

# ฝึกลูก ฉลาดคิด



กิจกรรมพัฒนา  
ความคิดสร้างสรรค์เด็กวัย

**6 - 12 ปี**

Molly Potter



## ฝึกลูกฉลาดคิด

ราคา 120 บาท

แปลและเรียบเรียงจาก : OUTSIDE THE BOX

ผู้เขียน : Molly Potter

ผู้แปล : ปฏิพล ตั้งจักรวรานนท์

พิมพ์ครั้งที่ 1 : กรกฎาคม 2552

OUTSIDE THE BOX

Published in 2007 by A&C Black Publishers Ltd  
38 Soho Square, London W1D 3 HB

Written by Molly Potter  
Design by Cathy Tincknell  
Illustration by John Kelly  
Copyright © Molly Potter 2007  
All rights reserved

Thai translation Copyright © Expernet Co., Ltd 2009

จัดพิมพ์โดย : **สมาร์ทคิดส์พับลิชชิง** (ในเครือเอ็กซ์เปอร์เน็ตบุ๊กส์)



2387 อาคารรวมทุนพัฒนา ถนนเพชรบุรีตัดใหม่  
แขวงบางกะปิ เขตห้วยขวาง กรุงเทพฯ 10310  
โทร. 0-2718-1821 (10 คู่สาย)  
<http://www.expernetbooks.com>  
e-mail : [public@expernetbooks.com](mailto:public@expernetbooks.com)

จัดจำหน่ายโดย : **บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด (มหาชน)**  
อาคารเนชั่นทาวเวอร์ ชั้นที่ 19 เลขที่ 46/87-90  
ถนนบางนา-ตราด แขวงบางนา เขตบางนา  
กรุงเทพฯ 10260  
โทรศัพท์ 0-2739-8222, 0-2739-8000  
โทรสาร 0-2739-8356-9  
<http://www.se-ed.com>

พิมพ์ที่ : **บริษัท แอคทีฟ พรินท์ จำกัด**  
โทร. 0-2216-9122

ข้อมูลทางบรรณานุกรมหอสมุดแห่งชาติ

พอดเตอร์, มอลลี่.

ฝึกลูกฉลาดคิด.--กรุงเทพฯ : สมาร์ทคิดส์, 2552.

84 หน้า.

1. กิจกรรมของเด็ก. 2. ความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก. I. ปฏิพล ตั้งจักรวรานนท์, ผู้แปล. II. ชื่อเรื่อง.  
649.5

ISBN 978-974-414-105-7

พิมพ์บน  
กระดาษปลอดสารพิษ  
[www.greenread.com](http://www.greenread.com)



อ่านดีฉบับ

# สารบัญ



บทนำ	4
หุบเขากินคน	6
หุ่นไล่กาจอมพลัง	8
ดาวของเอเลี่ยน	10
รถไฟผีสิง	12
งานประกวดเสื้อผ้ามหาสนุก	14
พยากรณ์อากาศสุดป่วน	16
กล่องดินสอที่เจ๋งที่สุดในโลก !	18
ผลไม้หรรษา	20
ส่วนของกษัตริย์ปาป้า	24
คู่มือเลี้ยงตัวยิปซี	28
ประตูบ้านของใคร ?	30
สนุกนึกฝึกคิด	34
เมนูวันหยุด	36
บทลงโทษสุดหรรษา	38
นักออกแบบโฆษณา	40
ภาษากายแสดงอารมณ์	42
ชาวสะอัดกับชนเผ่ามอมแมม	44
สำนวนชวนขัน	46
คำสั่ง !	48
ดาวเคราะห์ฟานเต้	50
สนุกเปรียบเทียบ	52
ปริศนาอาชญากรรม	54
ห้องนี้ของใคร ?	56
ทางม้าลาย	60
ช่วงเวลาแห่งความสนุก	64
เกมมหาสมบัติ	68
คันหารายละเอียด	72
ปัญหาของหมู่บ้านเดอร์รี่	76
ปัญหาจราจรในเมืองมรกต	80



# บทนำ

## คำแนะนำในการใช้หนังสือ

หนังสือเล่มนี้จะช่วยให้คุณได้ทำกิจกรรมร่วมกับเด็กๆ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาของพวกเขา โดยคุณสามารถเลือกกิจกรรมให้ตรงตามความต้องการและความสามารถของเด็กๆ ได้ แต่คุณจะต้องมั่นใจว่า เด็กๆ มีความเข้าใจในภารกิจที่ตนเองต้องปฏิบัติตั้งแต่เริ่มอย่างชัดเจน

ในแต่ละกิจกรรมจะมีเนื้อหาทั้งหมดสองส่วน โดยในส่วนแรกจะเป็นภาพรวม รายละเอียด และข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับคุณในการสอนให้เด็กๆ ปฏิบัติภารกิจ ส่วนที่สองจะเป็นภารกิจที่เด็กๆ จะต้องปฏิบัติ

ขนาดของกลุ่มที่เหมาะสมกับภารกิจ

ระยะเวลาโดยประมาณสำหรับการปฏิบัติภารกิจ

สรุปข้อแนะนำเกี่ยวกับภารกิจ

แนวทางในการกระตุ้นความคิดของเด็ก

ภารกิจพิเศษ จะเป็นกิจกรรมเสริมภารกิจที่เด็กๆ ได้ปฏิบัติ (ภารกิจพิเศษเหล่านี้อาจจะทำให้ต้องใช้เวลาในการปฏิบัติภารกิจเพิ่มมากขึ้นจากระยะเวลาที่ระบุไว้ทางด้านบน)

## หนังสือเล่มนี้พิเศษอย่างไร ?

กิจกรรมในหนังสือเล่มนี้จะช่วยให้เด็กๆ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย

- จินตนาการ
- เป้าหมาย
- ความคิดริเริ่ม
- การประเมินผล (เช่น เราบรรลุเป้าหมายแล้วหรือยัง ?)

ต้องการจุดประกายทางความคิด และวิธีการแก้ปัญหาจากโจทย์และภารกิจต่างๆ ที่กำหนดไว้



## ทำไมความคิดสร้างสรรค์ถึงมีความสำคัญ ?

การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆ จะช่วยให้เด็กสามารถ :

- ❶ พัฒนาทักษะสำหรับการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตขึ้น
- ❶ พัฒนาความสามารถพิเศษเฉพาะตัว
- ❶ เสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง แรงจูงใจ และความกล้า

กิจกรรมในหนังสือเล่มนี้จะสามารถพัฒนา และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กๆ สามารถเป็น “เด็กช่างคิดช่างจินตนาการ” ตามที่แสดงไว้ในแผนภาพทางด้านล่างนี้



# หุบเขาकिनคน

ระยะเวลาที่ใช้ปฏิบัติการกิจ : 1 ชั่วโมง

จำนวนผู้เข้าร่วมภารกิจ : 1 คน



## ภารกิจ

สร้างป้ายจราจรเพื่อเตือนภัยนักเดินทางที่จะเข้าไปในหุบเขาकिनคน

### ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับภารกิจ

เริ่มต้นภารกิจโดยการทบทวนลักษณะของป้ายจราจรกับเด็กๆ ว่า ลักษณะของป้ายจราจรนั้นจะต้องเรียบง่าย ชัดเจน และใช้ตัวอักษรน้อยหรือไม่ต้องใช้ตัวอักษรเลย จากนั้นให้คุณอธิบายรูปแบบของป้ายจราจร ดังนี้



**ป้ายเตือน :** ส่วนใหญ่จะเป็นป้ายรูปสี่เหลี่ยม มีพื้นสีเหลือง เส้นขอบสีดำ สัญลักษณ์สีดำ ใช้ในการแจ้งให้ทราบว่ามียออยู่ข้างหน้า



**ป้ายบังคับ :** ส่วนใหญ่จะเป็นป้ายรูปวงกลม มีพื้นสีขาว เส้นขอบสีแดง สัญลักษณ์สีดำ ใช้กำหนดสิ่งที่ต้องปฏิบัติตามอย่างเคร่งครัด



**ป้ายแนะนำ :** จะเป็นป้ายที่ให้ข้อมูลต่างๆ ในการเดินทาง

จากนั้นให้เด็กๆ ดูแผนที่หุบเขาकिनคนแล้วให้พวกเขากำหนดป้ายจราจรที่จะช่วยนักเดินทางให้เดินทางได้อย่างปลอดภัยตั้งแต่จุดเริ่มต้น (ด้านล่างซ้าย) ไปจนถึงที่หมายปลายทาง (ด้านบนซ้าย) (คุณอาจให้เด็กๆ ปรับเปลี่ยนสัญลักษณ์ของป้ายจราจรไปตามสิ่งที่นักเดินทางจะได้พบเจอ เช่น สัญลักษณ์ของภูตจิ๋ว และเหล่าแมลง เป็นต้น) โดยคุณควรให้เด็กๆ ใส่ตัวเลขลงในแผนที่ตรงจุดที่พวกเขาคิดว่าควรมียอจราจร และย้ำว่าป้ายจราจรจะต้องติดไว้ก่อนที่นักเดินทางจะเผชิญอันตราย หรือก่อนที่จะเจออุปสรรคที่จะเกิดขึ้นเท่านั้น !

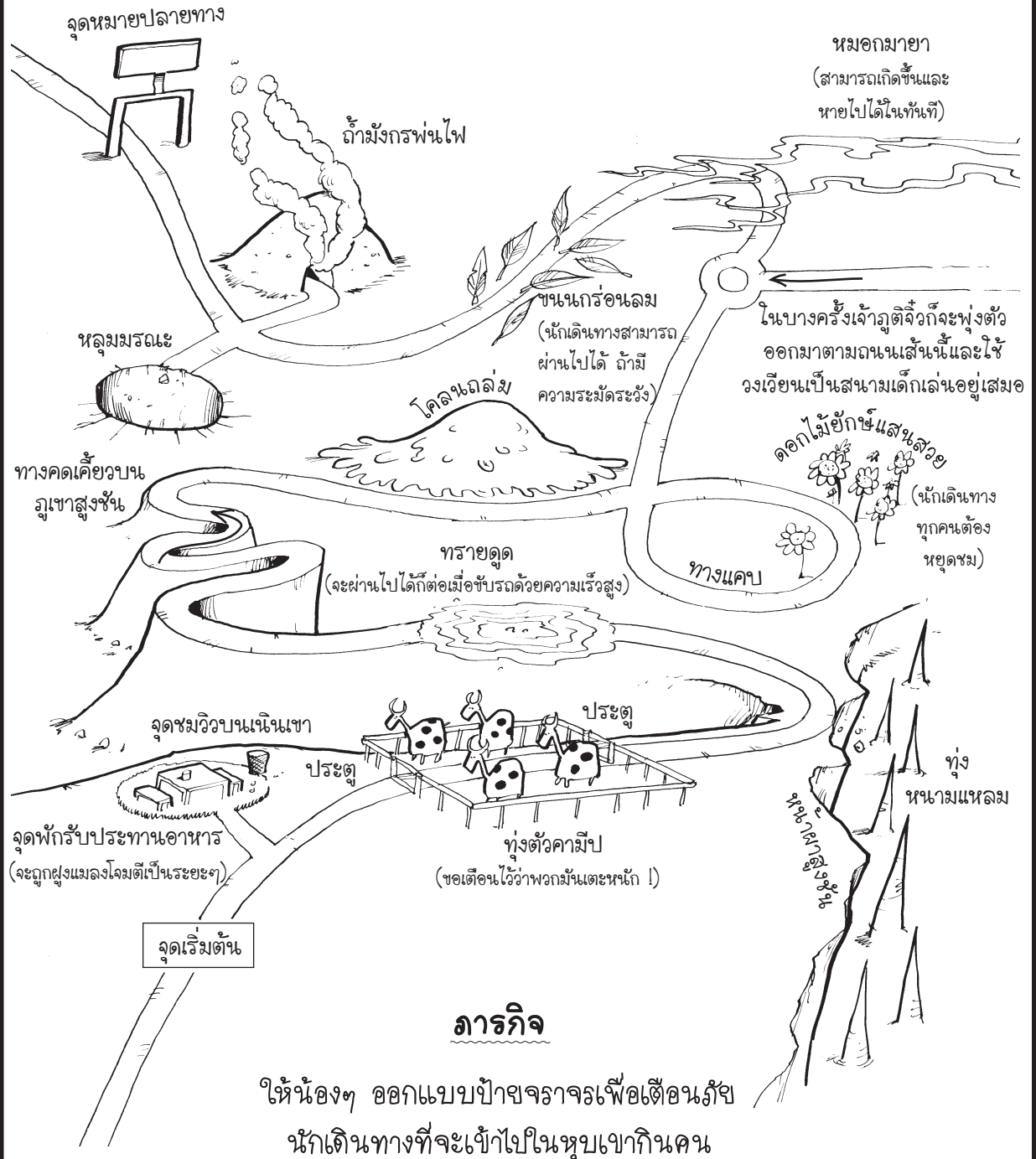
### ภารกิจพิเศษ

เด็กๆ สามารถ :

- 1. เขียนใบปลิวเตือนภัยเพื่อแจกให้กับนักเดินทางในหุบเขาकिनคน
- 1. บรรยายการเดินทางในหุบเขาकिनคน
- 1. ออกแบบโปสเตอร์ หรือใบปลิวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวที่หุบเขาकिनคน
- 1. ทารายการสิ่งที่ต้องปรับปรุงเพื่อให้หุบเขาकिनคนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่ปลอดภัย

# หุบเขากินคน

นี่คือแผนที่ของหุบเขากินคนที่นักเดินทางมากมายมุ่งหน้ามาเพื่อชื่นชม  
ความงามของธรรมชาติ แต่เส้นทางของหุบเขากินคนก็เต็มไปด้วยอันตราย  
และอุปสรรคนานัปการ



## ภารกิจ

ให้น้องๆ ออกแบบป้ายจราจรเพื่อเตือนภัย  
นักเดินทางที่จะเข้าไปในหุบเขากินคน



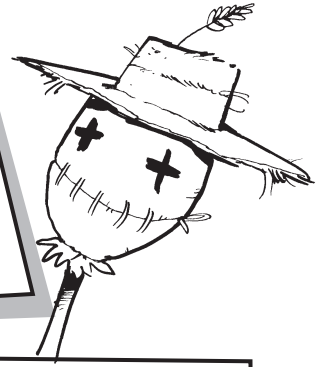
# หุ่นไล่กาจอมพลัง

ระยะเวลาที่ใช้ปฏิบัติการกิจ : 1 ชั่วโมง

จำนวนผู้เข้าร่วมภารกิจ : 1 คน

## ภารกิจ

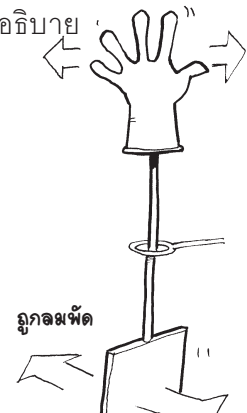
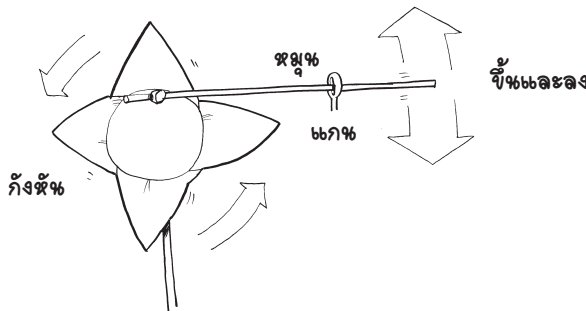
ออกแบบ “หุ่นไล่กาจอมพลัง” เพื่อขับไล่ฝูงอิกาจากทุ่งนาของคุณป้ามารี



## ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับภารกิจ

ให้คุณอธิบายรายละเอียดของภารกิจที่เด็กๆ จะต้องปฏิบัติ โดยเน้นให้พวกเขาคิดออกแบบรูปลักษณ์ หรือเทคนิคที่จะใช้สร้างหุ่นไล่กา

จากนั้นคุณควรอธิบายให้เด็กๆ ได้ทราบถึงทิศทางการเคลื่อนไหวที่เกิดจากพลังงานลม เช่น การหมุนของกังหัน หรือลักษณะการแกว่งของวัตถุ (เช่น การแกว่งชิงช้า) การกระพือขึ้น-ลง แบบปีกนก การส่ายไปมา รวมไปถึงเสียงที่สามารถเกิดขึ้นได้จากการเคลื่อนไหวเหล่านี้ โดยคุณสามารถใช้แผนภาพด้านล่างประกอบการอธิบาย เพื่อช่วยให้เด็กๆ เห็นภาพได้ง่ายยิ่งขึ้น



นอกจากนี้ ให้เด็กๆ หาวิธีการนำหุ่นไล่กาของพวกเขาไปใช้ในทุ่งนาให้เกิดผลมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นตำแหน่งในการติดตั้งหุ่นไล่กา การติดตั้งอุปกรณ์เสริมต่างๆ ตามทุ่งนา หรือแม้แต่การใช้กังหันสูงที่มีรูปภาพคนติดอยู่ ! โดยเด็กๆ จะต้องพิจารณาวิธีการนำไปใช้ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่ประกอบไปด้วยลำธาร พื้นที่ลาดเอียงของทุ่งนา บ้านพัก ถนนที่พลุกพล่าน ทุ่งเลี้ยงวัว และแนวพุ่มไม้

ให้เด็กๆ วาดรายละเอียดของหุ่นไล่กาที่พวกเขาออกแบบ และเขียนอธิบายการทำงานของส่วนประกอบแต่ละส่วนให้ชัดเจน พร้อมทั้งสร้างคู่มือ หรือเอกสารการใช้งานด้วย

## ภารกิจพิเศษ

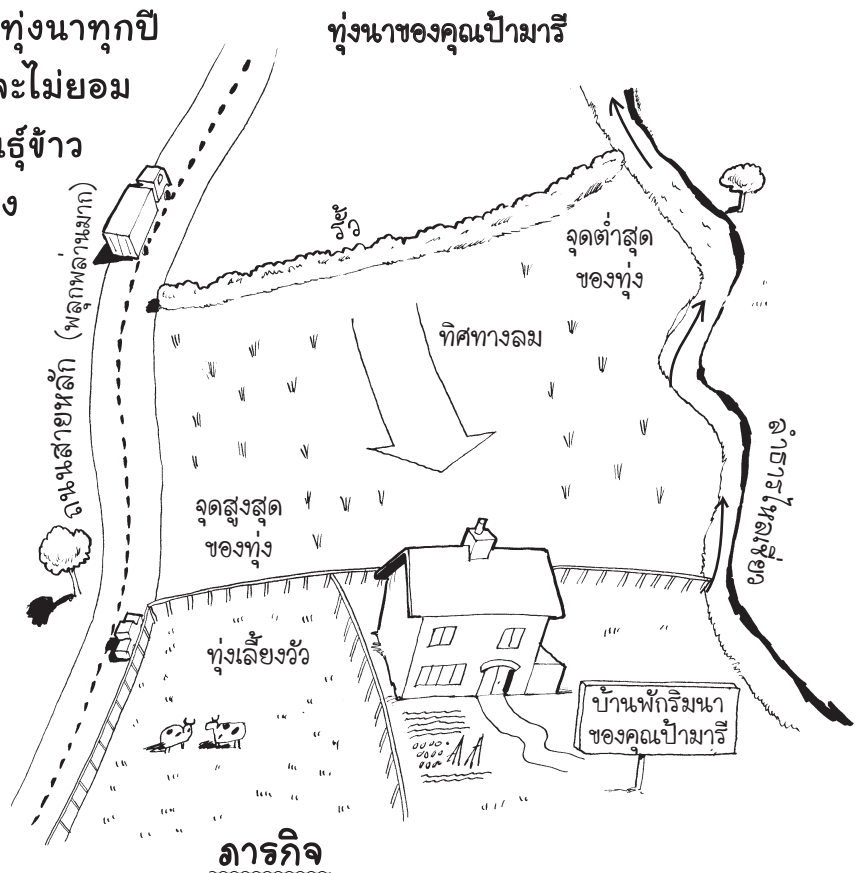
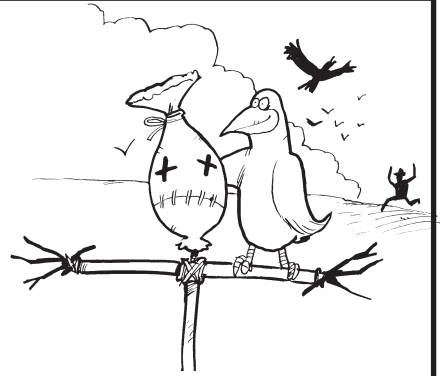
เด็กๆ สามารถ :

แสดงบทบาทสมมติเป็น “พนักงานขายหุ่นไล่กา” และพยายามขายหุ่นไล่กาของตนเองให้กับคุณป้ามารี โดยเด็กๆ จะต้องอธิบายถึงส่วนประกอบทั้งหมดของหุ่นไล่กาที่สามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพ หลังจากที่ได้เลือกหุ่นไล่กาของตนเองแล้ว ก็ให้คุณหรือผู้ที่ร่วมฟังตัดสินใจว่าจะเลือกหุ่นไล่กาที่เด็กๆ เสนอหรือไม่ พร้อมให้เหตุผล



# หุ้नไล่กาจอมพลัง

ป้ามารีกำลังประสบปัญหาร้ายแรงจากอิกา !  
ทุกครั้งที่คุณป้ามารีหว่านเมล็ดพันธุ์ข้าวลงไป  
ทุ่งนา ผุงอิกานับร้อยตัวก็จะโฉบลงมากินเมล็ดพันธุ์  
ข้าวของเธอจนเกือบหมด ทำให้คุณป้ามารีต้อง  
หว่านเมล็ดพันธุ์ข้าวจำนวนมหาศาล  
เพื่อให้ได้ผลผลิตเต็มทุ่งนาทุกปี  
แต่ในปีนี้นี้คุณป้ามารีจะไม่ยอม  
ให้อิกามากินเมล็ดพันธุ์ข้าว  
ของเธออีกแล้ว เธอจึง  
อยากจะขอให้น้องๆ  
ช่วยกันหาหุ้นไล่กา  
ให้กับเธอ



ให้น้องๆ ออกแบบ “หุ้นไล่กาจอมพลัง” ที่จะช่วยขับไล่อิกาจากทุ่งนาของคุณป้ามารี  
และกำหนดตำแหน่งของหุ้นไล่กาจอมพลังในทุ่งนาของคุณป้ามารีด้วย

## สิ่งที่น้องๆ จะต้องพิจารณา

- ➡ อิกากลัวเสียงดัง (ชิงดังก็ชิงดี และชิงมีเสียง ➡ อิกากลัวการเคลื่อนไหว  
หลายแบบก็ชิงทำให้อิกากลัวได้มากขึ้น) ➡ พลังงานลม และพลังงานน้ำสามารถ  
ทำให้สิ่งของเคลื่อนไหวได้
- ➡ อิกากลัววัตถุแวววาว และสะท้อนแสง
- ➡ อิกากลัวกลิ่นฉุนแรงฉุนฉุน หรือสัตว์ขนาดใหญ่