



รายงาน

เรื่อง การสังเกตและวิเคราะห์การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นของเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร ๓-๔ ปี

เสนอ

อาจารย์พัชรนันท์ เกิดคง

จัดทำโดย



นางธนาวดี ศรีประโคน รหัส ๕๗๑๐๓๑๓๒๑๒๓๒

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชา การเล่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนาเด็ก ๑๐๗๑๓๐๔
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

ความหมายของการเล่น

สารานุกรม ฉบับเยาวชนไทย เล่มที่ ๑๓ กล่าวว่าคำว่า "การเล่น" หมายถึง การ กระทำ เพื่อสนุก หรือผ่อนคลายอารมณ์ ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า play หรือ game มีความหมายต่างกัน

คำว่า "play" มีผู้ให้ความหมายว่า เล่นสนุก เป็นการเล่นคนเดียวหลายคน เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

คำว่า "game" มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย สรุปได้ว่าเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

คำว่า "การละเล่น" เป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทย บางท่านกล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า "การเล่น" ให้ออกเสียงง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากร ให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจประจำวัน และการเล่นในเทศกาลท้องถิ่นหรือในงานมงคลบ้าง อวมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ ฯลฯ ด้วยเหตุที่การละเล่นมีความหมายกว้างขวางดังกล่าว

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ ๒ กลุ่มทฤษฎี คือ

๑. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play)

ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่อย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะจะช่วยให้เข้าใจถึงแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีตซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่

๑.๑ ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้พัฒนาโดย คาร์ล กร็อส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรม เพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงาน หรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น แนวคิดของทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาพอสมควร แม้ว่าเขาจะ ไม่รู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้มาก่อนเลย ซึ่งอาจจะทดสอบได้โดยการลองถามนักการศึกษาว่าทำไมเด็กจึงชอบเล่น มักจะได้คำตอบว่าเด็กมีพลังงานเหลือใช้เพื่อเขาก็เอาพลังงานนี้มาใช้ในการเล่น

๑.๒ ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory) แพททริก (Patrick . ๑๙๑๖) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขาถือว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดงเหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมในสมัยโบราณ สังคมสมัยนั้นจะทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น กิจกรรมแบบนี้จะกลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนในสังคมสมัยใหม่แทนทฤษฎีนี้ได้รับความสนใจและนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบันนี้พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน แต่ทว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วยกรณีนี้ แพททริก อธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรม การทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

๑.๓ ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขาถือว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้เอง การเล่นเกมของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ นั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นเป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์

นั้นมาจากทะเลการขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึง การขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์ การปีนต้นไม้ นั้นเป็นการนำมนุษย์เราย้อนไปสู่บรรพบุรุษเก่าคือลิง และการเล่นเป็นกลุ่มย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการ รวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ความคิดเห็นแนวนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถจะนำมา อธิบายในรูปแบบของการเล่นใหม่ ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นกับตุ๊กตา เป็นต้น

๑.๔ ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice theory) คาร์ล กร็อส (Karl Gross) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะ เล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดมา ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็น การฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น จากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้น ของเด็กเพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่ เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วย ให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพ และสติปัญญาอีกด้วย และเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นก็จะขาดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น

๒. ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of play)

ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน ๓ ทฤษฎี คือ

๒.๑. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ฟรอยด์ (Freud) และอีริกสัน (Erikson) เป็นผู้นำกลุ่ม ซึ่งทฤษฎีนี้มุ่งที่พัฒนาการ ด้านบุคลิกภาพ ทฤษฎีมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก

๒.๒. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา พีอาเจต์ (Piaget) เป็นผู้นำ ทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหา ของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เหตุนี้ทฤษฎีนี้จึงมองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสติปัญญา

๒.๓. ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory)

๒.๑ ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ ต่อมาโรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder . ๑๙๓๓) ได้นำความคิดของฟรอยด์ที่ได้จากการสังเกตการเล่นของเด็ก มารวบรวมเข้าด้วยกัน และต่อมา อีริก อีริกสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง (Erik Erikson . ๑๙๕๐) ฟรอยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้อง สนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาลหรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึง ความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ฟรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของ การบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้โดยค่อยๆ ลดความ วิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walder) มีความคิดเห็น เช่นเดียวกับฟรอยด์ แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้น ไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ ของเด็กได้ วอลเดอร์จึงได้ เสนอแนวคิดที่เรียกว่า " การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ซาก ๆ " โดยเขากล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เด็กไม่ สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น ๆ แต่เด็กจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อที่จะลด ความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง จากการสังเกตของ บราวน์ เคอร์รี่ และ ทิลนิช (Brown, Curry and Titlnich) เป็นตัวอย่างที่ดีในการที่จะสนับสนุนความคิดของ " การถูกบังคับให้ทำซ้ำๆ ซากๆ " โดยที่เขาพบว่า มีเด็ก ปรุ้มวัยกลุ่มหนึ่ง ได้มีประสบการณ์จากการที่เห็นคนบาดเจ็บซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นในขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ที่สนาม ในขณะที่คนงานกำลังปีนบันไดเพื่อซ่อมแซมอาคาร และปรากฏว่าคนงานนั้นตกลงมาได้รับบาดเจ็บสาหัส เด็กได้เห็น ครูวิ่งเข้าไปช่วยปรุ้มพยาบาล และเห็นรถพยาบาลวิ่งเข้ามารับคนเจ็บไปส่งที่โรงพยาบาลจากนั้นในอาทิตย์ต่อมาครู พบว่า เด็กได้มีการเล่นชนิดหนึ่งเพิ่มขึ้นมาคือเด็กคนหนึ่งทำท่าป็นกองอิฐและแกล้งตกลงมา ในขณะที่เด็กอีกคนแสดง บทบาทเป็นครูเข้าไปช่วยปรุ้มพยาบาล และเด็กอีกคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลพยาบาล ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะเกิดขึ้นบ่อยมากใน ช่วงแรกและหลายวันต่อมาการเล่นชนิดนี้จะค่อย ๆ ลดจำนวนลง และอาทิตย์ต่อมาแทบจะกล่าวได้ว่าไม่มีการเล่น ประเภทนี้เกิดขึ้นอีก หรือถ้าจะเกิดขึ้นก็เกิดน้อยครั้งมาก การเล่นของเด็กเช่นนี้แสดงว่า เด็กสามารถที่จะใช้การเล่น

เพื่อลดความตื่นเต้นจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ไม่พึงพอใจได้ นอกจากนี้ ปรอยต์ได้เปรียบเทียบให้เห็นถึงการเล่นของเด็กและการจินตนาการของผู้ใหญ่ โดยที่เขามองเห็นว่ามีการบวกรการคล้าย ๆ กัน เพียงแต่ว่าเกิดขึ้นในมุมที่กลับกันเท่านั้นเองซึ่งการเล่นของเด็กนั้นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้เข้าอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น เด็กจินตนาการโดยใช้นิ้วมือเป็นปืนและยิงแต่จินตนาการของผู้ใหญ่นั้น กลับตรงกันข้าม คือการสร้างความฝันให้แยกออกจากโลกของความเป็นจริง เช่น ผู้ใหญ่จะสร้างจินตนาการไปเที่ยวรอบโลกอิริคสันได้ขยายผลงานของปรอยต์ และวอลเตอร์ออกไปอีกโดยเพิ่มมิติใหม่ ๆ เข้าไปอธิบายการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาตามขั้นตอนเด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ ๆ และสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

Erikson แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

- ๑) Autocosmic เป็นการเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตนเอง
- ๒) Microsphere เป็นการเล่นอยู่กับโลกใบเล็กๆ ของตนเอง จินตนาการของตนเอง
- ๓) Macrosphere เป็นการเล่นโดยมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสังคม

๑) การเล่นเกี่ยวกับตนเอง ซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนั้น จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำๆ ซากๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำๆ ซากๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการตอบสนองของแม่ หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วยมือเป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

๒) เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็กๆ ของเด็กนี้เองจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็กๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรกคือการเล่นเกี่ยวกับตนเอง

๓) การเล่นกับผู้อื่น ในขั้นที่สาม จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในขั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่า เมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่นเมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว การหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

อิริคสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบเนื้อหา คำพูดและความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

๒.๒ ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory) ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาของการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พีอาเจต์(Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ไว้ดังนี้

๑) ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (sensorimotor period) อายุ ๐- ๒ ปีเป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับเคลื่อนไหว เป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดูด การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ด้วยตนเองได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ ๑๘ เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้างและรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

๒) ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (pre-operational period) อายุ ๒-๗ ปี เด็กวัยนี้เป็นวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถ ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ พัฒนาการวัยนี้แบ่งได้เป็น ๒ ขั้นคือ

๒.๑ ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (*preconceptual thought*) อายุ ๒-๔ ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษา รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ไม่มีเหตุผล คิดเอาแต่ใจตัวเอง อยู่ในโลกแห่งจินตนาการชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

๒.๒ ขั้นคิดเอาเอง (*intuitive thought*) อายุ ๔-๗ ปี ระยะเวลาเด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้นแต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ จะมีพัฒนาการรับรู้อย่างรวดเร็ว สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เป็นหมวดหมู่ ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงและแตกต่างกัน ลักษณะพิเศษของวัยนี้คือเชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิด หรือเชื่อในเรื่องราวการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (*conservation*) ซึ่งเพียเจท์ เรียกว่า *principle of invariance*

๓) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operational period) อายุ ๗-๑๑ ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็วสามารถคิดอย่างมีเหตุผลแบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ลำดับขั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิมสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (*transfer of learning*) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้

๔) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (formal operational period) อายุ ๑๑-๑๕ ปี ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดแบบเด็ก ๆ จะสิ้นสุดลงจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลาย รู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์สามารถตั้งสมมติฐานทดลองใช้เหตุผลและทำงานที่ต้อง ใช้สติปัญญาอย่างลับซับซ้อนได้ เพียเจท์ กล่าวว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างและมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมนักจิตวิทยาเชื่อว่าการพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อยๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น และเพียเจท์เชื่อว่าพัฒนาการของเขาวินิจฉัยว่าปัญญามนุษย์จะดำเนินไปเป็นลำดับขั้น เปลี่ยนแปลงหรือข้ามขั้นไม่ได้ และ Piaget (ปีอาเจต์) มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจาก การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (*Sensorimotor Play*) ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (*Sensorimotor*) การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ ๒ ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (*Constructive Play*) คือ แทนที่เด็กจะเล่นเพื่อสำรวจ เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (*Symbolic Play*) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย ๆ ๒ ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ ๓ - ๔ ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์และอ้างอิงวัตถุที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (*Sensorimotor Play*) เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุราว ๆ ๒ ขวบ การเล่นของเด็กในระยะนี้จะมีลักษณะของการสำรวจและทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซาก ๆ ในระยะแรก สิ่งที่เด็กกระทำนั้นยังอยู่ในขอบเขตที่จำกัด คือ มอง ฟัง และทำมือเคลื่อนไหวไปมา ส่งเสียง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์การเล่นครั้งแรก โดยที่การเล่นนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย จากนั้นเมื่อพัฒนาไปถึงขั้นหนึ่งแล้วเด็กจะเริ่มเล่นกับวัตถุสิ่งของในช่วงแรกนี้เด็กต้องการที่จะได้เห็นและได้ยินเสียงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ข้อมูลซ้ำๆ ซากๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาของเด็ก เด็กชอบที่จะได้ยินเสียงหรือเห็นสิ่งต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก การทำเช่นนี้ จะทำให้เด็กสามารถแสดงทักษะใดทักษะหนึ่งได้เมื่อเด็กอายุมากขึ้น และสามารถทำกิจกรรมหลายๆ อย่างได้แล้ว การเล่นแบบสำรวจและการจับต้องของเด็กจะเริ่มเปลี่ยนไป เด็กสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัวของตัวเด็กเองเช่น เริ่มเล่นโดยเอามือตีน้ำ

หรือถึงผมพ่อแม่ เป็นต้น ซึ่งการเล่นเพื่อเข้าสังคม (Social Play) จะเริ่มขึ้นในช่วงนี้ เด็กจะพอใจมากถ้าสามารถถึงผมพ่อได้ นับว่าเป็นการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม เด็กจะรู้จักการส่งเสียงที่มีความหมายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ทำเสียงอ้ออ และจะพยายามสนองตอบต่อภาษาของผู้อื่นเมื่อเด็กเริ่มคลาน ปีน และเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบ ๆ ได้แล้ว เด็กต้องการที่จะสำรวจจับต้องสิ่งของมากยิ่งขึ้น ดูเหมือนว่าเด็กจะแข่งขันในการสำรวจ และจับต้องสิ่งของทุกอย่างที่อยู่ในสายตาของตัวเอง เด็กที่อยู่ในวัยนี้สร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ดูแลเป็นอย่างมาก เด็กมักจะหยิบของทุกอย่างใส่ปากจิก ขว้างปากระดาก ดูเหมือนว่าจะไม่มีสิ่งใดที่จะพ้นไปจากมือของเด็กได้เลย แต่ทว่าการเล่นในช่วงนี้มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก และเป็นหนทางที่สำคัญในการที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่อยู่รอบตัวของตัวเด็กเองเมื่อเด็กมีอายุได้ราวๆ ๑ ขวบ การเล่นชนิดใหม่จะเริ่มพัฒนาขึ้น เช่น เด็กจะเล่นป้อนอาหารตุ๊กตา และแสร้งเอามุมหนึ่งของผ้าปูโต๊ะเป็นผ้าห่ม เท่ากับว่าเด็กเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น นอกจากนี้เด็กยังสามารถจำวัตถุและสิ่งของได้แม้ว่าสิ่งของนั้นจะไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่เดิมก็ตามการเล่นสร้าง (Constructive Play) การเล่นแบบสร้างจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ ๑๘ เดือน ถึง ๒ ขวบ ซึ่งการเล่นสร้างเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นของตน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเล่นนั้นจะไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพึงพอใจมากกว่าที่จะคำนึงถึงมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรู้จักการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลจากการเล่นซ้ำๆ ซากๆ ของตน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้นเพื่อที่จะทำให้การเล่นนั้นได้ผลตามที่ตนต้องการ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และจะเล่นเป็นเวลานาน กิจกรรมการเล่นของเด็กจะไม่ยุติแค่นี้ แต่จะพัฒนาเรื่อยๆ ไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำหรือแสร้งใช้สิ่งของต่างๆที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การแสร้งว่ามีขนมเพื่อที่จะป้อนให้ตุ๊กตา แสร้งทำเป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ ๒ ขวบขึ้นไป และเด็กจะพัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราว ๆ ๓ - ๔ ขวบ ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดแล้วเรียกว่า การแสดงละครสมมุติ การเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า " เรามาแสร้งทำเป็น....ดีกว่า " การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของตัวเอง โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของตัวเองเด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาแสร้งแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน สมิแลนสกี (Smilansky . ๑๙๖๘) กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุตินั้นให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่างคือ

๑. องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่น ๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่

๒. องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้ดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วแสร้งทำให้ดูเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี (Smilansky) ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า การเล่นแบบละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย พิอาเจต์ ได้อธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญากับขั้นพัฒนาการทางการเล่นที่ สัมพันธ์กัน โดยพิเยเจท์ อธิบายถึงขั้นการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

การเล่นกับตนเอง เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในขั้นประสาทสัมผัส การเล่นของเด็กจะ แสดงโดยการใช้วัยะรับสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ โดยรอบ รวมทั้งทักษะกลไกต่าง ๆ ของร่างกาย

การเล่นทางสัญลักษณ์ เป็นการเล่นที่อยู่ในพัฒนาการขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านการสนับสนุนพัฒนาการและการเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความสุขใจ

๒.๓ ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อ สังคม และวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคม เป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้ามาสู่การเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้ เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึง การปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้น ๆ

๒.๓.๑. ทฤษฎีการเล่นของพาร์เตน (Parten)

พาร์เตน (Parten ๑๙๓๒) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กและผลการศึกษานี้เป็นการศึกษาที่ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ทฤษฎีการเล่นทางสังคมของพาร์เตนได้แบ่งขั้นการเล่นทางสังคมออกเป็น ๖ ขั้น ดังนี้

- ๑). การไม่แสดงการเล่น (Unoccupied Behavior) เด็กไม่แสดงพฤติกรรมการเล่น
- ๒). การเล่นแบบเป็นผู้ดู (Onlooker Behavior) เด็กแสดงพฤติกรรมโดยการมองดูผู้อื่นเล่น
- ๓). การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) แสดงพฤติกรรมโดยการเล่นเงียบ ๆ ตามลำพัง
- ๔). การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นเครื่องเล่นและอยู่ในบริเวณเดียวกันกับเด็กอื่น แต่เล่นคนเดียวไม่เล่นด้วยกัน ไม่ปฏิสัมพันธ์กัน
- ๕). การเล่นแบบสัมพันธ์กัน (Associative Play) เป็นการเล่นที่เด็กเข้ากลุ่มกับเด็กอื่นประมาณ ๔ - ๖ คน แต่มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ
- ๖). การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เป็นการเล่นที่เด็กทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีแผนงาน และเป็นการเล่นกับเพื่อนสนิท

๒.๓.๒. ทฤษฎีการเล่นของไวทสกี (Vygotsky) ไวทสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย เป็นผู้

กำหนดทฤษฎีวัฒนธรรมทางสังคม ที่อธิบายถึงการเรียนรู้ของเด็กที่ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้ใหญ่ ทำให้ได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและสังคม โดยเฉพาะทางภาษาส่งผลต่อความฉลาดทางภาษาและสติปัญญาของเด็ก ทั้งนี้ ในทฤษฎีอธิบายถึงอิทธิพลด้านการเป็นตัวแบบของผู้ใหญ่ทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรม การเล่นดังกล่าว ทำให้เด็กพัฒนาทางภาษาและสติปัญญา ตัวอย่างเช่น การเล่นกับทารกตั้งแต่ยังเล็ก ๆ เมื่อเริ่มมองเห็น ส่งเสียงอ้ออ้า การทำเสียงโต้ตอบ การแสดงสีหน้าท่าทางให้เด็กเห็น การสัมผัส ทำให้เด็กรับรู้ ซึ่งจะส่งผลให้เกิดประสบการณ์และนำมาต่อยอดในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต่อไป ดังนั้นการเล่นทางภาษาในวัฒนธรรมของกลุ่มคนชนชาติต่าง ๆ ที่มีทั้งภาษา ท่วงทำนอง เสียงร้อง จังหวะ ล้วนแต่เป็นสิ่งสนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทั้งทางภาษา สติปัญญา อารมณ์ และสังคม การเล่นของเด็กวัยทารกจะเริ่มจากการเล่นส่งเสียงร้อง แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบต่อเสียงที่ได้ยิน ท่วงทำนอง จังหวะ และการโต้ตอบจากผู้ใหญ่ ต่อมาช่วงวัยเตาะแตะ เด็กจะชอบเล่นสมมุติ โดยสมมุติของต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ตนต้องการ เป็นการสมมุติสิ่งของตามจินตนาการ เมื่อเข้าสู่วัยอนุบาล เป็นวัยที่การเล่นมีบทบาทสำคัญที่สุดต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เรียกกันว่า การเล่นคือกิจกรรมหลักการเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการจุดประกายแห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยรอบ เป็นการส่งเสริมการคิดและจินตนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ และพัฒนาไปสู่การคิดรวบยอด (Concept)

ทั้งนี้การเล่นที่เป็นกระบวนการดังกล่าวจะทำให้เด็กได้พัฒนาการสื่อสารและบูรณาการทั้งด้านการสื่อสาร ความคิดและความรู้สึกเมื่อเข้าสู่ขั้นเรียนระดับประถม การเล่นจะ ค่อยๆ ลดความสำคัญลง เนื่องจากเด็กต้องเข้าสู่ระบบการเรียนอย่างมีแบบแผน ตามโครงสร้างของหลักสูตรในแต่ละระดับชั้น รวมทั้งเป็นวัยที่พัฒนาการทางสังคม กำลังดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แต่แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านสนับสนุน

พัฒนาการและการเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความสุขใจ

ความสำคัญของการเล่น

การเล่นมีบทบาทสำคัญยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาการและความเจริญของเด็กวงการศึกษาปฐมวัย ถึงกับกล่าวว่าการเล่นเป็นหัวใจของการจัดการศึกษาเลยทีเดียว ถ้าจะย้อนดูถึงความสำคัญของการเล่นของเด็ก นักการศึกษาปฐมวัยตั้งแต่ในอดีต ต่างให้ความสำคัญของการเล่นในฐานะที่เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก ดังเช่นที่ศนะต่อไปนี้

โฟรเบล (Froebel)

บิดาแห่งการศึกษาปฐมวัย อธิบายว่า การเล่นเปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่เป็นพื้นฐานแห่งความเจริญงอกงามแห่งการเรียนรู้ในระยะต่อมา

มอนเตสซอรี (Montessori)

แพทย์หญิงนักการศึกษาปฐมวัยผู้มีชื่อเสียง ชาวอิตาลี ให้ความเห็นว่า การเล่นเป็นงานของเด็ก ทำให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึกความเป็นตัวตน และก่อให้เกิดเป็นบุคลิกภาพโดยรวม

แพตตี สมิธ ฮิลล์ (Patty Smith Hill)

นักการศึกษาปฐมวัยยุคบุกเบิก ชาวอเมริกัน อธิบายว่าการเล่นเป็นโอกาสสำหรับเด็กที่จะได้ทดลอง ค้นคว้าหาวิธีการในการที่จะค้นพบสิ่งที่มีความหมายด้วยวิธีของตนเอง

จากอดีตจนถึงปัจจุบันนักการศึกษาได้มีความเชื่อที่เกิดจากการศึกษาค้นคว้าทดลองจนเป็นที่ประจักษ์ว่า การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ ความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญา การเล่นจึงมีใช้เรื่องเล่น ๆ แต่เป็นเรื่องสำคัญสำหรับเด็ก

อย่างไรก็ดี คนในทุกวันนี้ยังมีความเข้าใจในเรื่องของคุณค่าของการเล่นที่ค่อนข้างจะสับสนอยู่ ซึ่งอาจจะเป็นผลเนื่องมาจากอิทธิพลของความคิดของคนในอดีต ที่ไม่เห็นคุณค่าของการเล่นโดยถือว่าการเล่นเป็นสิ่งที่ไม่ดี อย่างเช่นคนที่เชื่อใน ทฤษฎีการเกิดซ้ำ (Recapitulation Theory) เชื่อว่า การเล่นของเด็กนั้นจะต้องพัฒนาไปตามขั้นตอน ซึ่งเป็นลักษณะที่ทุกคนจะต้องผ่านขั้นตอนนั้นๆ ฉะนั้นการเล่นจะเป็นการชี้ให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็ก จากทฤษฎีนี้อาจจะกล่าวได้ว่าเด็กในอายุที่ใกล้เคียงกัน ในสังคมเดียวกันจะต้องเล่นคล้ายๆ กัน แต่จากการศึกษา พบว่าเมื่อพิจารณาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นจริงๆ แล้ว การเล่นของเด็กไม่ได้เป็นไปตามทฤษฎีที่กล่าวไว้ ซึ่งการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปตามอายุและประสบการณ์ เด็กที่อายุใกล้เคียงกันจะพัฒนาการเล่นที่แตกต่างกันอย่างมา ซึ่งขึ้นอยู่กับความสนใจ อีกทั้งเด็กที่อายุต่างกันอาจจะเล่นในสิ่งที่เหมือนๆ กันได้เช่นกัน

ประโยชน์ของการเล่น

การเล่น นับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับเด็ก ที่สำคัญ การเล่น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก ทำให้เด็กมีสุขภาพจิตดี และช่วยลดความก้าวร้าวลงได้ หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กและรับรู้ถึงวิธีการสร้าง พัฒนาการของเด็กโดยการใช้ของเล่นและการเล่นแล้ว ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพต่อไป

ดังนั้น ของเล่นที่พ่อแม่ผู้ปกครองซื้อหาให้ลูก หรือใช้เวลาเพื่อเล่นกับลูก ล้วนเป็นสิ่งที่สามารถทำให้ลูกเติบโตมีพัฒนาการที่ดีได้ทั้งสิ้น

ประโยชน์ของการเล่นนั้น ได้มีผู้ให้แนวคิดเกี่ยวกับประโยชน์ของการเล่นไว้หลายทัศนะ บางท่านมีความเห็นว่า การเล่นก็เหมือนกับการทำงานของเด็ก เป็นการเตรียมเด็กเข้าสู่ความเป็นจริงของชีวิต ให้โอกาสเด็กได้แสวงหาความรู้ต่างๆ รอบๆ ตัว รวมทั้งให้ความสนุกสนาน การห้ามไม่ให้เด็กเล่นก็เท่ากับปิดโอกาสไม่让孩子ทำงานไม่ได้เตรียมตัวสู่ความเป็นจริงของชีวิต ขาดความรู้รอบรู้ ไม่ได้ได้รับความสนุกสนานจะทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ดังนั้น ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กไม่ว่าจะเป็นพ่อแม่ ครูหรือผู้ปกครองควรจะช่วยกันส่งเสริมให้เด็กได้มีการเล่นที่เหมาะสมกับวัย เพราะจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งที่จะทำให้เด็กเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ได้

ประโยชน์ของการเล่นที่เพิ่งเกิดแก่เด็ก ๆ อย่างเป็นทางการที่ชัดเจนก็คือ

๑. เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อโครงสร้างของร่างกาย เช่น แขน ขา คอและลำตัว ช่วยให้เด็กเคลื่อนไหว ยืน เดิน ผลัก ดัน วิ่งและห้อยโหนได้แข็งแรง รวดเร็วและมั่นคง ได้แก่การเล่นหรือของเล่นประเภทที่ต้องใช้กำลังเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่งเต วิ่งเปี้ยว

๒. เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็ก ได้แก่ กล้ามเนื้อนิ้วมือและตา เป็นต้น เสริมให้เด็กเคลื่อนไหว หรือเขียน หรือสอดร้อย ถักทอ กะระยะ หรือคาดคะเนต่าง ๆ กับงานละเอียดประณีตได้ดีด้วยมีพื้นฐานทักษะของความสัมพันธ์มือ - ตากลมกลืนกัน

๓. เสริมพัฒนาการทางด้านภาษา คือ เสริมทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไปได้อย่างถูกต้อง กับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับครอบครัวและผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม

๔. เสริมพัฒนาการด้านสังคม คือ เสริมด้านการรู้จักกฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มหรือของเพื่อน รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักยอมผ่อนสั้นผ่อนยาว หรือคัดค้านไม่เห็นด้วย รู้บทบาททางสังคมของผู้คนในสังคมจากการเล่นบทบาทสมมติเป็นตำรวจ-ผู้ร้าย หมอ-คนไข้ พ่อค้า-ลูกค้า หรือพ่อแม่ลูก หากเด็กเล่นไม่เหมาะสมกลุ่มจะช่วยเสริมหรือสอนให้เขาปรับตัวเหมาะสมยิ่งขึ้น

๕. เสริมพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตนเอง การเล่นเสริมความสามารถในการตัดสินใจต่างๆว่าจะเล่นตามลำพังหรือเข้ากลุ่ม สู้ลำพัง หรือระดมสู้ทั้งกลุ่ม เป็นต้น

นิตยา ประพฤติกิจ (๒๕๓๖ : ๙๒) ได้สรุปประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้ คือ

๑. การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ การเล่นทราย ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อาบน้ำตุ๊กตา ด้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทรายก็เช่นเดียวกัน โรงเรียนควรมีบ่อทรายอยู่นอกห้องเรียนเพราะการเล่นทรายต้องมีเครื่องใช้หลายอย่างและเด็กต้องมีอิสระในการเล่นทั้งหมด ตักก่อภูเขาและถ่ายเทเป็นต้น

๒. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติ บางครั้งครูควรวางแผนเพื่อให้เด็กเข้าใจธรรมชาติเมื่อเด็กออกไปเล่นในสนาม เช่น รู้จักพุ่มไม้ขนาดต่าง ๆ สีต่าง ๆ เด็กอาจจะช่วยกันนับ บอกลีเปรียบเทียบ โรงเรียนควรมีต้นไม้ใหญ่สำหรับให้เด็กปีนป่าย แต่ครูต้องคอยตรวจสอบว่าต้นไม้ต้นนั้นไม่เป็นพิษต่อเด็กหรือกิ่งไม้ไม่เปราะ นอกจากนี้ ครูอาจให้เด็กใช้ตาช่วยจับผีเสื้อหรือตักแตนเพื่อนำมาศึกษาด้วยกัน

๓. การเล่นเป็นวิธีหนึ่งซึ่งช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหา เด็กอาจเลือกของเล่นที่เป็นตัวแทนสิ่งที่เขากลัวหรือเกลียดการเล่นเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของตัวเอง เช่น ถ้าต้องการความรักความเอาใจใส่เด็กจะเล่นโดยสมมุติตัวเองเป็นทารก เพราะถ้าเล่นสมมุติเป็นทารกแล้ว เด็กจะได้รับการดูแลเอาใจใส่อย่างทะนุถนอม

๔. การเล่นของเด็กแสดงถึงลักษณะนิสัยของเด็ก ถ้าเราสังเกตเด็กขณะเล่น จะเห็นว่า เด็กมีทั้งสนุกหวาดกลัว และมีความหวัง ดังนั้นการสังเกตขณะเด็กเล่นจะช่วยให้ผู้ใหญ่ได้เข้าใจลักษณะนิสัยของเด็กแต่ละคน

๕. การเล่นช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และคิดค้นเล่นอะไรใหม่ ๆ จะช่วยให้เด็กเป็นคนคิดอย่างนิรนัยหรือคิดอย่างกว้างไกลในภายหน้า

๖. การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้หลายอย่าง มีความสัมพันธ์กับผู้อื่น รู้จักใช้เครื่องเล่นและของเล่นกับเพื่อน รู้จักผลัดเปลี่ยนกันเล่น รู้จักเป็นผู้นำและผู้ตาม รู้จักขอร้องหรือบอกความประสงค์ของตนเองรู้จักบทบาทและหน้าที่ของผู้เป็นพ่อ - แม่ - ลูกและหมอ การปีนป่ายห้อยโหน เดิน หรือกระโดด ทำให้เด็กได้ออกกำลังกล้ามเนื้อและเพิ่มพูนความสมบูรณ์ของร่างกายขณะที่เด็กเล่นกับเพื่อนได้พูดคุยสนทนากันเป็นการกระตุ้นให้เด็กใช้ภาษาอย่างกว้างขวาง

๗. การเล่นช่วยสร้างเด็กให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ในตัวผู้อื่นและในสิ่งแวดล้อม เมื่อเด็กเล่นและทำอะไรได้เสร็จเด็กจะรู้สึกว่าคุณค่า รู้สึกพึงพอใจและมั่นใจในตนเองแต่ในบางสถานการณ์เมื่อเด็กเกิดความรู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่าหรือเกิดความกลัวขึ้นมา เด็กจะลดความเชื่อมั่นในตัวเอง ดังนั้นการเล่นอย่างธรรมชาติหรือการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ง่าย ๆ หรือการปฏิบัติตามคำชี้แจงจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเกิดความมั่นใจในตนเองจากการเล่นได้ เด็กวัยนี้จะเอาแต่ใจตนเองและต้องการอำนาจ ดังนั้นถ้าหากเด็กไม่ได้เล่นแล้วจะมีผลกระทบเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่

การเล่น นับเป็นเรื่องที่ยิ่งใหญ่มากสำหรับเด็ก ที่สำคัญ การเล่น จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นการฝึกให้เด็กกล้าที่จะแสดงออก ทำให้เด็กมีสุขภาพจิตดี และช่วยลดความก้าวร้าวลงได้ หากพ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจถึงธรรมชาติของเด็กและรับรู้ถึงวิธีการสร้าง พัฒนาการของเด็กโดยการใช้ของเล่นและการเล่นแล้ว ก็จะเป็นการช่วยให้เด็กเติบโตขึ้นอย่างมีคุณภาพต่อไป

ดังนั้น ของเล่นที่พ่อแม่ผู้ปกครองซื้อหาให้ลูก หรือใช้เวลาเพื่อเล่นกับลูก ล้วนเป็นสิ่งที่สามารถทำให้ลูกเติบโตมีพัฒนาการที่ดีได้ทั้งสิ้น นับว่า "การเล่น" ของเด็ก ๆ มีประโยชน์และคุณค่ามหาศาล จนผู้ใหญ่หลายคนคาดไม่ถึงทีเดียว เพราะ การเล่น มีผลต่อการกระตุ้นการเรียนรู้ พัฒนาการทางสมอง เสริมสร้างความฉลาด พัฒนาสติปัญญา พัฒนาอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นไม่ว่าต่างวัยหรือวัยเดียวกัน ฝึกการยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น การเล่นช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของเด็ก เด็กๆจะได้เรียนรู้ทักษะต่างๆจากการเล่น เช่น การทรงตัว การเคลื่อนไหว การใช้ประสาทสัมผัส การใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่จะแก้ไขปัญหา ฝึกความจำ ฝึกความมีวินัย ฝึกความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่นซึ่งจะพัฒนาไปสู่ความรับผิดชอบต่อสังคม เมื่อเติบโตใหญ่ขึ้น การเล่นนอกจากจะเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาให้แก่เด็กแล้วยังจะช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือผู้เกี่ยวข้องได้รู้จักลูกๆหรือเด็กๆอีกด้วย

ลักษณะการเล่นของเด็ก

สามารถสรุปการเล่นของเด็กออกเป็นหลายลักษณะ ได้ ดังนี้

การเล่นเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆรอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันที ในการเล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

การสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กๆ ๓-๖ ปี รากฐานของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กอาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอดออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไขปัญหาใน สถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคย เป็นพื้นฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้จากการสรุปความสามารถที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วยตนเองด้วย

การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่างๆของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ มีการศึกษาพบว่าเด็กอายุ ๓ ขวบ จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ ๕ ขวบ จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา การ เล่นแบบสร้างจินตนาการจะมีมากที่สุดในเด็กอายุระหว่าง ๕-๘ ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก ๔ ขวบ จะเล่นสมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ และสมาชิกในครอบครัว เด็ก มักจะชอบเล่นชนิดที่ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบทดสอบพลังกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้ หรือตามขอบบ่อทราย การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์

ความสนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเด็กที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันดังนี้ เด็ก ๒ ขวบ นาน ๗ นาที เด็ก ๓ ขวบ นาน ๘.๙ นาที เด็ก ๔ ขวบ นาน ๑๒.๓ นาที และเด็ก ๕ ขวบ นาน ๑๓.๖ นาที จากนั้นการเล่นของเด็กและเวลาที่ใช้ในการเล่นจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีหน้าที่ใหม่ๆ ให้เด็กทำมากขึ้น งานวิจัยเกี่ยวกับการเล่น ขอเสนอตัวอย่างงานวิจัยการเล่นที่มีต่อพัฒนาการของเด็กในระดับอนุบาล ดังนี้

เล่นเกมการศึกษา

พัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม โดยการเล่นเกมทางภาษาการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกม ฟีกทักษะการคิดการศึกษาความคิดรวบยอดด้านการอนุรักษ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมการศึกษาการพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ การสอนแบบต่อภาพการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาแบบมิติสัมพันธ์ สติปัญญาของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมศึกษามิติสัมพันธ์ การสอนโดยใช้เกมที่มีต่อความสามารถในการเรียนรู้คำศัพท์ ความคงทนในการเรียนรู้ และเจตคติ การเรียนวิชาภาษาอังกฤษของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๒ ทักษะการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาประกอบภาพ ผลของเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย การเปรียบเทียบ ความพร้อมการอ่านของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ ๒ โดยการจัดประสบการณ์ด้วยชุดเกมการศึกษากับการจัด ประสบการณ์แบบปกติ ผลของเกมการศึกษาที่มีต่อทักษะการอ่านของเด็กปฐมวัย การคิดอุปนัยของเด็กปฐมวัยที่เล่นเกมการศึกษาเรียงลำดับ การเล่นเกมการศึกษาแบบเน้นภาษา กับพื้นฐานการอ่านของเด็กปฐมวัย

การละเล่น/การละเล่นแบบไทย

ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นไทยผลการจัดประสบการณ์ การละเล่นพื้นบ้านของไทย และการเล่นทั่วไปที่มีต่อทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ การศึกษาผลของการเล่นสรรค์ สร้างแบบชี้แนะ และแบบกึ่งชี้แนะที่มีต่อการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง การเล่นเกมบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการ จัดสื่อการเล่นที่มีต่อการยึดตนเองและความสามารถ ทางภาษา การเล่นเกมแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทาง สังคมของเด็กปฐมวัย การพัฒนาทักษะคณิตศาสตร์และควมมีระเบียบวินัยของเด็กปฐมวัย ด้วยเกม การละเล่นของ เด็กไทยประยุกต์ก่อนกลับบ้าน การจัดประสบการณ์การเล่นไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย ประเพณีของชาวมอญปากกลัดที่มีต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กปฐมวัยความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็ก ปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน โดยการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านของไทย การจัดประสบการณ์การเล่น พื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

การเล่นกลางแจ้ง(สนามเด็กเล่น)

พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็น กลุ่มอย่างมีแบบแผน พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเต็มรูปแบบ พัฒนาการทางการพูด ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อก รายงานการพัฒนาทักษะทางสังคมเด็กปฐมวัย โดย กิจกรรมกลางแจ้งเกมการเล่นพื้นบ้านไทย ๔ ภาค ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรม การเล่นน้ำ เล่นทราย ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งและ กิจกรรมการเล่นเครื่องสนาม ผลการเล่นในสนามที่จะส่งผลต่อทักษะการเห็นและการเคลื่อนไหวของเด็กก่อนวัยเรียน(Yerkes. ๑๙๘๒ : ๘๒)

การเล่นผ่านงานศิลปะสร้างสรรค์

ความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพบนทรายเปียก ทักษะพื้นฐานทาง คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสื่อผสม การพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิจารณ์ญาณของ เด็กปฐมวัยด้วยการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์ การพัฒนาความสามารถด้านการคิดวิจารณ์ญาณของเด็กปฐมวัย ด้วย การจัดกิจกรรมศิลปะ ประดิษฐ์ ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้ทำกิจกรรม ศิลปะเครื่องแขวน

พฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะประดิษฐ์โดยใช้พืชผักผลไม้ การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ฟังนิทานประกอบการปั้น ผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมพับกระดาษที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย การพัฒนาสัมพันธภาพทางสังคมของเด็กปฐมวัยโดยการจัดกิจกรรมวาดภาพต่อเติมจากภาพปะติดเป็นกลุ่ม กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบเน้นกระบวนการความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมด้วยเส้นเชือกผลการจัดกิจกรรมวาดภาพอิสระที่มีต่อความสามารถด้านการเขียนของเด็กปฐมวัยการคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้ทรายสี ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพด ความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมร้อยดอกไม้

การฟังนิทาน

พัฒนาการอ่านและการเขียนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานประกอบการทำสมุดเล่มเล็ก การส่งเสริมทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานคณิตศาสตร์ วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานก่อนกลับบ้าน ผลการใช้วรรณกรรมสำหรับเด็กที่มีต่อทักษะชีวิตของเด็กอนุบาล ผลการใช้หนังสือชุดการอ่านที่มีต่อความสามารถในการอ่านของเด็กวัยอนุบาล ผลการใช้กิจกรรมการเล่านิทานแบบไม่จบเรื่องที่มีต่อพฤติกรรมทางจริยธรรมของเด็กวัยอนุบาล การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานอีสประกอบคำถาม

ทักษะพื้นฐาน

๑. ทักษะความจำที่นำมาใช้งาน (Working Memory) คือทักษะจำหรือเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา และดึงมาใช้ประโยชน์ตามสถานการณ์ที่พบเจอ เด็กที่มีเวิร์กกิ้ง เมมโมรี่ดี ไอคิวก็จะดีด้วย

๒. ทักษะการยับยั้งชั่งใจ-คิดไตร่ตรอง (Inhibitory Control) คือความสามารถในการควบคุมความต้องการของตนเองให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เด็กที่ขาดความยับยั้งชั่งใจจะเหมือน "รถที่ขาดเบรก" อาจทำสิ่งใดโดยไม่คิด มีปฏิกริยาในทางที่ก่อให้เกิดปัญหาได้

๓. ทักษะการยืดหยุ่นความคิด (Shift Cognitive Flexibility) คือความสามารถในการยืดหยุ่นหรือปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดตายตัว

ทักษะการกำกับตัวเอง

๔. ทักษะการใส่ใจจดจ่อ (Focus) คือความสามารถในการใส่ใจจดจ่อ มุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง

๕. การควบคุมอารมณ์ (Emotion Control) คือ ความสามารถในการควบคุมแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม เด็กที่ควบคุมอารมณ์ตัวเอง ไม่ได้ มักเป็นคนโกรธเกรี้ยว ฉุนเฉียว และอาจมีอาการซึมเศร้า

๖. การประเมินตัวเอง (Self-Monitoring) คือการสะท้อนการกระทำของตนเอง รู้จักตนเอง รวมถึงการประเมินการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง


ทักษะปฏิบัติ

๗. การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามที่ได้คิด ไม่กลัวความล้มเหลว ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง

๘. การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ (Planning and Organizing) คือทักษะการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็นภาพรวม ซึ่งเด็กที่ขาดทักษะนี้จะวางแผนไม่เป็น ทำให้งานมีปัญหา

๙. การมุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence) คือ ความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทน ไม่ว่าจะมียุอุปสรรคใดๆ ก็พร้อมฝ่าฟันให้สำเร็จ

ภายในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p>๑.กิจกรรม เสริมประสบการณ์ การเล่นิทาน</p> 	<p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น, จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p>	<p>ทฤษฎีพัฒนาการทาง กายของ กิลเฮล มี ส่วน ใน ก า ร จั ด ส ภ า พ แ ว ด ล ้อ ม แ ลະ ก าร จั ด ก ิจ จ ร ร ม ให้ แก่ เด็ ก ใน ป ัจ จ ุ บ ัน เพราะใน สถานศึกษาปฐมวัยจะ จัดสภาพแวดล้อมและก ิจ จ ร ร ม ให้ แก่ เด็ ก โดย มี จ ุ ด ม ุ่ง ท ม า ย ที่ จะ พ ั ด น า เด็ ก ให้ คร บ ท ุ ก ด ้าน</p>	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ริเริ่ม ลงมือทำ <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - จำเพื่อใช้งาน - ยืดหยุ่นความคิด - ยั้งคิดไตร่ตรอง <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ควบคุมอารมณ์ - ติดตาม - ประเมินผล 	<p>มอนเตสเซอร์รี่ มีแนวความคิดว่าการจัดกิจกรรมหรือการจัดประสบการณ์ให้เด็กควรให้เสรีภาพในการแสวงหาความรู้ และเป็นไป ด้วยความสมัครใจ และควรคิดถึงความแตกต่างของ แต่ละ บุ ค ค ล ส ภ า พ แ ว ด ล ้อ ม ที่ จั ด ให้ เด็ ก ค ำ น ึ่ง ถึ ง ค ว ม ต อ ง ก าร แ ลະ ค ว ม ต อ ง ก าร แ ลະ ร ะ ห ว ำ ง บ ุ ค ค ล ข อ ง เด็ ก</p>
<p>๒.กิจกรรมสร้างสรรค์ ปะติดภาพ</p> 	<p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น, จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา คิดวิเคราะห์, คิดสร้างสรรค์</p>	<p>ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud และ Erikson ซึ่งอธิบายว่าการ เล่นเป็นทางออกสำหรับการปลดปล่อยอารมณ์ของเด็ก ซึ่งเกี่ยวกับพัฒนาการด้าน อารมณ์ และสังคมของเด็ก เป็นทางออกที่ทำให้เด็กแสดงความรู้สึกต่างๆ ออกมา</p> <ol style="list-style-type: none"> ๑. Autocosmic เป็นการเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตนเอง ๒. Microsphere เป็นการเล่นอยู่กับโลกใบเล็กๆ ของตนเองจินตนาการของตนเอง ๓. Macrosphere เป็นการเล่นโดยมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสังคม 	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ริเริ่ม ลงมือทำ - วางแผน จัดระเบียบ - มุ่งเป้าหมาย <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยืดหยุ่นความคิด <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>เยาวยา เดชะคุปต์, ๒๕๔๒ : (๑๑๖-๑๑๗)</p> <p>ความมุ่งหมายของการเล่น บทบาทสมมติเป็นการเล่นที่ซับซ้อนกว่าการเล่นในเชิงรูปธรรม เพราะเด็กจำเป็นต้องใช้ท่าทาง ภาษา และวิธีการอื่นๆ อีกมากมายในการสื่อสาร บทบาท รวมตลอด ถึงความตั้งใจของตน เด็กจำเป็นต้องใช้ทั้งท่าทางและคำพูด โดยเด็กอาจทำเสียงเลียนเสียงของบุคคลในครอบครัว รวมตลอด ถึงการแสดงท่าทางที่ตนเคยเห็น หรือ มีประสบการณ์มาก่อน</p>

ภายในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p>๓. กิจกรรมเสรี มุมบล็อก</p> 	<p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น, จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา คิดวิเคราะห์,คิดสร้างสรรค์</p>	<p>ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory) ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาการเล่นที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา ซึ่งมีผู้ที่เห็นด้วยกับแนวคิดนี้ คือ Piaget โดยการ เล่น จะทำให้เกิดทักษะและประสบการณ์ที่จะทำให้เกิดพัฒนาความรู้ใหม่ได้และ Sutton Smith ที่กล่าวว่าการเล่นจะช่วยพัฒนาความยืดหยุ่น และเพิ่มทักษะในการแก้ปัญหาได้</p>	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ริเริ่ม ลงมือทำ - วางแผน จัดระเบียบ - มุ่งเป้าหมาย <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - จำเพื่อใช้งาน - ยืดหยุ่นความคิด - ยั้งคิดไตร่ตรอง <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - จัดจ่อใส่ใจ - ควบคุมอารมณ์ - ติดตาม - ประเมินผล 	<p>ซารา สมิลานสกี (Sara smilansky) การเล่นเพื่อฝึกทักษะร่างกาย (Function play) การเล่นที่ทำซ้ำหรือเป็นการเล่นที่ใช้สมรรถภาพร่างกายเข้าร่วมเล่น ลักษณะการเล่นจึงเป็นการกระทำกิจกรรมเคลื่อนไหว ที่ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ซ้ำๆกับการเล่นสร้างสรรค์การใช้วัสดุเพื่อสร้างชิ้นงาน</p> <p>ร่วมถึงการมีสังคมกับผู้อื่นมีการสร้างสถานการณ์ในการเล่น</p>

ภายนอกศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการ การเล่น	สอดคล้องกับการ ทำงานของสมองส่วน หน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p>๑. กิจกรรมกลางแจ้ง การเล่นทราย</p> 	<p>ด้านร่างกาย กล้ามเนื้อมัดใหญ่,กล้ามเนื้อมัดเล็ก</p> <p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น,จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา คิดวิเคราะห์,คิดสร้างสรรค์</p>	<p>การมุ่งเป้าหมาย (Goal-Directed Persistence)คือ ความสำเร็จเมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทน ไม่ว่าจะมีความอุปสรรคใดๆ ก็พร้อมฝ่าฟันให้สำเร็จ</p>	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - วางแผน จัดระเบียบ <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยึดหยุ่น - ความคิด - ยังคิดไตร่ตรอง <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>รูตอล์ฟ สไตเนอร์กล่าวไว้ว่า “ปล่อยให้สติปัญญาของเด็กพัฒนาจากการเคลื่อนไหวและความแคล่วคล่อง” การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิดการเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็ก</p>
<p>๒. กิจกรรมเคลื่อนไหว และจังหวะ เคลื่อนไหวร่างกายด้วยท่าทางต่างๆ อย่างอิสระอยู่กับที่และเคลื่อนที่</p> 	<p>ด้านร่างกาย กล้ามเนื้อมัดใหญ่,กล้ามเนื้อมัดเล็ก</p> <p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น,จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา คิดวิเคราะห์,คิดสร้างสรรค์</p>	<p>การริเริ่มและลงมือทำ (Initiating) คือ ความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามความคิด ไม่กลัวความล้มเหลว ไม่พลัดวันประกันพรุ่ง</p>	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ริเริ่ม ลงมือทำ <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - จำเพื่อใช้งาน - ยึดหยุ่น - ความคิด - ยังคิดไตร่ตรอง <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>สอดคล้องกับแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget) ที่กล่าวว่า เด็กในช่วงอายุแรกเกิดถึง ๖ ปี มีพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเคลื่อนไหว การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ตลอดจนมีพัฒนาการทางภาษาอย่างรวดเร็ว</p>

ภายนอกศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การบริหารส่วนตำบลบ้านไทร

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการ การเล่น	สอดคล้องกับการ ทำงานของสมองส่วน หน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p>๓. กิจกรรมนอกสถานที่</p> 	<p>ด้านร่างกาย กล้ามเนื้อมัดใหญ่,กล้ามเนื้อมัดเล็ก</p> <p>ด้านอารมณ์-จิตใจ รู้จักตนเอง,จัดการกับอารมณ์ตนเองได้</p> <p>ด้านสังคม เข้าใจผู้อื่น,จัดความสัมพันธ์กับผู้อื่น</p> <p>ด้านสติปัญญา คิดวิเคราะห์,คิดสร้างสรรค์</p>	<p>๓.ทฤษฎีโมเดิร์น (Modern Theory) ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อสังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก</p>	<p>ทักษะปฏิบัติ</p> <ul style="list-style-type: none"> - วางแผน จัดระเบียบ <p>ทักษะพื้นฐาน</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยืดหยุ่นความคิด - ยังคิดไตร่ตรอง <p>ทักษะกำกับตนเอง</p> <ul style="list-style-type: none"> - 	<p>ซัททัน-สมิท สิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวมากขึ้น นำไปสู่การค้นพบสิ่งที่ไม่เคยเรียนรู้มาก่อนการเล่นทดสอบเป็นการนำความรู้ความเข้าใจที่ได้สำรวจมาทดสอบว่าเป็นจริงหรือไม่</p> <p>เพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านความคิดของเด็กว่ามีขั้นตอนหรือกระบวนการอย่างไร ทฤษฎีของเพียเจต์ตั้งอยู่บนรากฐานของทั้งองค์ประกอบที่เป็นพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อม เขาอธิบายว่าการเรียนรู้ของเด็กเป็นไปตามพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งจะมีพัฒนาการไปตามวัยต่าง ๆ เป็นลำดับขั้น</p>

เอกสารอ้างอิง

นิตยา ประพฤติกิจ (๒๕๓๖) การพัฒนาเด็กปฐมวัย : ภาคพัฒนาตำราและเอกสารวิชาการ หน่วยศึกษานิเทศก์
กรมการฝึกหัดครู, กรุงเทพมหานคร ๒๓๖ หน้า

Erikson, E. (๑๙๕๐)

<http://www.support4change.com>

Parten, Mildred B. (๑๙๓๒)

"Social Participation among Preschool Children." Journal of Abnormal and Social Psychology ๒๗,
July/September ๑๙๓๒: ๒๔๓-๒๖๙.

Piaget, J. (๑๙๔๕).

Play, dreams and imitation in childhood. London: Heinemann.

Smilansky, S. (๑๙๖๘)

http://www.beststart.org/OnTrack_English/4-importanceofplay.html

Wilder, R. (๑๙๓๓).

The Psychoanalytic Theory of Play. Psychoanalytic Quarterly, ๒:๒๐๘-๒๒๔