตว์โดยเร็ว	(ใช้ทุนเสือลายเสียแยบนดูบุ่นและคุณร ก่อบยฯ นักแขวนอกจากที่ร่าง แล้วเดินจากไป)	3. เตี๊กสารามาราด ตามคำตามไก่ยอมเป็น	
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดและเยี่ยมยอด ความคิด คล่องแคล่ว และความคิดริเริ่ม	3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน 3.0.1 ครุตึ้งค่าตามให้เต็กແสดงความ - เตี๊กฯ คิดว่าดูบุ่นจะกัสบันได สวนสัตว์อีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน 3.0.1 ครุตึ้งค่าตามให้เต็กແสดงความ - เตี๊กฯ คิดว่าดูบุ่นจะกัสบันได สวนสัตว์อีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน 3.0.1 ครุตึ้งค่าตามให้เต็กແสดงความ - เตี๊กฯ คิดว่าดูบุ่นจะกัสบันได สวนสัตว์อีกหรือไม่ เพราะเหตุใด	ลงทะเบียนศูนย์จากการพัฒนานา

ความบุ่นหงาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นท่าน	สืบ	ประยุกต์	หมายเหตุ
3.0.2 เพื่อให้เด็กมีความคิด คล่องแคล่ว ในการคิดหาคำตอบให้มาก ที่สุด	- ถ้าเสือหจุดออกจากกรง และเผือกเด็ก ๆ ไม่เข้า จะทำอย่างไร	- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง คล่องแคล้ว	4. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล้ว	
3.0.3 เพื่อให้เด็กมีความคิดเริ่ม ในการคิดเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แบกลงมา ก้าวไป	3.0.2 ให้เด็กเลือกทุน 1-2 ตัว แล้ว สัญญากับกรรมการมาใช้แล้ว ของเด็ก ให้แบกลงมา ก้าวไป	- หนึ่งมือ เสือลาย, คุณ, เสือดาว, คิดในสิ่งที่แบกลงมา กันได้	5. เด็กสามารถ คล่องแคล้ว,	6. เด็กสามารถ เสือตุ่นประมงกอบการ เสื่อ เล่าเรื่องได้

แผนการ เลี่ยงพื้นที่เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หุ่น

ร้านอนุบาลปีที่ 2 นิทานเรื่อง นายมิใจตักษาสกัญญา (จวราษฎ ฤาษีนันท์ ผู้ดัด)

ครั้งที่ 6 วันที่ 23 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความชั่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เลี่ยงพื้นที่	สืบ	ประเบินผส	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เต่า	1. กิจกรรมเริ่มต้น เลี่ยงพื้นที่	- ศรี เชิดพุฒอนันน์ของนิทานศึ้ง "ตอนพี่นายนายเดินเข้าไป พยาตัวหนึ่งยืนไข่เซหางไม้ส่าย" หลังจากนั้น ครูตามว่า คล่องแคล่ว	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	
เหตุการณ์จากการสูญเสียของหุ่น	2. เด็กเพิ่มเติมในรายละเอียด	- เด็ก ๆ หันจ้องมองไว้	2. เด็กสามารถ เคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากกราฟ การแสดงของหุ่นได้	
ตอนหนึ่งของนิทานก่อนการพัฒหุ่น เรื่อง นิทานร่อง เสริมให้เด็กเกิดความคิด คล่องแคล่ว และความคิดสูง เอียงลดลง	1.1 ส่งเสริมความคิดคิดกล่อง	ผลลัพธ์ ในการร้องเรียนติวงานหลาย ๆ ทาง ทราย ๆ ความคิดได้อย่างรวดเร็วและ มีปริมาณมาก	1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิด เพิ่มเติม ในรายละเอียด จ้องมอง เอียงจางสูง เร็วทันที	2. กิจกรรมระหว่างเลี่ยงพื้นที่

-หุ่นข้อนามัย

-หุ่นข้อนามัย

สถานะผลิตภัณฑ์จากการศึกษาและกิจกรรม

ลักษณะ

ความคุ้มครอง	ลักษณะของความลับในการดำเนินงาน	สืบ	ประมีนพส	หมายเหตุ
	<p>เข้าวันหนึ่งօากาศลมดีไปร่อง นายมีเดิน เข้าไปในบ้าน มากถึงโขตก็ต้นไม้ใหญ่ เห็น ลักษณะนี้ยืนใจเชื่ออยู่ท่าทางไม่สมาย จึงเกิด ความสงสัย ได้เอาเสื้อคลุมตัวและให้อาหาร แกะ ดูแลจนօากาศหายเป็นปกติ แล้วลากเข้า บ้าน</p> <p>(เริ่ดทุกคนนายมีเดินเข้าบ้าน พยายามใช้เช ท่าทางไม่สมาย นายมีได้เอาเสื้อคลุมตัวให้แลบ ให้อาหารล่า)</p> <p>อยู่บ้านหนึ่ง นายมีได้เดินทางไปเมืองหนึ่ง บ้านแห่งหนึ่ง เพื่อซื้อของใช้ เมื่อซื้อของได้ครบ ตามที่ต้องการแล้ว ก็เดินทางกลับ หนทางเดินไป ด้วยโขตก็ต้นไม้ใหญ่ ผิดอยุธยาหัวง่วง เดินนานมี เกิดสะตอก่อนพื้นดินล้มลง ทำให้ขาดเข็บไม่สามารถ เดินทางกลับไปได้ พอตัดล้าหัวท่อน้ำมีเศษช่วงไว้</p>			

ความทุ่มเท	ลักษณะของนักเรียนในการเรียนพิษณุโลก	สื่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
ความทุ่มเท	เดินผ่านมา จึงเดินเข้าไม่นาน นายวี (ใช้หุ่นนายแม่เดินสับดูก่อนพิเศษ เดินผ่านมาใกล้ ๆ)	ไม่มี	ประเมินผล	ประเมินผล
ความทุ่มเท	ได้ให้นายมีชื่อนั่งบนห้องและบรรทุก ของกลับบ้าน นายมีติดมากที่ลากมีความกังวล รู้สึก จึงเลี้ยงลงล่างน้ำไว้อย่างดี แล้วอยู่ด้วย กันอย่างมีความสุข	ไม่มี	ประเมินผล	ประเมินผล
ความทุ่มเท	3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดและความคิดสร้างสรรค์ ค้องແຄลว และความคิดริเริ่ม 3.1 เพื่อการพัฒนาให้เด็กแสดงความ ความคิดและ เอียดตลอด ความคิด คิดเห็น ตั้งสี	3. กิจกรรมห้องเรียนทั่วไป 3.1 ครุภัชคำถ้าในห้องเรียนทั่วไป	3. เด็กสามารถ คิดคำชูของตัวเอง ได้ 4. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	ประเมินผล

ความรุ่ง晦อย	ลักษณะนองใน การ เล่นพื้นที่	สื่อ	ปรับ เป็นผล	หมายเหตุ
3.2 เพื่อให้เด็กมีความคิด แล้ว ในการศึกษาคำถ้อยให้คำมาทักทิ้ง	- ถ้านายมีหลักภาษาเจ้ม แต่ไม่เจยลาใจดี เด็ก ๆ ก็ตัว นายมีจะพาก่ายไปร		5. เด็กสามารถคิดในสิ่งที่แบลกแตกต่างกันได้	
3.3 เพื่อให้เด็กมีความคิดริเริ่มในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิดให้แบลกแยกต่างกันได้	3.2 ครุเมย์ เด็กเมิน 2 กลุ่ม ให้เด็กคิดแล้วเรื่องห้องเรียนคำพูดคอมกันจากห้องที่กำหนดให้หลังจากนั้นผัดกันอยามาแสดงให้เพื่อนๆ ให้ลองใช้	-ทุนเข็คสา -ก้อนพัน, กุงใจ สูง	6. เด็กสามารถเชิดหุ่นประภณกิจการ เล่าเรื่องได้	
	4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนความคิด คล่องแคล่ว ความคิดจะ เอียงลออก และความคิดริเริ่มในการสร้างเรื่องราว และบทคำขวัญของตัวละครจากหุ่นตัวภายนอก			

แผนการ เล่นน้ำพาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หุ่น  
ร้านอนุบาลที่ 2 นิทาน เรื่อง หนูยอมเท่าย เนินดิน (นิทานราษฎร์ จูหาภินันทน์ ผู้แต่ง)

ครั้งที่ 7 วันที่ 28 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความรู้ใหม่ๆ	สัมผัสนตอนในการเล่นน้ำพาน	สืบ	ปรับเปลี่ยนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากการดูการแสดงของหุ่น ตอนนี้ของนิทานก่อนการฟังหุ่น เรื่อง เป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด ค่อนข้างล้าและความคิดจะเบี่ยงเบ้อ	1. กิจกรรมเริ่มน้ำพาน - ครุเชิดหุ่นยอมหนีน้ำของนิทานคือ "ตอนที่เด็กชายต้องยกน้ำหนักเพื่อระดูแม่" หลังจากนั้น ครุตามว่า - เด็ก ๆ ติดว่าเด็กชายคนนี้ ขาดใจกับน้ำหนักเพื่อแบ่งปัน แค่ในภาคต่อของนิทาน	- หุ่นเมีย ต.ช.พ.อน ตอนคำถายไม้ต่อย่าง คุณพ่อ, คุณแม่ คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถ คิดเห็นเดินในรายละเอียดจากการ แสดงของหุ่นได้	1. เด็กสามารถ ตอบคำถายไม้ตอย่าง คุณพ่อ, คุณแม่	
1.1 ส่งเสริมนิทานคิดคิดลง แค่ในภาคต่อของนิทาน หลาย ๆ ความคิดโดยการร่วมเรื่องและ มีปริมาณมาก	1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพิ่ม เติมในรายละเอียดจากสิ่งเราที่กำหนด ให้ 2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการดูหุ่นประกอบการ เล่า นิทาน	- หุ่นเมีย ต.ช.พ.อน - ครุ เล่นน้ำพานโดยใช้หุ่น ตั้งนี้	2. กิจกรรมระหว่างเล่นน้ำพาน	

ความน่าจะเป็น	ลำดับขั้นตอนในการเล่นพื้นที่	สี	ประมูล	หมายเหตุ
	<p>"วันนี้บันเทิงไปเพื่อเวลาพักผ่อนกว่า คุณพ่อ คุณแม่รับ ต้องขออนุญาตไม่เที่ยววน ครับ" "จีบ แค่ยานพาหนะมีภัยนะสูง"</p> <p>(เด็กทุกคน เลือกชาร์ตต้อมกับคุณพ่อและคุณ แม่)</p> <p>เมื่อไหร่ถึงเวลาคืนทรัพย์สวนลูกวัว บริเวณห้อง น้ำพุตั้ง รีดีคิ ใจ เวลาแยกตัวกันมากันยก "ไออิ ตอนเย็นง่วง ต้องรีบไปเข้าແນครช้อปปิ้ง ก่อนดีกว่า" หลังจากซื้อ完ตั๋ว เรียบร้อยแล้ว ทุกคนเดินเข้าไปเที่ยวชมริเวอร์สวนลูกวัว ทุกคน ให้เสียงชมเชยมากตามๆ กันด้วย "โอ๊ะนี่! "กลองคิกน้ำตกสังขะ ต้องขอสักภาพอีก ชื่อไม่ให้ลากินมีทางตีกวาง"</p> <p>(เด็กทุกคน เลือกชาร์ตต้อมยืน เนื้อแดงครึ่งหนึ่ง หน้าสวนลูกวัว)</p>			

ความรุ่ง晦นายน	ล้ำตั้มขั้นตอนในการเล่านิทาน	สืบ	ปรับเปลี่ยนผล	หมายเหตุ
	<p>หนูต้อมย่องอาหารให้บ่อ "เอ้า ชั้นซื้อ มาฝาก ออย่างกันนะ"</p> <p>( เริดหุน เด็กชายต้อม ใจอนาคตให้บ่อสา )</p> <p>หลังจากที่ได้เดียรอนทัวแล้ว หนูต้อมสัก เหนื่อยจังน้ำตก และรีบไปศึกษาเรียนประวัติathan "เอ้อ เทน้อยจัง แต่สักนิดจะเช่น ชื่อ อะไร ไม่" อาศัยรึ กับ เพศชายพวงนี้จะไปเป็นตั้งตีใหญ่ตั้ง ถังยะกไม่มี" หนูต้อมเดินทางสังฆะอยู่นาน "ไม่ เลยจะ ไปตั้งไว้ที่หนองคานะ ถังยะ เรืออยู่ที่ไหนดี"</p> <p>( เริดหุน เด็กชายต้อมนั่งรับประทาน ไอกศรีม )</p> <p>" อ้อ อยู่ที่ร่อง มนต์สอนช่อนอยู่ด้านใน เรือนนั้นดัง ช้อนกินแพร่ศษายทำให้บ้านเมือง สงบอ่าด้วย นอนใจมากนน" " เอ็นมาเกล้า"</p>			

ความนุ่งหนาม	สำหรับขั้นตอนในการเล่ามีนา	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
จังกัลังก่อนจะ	(เริ่ดหุน เด็กภาษาต้อมยืนบุคกันสังขะบ)	3. กิจกรรมลังเลียนทาน 3.1 ครุชั้งคำตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้ - ถ้าสังฆะบุคกิต เด็ก ๆ คิด ว่ามีนจะบุคกอไภกันด้อม - เด็ก ๆ จะช่วยทำให้บานเนื่อง สะอาดได้อย่างไรบ้าง	3. เด็กสามารถ คิดคำนึงของตัวเอง โดยคำนึงได้อย่าง ค่องแคล้ว	3. เด็กสามารถ คิดในสิ่งที่แบปลากแซก - ทุนมือ ต.ช. ต้อมบ้างกันได้

กรีม, ไม้ตัก, ศันไม้

- หงษ์บะ, รายไอยุ

ปลา 2 ตัว

เด็กปีง, คันแก,

เคลือกหุนและหัวงักกัน  
ให้แนกและหัวงักกัน

3. เด็กมีความคิด  
เรื่องในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิด

3.2 ครุยง เด็กเป็น 2 กลุ่ม ให้มา  
เลือกหุนและหัวงักกัน เล่า เมื่อเรื่องศุภกัน เออนใน

แค่ในกรณีพิพาตค้าขายให้ได้มาที่ศาล  
แล้วกัน เลือกหุนและหัวงักกันได้

4. เด็กสามารถ

คิดคำนึงของตัวเอง  
โดยคำนึงได้อย่าง  
ค่องแคล้ว

4. เด็กได้ฝึกฝนความคิด  
เรื่องการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิด

3.3 เพื่อให้เด็กมีความคิด -  
เรื่องในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิด

4. เด็กได้ฝึกฝนความคิด  
เรื่องการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิด

3.1 ครุชั้งคำตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้  
- ถ้าสังฆะบุคกิต เด็ก ๆ คิด

3.2 เพื่อให้เด็กมีความคิดของ

3. เด็กจะบุคกอไภกันด้อม

จังกัลัง

สำหรับขั้นตอนในการเล่ามีนา

แผนการ เล่นพื้นที่ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้หุ่น

หุ่นอนุบาลที่ 2 นิทานเรื่อง เสียงเกือก (นาคประทับ ผู้ดูด)

ครั้งที่ 8 วันที่ 30 พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15-9.45 น.

ความรู้ใหม่	สำคัญตอนในการเล่นพื้นที่	สี	ปรับเปลี่ยนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากการดูการแสดงของหุ่น คอมพิวเตอร์นิทาน ก่อนการฟังฟัง เรื่อง เงินการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิด คล่องแคล่วและความคิดละ เอียดลออ 1.1 ส่งเสริมความคิดคิดออก แล้ว ในการฟังสมมติฐานหล่าย ๆ ทาง ทฤษฎี ความคิด ได้อย่างรวดเร็วและมี ปริมาณมาก	1. กิจกรรมเรื่องหุ่นเส่านาน - ครุเชิญหุ่นหนอนของพี่นาหานกอ "ตอนที่ เด็กชายผาดอยู่ได้ เดียง คุณย่าใส่ เกอกลับ้อน เดินผ่าน" หลังจากนั้น ครุยก เด็ก ๆ ว่า 1.2 ส่งเสริมความคิดคิดเพิ่ม ให้เดยง	- หุ่นเมีย ค.ช. ผู้ชาย, คุณยา คล่องแคล่ว	1. เด็กสามารถไม้ด้วย คอมพิวเตอร์ 2. เด็กสามารถ คิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากการ แสดงของหุ่นได้	
2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุก สนานเพลิดเพลินจากการทุ่มปะกอบกวนการ เล่นพื้นที่	2. กิจกรรมระหว่างเล่นพื้นที่ - ครุ เล่นพื้นที่นาโภใช้หุ่น ตั้งนี้	- หุ่นเมีย ค.ช. พงษ์ คุณย่า, มีสา,		
				จึงถึง

ความทุ่มเท	ลักษณะของการ เล่นพานิช	สืบ	ประวัติศาสตร์	หมายเหตุ
	<p>แม่ของเด็กชายพงษ์ราดเจนไนรักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล พงษ์ราดถึงอยู่บ้านกันยังฯ ย่าทำหานนึ้นเป็นรูปแบบ เบื้องบนหน้า เป็นรูปจอก เบื้องริบบัง แล้วใส่ไว้ในกรอบของพวงมาลัยในไปกินข้าว</p> <p>( เคิฟทัน เด็กชายพงษ์ราดนี้ เดือนบุพ��บ้านครูเสี่ยฯ )</p> <p>พงษ์ราดกลับไปจะะลับสนูกสืออย่าง ใจยะจะะ ใจน้ำท้ายตัว จึงพยายามเข้าขานรูปแบบวิจิตร化 รูปจอก และรูปช้าง อายุang ละเอียดเงิน อ่อน เมื่อยังไม่ทันเห็น พงษ์ราดลากันดูเข้าไปได้ เดียงข้างประชุ พ้าคุณเดียวห้อยลงมา เก็บน้ำเงินพื้น พงษ์ราดมองออกมาก่อนจะได้มีการให้เข้าไปในน้ำด้วย เป็นที่เหตุการณ์มากที่จะะเล่นพายตัว</p>			

ความรู้ใหม่	ล้ำทันขั้นตอนในการ เล่าเรื่าน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>ผังการกินขั้นรูปแบบหมวดอัน แล้วจึงอ่านน่องอยู่</p> <p>( เริ่ดหุ่น เด็กชายพงษ์ชาติສลاناบุตรเข้าไปโดย ใจเตียงใกล้มีราฐ )</p> <p>ย่าคิดถึงผงาด ร้องเรียก "ผงาด ผงาด" แต่ผงาดฟื้น เนียมกริบ  พฤษภาคมแล้วเห็น เกือกสันอ่อน ของย่าเดินขามประดูไม่มา แล้วได้ยินเสียง เกือก ลืม ลืม ชื่นลงบันได เมื่อย่าเห็นว เดินทางมาหาผงาดกินน้ำร้อนตามห้องอีกหนึ่งอัน แล้วจึงอ่านน่องอยู่</p> <p>( เริ่ดหุ่น เด็กชายพงษ์ชาติສลاناบุตรใจเตียง คุณย่าใส่เกือกสันอ่อน เตินผ่าน )</p> <p>น้าสาวมาที่บ้าน ร้องเรียก "ผงาด ผงาด" แต่ผงาดฟื้น เนียมกริบ พฤษภาคมแล้วเห็น เกือกสันสูง</p>			

ความนุ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้ท่าน	ส่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>เดินเข้ามาระดูใบมา แล้วได้ยินเสียง เกือก ตีก กีก กีก กีก ลงบันได เมื่อมาสานาตามหา พงาตามพูนไม้ในสวน ผงาดกินชนวนรูปชุมชน อีกอัน แล้วจ้องน่องอยู่</p> <p>(เชิดหูนเด็กชายพงาตามบุญใหญ่เตียง ว่าสา ใจเกือกสัมสูง เดินผ่าน)</p> <p>ลุงสมานพื้น ร้องเรยก "พงาด พงาด" แห่งงาคนึง เรียกคริบ พงาดแลเห็น เกือกใหญ่ เดินเข้ามาระดูใบมา แล้วได้ยินเสียง เกือก ส่วน ส่วน ส่วน ตามถนนเล็ก เมื่อสูงสี ลงไปเดินทางด้วย พงาดกินชนวนรูปชุมชนอีก อัน แล้วจ้องน่องอยู่</p> <p>(เชิดหูนเด็กชายพงาตามบุญใหญ่เตียง จุงสีสี กีกอุทัยเดินผ่าน)</p>			

ความนุ่มนวล	ลักษณะนั้นตอนในการเล่าเรื่อง	สีอ่อน	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>หง่าย หื้มเป้าสา กับลุงสี กับนนพพร้อมกัน</p> <p>ต่างนั่งลงบนเตียงรีดผ้าที่ประดิษฐ์ คิดกันว่าจะ</p> <p>ไม่หาผ้ามาตั้งให้น้องตัด พอดีแต่เดินไปก็อยู่</p> <p>ทุกคนตั้งอยู่นั่งเงียบ มองด้วย ๆ คลานออก</p> <p>มาจักปลายเตียง มาถือหัวหน่ายาและน้ำ</p> <p>กับลุงสี</p> <p>(เว็บตุ่นดูดยา นำส่า แลบจุ้งสี นึ่งพร้อม</p> <p>กับไฟเตียง ผุงกระลาบนยอดน้ำจากไฟ เตียง)</p> <p>ย่า แลบนำ ลุงสี ตามผงตาหรือกับน้ำ</p> <p>"ใบออยต์ไทนาม" แต่คำชูก็ห่างๆขาดอุบากันนน</p> <p>ศือ "ผุนเห็นเกือกข่องคุย่า ดูบ้า ดูบัง</p> <p>เดินไปฯ นาฯ แล้วมาฯ ใบฯ ไม่ได้ยิน</p> <p>สียังเกือก ฉัน อัว กือ กือ กือ สรวบ สาว ทาง</p> <p>ถนนข้างเตียงนี้" ย่าແລะแม่กับลุงสี จ่องๆ</p> <p>หน้าผากด แล้วทางสายพานกัน ทางแอลูมีนิกัน</p>			

ความรุ่ง晦ມ	ล้ำตั้งชั้นตอนในการเรียนรู้	ส่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>แล้ววอนหายใจเพราเดินตามหาเสียงเวลา และหน่อยเบส่า ๆ ( เนื้อหานี้เด็กชายพากดซึ่งดันถูกดูถูกยิ่ง ป้าสา แลบจุ๊ส )</p> <p>3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดสร้างสรรค์ ให้เด็กสามารถใช้ เครื่องมือในการคิด และวางแผน</p> <p>3. กิจกรรมหลังเลี่ยนท่าน</p> <p>3.1 ครุต์ติงภาระให้เด็กแสดงความ คิด เห็นตัดปัญญา</p> <p>3.2 เพื่อให้เด็กได้ฝึกความ คิดและฝึกการฟังผู้สอน ให้เด็กฟังภาระให้ฟังผู้สอน แล้วนำความคิดมาประยุกต์ ใช้ในภาระที่ได้ฟัง</p> <p>3.3 เพื่อให้เด็กมีความตื่นตัว เรื่องในภาระที่ต้องทำ ให้เด็กตื่นตัว</p>	<p>3. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่างมี เหตุผล</p> <p>4. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>5. เด็กในสิ่งที่แบบแผนက ต่อ กันได้</p> <p>6. เด็กสามารถ เขียนรูปแบบการว่า</p>	<p>ประเมินผล</p>	

ความผุ่งหมาย	ลักษณะนمونอนในการเล่าเรื่อง	สืบ	ประมีนผด	หมายเหตุ
4. เพื่อให้ได้ถึงผู้คนความคิด ค่องแคลง ความคิดสับ เอียงหล่อ และ ความคิดเรื่ิมในการสร้างเรื่องราว และพัฒนาก้าวโดยก้าวหน้าและคงไว้ ให้กายในเวลาที่กำหนด	3.2 ครุย่างเด็กเมิน 2 ก้าม ให้ เด็กคิดเล่าเรื่องหรือคำชี้ด้วยกันจนราบทุนที่ กำหนดให้หลังจากนั้นผลักกันออกมานอกจากไฟ เพื่อนๆ	-หันมือ ต.ช.	-งงๆๆ คุยๆๆ, ป้าสา.. อุ้งสี -เตียง ผ้าคลุม -ศูภาระป่วย, หมา ฉี่ฉี่, ช้าง	

แผนการ เล่นน้ำตามเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ

ชั้นอนุบาลที่ 2 นิทานเรื่อง แมลงวันหัว เสี่ยงกับเดงโงเมืองไทย (รศ. สุดา ฉีลະນະตี ผู้แต่ง)

ครั้งที่ 1 วันที่ 7 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2531 เวลา 9.45-10.15 น.

ความจงใจ ของนักเรียน	ลำดับขั้นตอนในการเล่นน้ำ	สี	น้ำร้อน	น้ำเย็น	หมายเหตุ	
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากการดูรูปภาพอนหนึ่งของ นิทานก่อนการฟังหู เรื่อง เป็นการสั่งเสริม ให้เด็กเกิดความคิดทดลองแล้วลองหา กิตติภัยทดลอง	1. กิจกรรมเริ่มต้น เล่นน้ำ	- ครุฑ์ให้เด็กดูรูปภาพอนหนึ่งของนิทาน คือ 1 ภาษา นิทานก่อนการฟังหู เรื่อง เป็นการสั่งเสริม "ภาพที่ ต.ช. ตุ๊ด เตินอนุ่ง" กองนยะ มีแมลงวันบินมาตอยเนื้อตัวของ ต.ช. ตุ๊ด" หลังจากให้เด็กดูภาพแล้ว ครรภานเด็ก ๆ "ว่า กิตติภัยทดลอง	รูปภาพนักเรียน	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	
1.1 สั่งเสริมความคิด ทดลองแล้ว ใน การตั้งสมมติฐานทดลอง ทาง หลัก ๆ ความคิดโดย Langvud เร็ว และมีรูปภาพมาก	1.2 สั่งเสริมให้เด็กคิดเพิ่ม เต็มในรายละเอียดจากรูปภาพที่กำหนด	- เด็ก ๆ ว้าวววววว เกิดขึ้น - เด็ก ๆ คิดว่า เด็กชายคนนี้จะเป็น อย่างไรต่อไป	- เด็ก ฯ ว้าวววววว เกิดขึ้น - เด็ก ๆ คิดว่า เด็กชายคนนี้จะเป็น ลากูนกษาได้		2. เด็กสามารถคิด เพิ่มเติมในรายละเอียด จากรูปภาพได้	

ความผูกพันหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นท่า	สีอ	ประภัยผล	หมายเหตุ
2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุก สนาน เพลิดเพลินจากการใช้รูปภาพ ประกอบการเล่นท่า	2. กิจกรรมระหว่างเล่นท่า	- น้ำเงามนิทาน - ศรีเล่นท่านโดยใช้รูปภาพ ตั้งนี้ "สัวสดครับ หมีอุตตุ อาทิตย์ในทุ่มวัน แห่งหนึ่ง บริเวณที่บ้าน มีกองขยะ เกลื่อนกลาด มองๆสักนิด แหลมมีกลิ่น เหม็นไม่ท้า เลยครับ และ ที่กองขยะนี้เอง มีตัวอะไร เอ่ยมาหาอย่างกัน เป็น จ้านวนมาก เด็ก ๆ ว่าเป็นตัวอะไร กะ แมลงวันนี่เอง วันหนึ่ง เมื่อตุ๊กڑักสนใจ ใจเรียน เดินเข้าห้องน้ำ บรรดาฤษเมลงวันนินวอนอยู่ท่า บริเวณนั้น บางตัวก็เป็นมาตรฐานมาตรฐานของ ตัวตู้"	6 ภาพ	(ภาพที่ 1 ภาพ ๑.๙.๒๗๔๘๖๗๕๑) อาจขยายเมืองลงวันนี้พอมากองขยะเหละ เนื้อตัวของ ตัวตู้)

ความนิ่งหมาย	ลักษณะขั้นตอนในการเล่ามาน	สี况	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>เมื่อตัดถูกกลับถึงบ้าน ก็รีบหิวมาก ตุ๊กๆ เห็น มีแดงไว้ในที่วางอยู่บนโต๊ะอาหาร จึงเดิน เข้าไปนั่งจับรับประทานอาหาร</p> <p>(ภาพที่ 2 ภาพตุ๊กฯ เดินไปที่โต๊ะอาหาร มีแดงไว้ในที่วางมีแมลงวันตอมวากองอยู่)</p>			
	<p>พ้นได้แล้ว เอง ผู้หญิงลงวันที่กำลังตอมแมตโงไว อยู่หกต่อไป ก้ากันมันหน่อยไป ตุ๊กๆ จึงนึ่งร้อนประทุม แตงโมจนหมด</p>			
	<p>(ภาพที่ 3 ภาพแมลงวันมีหนี ตุ๊กๆ นึ่ง ร้อนประทุมแตงโม)</p> <p>หลังจากนั้นไม่นาน "แมครับ แมครับ ช่วยตุ๊กฯ ด้วย ตุ๊กๆ ปวดหัวหงุดหงิดเลย"</p>			

ความนุ่มนวล	ลักษณะขั้นตอนในการเล่นท่าน	สีอ	ประบิณผล	หมายเหตุ
	" เนื่องอะไรไม่ถูก ไอ... ถ้ายุจจาระไหล ทุกออกมานะเยยฯ แล้วแต่จะรับมาก็ไปทางน้อยแล้ว ล่ะจ๊ะ "	(ภาพที่ 4 ภาพดูดผู้คนนอนร้องไห้ดูดกับแม่)  คุณแม่พากัดผู้คนถึงโรงพยาบาล คุณแม่ได้ ทำการรักษาและช่วยรักษาผู้ไว้ใจเด็ก แต่ดูดผู้ ก่อช่องนอนพักอยู่ที่โรงพยาบาลหลายวัน	(ภาพที่ 5 ภาพพอดีหมอก่อรักษาเจ็บร้าวเจ็บ รักษาผู้คน)	คนในหนูบ้านไม่ดูดมา เสียบตุดูดแลหาก " คน ก่อใจเจ็บดูดหายเจ็บ คุณแม่ได้ดูดกับคนในหนูบ้าน ร่วงร้าวเหตุการณ์แม่ต้องขอของด้วย แมลงวันเจ็บดูดกับ หัวให้ เกิดเชื้อโรคร้ายแรง เคราจะหัดพิษมองอ่อนชัย ซึ่งร้าวได้ทัน

ความบุ่นหมาย	สำคัญของการ เล่นพื้นที่	สืบ	ปรับเปลี่ยนผล	หมายเหตุ
	(การที่ ๖ กារคุณ ในพื้นที่น้ำมานา เอี่ยม ตุ๊ดผู้และผู้คนกันคุ้ยห้อม)			
๓. เพื่อพัฒนาความติดสักร่างสร้าง ใน้านความสัมภัยและร่ว ความคิด และเอียงคลอน แล้วความติดต่อเริ่ม	๓. กิจกรรมหลังเลิกไปทัน ให้นั่งนี้	๓.๑ ครุตั้งค่าathamให้เด็กแสดงความคิด ความคิดเห็นให้อย่าง กล่องแค็ลว	๓.๐ เด็กสามารถ ตอบค่าathamและแสดง ความคิดเห็นให้อย่าง กล่องแค็ลว	
๓.๑ เพื่อให้เด็กมีความคล่อง แคล่วในการติดหาดตามให้ใหม่ที่สุด มาก		- ทำไมในพื้นที่น้ำมานาจึงปั้นแมลงรัน	๔. เด็กสามารถ คิดเพิ่มเติมในราย ละเอียดจากเรื่องที่พูด ไป	
๓.๒ เพื่อให้เด็กมีความคิด และเอียงคลอนในการติดเพิ่มเติมในราย ละเอียด		- สมมติว่าแมลงวันบุญได้ เด็ก ๆ คิดว่ามันจะบุญโดยรักในน้ำด้วยที่ต้องกอบงอนชัย - เด็ก ๆ คิดว่าจะมีวิธีการใหม่ๆ มา	๕. เด็กสามารถศึก นสืบที่แปลงแต่ต่าง	
๓.๓ เพื่อให้เด็กมีความคิด เริ่มจะไม่ทิ้งระเบียบ เก็บขยะลงบนพื้น ในการติดเพิ่มเติมในรายละเอียด	๓.๑ กิจกรรมหลังเลิกไปทัน ให้ทาง ๑ ภาพ แล้วสั่งกันออกมานา เล่าเรื่องให้ เด็กแต่ละคนทำจากที่รู้เส่า	๓.๒ กิจให้เด็กลัดกัน เสือกซุปเปอร์พ ทาง ๒ ก้าว	๖ ก้าว	ก้าว

หมายเหตุ	ประชุมผู้ผลิต	สืบ	ลักษณะของมนุษย์ที่มีภาระทางการค้า	ความต้องการของมนุษย์ที่มีภาระทางการค้า
6. เด็กสามารถเข้าร่วมในกิจกรรมทางการค้าได้โดยไม่ต้องมีภาระทางการค้า	ไม่ได้	ไม่ได้	4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนความคิด คล่องแคล่ว ความติดคล้องเสียงและความคิด ศิริเรื่องในการสร้างเรื่องราวและนarration และเรียนรู้ภาษาไทยที่มีความซับซ้อนและหลากหลาย ที่ก่อให้เกิด	ลักษณะของมนุษย์ที่มีภาระทางการค้า

แผนการเรียนที่นิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้สุนทรียะ

ชั้นอนุบาลปีที่ 2 เรื่อง ตลาดน้ำกันทนา (ไม่มีรากฐานภาษาต่างๆ)

ครั้งที่ 2 วันที่ 9 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความบูรณาญาณ	ลักษณะนิทานในการเล่นท่าน	ส่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต ศึกษา เหตุการณ์จากภาระผู้ป่วยทางอนามัยของ นิทานก่อนการฟังห้องเรื่อง เป็นการ ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดถ่องแคล้ว และความคิดจะเบียดสอง	1. กิจกรรมเรื่อง “เล่นท่าน” - ครัวให้เด็กชุมภราพาดตอนหนึ่งของนิทาน ตือ “ภาพพาอินกัมทนาเย็น เสียงกัน และดาว” เดินมาเห็นไกล ๆ หลังจากนั้น ครัวตามเด็ก ๆ ทำ - ทำในขยายสองคนนี้จึงยืนเฝ้ายังกัน - เด็ก ๆ ลองเดาสิ่ว่า “อะไรจะมี ค้อลงแคล้วในนิทานต้องมีส่วนต้องมีส่วน ทาง หลอย ๆ ความคิดได้อย่างรวดเร็ว อะไร ก็คือ และมีปริมาณมาก	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถศึกษา คิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากรูปภาพได้		
1.1 ส่งเสริมความคิด ค้อลงแคล้วในนิทานต้องมีส่วนต้องมีส่วน ทาง หลอย ๆ ความคิดได้อย่างรวดเร็ว อะไร ก็คือ ในรายละเอียดจากรูปภาพพึงกำหนดให้	1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพิ่มเติม 2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการดูรูปภาพประกอบการ เล่นท่าน		2. กิจกรรมระหว่างเล่นท่าน - ครัว เล่นท่านโดยใช้สุนทรียะ	รูปภาพนิทาน

ความนิ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นมีท่า	ส่อ	ประเบินผล	หมายเหตุ
	<p>ตามอินกับมาตรฐาน เมื่อ เพื่อเร็อกัน ทุกวันทั้งสอง คนจะพากันไม่ตอกปลาราด慢ແນ້ລໍາສັນຫຼາງ “ หີມປາຊາກູ່ມຸນ ທຸກຮັງທີກປາໄດ້ມາ ເນຈະ ແນ່ງປາກັນແລວນ່າກສັນໄມ້ມາຄຸນສະເຫຼື່ອ ។ ກັນ (ภาคที่ 1 ກາພາອິນກັນທານາກຳສັງ ຕົກປາ ໜ້າຕາຍືນແຍ້ມ່ວນໃສ)</p> <p>อยู่ມາວັນໜຶ່ງ ຕາອິນກັນທານາໄປຕົກປາ ຕາຍກັນ ໃນວັນນັ້ນຂອງວັນເຫຼາໄດ້ມາ ເພຍຫວາດຍາ ຕາມຈິງນ່າງວ່າ “ໄນ້ຮົວເມີນຍ່ອງໄຈ ວັນຈີ້ຈີ້ ໄນ້ໄປຕົກປາລາຍ ។ ຕ້າວເໜືອນຫຼັກຮາວ ພ້າຍ ຕາອິນຈິງຜູ້ນີ້ວ່າ “ແຕ່ນປາທີ່ຫຼັກໄດ້ວັນນີ້ກີ້ວ້າໃຫຍ່ ເຮົານາແມ່ງປາລາວັນນີ້ໄປຄານລະກຽບໜ້າກຳແລວກັນ ” ຕານິກີ້ພວ່າ “ຕາອິນພົກຫຼົກອອງແລວ ” ດັ່ງນັ້ນ ຕາອິນຈິງຫຼືທ່ອງວ່າ “ເອົລະ ເມື່ອເຮົາກິຈະຍົກ</p>			

ความคุ้มครอง	ล้ำเดือนดอนในการเล่นน้ำท่า	สืบ	ประมีนพร	หมายเหตุ
	<p>กับเมืองกันก็แล้ว เราถูกเอาไม่休ต่อไปนั่งเท้าๆ กัน เสีย เลย" ตามาก็ซุดขึ้นว่า "เนื้อยังปลาออกเป็นส่องทอง ฉันขอเอาน้ำหัวปลาจะนะ" ตามันก็ใจว่า "แต่ลันก์ไม่ชอบกินทางทางปลานั้นขอเอาหัวทางหัวปลาแก่ล่วงกัน" ตามานึงซุดกันไว้ "เอ๒ คือ คือซุดก่อนว่าวัวอันนี้ขอเอาน้ำหัวปลาจันต้องได้ทางหัวปลาสิ" ตามาก็พูดว่า "ฉันจะเอาหัวทางปลานะ" ตามาก็พูดว่า "ฉันจะไม่เอาหัวทางปลา แต่ลันจะ เอาหัวทางหัวปลา"</p> <p>ตามันกับตามาเรียกันอยู่อย่างนี้โดยไม่รู้จะสืบ ขณะนั้นตามาอยู่ เตินมาพอตี ได้ยินตามันกับตามาเรียกัน เสียงดังและรุนแรง ที่เติน เริ่มไปแกลงกรา แล้วๆ ว่า "ฉันจะ เป็นกรรมการหัดศินไห์จะ เอามา เมื่อฉันตัดสินแล้ว" ว่า "ฉันจะ</p>			

ความผุ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นพื้นที่	สีอ	ประเบินแสง	หนาแน่น
	<p>ตามกิจกรรมทางกายภาพ เช่น "ตกลง เกราย้อมรับ คำตัดสินของพ่อแม่ ตีเหลวช่วยตาย เดี๋ย"</p> <p>(ภารที่ 2 ภารพาริษัทชานาญ เบี้ยง กันตัวอยู่เดินมาเห็นไกล ๆ)</p> <p>เมื่อพ่อแม่ยืนมองตามสัญญาแล้ว ทราบ ก็ เอามือที่ถือติดตัวมานั้น ตัดหัวปลาออกส่วนหนึ่ง และตัดหางปลาออกอีกส่วนหนึ่ง และใช้เวลา เอาไว้ มีหัวหางปลาและหางปลาแล้ว ตามกับ ตาม เลือกไปได้คณลักษณะ ส่วนหางปลาแห่งนั้น เป็นกรรมการจังหวะ ใจส่วนนี้ไป"</p> <p>(ภารที่ 3 ภารพาริษัทปลาเผาใน ตามกับพานา สามหอย และหอยห่อนกล่างใบ ตามกับพานา ยืนมองหน้างาน)</p>			

ความนุ่นหมาย	ลักษณะขั้นตอนในการเรียนท่าน	ส่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
<p>3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคล่องแคล่ว และความคิดวิเคราะห์</p> <p>3.1 เพื่อให้เด็กมีความคิดคล่องแคล่วในการคิดหาคำตอบให้ได้มากที่สุด</p> <p>3.2 เพื่อให้เด็กมีความคิดวิเคราะห์เพื่อเพิ่มเติมและขยายความคิดให้แปลงແตก็ตาม</p>	<p>3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน</p> <p>3. ครุตัวหนูกัน เพื่อนไปปั่นช่วยกัน</p> <p>3.1 ครุตัวหนูตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ถ้าตัวหนูกัน เพื่อนไปปั่นช่วยกัน ตอบสนองได้อย่างคล่องแคล่ว</li> </ul> <p>3.2 ครุตัวหนูกัน เพื่อนไปปั่นช่วยกัน ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่องในสีที่แบ่งสุกแซกต่างกันได้</p> <p>3.0.2 ครุตัวหนูกัน เสือกซูบมาพูนท่าน 1 ภาค แล้วสับกันก่อนอุบล่าเลื่อยให้เปลกแซกต่างจากที่ครุตัวหนู</p> <p>3.0.1 ครุตัวหนูกัน เพื่อนไปปั่นช่วยกัน ให้เด็กมีความคิด</p> <p>3.0.3 ครุตัวหนูกัน เสือกซูบมาพูนท่าน 1 ภาค แล้วสับกันก่อนอุบล่าเลื่อยให้เปลกแซกต่างจากที่ครุตัวหนู</p>	<p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p>	<p>เด็กสามารถตัดสินใจอย่างคล่องแคล่ว</p> <p>เด็กสามารถตัดสินใจอย่างแม่นยำ</p> <p>เด็กสามารถร่วมร่วง</p>	

เวลาที่กำหนด

แผนการเล่นนิทานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ

ชื่นอุมาลที 2 เรื่อง ใหญ่กับใจ (ล้อวาระ อุทาหรณ์ ผู้ตั้ง)

ครั้งที่ 3 วันที่ 14 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความบุ่นหัวใจ	ลำดับขั้นตอนในการเล่านิทาน	สี	ประมูล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการลับเบรก คิดเตา เหตุการณ์จากการดูรูปภาพคอมพิวเตอร์ของ นิทานก่อนการฟังห้องเรื่อง เป็นการส่ง เสริมให้เด็กเกิดความคิดลองแหล่ และความคิดจะเอียงผลอย	1. กิจกรรมเริ่มต้น เล่านิทาน - ครุให้เด็กดู รูปภาพตอนหนึ่งของ นิทานตือ "ภาพใบก๊อกตอง เท่าและใบหยันบุกปืนใจ โดยคุณแม่ยืนอยู่ใกล้ ๆ สหันไม่พอใจ" หลัง จากนั้น ครุถามว่า 1.1 ส่งเสรีມความคิดคล่อง แคล้วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง ท้าย ๆ ความคิดโดยยังรวดเร็วและ มีปริมาณมาก	น้ำเงิน	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถ คิดเพื่อเตรียมในราย ละเอียดเจ้ากรูปภาพได้	
	1.2 ส่งเสรีມให้เด็กดูเพิ่ม เติมในรายละเอียดเจ้ากรูปภาพที่กำหนดให้ เพลิดเพลินจากการดูรูปภาพประกอบการ เล่าภารกิจ	เขียว	2. กิจกรรมระหว่างเล่านิทาน - ครุเล่านิทานโดยใช้รูปภาพ ดังนี้	น้ำเงิน
				5 ภาพ

ความน่าสนใจ	ลักษณะนิยมใน karakter เล่นท่า	ส่วน	ประวัติศาสตร์	หมายเหตุ
	<p>ใหญ่พูดมาเพื่อสรักผัวเพื่อข้อว่า "ใจ"</p> <p>ใหญ่ กับ ใจ ซักกันมาก เวลาใหญ่ไปโรงเรียน ใจจะเข้ามาหาอยู่เสมอ และใหญ่ก็จะตอบใจว่า "ใจ ฉันไปลับบะ อย่าชัช อย่าเที่ยวภักดิ เขานอนง ลีกนบ" ใหญ่ก็สับจากโรงเรียน ใจวิงเข้ามาหา ใจ ฉันกลับบ้านแล้ว วันนี้ชินใหม่จะ" ใจแสดง ความดีใจโดยกระโดดโคลด์เด็น</p> <p>(ภาพที่ 1 ภาพเหตุการณ์ที่บ้าน ใหญ่ แต่งชุดนักเรียน เล่นกับหมา)</p> <p>ใจชอบกัดรองเท้า ทำลายรองเท้าเสมอ รึงเม็นกิ้ลสัญของใจ ใหญ่ก็จะชูก้า เสมอว่า "ใจ เจ้าย่ากัดรองเท้าอีกนบ เดียวพอักนแม่จะไกรอ" แต่พอใหญ่ไม่อยู่ ใจก็จะห้าชัชน เค้มห้าให้แม่ ไม่พอใจใจเท่าไรนัก</p>			

ความนิ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเรียนท่าน	สีอ	ประวัติเมือง	หมายเหตุ
	(ภาคที่ 2 ก้าวไปร้องเรียนตามปกติ ดูอย่างนุ่มนวลและขอโอกาสเสียงเป็นเพื่อนท่านที่บ้าน แนะนำในที่ศึกษาให้ “พากชุดขาว” กับว่า “ให้ก้อนมะจะซ่องให้เท่านั้น” (ภาคที่ 3 ก้าวเดินเข้าสู่ห้องแลบดูภัยภัน)	วันหนึ่ง ใหญ่ไม่ร้องเรียนตามปกติ ดูอย่างนุ่มนวลและขอโอกาสเสียงเป็นเพื่อนท่านที่บ้าน แนะนำในที่ศึกษาให้ “พากชุดขาว” กับว่า “ให้ก้อนมะจะซ่องให้เท่านั้น” เมื่อใหญ่กลับจากโรงเรียนไม่พบใจลับรู้ความจริงก็เสียใจ ไม่ยอมหาน้ำร้อนและไม่ยอมโรงเรียน “โฉ ลับคิดถึงโอมาก บ้านนี้จะเป็นอย่างไรบางทีไม่” ส่วนโฉกเซ็นกัน ใจเสียใจมากที่จากใหญ่ไป “โฉ นี่เป็นเพื่อนสนิทเด็ก ๆ		



ความหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่นท่าน	ส่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>ถึงท้องมหาอยุทธมน้ำ" ใจเทง ไม่ชน ไม่ร้าเริงอย่างเดียว และไม่ยอมกินข้าว (ภาพที่ 4 ภาพใหญ่และใจเสียใจ)</p> <p>ม้าสังสารใจมากที่เห็นใจเทง ไม่ยอมกิน อาหาร ม้าชุดว่า "ใจ คิดถึงม้านามใหม่ลับ เดี่ยวม้าจะพาไปส่ง" ใจแสดงความตือจ น้ำมานำในหอยพร้อมกับใจ "ใหญ่ ป้า เอาใจมาศิณ แล้ว" ใหญ่และใจติดใจมาก "ใจ ลับตัวใจนาทีใจ กลับมา ต่อไปนี้ใจอย่าซักกับ" ใจ และแสดงความ เข้าใจ และบอกน้ำใจ ก็กลับใจ ใจรู้ใจไปครบ รองเท้ามาให้ใหญ่ "ขอใจโรมากะ" ใหญ่ใจ พร้อมกับตามหัวใจเป็นๆ ตัวอย่างความรักกัน (ภาพที่ 5 ภาพดูเป็นรุ่งโฉมมาศิณที่บ้าน ใหญ่และใจแสดงความตือจอกัน)</p>			

ความบุ่นหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเรียนรู้	สื่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดละ เอียงดลออก ความคิด คล่องแคล่ว และความศึกษาเริ่ม	3. กิจกรรมหลังเลียนทาน	3. ครุตติถักตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ตั้งนี้	3. เด็กสามารถคิดคำนวณองค์รวมของตัวลูกคราบได้	
3.0.1 เพื่อให้เด็กฝึกความคิด ละ เอียงดลออกโดยการคิดคำนวณองค์รวม	3.1 ครุตติถักตามให้เด็กแสดงความคิดเห็น ตั้งนี้	- ถ้าใจชูได้ เด็ก ๆ คิดว่า ใจจะชนอะไรกันใหญ่เมื่อคุณมาหาใจกลับมาก็ว่า - สมมุติว่าหมาที่เด็ก ๆ เลี้ยงไว้ชอนกัดสีงอนห่าง ๆ เด็ก ๆ จะมีวิธีการป้องกันอย่างไร	4. เด็กสามารถคิดคำนวณให้อย่างคล่องแคล่ว	
3.0.2 เพื่อให้เด็กฝึกความคิด แหล่ง ในในการคิดหาคำตอบให้ตามที่สุด ในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แหล่งแคลด่าห่างกัน	3.2 ครุตติถักตามให้เด็กที่สูงและเด็ก ภูเขา 1 ภาร แล้วให้เด็กห่วงกัน เล่าเรื่องของหือกตัดคำนวณองค์รวมของตัวลูกคราบในภาษาพื้นเมือง ให้แต่ต่างจากเดิม แล้วผู้ลักกันมาเล่าให้เพื่อน ๆ พง	- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง "ต่างกันได้" 3.0.2 ครุตติถักตามให้เด็กที่สูงและเด็ก ภูเขา 1 ภาร แล้วให้เด็กห่วงกัน เล่าเรื่องของหือกตัดคำนวณองค์รวมของตัวลูกคราบในภาษาพื้นเมือง ให้แต่ต่างจากเดิม แล้วผู้ลักกันมาเล่าให้เพื่อน ๆ พง	5. เด็กสามารถคิดในสิ่งที่แบกลาดาก ต่างกันได้	6. เด็กสามารถเล่าเรื่องของราชาจอมบุญ ก้าวได้
3.0.3 เพื่อให้เด็กฝึกความคิด ประเมิน ในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แหล่งแคลด่าห่างกัน	4. เพื่อให้เด็กฝึกความคิด			

แผนการ เลี่ยงพิษน้ำเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ

ชั้นอนุบาลที่ 2 นิทานเรื่อง เด็กหลงทาง (ล่าจวน ผู้เต็ง)

ครั้งที่ 4 วันที่ 16 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความน่าจะน้อย	จัดตั้นนักสอนในการเล่าเรื่อง	สี/o	ประมีนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต ศึกษา เหตุการณ์จากการดูรูปภาพตอนหนึ่งของนิทาน ก่อนการฟังห้องเรื่อง เป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดกล่องแคล้วและความคิดละ เบี่ยคล้อ	<p>1. กิจกรรมเริ่มต้น เล่าพิพากษา</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรภ์ให้เด็กดูรูปภาพตอนหนึ่งของนิทาน ศึกษาเด็กชายและเด็กหญิงนั่งที่มารินนิทาน ให้เด็กฟังนิทาน “หลังจากนั้นครรภานเด็ก ๆ ว่า และขุดคุยกัน” หลังจากนั้นครรภานเด็ก ๆ ว่า - ทำไม้เด็กสองคนนี้จึงมานั่งที่นี่</li> </ul> <p>1.1 ส่งเสริมนิทานคิดคล้อยตามหัวเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เด็ก ๆ คิดว่า เด็กห้องสองกำลังคุยกับกัน</li> </ul> <p>มีปริมาณมาก</p> <p>1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากรูปภาพที่ก้านให้ในรายละเอียดจากรูปภาพประกอบก่อนการเล่านิทาน</p>	1 ภาพ	รูปภาพนิทาน	<p>1. เด็กสามารถตอบคำถามได้อย่างคล่องแคล่ว</p> <p>2. เด็กสามารถคิดเพิ่มเติมในรายละเอียดจากรูปภาพได้</p>
2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนานในรายละเอียดจากรูปภาพที่ก้านให้ในรายละเอียดจากรูปภาพประกอบก่อนการเล่านิทาน	<p>2. กิจกรรมระหว่างเล่าเรื่อง</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรภ์ เล่าพิพากษาโดยใช้รูปภาพ ตั้งแต่</li> </ul>	4 ภาพ	รูปภาพนิทาน	

ความนั่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเข้ามีท่าน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>นิค เป็นพี่ชายอายุ 6 ขวบ น้องเป็นเด็กผู้ชาย อายุ 4 ขวบ เด็กซึ่งสองนารักมาก เรียนรู้กันดี นิคและน้องพากันไปเดินเล่น ใกล้จามา๊นมาก เด็กซึ่งสองจังหวัดทางแอลฯ กับบ้านน้ำนิค "น้อยเคยเห็นบ้านสีเขียว หลังใหญ่นี้ในจังหวะ" นิดตาม เข้าหาเดินและมองไปรอบๆ "พี่ไม่เคยเห็นพี่น้องก่อน บ้านและบ้านน้ำเปล่าๆ เท่านั้น"</p> <p>"น้อยก็ไม่เคยเห็น ไม่เคยเห็นบ้านสีเขียว บ้านด้วยกัน" น้อยตอบ</p> <p>"เราคงหลงทางแล้ว" บิบูด "เราเดินไปทางนี้เดี๋ย"</p> <p>น้อยร้องให้เบาๆ ฉัวๆ "น้อยอย่าง กับบ้านไม่นาน" เด็กผู้ชายเล็กๆ สบอื่น "น้อยอย่าง</p>			

ความรุ่งหรา	ลำดับขั้นตอนในการ เล่ามีท่าน	ส่อ	บรรยายผล	หมายเหตุ
	<p>กลับไปเยือน ไปหาคุณแม่ เดียวชีบะ</p> <p>"อย่าร้องไห" มีครตอน " เรา เดิน ไม่ทาง ไปนักนัก เดีด"</p> <p>(ภาพที่ 1 ภาคเด็กชายและเด็กหญิง เดิน เล่น ใกล้ลูกอุปถักระบานและชุดดูยัน)</p> <p>เด็ก ๆ เดินเลี้ยวไปลักษณะอยู่ก็พูดหัวง เสิก ๆ ทางด้านขวา มือถือ้มือไว้นั่ง ในนริ เวลาข รี่ น้ำพระรະมีดันไม่ให้เข้ามือ</p> <p>" เรา เข้าไปปั่งพักกันที่นั่นก่อน เดีดนะ"</p> <p>ปิดหวาน "แล้วพ่อหาย เหนื่อย ที่จะตามคนแครวน"</p> <p>ว่าทางไหนที่เป็นทาง ไปบ้านเราได้" เด็กหงส่อง เดินไปนั่งที่ม้ามัน นกสีແบลัดตัวหนึ่งเป็นอ่อนมาจราจ รุ่ม ไม่ขัน ไม่เกา Rodríguez "พ่อวันนี้เนี่ยน ก กินปลา烂ะ เพื่อนมีกันน้ำเป็นสัน้ำ เดิน เที่ยวบน ก</p>			

ความนิ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่นท่าน	สื่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>กินปลาที่เราเห็นหรือแม่น้ำเมื่อคราวเราไปบูรณาคุณยายที่บ้าน "</p> <p>"น้อยไม่จัก น้อยจนกินบลลพานคุณยายในบ้าน" น้อยตอน แล้วเข็ดน้ำตา "น้อยจะไม่ร้องให้อีกแล้ว เพราะถ้ากลับบ้านไม่ได้ ก็ตัวนักช่วยเราเหมือนหนูนิทาน"</p> <p>"ที่ไม่เชื่อว่าอกหัวของเราไม่ต่อหางอกตัวนี้ไม่ใช่นก เคษอย่างนี้" มีคิด</p> <p>"แต่เราคงจะกลับบ้านได้หรือจะลับฟ้าไปตามคำขอของเจ้าเราได้หรือไม่"</p> <p>(ภาพที่ 2 ภาพเด็กชายและเด็กหญิงนั่งพักที่บ้านและดูหนัง)</p>			

ความรู้ใหม่ๆ	ลักษณะนิยมในการเล่นหิน	สี	ประวัติศาสตร์	หมายเหตุ
	<p>เด็กหันสองเต็นไปทางขวา "ดูแต่ขวาครับ ผู้ชายไม่นำไม่ได้ครับ" นิคชุด "ทุกหลังทางซ้ายครับ" ตามรากาม "ครับ" ผู้ก้มหน้องหลังทางซ้าย "หูลูกไห้หนาครับ" "อุบาน เลนที่ 8 ถนนสุขุมวิท" นิคตอบ "หุนหือน้อยและพ่อนองหุ้นหือนิดน้ำ นามสกุลวัน"</p> <p>"ตีมาก" ตัวรากุชุ "มากันหนะ หมูจะมาหุ้นไปส่งบ้าน" ตัวรากามเด็ก ๆ มาที่สถานีตำรวจนักปืนเจ้าของความหาระเบียบ นายตำรวจเด็ก ก่อนเพื่อลงเจ้าของน้อยและนิค "หุนหือน้อยและนิดน้ำครับ" นิคตอบ "บ้านอยู่เลนที่ 8 ถนนสุขุมวิท" และหูลงทางซ้าย "พี่นิคหลังทางซ้าย" แล้วตัวรากามเด็ก ๆ พนันน้ำ กพาน้อยและนิดน้ำไปส่งที่บ้าน</p>			

ค า ร ะ น า ມ າ ຍ	ล า ด บ น ช ั น ท ອ ນ ิ น ก า ร เ ล า น ท າ ນ	ส ื อ	ป ร ะ บ ี น  พ ล	ห น ย ห ե ຖ
	<p>(ส า พ ท ๓  ก า ฟ ท ๔  เ ต ក ช າ ย แ ล ะ  เ ต ក ช ົ ງ ຍ ື ໝ າ ຫ ຼ ັ ກ ຄ ົ ນ ຄ ຳ ຈ າ ර ຈ )</p> <p>ນ ີ ້ ອ າ ຕ ේ ກ ິ ້ ກ ິ ້ ສ ອ ງ ນ າ ຖ ື ້ ນ ັ ນ  ກ ິ ້ ພ າ ຕ ໍ າ ວ ຈ າ ປ ່ ໂ ນ ຖ ື ້ ຜ ້ ອ</p> <p>ຖ ຸ ່ ໄ ນ ແ ລ ະ ເ ຕ ົ ກ ໆ  ໃ ດ ້ ມ ອນ ຖ ຸ ້ ດ ໍ າ ຈ າ ຣ າ ຈ ູ ້ ອ</p> <p>ຫ ຼ ັ ກ ກ ົ ນ ້ ນ ອ ຍ ແ ລ ະ ນ ິ ຕ ວ ່ " ທ ີ ້ ສ ັ ງ ຫ ຼ ູ ້ ຢ າ ໄ ນ ກ ລ ໆ  ຈ າ ກ ບ ນ າ</p> <p>ສ ຶ ກ ນ ະ ຈ ັ ບ "</p> <p>(ส า พ ท ๔  ก า ฟ ท ๕  เ ต ក ช າ ຍ ແ ລ ະ  ເ ຕ ົ ກ ช ົ ງ ຍ ື ໝ າ ຫ ຼ ັ ກ ຄ ົ ນ ຄ ຳ ຈ າ ර ຈ )</p> <p>ພ າ ກ ນ ຫ ອ ້ ໂ ລ ະ ຄ ົ ມ ແ</p>			

ความผูกพันหมาย	ลักษณะขั้นตอนในการดำเนินงาน	สืบฯ	ประมวลผล	หมายเหตุ
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดคละ เอี่ยดลอง ความคิด กล่องแกล้ง และความคิดริเริเม	3. กิจกรรมหลังการเล่นท่าน 3.1 ครัวตั้งค่าตามให้เด็กแสดงความ คิดเห็น ดังนี้ - ทำใบปิดจึงไม่เชื่อว่านกจะหา เข้าห้องนอนกันมานั่นได้	3. เด็กสามารถ เพิ่มเติมในราย ละเอียดได้ 4. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว	3. เด็กสามารถ เพิ่มเติมในราย ละเอียดได้	
3.1 เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด และเอียงล้อจากการฟังนิทาน	3.2 เพื่อให้เด็กฝึกความคิดของ แหล่งในการคิดหากำถอยให้ได้มากที่สุด 3.3 เพื่อให้เด็กฝึกความคิดริเริเม ในการคิดเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แปลงແتكต่างกัน	สมมติตัดเด็ก ๆ ไม่เท่า แหล่งพัฒนากับผู้ใหญ่ จะทำอย่างไร - ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง 3.2 ครรภ์ให้เด็กจับตุ้ยและเลือกสูญเสีย <sup>นิทาน 1 ภาพแล้วให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องหรือ</sup> คิดคำขูดต่อของตัวละครในภาพขึ้นเองให้ <sup>แต่ก็ต้องจากที่ครรภ์ เล่า หลังจากนั้นผู้ดูกันมาเล่า</sup> ให้เพื่อน ๆ พูด	5. เด็กสามารถ คิดในสิ่งที่แปลงແتك ต่างกันได้	6. เด็กสามารถ เล่าเรื่องของราชากรุง กาฬได้
	4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝน ความคิดกล่องແล็ก ความคิดคล่อง และขยายความจำกรุ่งป้าในนิทานได้	นิทาน 4 ภาพ		ภายในเวลาที่กำหนด

แผนการ เลานิทาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ

ชื่นอนุมาลีที่ 2 นิทานเรื่อง เมื่อครูหนูแห่ายเสือ ( ว.สันทราย ผู้แปลและเรียบเรียง )

ครั้งที่ 5 วันที่ 21 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.15 น.

ความจงหมาย	ลักษณะนิวนอนในการเล่านิทาน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
1. เพื่อฝึกการลังเล กิตติเดา เหตุการณ์จากการตีรูปภาพขณะหนึ่งของ นิทานก่อนการฟังหังเรื่อง ประเมินการส่ง เสริมให้เด็กความคิดคล้องแฝล่วง ความคิดลบ เลี้ยดลบออก	<p>1. กิจกรรมเริ่มต้นเล่านิทาน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูให้เด็กดูรูปภาพตอนหนึ่งของ นิทาน คือ “ราชาชูนี่พักทราย เสือในกรัง โดยการ ถูบหัวค่านหัวเมือง เสือดาวอยู่ใกล้ ๆ” หลังจาก นั้นครุฑามเต็ก ๆ ว่า</li> </ul> <p>1.1 ส่งเสริมความคิดคล่อง แคล้วในการตั้งสมมติฐานหลาย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิดโดยยังรอด เรื่องและมี เรื่องจะเป็นอย่างไร</p>	<p>รูปภาพนิทาน</p> <p>1 ภาพ</p>	<p>1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>2. เด็กสามารถ คิดเพิ่มเติมในราย ละเอียดจากรูปภาพได้</p>	
บริรวมมาก	<p>1. 2 ส่งเสริมให้เด็กเพิ่มเติม รายละเอียดจากรูปภาพที่กำหนดให้</p> <p>2. กิจกรรมระหว่างเล่านิทาน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครูเล่านิทานโดยใช้รูปภาพ ถึงหนึ่ง เล่ม เสนอจ黯าการะ ตีรูปภาพประกอบการ เล่านิทาน</li> </ul>	<p>รูปภาพนิทาน</p> <p>5 ภาพ</p>		

ความคุ้มครองหมาย	ลักษณะนิยมในภาระเดินทาง	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>มีจุกเสือตัวเล็ก ๆ ตัวหนึ่งอาศัยอยู่ในบ้าน ดูอย่างเป็นเบ้าในขณะที่ออกเดินทางไปกับครอบครัว ล่าสัตว์ จึงได้ค้นบ้านมา เสียง คุณยายได้ชักห้องนอนว่า "พิม ไม่มี"</p> <p>(ภาคที่ 1 ภาคคุณปู่ไพบูลย์สือเล็ก ๆ ในน้ำ)</p> <p>ห้องนี้เงือนในบ้านของคุณปู่เป็นสถานที่ที่ พิมไปซื้อของก็สุด มันจะสอนมนนนา ก้าร้ายรา อย่างสวยงาม การเล่นพี่เจ้าเสือน้อยชื่อ ก็อ การล่าเหยื่อ ซึ่งมันมีจังหวะในการตามที่มนฯ เล่น ตัวย เมื่อพิม ไม่ต้องการได้ ๖ เดือน ผ่านแสดงทำ ทางว่ามีน้องการล่าเหยื่อย่อย่างจริงจัง จนคุณปู่ ห้องลับนั้นล้อมไว้โดย คุณปู่จึงห้องใจว่า จะส่งพิมไปไว้ที่สวนลูกวัว ซึ่งสวนลูกวัวอยู่</p>			



ความทุ่มเท	ลักษณะนمونา	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>ใกล้จางบ่มวนดูถูกน้ำมาก หลังจากที่คุณป้าได้นำ พิมไม้มีไปให้เพื่อสวนลัตัวแล้ว คุณป้าไม่ได้ไปเยี่ยม พิมไม้มี เลยตลอดระยะเวลา 6 เดือน</p> <p>(ภาพที่ 2 ภาพในห้องนั่งเล่น ถูกเสือ อายุประมาณ 6 เดือน แสดงคลาสแหือ)</p> <p>วันหนึ่งคุณป้าไปเยี่ยมญาติใกล้ ๆ สวนลัตัว จึงคิดที่จะไปเยี่ยมพิมไม้มี เป็นครั้งที่สอง สวนลัตัว ได้ครองไปทั่วกรุงเทพฯ ไม่ต้องพัก คุณป้า<sup>1</sup> เห็น เสือท่าน เคยเสียงไห้หมดอยู่ที่บุกกรง เวลาผ่านไปเพิ่มที่ ชานลาย ๆ เมื่อวันปลาระ "เมื่อใบงบลับ เจ้าพินไม้มีเพื่อนมาก" คุณป้าทัก หาย คุณป้าน้ำมารักษา เดียว ๆ และอาจขอค สืบกรง เสือเดินเข้ามาใกล้ ภัยของไฟฟ้าโว! หัวมันไว้ด้วยแขนพองข้าง คุณป้าเอื้อญุ่นคลำ</p>			

ความรุ่ง晦ມ	ลำดับขั้นตอนในการ เล่าเรื่อง	ส่อ	ปราบ เมินผล	หมายเหตุ
	<p>หน้าผากเสือใหญ่และ เก้าหูใหญ่ ทุก ๆ ครั้งที่ เสือค่ำรำ คุณผู้ก่อมาต้องปามัวรัน...วิธีนี้เป็น วิธีที่คุณผู้ก่อรำ เจ้าพิมไม่ต้องเสียบฯ ไม่ขอ ครั้งที่มันอยู่บนคุณ</p> <p>เสือแสลงร์ เสียมือถือญี่ปันแสดงอาการ ศีนก้าวแสลงร์ ได้ถือห้าง เมื่อ เสือดาวใน การงักต์ ไม่สำส่ง เสียงคำรามมากเท่านั้น แต่ เมื่อคุณผู้ ไอล เสือดาวออกห้างแล้ว มันก็กลับมา เสียมือถือญี่ปัน ลักษณะนี้เสือดาวก็วิงมงายที่ซึ่งครั้งแรกและที่นั้น ไม่ต้อง พยายามในการชิงชัยอีก</p> <p>(ภาบที่ ๓ ภาคญี่ปันทากาย เสือในกรง ดำเนี๊ยงมีกรง เสือดาวอยู่ใกล้ ๆ)</p> <p>จะพบว่าคุณผู้ก่อมา เสือและ เօร์มีหอบหัวร้อน เล่นลังก์ไว้ใหญ่ ๆ ท่านเห็นคน เสียงลังก์ เป้าหู ran อย่างไรใจลัว คุณผู้จ้าได้ร้าชาญชั้น เป็นชั้น</p>			

ความนุ่งหมาย	ลักษณะนุ่นหมายในการเล่นพิงกัน	สีอ	ประเพณีผล	หมายเหตุ
<p>คนเดียวกับคนที่ห้านั่ง เสือภานุกให้เมื่อ เดือนก่อน "ฤทธิ์จะแพ้ได้ยังครับ" ฤทธิ์จด "ห้าไม่ดูไม่เอาทิมไม่ได้รับไว้ห่าง ๆ จาก การเสือดาวตัวนี้ มันกลัวเสือดาวคำราม" "แต่...หานครรับ..." คนเสียงสัตว์ขาด ทุกตะปัก "เสือตัวนี้ไม่ใช่เจ้าพินไม่ต้องหาน หรือบนบัวบัน" "ฉันรู้แล้ว...ว่าเราชนะมันไม่ใช่ ของลืม" ฤทธิ์ฟังอย่างເเหลือบมอง ๆ "แต่อย่า น้อยที่สุด...ฤทธิ์ควรจะปฏิบัติตามที่สอนแนะนำว่า" "ผู้จะเสือตัวห้านนายนามาให้ศึกษาครับ" คนเสียงสัตว์ตอบ "เสือตัวนั้นตายแล้ว เมื่อสอง เดือนก่อน" "ตายแล้ว" ฤทธิ์ร้อง "ครับ มันเป็น โรคปอดอักเสบทroat เสือตัวนี้เราเพิ่งจับได้ใน บริเวณเขานะเมื่อเดือนที่แล้วนั่นเอง มันดูร้ายมาก จริง"</p>				

ความรู้ใหม่	ดำเนินตอนในการเล่านิทาน	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
คลิจฉณะพูดกับคุณปู่	(ภาพที่ 4 ก้าวคนเลี้ยงลูกว่าทำ	เจ้าเลือร้ายหงส์เสียเห็นคุณปู่เรื่อยๆ ปึงเสียบันกีซึ่งชื่อของขอใจดูดีอยู่ ชักแนะนำออกจากที่กรงเสียอย่างมากล้วนๆ กันลงในลึกๆ เสียพลางพิมพ์มา ฯ ว่า "ถ้าก่อนเจ้าเพื่อนยากร" และหาน gereนเดนออกไปหากระสวนสัตว์โดยเดียว	(ภาพที่ 5 ก้าวคุณปู่สานหน้าไม่ต้อง ฯ ว่า คือ ฯ ชักแนะนำจากครรง)	3. เตือนภัย
3. เนื้อพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ในต้นความคิดจะเลี้ยดลือ ความคิดกล่องแกล้งและความคิดรีบเร่ง	กิจกรรมหลังเล่านิทาน	3.1 ครุติงคำรามให้เต็มสะทงหวาน คิดเห็นดังนี้	ความคิดตามได้ยังมีบทผล	

ความบุ่นหายนาย	ลักษณะขั้นตอนในการดำเนินท่าน	ส่วน	ประมวลผล	หมายเหตุ
<p>3.1 เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด และเรียนรู้จากการพัฒนา</p> <p>3.2 เพื่อให้เด็กนิรภัย และการติดหาดาน้ำให้สามารถกล่อง และแล้วเพื่อใช้เด็ก ๆ ไปพบเข้า  จะทำอย่างไร</p> <p>3.3 เพื่อให้เด็กนิรภัยความคิดครีเอทีฟ ในการศึกเพื่อเติมและขยายความคิดให้ แนบกันมากขึ้น</p> <p>4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด กล่องและนิรภัย ความคิดจะเปลี่ยนแปลงและ ความคิดครีเอทีฟจะต้องตัวตนในภาพพื้นหลังให้ แตกต่างจากที่ครีเอท หลังจากนั้นผลักกันมาเล่น ให้เพื่อนพ้อง</p>	<p>- เด็ก ๆ คิดว่าตุ๊กตาจะกลับมาที่ สวนสัตว์อีกหรือไม่ เพราเด็คใหญ่</p> <p>- ถ้าเสื้อหูต้องถอนมาจารากง แล้วเพื่อใช้เด็ก ๆ ไปพบเข้า จะทำอย่างไร</p> <p>- ให้เด็ก ๆ ช่วยกันตั้งชื่อเรื่อง 3.2 กรณีให้เด็กนั่งดู และเลือกภาพ นิทาน 1 ภาพ และให้เด็กช่วยกันเล่าเรื่องหรือ คิดคำพิเศษของตัวละครในภาพพื้นหลังให้ แตกต่างจากที่ครีเอท หลังจากนั้นผลักกันมาเล่น ให้เพื่อนพ้อง</p> <p>4. เด็กสามารถได้ฝึกความคิด กล่องและนิรภัย ความคิดจะเปลี่ยนแปลงและ ความคิดครีเอทีฟจะต้องตัวตนในภาพพื้นหลังให้ แตกต่างจากที่ครีเอท หลังจากนั้นผลักกันมาเล่น ให้เพื่อนพ้อง</p>	<p>4. เด็กสามารถได้ฝึก ความคิดตามได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>5. เด็กสามารถ คิดในสิ่งที่แปลงแทรก ห่างกันได้</p> <p>5 กษา</p> <p>6. เด็กสามารถ นำเรื่องจากรูปภาพ ไป</p>	<p>ประมวลผล</p>	

แผนการดำเนินงานเพื่อพัฒนาความติดสัมരักษ์โดยใช้รูปแบบ

ชื่นอุบลรัณ्णิที่ 2 นิตาเรือง นายมิใจตีกับลากต์ญู (ลวาระ อุทาภันฑ์ ผู้ดูแล)

ครั้งที่ 6 วันที่ 23 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2531 เวลา 9.15-9.45 น.

ความรุ่ง荷มา	ลำดับขั้นตอนในการเล่าเรียน	สืบ			ประเบี้ยนผล	หมายเหตุ
		สืบ	ปรับเปลี่ยน	ประเมินผล		
1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จากการดูรูปภาพของหนึ่งของ นิตา ก่อนการฟังห้องเรื่อง เมื่อกำหนดรูปภาพ ให้เด็กเกิดความคิดคล้องแฝลงความคิด และ เอื้บคิดอย	<p>1. <u>กิจกรรมเรียนรู้เรื่องเล่าเรียน</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ครรภ์ให้เด็กดูรูปภาพของหนึ่งของ นิตา ก่อนที่ “ภาพนายนี้ เดินเข้ามา หมาล่าตามหนึ่ง ปืนใหญ่ เช่น ทางไปเมือง” หลังจากนั้น ครรภ์ ตัดเพิ่มเพื่อนในราย ละเอียดจากรูปภาพได้</li> </ul> <p>1.1 ส่งเสริมความคิดคล้อง แฝลงในการดูรูปภาพ “ทาง น้ำ” ความคิดให้อย่างรวดเร็วและ มีปริมาณมาก</p> <p>1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิดเพิ่มเติม ในรายละเอียดจากรูปภาพที่กำหนดให้</p> <p>2. เด็กได้รับความสนุกสนาน ในการเล่นจากกิจกรรมที่ได้รับ</p>	<p>1. เด็กสามารถ มองคำตามใจอย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>2. เด็กสามารถ ตัดเพิ่มเพื่อนในราย ละเอียดจากรูปภาพได้</p>				

ความเห็นของนายนาย	ลักษณะขั้นตอนในการเล่นพาน	สีอ	ประสมสี	หมายเหตุ
	<p>เช้าวันหนึ่งօากำลือค ปีรัง นายมีเดินเข้าไปในป่า มากถึงโขดหินและต้นไม้ใหญ่ เห็นลักษณะนั้นเป็นไข้ เชือกผูกหางไม่สามารถใช้ได้ เนื่องจากไม่สามารถใช้ได้</p> <p>(ภาพที่ 1 ภารนาเมียนเข้าป่า พบลาตัวหนึ่งยืนใช้เชือกหางไม่สามารถใช้ได้)</p> <p>จึงเกิดความสงสาร ได้อาสาสืบคุณตัวและให้อาหารแก่กล้า ถุงและอาหารราหาย เมินปากด้วยลักษณะเข้าป่าไม้</p> <p>(ภาพที่ 2 ภารนาเมียนอาสาสืบคุณตัวและให้อาหารแก่กล้า)</p> <p>อยู่มาวันหนึ่ง นายมีได้เดินทางไปป่ายังหมู่บ้านแห่งหนึ่ง เพื่อซื้อยอนทองไว้ เนื่องด้วยของได้ครองมากที่ต้องการแล้วก็เดินทางกลับ หนทางเดินไม่ดีวายในพื้นที่บ่อมะบัว เผอิฐระหัว่วนเดินหมายมีเกิดสบดักยอมพินล้มลง ห่าให้ขาดเจ็บไม่สามารถเดิน</p>			

ความนิ่งหมาย	ลักษณะนิ่งตอนในการเล่นพื้นที่	สีอ	ประมีนเพลส	หมายเหตุ
	ทางกลับไป พอดีล้าตัวหื่นหมายเมดย์ไว้เดินผ่านมาจ้าได้เวลาเคยซ้ายตัวไว้ จึงเดินเข้าไปหานายฟี	(ภาพที่ 3 ภารণายมีสังคุกยันพินลมลง สาเดินพานามากล ๑)	สาหินายมีขึ้นนั่งบนหัสสังและบรรทุกของกลับบ้าน นายมีติดมากรักษาไว้ดูแลรักษาจึงได้เสียงลารัววนไว้อย่างดี แล้วอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข	(ภาพที่ 4 ภารণายมีงมนหลังคาแลบปีกมองบรรทุกอยู่บนหลังคา)
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในคร้านความตัดคละ เอียงลออก ความคิดกล่องแคล้ว แหล่งความคิดเรื่อง	3. กิจกรรมหลังเล่นพื้นที่	3. เด็กสามารถคิดคำขุนของตัวละครให้เด็กแสดงความคิดเห็นตั้งใจ	3.1 ครูต้องคำนึงให้เด็กแสดงความคิดเห็นตั้งใจ	3. เด็กสามารถคิดคำขุนของตัวละครให้เด็กแสดงความคิดเห็นตั้งใจ

ความทุ่มเทหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่นพาน	ส่อ	ประมีนผล	หมายเหตุ
3.1 เพื่อกราบบุญให้เต็กเกิดความศรัทธาและเรียกความสำราญโดยการฝึกให้เต็กศีรษะของตัวละคร	- ถ้าลากไป เด็ก ๆ คิดว่า ลางูบก้มหน้ายิ่วอย่างไร	- ถ้านายมีหักล้าเจ็บ แต่ไม่เจ็บใจ	4. เด็กสามารถได้ยังไงคล่องแคล่ว	
3.2 เพื่อให้เต็กน้ำความกล่องแคล้วในการติดหาด้าวตามให้ตามก้าวสุด	ลากจด เด็ก ๆ คิดว่า นายมีจะทำอย่างไร	3.2 ครรภ์เด็กเป็น 4 ก้อน และรูปภาพพานในสีงีบแลกแต่ต้องกันได้	5. เด็กสามารถหัดในสีงีบแลกแต่ต้องกันได้	
3.3 เพื่อให้เต็กน้ำความคิดรู้เรื่มในการศึกเพื่อเตรียมแขหยาดความคิด	กันเล่าเรื่องหรือติดตามของตัวละครในภาครุ่น เองให้แตกต่างจากที่ครุ่นเล่า หลังจากนั้นผลักกันมาเล่าให้เพื่อนฟัง	4 ภาพ	6. เด็กสามารถเข้าร่วมจากการรูปภาพได้	
4. เพื่อให้เต็กได้ฝึกฝนความคิดคล่องแคล่ว ความคิดลับ เสียงคลื่อ แลดความคิดรู้เรื่มในการสร้างเรื่องราวและขยายความจากรูปภาพในพินทนาได้				

แผนการ เลี่ยงท่าน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปภาพ

ชื่นอนุบูลปิรี 2 นิทานเรื่อง หมูต้อมเทยวเวดิน (ฉบับรวม ถูกากันหน้า ผู้ดัง)

ครั้งที่ 7 วันที่ 28 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.15 - 9.45 น.

ความรู้ใหม่	ลำดับขั้นตอนในการเล่านิทาน	สื่อ	ประมีน flushed	หมายเหตุ
<p>1. เพื่อฝึกการสังเกต คิด เดา เหตุการณ์จาก การดูรูปภาพตอนหนึ่งของ นิทาน ก่อนการฟังหง เรื่อง เม่นการส์ส่ง เสริมให้เด็กความคิดคล่องแคล่วและ ความคิดละเอียดลออ</p> <p>1.1 ส่งเสริมความคิดคล่อง แคล้วใน การดูสิ่งต้องหาน้อย ๆ ทาง หลาย ๆ ความคิด ได้อย่างรวดเร็วและ มีปริมาณมาก</p> <p>1.2 ส่งเสริมให้เด็กคิด เชื่อม ต่อในรายละเอียดจากรูปภาพที่กำหนดให้ เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน</p> <p>2. เพื่อให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลินจากการดูรูปภาพประกอบการ เล่นท่าน</p>	<p>1. กิจกรรมเริ่มนิทาน เล่านิทาน</p> <p>- ครูให้เด็กดูรูปภาพตอนหนึ่งของ นิทานศิลป์ “ภาพเด็กชายหัวหมูหอยหอยและ คุณแม่” แล้วครรภานำ - เด็ก ๆ คิดว่าเด็กชายตามนี้ดู อย่างกับบุพเพและคุณแม่</p> <p>2. กิจกรรมรับประทาน เล่านิทาน</p> <p>- ครุ เล่านิทานโดยใช้รูปภาพ ดังนี้</p>	<p>รูปภาพนิทาน</p> <p>1 ภาพ</p> <p>แค่ล้อ</p> <p>2. เด็กสามารถ ศึกเพิ่มเติมในรายละเอียดจากรูปภาพได้</p>	<p>1. เด็กสามารถ คำถอดใจ “อย่างคล่อง แค่ล้อ</p> <p>2. เด็กสามารถ ศึกเพิ่มเติมในรายละเอียด จากรูปภาพได้</p>	<p>รูปภาพนิทาน</p> <p>1 ภาพ</p> <p>แค่ล้อ</p> <p>5 ภาพ</p>

ความน่าสนใจ	ลำดับขั้นตอนในการเล่านิทาน	ส่อ	ประมีนผศ	หมายเหตุ
	<p>"วันนี้วันเสาร์ไปเที่ยวเขานิดเดียว บุญพ่อ ดูเหมือนครับ ต้องขออนุญาตไม่เที่ยวนะครับ" "จีบ แต่อย่างที่พากันก็จะก"</p> <p>(ภาคที่ 1 ภาพเด็กชายต้องซุดกันคุณพ่อ และคุณแม่)</p> <p>เมื่อไปถึงเขานิดหนึ่งสองสามลี้ตัว บริเวณห้อง น้ำยังครื้น นี๊เด็ก ๆ เนื้าเต็มชื้อกันมากนามาก "โ้อ ไง คนเบอะจัง ต้องรีบไปเข้าแต่ห้องน้ำ ก่อนตีกัว" หลังจากนี้อยู่ต่อเรียนรู้อย่างแล้ว ห้องน้ำในห้องเรียนรีบ雁升น้ำส้วม หันตัว ให้หนึ่งห้องน้ำรายมาตามาย มีห้องน้ำ ไอศกรีม "บ้องกินมากังสังแซะ ต้องหื้อสักหน่อย เออ.. ซื้อไม่ไหวเลย"</p> <p>(ภาคที่ 2 ภาพเด็กชายต้องยก เนื้าแรก ซ้อมพัฒนาส่วนลึก)</p>			



ความนุ่งหมาย	ลักษณะนตอนในการเล่นท่าทาง	สืบ	ประเพิ่มผล	หมายเหตุ
	<p>พนักอยู่บนค่าหาราให้เปล่า " เอ้า นั่นกือ มาหาก อย่าแม่ยังกันนะ "</p> <p>(ภาคที่ ๓ ก้าวเด็กชายเดื่อม ไยนาหาร ไฟปลา)</p> <p>หลังจากที่ได้เที่ยวจนรู้ว่าแล้ว พนักอยู่สัก หนึ่งอย่างนึงนัก แล้วก็อิอศกเริ่มมองรับประทาน " เอ้อ เห็นอย่าง แค่สักดีแบบ ซื่อๆ อร่อย ว่า ไม่อิศกเริ่มกับ เศษน้ำยับพากนี้ จะไปตักที่ไหนตั๊ะ หังษะกี "ไม่มี" พนักต้อม เดินหาถังขยะของผู้คน "ไม่มีเลยนะ ไปตักไว้ในหมุดนน ดังนั้น เอออยู่ที่ไหนจ๊ะ "</p>			
	<p>(ภาคที่ ๔ ก้าวเด็กชายเดื่อมนั่งรับประ ทานไอดีซึ้น)</p> <p>" อ้อ อยู่นี่เอง มาແລ້ວชອນญูໃຫทนไม"</p>			

ความน่วงหมาย	ลำดับขั้นตอนในการเล่านิทาน	สืบ	ปราบเงินผด	หมายเหตุ
	<p>เรื่องนี้จัง ชอมกินเต๊เศษยอะทำให้นาน เมื่อสักครู่ ชอมในงานนะ " เย็นมากแล้ว ผู้ลับน้ำก่อนจะ เจ้าถึงจะชนะน้อยทันร้าว บันปอกกลับ "</p> <p>(ภาพที่ 5 ภาพเด็กชายพยายามยืนพูดกับผู้ชาย)</p>			<p>ศึกษาพูดของตัวละคร ให้</p> <p>3. เด็กสามารถ</p>
3. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในด้านความคิดสร้างสรรค์ เลี้ยดลองความคิด คิดอย่างไร แสดงความคิดริเริ่ม	<p>3. กิจกรรมหัสรสเล่านิทาน</p> <p>3.1 ครุตีดักสามใหญ่เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้</p> <p>3.1.1 เพื่อกระตุนให้เด็กเกิดความคิด คิดอย่างไร แสดงความคิดริเริ่ม</p> <p>3.1.2 ให้เด็กๆ ใช้ถึงยอะชาได้ เด็ก ๆ คิดว่า ภัยจะมาโดยไม่รู้ตัว</p> <p>3.2 ให้เด็กลองออกแบบโครงสร้างให้เด็ก ความคิดสร้างสรรค์ ให้เด็กลองออกแบบโครงสร้างให้เด็ก เด็ก ๆ จะช่วยทำให้นานเมื่อง</p> <p>3.2.1 เพื่อให้เด็กนึกความคล่อง คล่องไฉไล ให้เด็กลองออกแบบโครงสร้างให้เด็ก เด็ก ๆ จะช่วยทำให้นานเมื่อง</p>	<p>3.1 ครุตีดักสามใหญ่ เด็กแสดงความคิดเห็น ดังนี้</p> <p>3.1.1 เพื่อกระตุนให้เด็กเกิดความคิด คิดอย่างไร แสดงความคิดริเริ่ม</p> <p>3.1.2 ให้เด็กๆ ใช้ถึงยอะชาได้ เด็ก ๆ คิดว่า ภัยจะมาโดยไม่รู้ตัว</p> <p>3.2 ให้เด็กลองออกแบบโครงสร้างให้เด็ก เด็ก ๆ จะช่วยทำให้นานเมื่อง</p> <p>3.2.1 เพื่อให้เด็กนึกความคล่อง คล่องไฉไล ให้เด็กลองออกแบบโครงสร้างให้เด็ก เด็ก ๆ จะช่วยทำให้นานเมื่อง</p>	<p>ศึกษาพูดของตัวละคร ให้</p> <p>3. เด็กสามารถ</p> <p>ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว</p> <p>5. เด็กสามารถ</p> <p>ศึกษาพูดของตัวละคร ให้</p>	
				<p>5. ความสนุกสนาน</p>

ความทุ่มเท	ลักษณะนิสัย	ลักษณะนิสัยในการเล่นพนัน	ส่อ	ปรับปรุงผล	หมายเหตุ
3.3 เพื่อให้เด็กมีความคิดริเริ่ม ในการศึกษาเพิ่มเติมและขยายความคิดให้ แพร่หลายยังกัน	4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนความคิด คognition ความคิดคลบ เอียงหลบอย่าง ความคิดริเริ่มในการสร้างเรื่องราวและ ขยายความจำกัดของภาษาในมีหน้าที่ภายใน เวลาที่กำหนด	เข้าเรื่องหรือคิดคำพูดโดยชอบตัวละครใน ภาพขึ้นเองให้แตกต่างจากที่ครีเอ่า หลังจากนั้น ผลักกันมาเล่าให้เพื่อน ๆ พง	6. เด็กสามารถ เล่าเรื่องจากรูปภาพ ได้		

แผนการ เลี่ยงพิษน้ำเพื่อพัฒนาความติดสัมารถรักษ์โดยใช้รูปแบบ

ชื่นชอบลักษณะที่ 2 ผ่านเขื่อง เสียงเกือก (นาคประทับ ผู้แสดง)

ครั้งที่ 8 วันที่ 30 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2531 เวลา 9.45 - 10.45 น.

ความบุ่งหนามาย	ลักษณะขั้นตอนในการเลี่ยงพิษน้ำ	สี/or	บรรยายเหตุ
1. เพื่อฝึกการสังเกต ศึกษา เหตุการณ์จากการดูรูปภาพอนหนี่นของ ผู้คนก่อนการพิษน้ำทั้งเรื่อง เนื้อร่าง ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดคล่องแคล่ว และสามารถคิดและเอียงคล้อย	1. กิจกรรม เริ่มต้นเลี่ยงพิษน้ำ – ครูให้เด็กดูรูปภาพอนหนี่นของน้ำหนาน รูปภาพนีหาน ศีรษะ “ภาสเด็กชายหาดอยู่ใต้เตียง ถูมายaise เก็บก้นน้อน “เดินผ่าน” หลังจากนั้น ครูถาม เด็ก ๆ ว่า – ทำไนเมืองเด็กชายคนนี้จังมุกดู	1. เด็กสามารถ ตอบคำถามได้อย่าง คล่องแคล่ว 2. เด็กสามารถ คิดเพิ่มเติมในราย ละเอียดจางรูปภาพได	
1.1 สังเคราะห์ความคิดคล่อง แคล้วในการตัดสัมติฐานหน่าย ๆ ทาง หลอย ๆ ความคิดโดยย่างร้าดเร็วและมี ปริมาณมาก	1.2 สังเคราะห์ให้เด็กคิดเพิ่มเติม ในรายละเอียดจางรูปภาพพิทักษ์ ในรายละเอียดจางรูปภาพพิทักษ์	1. ภาค 2. กิจกรรมระหว่างเลี่ยงพิษน้ำ	2. กิจกรรมระหว่างเลี่ยงพิษน้ำ – ครูเลี่ยงพิษน้ำโดยใช้รูปภาพ ตั้งเป็น <sup>ภารกิจ</sup> การดูรูปภาพประกอบการเล่น

ความนิ่งหมาย	ลักษณะนิ่งตอนในการเล่าเรื่อง	สีอ	ประเมินผล	หมายเหตุ
	<p>แม่ของเด็กชายผู้ชายเดือนไปรักษาตัวอยู่โรงพยาบาล พังาดจึงอยู่บ้านกันยา ย่าทำขันน้ำนึ่ง เย็นร้อนเย็น เย็นร้อนหวาน เย็นร้อนจืด เย็นร้อนซ่าๆ แล้วໄ่าวในครั้งน่อองที่พังาดจะพยายามไปกินได้</p> <p>(ภาคที่ 1 กษาเด็กชายผู้ชายคนนี้เงล่อน) อนุหนานนาน)</p> <p>ผู้ชายคล่องใจจะเล่นสนุกสักอย่าง โดยจะ เอนหัวมาตัว ฟังหูไม่อาจมองไม่เห็น จูกหมา รับอุณหภูมิ อย่างละเอียดที่สุด อ่อน เมื่อยาม พักเท่านั้น ผู้ชายคลอนบุคคลไว้ใต้เตียงช้างกระดู กระดู เตียงห้องลงมาเก็บน้ำสิ่งพืช พากดูมองออก มาเห็นอะไรไม่มีทาง แต่ไม่ใครเห็นข้างในได้ เมื่อที่เพาะปลูกที่ร่อง เล่นหาดท้า ผงาดกินหมา</p> <p>รูปงามอ่อนๆ แล้วจ้องมองอยู่สักครู่หนึ่ง</p>			

ความคุ้มครองตามกฎหมาย	สำหรับผู้ที่มีส่วนได้เสียในกระบวนการยุติธรรม	สำหรับผู้ที่ไม่มีส่วนได้เสียในกระบวนการยุติธรรม	สำหรับผู้ที่มีส่วนได้เสียในกระบวนการยุติธรรม	สำหรับผู้ที่ไม่มีส่วนได้เสียในกระบวนการยุติธรรม
สำหรับผู้ที่มีส่วนได้เสียในกระบวนการยุติธรรม	(ภาพที่ 2 ภาพเด็กชายพยายามหลบหนี) อยู่ใต้เตียง)	ย่าคิดถึงพงษ์ ร้องเรียก "พงษ์ พงษ์" แต่พงษ์ที่นี่เงยหน้าขึ้น มองดูแลเห็น เกือกสัมอ่อน ของยาเดินบนประทุไปมา แล้วไถยืน เสียงเกือก สัม ลับ นิ้วลงมันไว  เมื่อย่าเหียวยาหาน พงษ์กินนมร้อนประมาณตื๊อกหนึ่งอัน แล้วจ่อฟันง้ออยู่	(ภาพที่ 3 ภาพเด็กชายพยายามหลบหนี) อยู่ใต้เตียง ดูอย่างไร่ เกือกสัมอ่อนเดินผ่าน	มาร้านมาที่บ้าน ร้องเรียก "พงษ์ พงษ์" แต่พงษ์ที่นี่เงยหน้าขึ้น มองดูแลเห็น เกือกสัมสูง เดินน้ำนมประทุไปมา แล้วไถยืน เสียงเกือก กึก กึก กึก กึก ลงมันไว  เมื่อยาหานมาทางประตู
หมายเหตุ				

ความบุ่งหนาฯ	สำคัญขั้นตอนในการ เล่าเรื่อง	สืบ	ประมีนผล	หมายเหตุ
	<p>ตามพูนไม้ในสวน พงดาตักนวนมรณะปุรุหமอีกอัน แล้วจึงลงนั่งอยู่</p> <p>(ภาพที่ 4 ภาพเด็กชายพยายามดู อยุคได้เดียง ป้าสาใส่เกือกสั้นสูง เตินผ่าน)</p> <p>ลุงส้มมาที่บ้าน ว่องเรียก "พงดา พงดา" เด็พงดาคนนี้ เนยอกริบ พงดาแลเห็นเกือกคู่ใหญ่ เดินเข้าบ้านประชดไปบานa และได้พินเสียงเงากือ สวม ส่วน ส่วน ตามหูน เล็ก เนื้อจุงสั่ลงไว้เติน พงดา พงดาตักนวนมรณะปุรุหமอีกอัน แล้วจัง รีงอยู่</p> <p>(ภาพที่ 5 ภาพเด็กชายพยายามดู อยุคได้เดียง จุงสิใส่เกือกคู่ใหญ่ เตินผ่าน)</p> <p>ทั้งย่า ทั้งป้าสา กับลุงสี กับแมพาร้อมกัน ต่างนั่งลงบนเตียงซึ่งต้องอยู่ท่าระดู คิดกันว่าจะໄบ</p>			

ความน่าจะน่าสนใจ	ลำดับขั้นตอนในการเล่นพื้นที่	สี	ประวัติเมือง	หมายเหตุ
พื้นที่ในกรุงศรีฯ	<p>อาณาจักรที่ใหญ่ที่สุด ผังตาแอล เท็น เกือกชนของทุกคน ตั้งอยู่ในเบญจนาคราช ผังตาคต้อย ๆ คลานอ่อนโยน จากอาบรายเพียง ภาระยังคงอยู่หัวเรือและว้า กับ ธุรกิจ</p> <p>ยิ่ง และว่า กับสุกสี งามมากพร้อมกันว่า "ไม่ยุ่งที่เท่านั้น" แต่ค่าซื้อที่ทางตลาดหมักนั้นต้อง<sup>ต้อง</sup> "มน เท็น เกือกชุมชนดูดี" ดูมีน้ำ ฤทธิ์ เดินไม่ นาน ๆ แล้วน่า ๆ ไป ๆ มนได้ยินเสียงเกือก ฉัน ฉัน ก็ ก็ สวน สวน ทางแม่น้ำบาง เตียงนี้ " ยิ่งและว้า กับสุกสี จังหวัดหนานหางราด แห่งน้ำ สำหรับน้ำ กัน คำแรงดูดหัวกัน แหลกออก หายใจ เพราะเดินตามหาเสียง เวลาแสงหน่อย เปล่า ๆ</p> <p>(ภาคที่ ๖ ภาคเด็กชายผ่องภาณุชัยนุชกัน พุฒา ป้าสา แหลกจังสี)</p>	สี	ประวัติเมือง	หมายเหตุ

ความุ่งหมาย	ลำดับขั้นตอนในการ เล่นท่าน	ส่อ	ประเมินผล	หมายเหตุ
3. เพื่อพัฒนาความศิศรัสร์สระค์ใน ค่านความศักดิ์สิทธิ์และความศักดิ์สิทธิ์ แค่ๆ และความคิดริเริ่ม	3. กิจกรรมหลังเล่นท่าน 3.0.1 ครุชีค่าตามໃห้เด็กແສಟองຄวาม ศักดิ์สิทธิ์ ตั้งนี้ - เสียงรองเท้า (เกือก) ที่ เด็กชายหาได้ยินชน แต่ถ่างกันหรือไม่ จะเอียงตัวออกจากที่นั่นท่าน เพราะเหตุใด	3. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	3. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	
3.1 เพื่อให้เด็กได้ฝึกความคิด และการตัดสินใจ	3.0.2 ครุย์เด็กเมิน 6 กญน แรก อบรมให้เด็กฝึกความคิดริเริ่ม ในการตัดสินใจ เมินและขยายความคิดให้ แบกลกแต่ถ่างกัน	4. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	4. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	
3.2 เพื่อให้เด็กฝึกความคิดริเริ่ม และการตัดสินใจให้ได้มากที่สุด	4. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	5. เด็กสามารถ ศึกษาสิ่งที่ปลดแอก ต่างกันได้	5. เด็กสามารถ ศึกษาสิ่งที่ปลดแอก ต่างกันได้	
3.3 เพื่อให้เด็กฝึกความคิดริเริ่ม ในการตัดสินใจ เมินและขยายความคิดให้ แบกลกแต่ถ่างกัน	5. เด็กสามารถ ตอบค่าตามได้ยัง นี่เหตุผล	6. เด็กสามารถ เล่าเรื่องราวด้วย ภาษาไทย	6. กារ สอนภาษาพื้นบ้าน	
4. เพื่อให้เด็กได้ฝึกฝนความคิด คล่องแคล่ว ความคิดสละ เอี่ยดตลอดความ คิดริเริ่ม ใน การสร้างเรื่องราวและขยาย ความจำกุมภาพในนิทานได้ภายในเวลา นั้นผิดกัน many เล่าให้เพื่อนๆ พูด	6. กារ สอนภาษาพื้นบ้าน			ที่กำหนด



ประวัติย่อเมียน

นางขวัญฟ้า รังสิตานนท์ เกิดวันที่ 18 พฤษภาคม พ.ศ. 2500 ที่กรุงเทพมหานคร  
สำเร็จการศึกษา ครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) วิชา เอกการอนุบาลศึกษาจากวิทยาลัยครุ  
สุนคតิลิต เมื่อปีการศึกษา 2522 และ เข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2528 มีจุนันรับราชการในตำแหน่งอาจารย์ 1  
ระดับ 4 โรงเรียนสาธิตอนุบาลละอองอุทิศ สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ สุนคติลิต กรุงเทพมหานคร

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็น  
จำนวนเงิน 1,700 บาท