

การพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก
กรณีศึกษา: ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค

นางทับทิม ศรีวิไล
นางสาวชลธิชา ชัยหนองแปน

สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ กรมอนามัย
ปีงบประมาณ 2563

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์จากทีมที่ปรึกษาโครงการวิจัย ที่ให้การสนับสนุนช่วยเหลือและให้คำแนะนำในด้านองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งทำให้งานวิจัยนี้ มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นจาก ดร.ธัญนันท์ จันทร์ทรงพล, ดร.ญาณกร โท้ประยูร สมาคมนักวิจัย แห่งประเทศไทย, แพทย์หญิงพรรณวิมล วิบุลากร อธิบดีกรมอนามัย, นายแพทย์อรรถพล แก้วสัมฤทธิ์ รองอธิบดีกรมอนามัย, ดร.จินตนา พัฒนพงศ์ธร นักวิชาการสาธารณสุขทรงคุณวุฒิ (ด้านส่งเสริมสุขภาพ), นางวิมล โรมา รักษาการในตำแหน่งนักวิชาการสาธารณสุขทรงคุณวุฒิ (ด้านส่งเสริมสุขภาพ), นายแพทย์อุดม อัสตุตมากร ผู้อำนวยการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ, แพทย์หญิงธนิศา สุจริตวงศานนท์ รองผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ, นายวินัย รอดไพร ผู้อำนวยการศูนย์สื่อสารสาธารณะ และนางสาวพวงทิพย์ พูลสวัสดิ์ สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ 10

ขอขอบคุณทีมวิจัยของสำนักส่งเสริมสุขภาพ กองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ ศูนย์อนามัยที่ 5 ราชบุรี ศูนย์อนามัยที่ 6 ชลบุรี ศูนย์อนามัยที่ 10 อุบลราชธานี และศูนย์อนามัยที่ 12 ยะลา ที่ประสานงานและช่วยลงพื้นที่เก็บข้อมูล ขอขอบคุณผู้บริหารและเจ้าหน้าที่จากสำนักงานสาธารณสุข จังหวัด สำนักงานสาธารณสุขอำเภอ โรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล องค์การบริหารส่วนตำบล และศูนย์พัฒนาเด็กเล็กในจังหวัดพื้นที่เป้าหมายทั้ง 4 พื้นที่ ที่ได้ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวก ในการเก็บข้อมูลเป็นอย่างดี

ขอขอบคุณ แพทย์หญิงนันทวรรณ สุนทรา ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาเด็กแห่งชาติ ที่ให้โอกาส สนับสนุน ให้กำลังใจในการดำเนินงาน และสุดท้ายขอขอบคุณทีมงานกลุ่มนวัตกรรม วิจัย ถ่ายทอด เทคโนโลยี ที่สนับสนุนและร่วมดำเนินงานวิจัยจนประสบความสำเร็จ

บทคัดย่อ

การศึกษาครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก พร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่น กับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก และเพื่อให้พื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลกเกิดความยั่งยืนในชุมชน ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพแบบภาคตัดขวาง เก็บรวบรวมข้อมูลด้วย วิธีทำแบบประเมิน การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และการเล่าเรื่องของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง ผู้ดูแลเด็ก และเจ้าหน้าที่สาธารณสุข ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ได้แก่ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต จังหวัดกาญจนบุรี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวช้าง จังหวัดศรีสะเกษ และโรงเรียนอยู่เมืองแกลง จังหวัดระยอง ผลการวิจัย พบว่า (1) การพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ ต้นแบบสร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” มีแนวทางการพัฒนาองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ส่วน ได้แก่ 1) ผู้อำนวยการเล่น 2) กระบวนการเล่น 3) พื้นที่เล่น 4) หน่วยบริหารจัดการการเล่น (2) การพัฒนา ศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก ต้องมีหลักสูตรคู่มือผู้อำนวยการเล่น เพื่อให้มีความรู้ ความเข้าใจความสำคัญของการเล่น และมีทักษะ ในการเล่นกับเด็กที่เน้นกระบวนการเล่น ภายใต้ concept 3F ได้แก่ การเล่นกับครอบครัว การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระตามความต้องการ การเล่นให้สนุก เป็นไปตามวัย (3) พื้นที่ต้นแบบ เกิดจากการมีส่วนร่วมของ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บ้าน/ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการ สาธารณสุขและชุมชน

คำสำคัญ: การพัฒนา, พื้นที่ต้นแบบ, เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก

Abstract

This research article was purpose to raise awareness among parents, guardians and teachers as well as to ensure sustained benefits for children from the prototype play area. This research is carried out in a from of cross-section by doing a survey, focus group and collecting information from parents, guardians, teachers, staff and Public Health staff in four child development centers. It covers four regions under Education Sandbox Act B.E. 2562, that is, Wat Bhuddhakanchanimit Child Development Center, Kanchanaburi, Satun Town Municipality Child Development Center, Satun, Huachang Child Development Center, Srisaket and Yumueangklang Child Development Center, Rayong. In summary, it can be demonstrated as follows; (1) Four components enabling child development center to follow the prototype play area; Play worker: Play process: Play space: Play management unit (2) In order to maximize the play process, the play worker guideline must be distributed to parents, guardians and teachers enabling them for understanding the prototype play area. This can be done under 3F concept which is ‘Family’: encouraging children to play ‘Free’: free playing that child-centered anytime and anywhere and lastly ‘Fun’: playing generates fun and happiness Recommendations for the prototype play area as follows; (3) The prototype play area leads to a sustainable community via cooperation between families, child development centers/ public health service units and communities.

Keywords: Development, The prototype play area, Child development centers

สารบัญ

	หน้า
กิตติกรรมประกาศ	ก
บทคัดย่อภาษาไทย	ข
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	ค
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 คำถามการวิจัย	2
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย	3
1.4 ขอบเขตการวิจัย	3
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์การวิจัย	4
1.7 กรอบแนวคิด	5
บทที่ 2 ทบทวนวรรณกรรม	
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเด็ก	6
2.2 แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น	9
2.3 ยุทธศาสตร์และแผน	24
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	26
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
3.1 รูปแบบการวิจัย	27
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	27
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	29
3.4 วิธีดำเนินการวิจัย	29
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	30

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการศึกษา	
4.1 การพัฒนาศูนย์เด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์ เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก	31
4.2 การพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัยของพ่อแม่ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก	35
4.3 พื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกที่มีความยั่งยืนในชุมชน	36
บทที่ 5 สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปอภิปรายผล	38
5.2 ข้อเสนอแนะ	41
บรรณานุกรม	43
ภาคผนวก	46
ประวัติผู้วิจัย	62

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 แนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ในพื้นที่ต้นแบบ 4 ภาค	32

สารบัญรูปภาพ

รูปภาพ	หน้า
5.1 เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก Model	41

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาที่ดีในช่วงปฐมวัย คือ การเล่น การเล่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาเด็ก การเล่นเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ช่วยพัฒนาความสามารถทางกายภาพ กระบวนการคิด ความรู้ ความเข้าใจทางภาษาและอารมณ์ของเด็ก และยังพัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ สถาบันครอบครัว ซึ่งเป็น สถาบันที่เล็กและใกล้ชิดที่สุดในการดูแลอบรมสั่งสอน ในเรื่องต่าง ๆ ให้แก่เด็กปฐมวัย ซึ่งทำให้เกิดปัญหาต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย และเป็นอุปสรรคต่อการศึกษารวมทั้งการเล่นของเด็กปฐมวัย ดังนี้

จากการวิจัยเรื่องการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย (Sumon Amarawiwat and others, 1991) พบว่า เด็กปฐมวัยเล่นกับสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวที่เด็กหาได้ โดยผู้ใหญ่ปล่อยให้เด็กเล่นอย่างอิสระ ในขณะที่ตนเองทำงาน และผลการสำรวจความคิดเห็นของผู้ปกครองต่อการเล่นของเด็ก พบว่า ผู้ปกครองให้ความสำคัญกับการเล่าเรียนอย่างจริงจังของเด็กก่อนวัยเรียนที่โรงเรียนมากกว่าการเล่นเพื่อพัฒนาการ โดยที่ครูตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กมากกว่าการเรียน ซึ่งการที่เด็กมีโอกาสน้อยอยู่กับพ่อแม่บ่อยลง โดยเฉพาะเด็กในครัวเรือนยากจนและครัวเรือนแออัดกึ่งกลางนั้น มีผลกระทบต่อการศึกษาและความเป็นอยู่ของเด็ก ถ้าเด็กไม่อยู่กับพ่อแม่โอกาสของเด็กผู้ชายจะเรียนต่อมหาวิทยาลัยลดลงร้อยละ 25 และโอกาสของเด็กผู้หญิงจะเรียนต่อมัธยมปลายลดลงร้อยละ 0.2

สถานการณ์การตรวจคัดกรองพัฒนาการเด็กปฐมวัยปีงบประมาณ 2559-2561 พบว่า เด็กที่มีพัฒนาการสมวัย มีแนวโน้มลดลง คือ ปี 2559 ร้อยละ 86.22 ปี 2560 ร้อยละ 83.61 ส่วนสถานการณ์ของผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูเด็กใช้เวลาเล่นกับเด็กน้อย พบว่า ใช้เวลาเล่นกับเด็กมากกว่า 30 นาทีต่อครั้งมีเพียงร้อยละ 19.7 และใน 1 สัปดาห์เล่นกับเด็กเกิน 3 วัน มีเพียง ร้อยละ 37.90 เท่านั้น (Thitikorn Tophothai, 2018) และพ่อแม่ ผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยงดูเด็กมีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมีถึงร้อยละ 67.30 โดยมีระยะเวลาการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมากกว่า 1 ครั้งต่อวัน มีถึงร้อยละ 88.1 ซึ่งสอดคล้องกับการสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีของประเทศไทย พ.ศ. 2558 - 2559 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ร้อยละ 50.9 ของเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี ที่เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องเล่นเกมทำให้เด็กเคลื่อนไหวร่างกายน้อย ส่งผลต่อพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว

นอกจากนั้น การสำรวจสถานการณ์ระดับสติปัญญาเด็กไทย จากการสำรวจระดับสติปัญญา นักเรียนไทยชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ทั่วประเทศ ในปี พ.ศ. 2559 จำนวน 23,641 ราย โดยใช้เครื่องมือ Standard Progressive Matrices (SPM parallel version: update 2003) พบระดับเชาวน์ปัญญา (Intelligent Quotient: IQ) เฉลี่ยเท่ากับ 98.23 ถือเป็นระดับสติปัญญาที่อยู่ในเกณฑ์ปกติ แต่ค่อนข้างต่ำกว่าค่ากลางของมาตรฐานสากลในยุคปัจจุบัน (IQ = 100) ความฉลาดทางอารมณ์ ภาวะขาด

สารไอโอดีน และภาวะโลหิตจางของเด็กไทย ปี 2557 พบว่า จากการสำรวจ IQ นักเรียนไทยทั่วประเทศ เมื่อปี 2554 พบ IQ เฉลี่ย 98.59 ซึ่งต่ำกว่าค่ากลางมาตรฐานสากล ($IQ = 100$) เมื่อเปรียบเทียบกับค่า IQ เฉลี่ยเด็กปฐมศึกษาปีที่ 1 พ.ศ. 2554 ซึ่งเท่ากับ 94.58 พบว่า มีระดับ IQ เฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แต่ยังพบว่าในภาพรวมของประเทศยังมีเด็กประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มี IQ ต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ ($IQ < 90$) อยู่ถึงร้อยละ 31.81 (ไม่ควรเกินร้อยละ 25) และยังมีนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ที่มีระดับสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์บกพร่อง ($IQ < 70$) อยู่ถึงร้อยละ 5.8 ซึ่งสูงกว่ามาตรฐานสากล คือ ไม่ควรเกินร้อยละ 2 และเป็นที่น่าสังเกตว่ามีเด็กที่มีระดับสติปัญญาอยู่ในเกณฑ์ฉลาดมาก ($IQ \geq 130$) อยู่ถึงร้อยละ 7.9 เห็นได้ว่ายังพบความเหลื่อมล้ำ มีช่องว่าง (Gap) ระหว่างกลุ่มที่มีระดับสติปัญญาสูงกับกลุ่มที่มีระดับสติปัญญาต่ำ และมีแนวโน้มที่ช่องว่างนี้จะขยายมากขึ้น ถ้าไม่มีการดำเนินการช่วยเหลือกลุ่มที่มีปัญหาอย่างทันท่วงที เป็นฐานคิดให้พิจารณาไปถึงเด็กเล็กด้วยว่า ควรจะวางแผนในการพัฒนาอย่างไร (สถาบันราชานุกูล, 2563) ผลกระทบเกิดขึ้นทั้งประเทศไทย และหมายความว่าถึง 4 ภาคพื้นที่ด้วย จากสถานการณ์ดังกล่าว ชี้ให้เห็นปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่จะเติบโตเป็นมนุษย์ที่มีศักยภาพในอนาคต และเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายประเทศไทย 4.0 ตามยุทธศาสตร์ของประเทศ ซึ่งควรได้รับการจัดการแก้ไขอย่างเร่งด่วน เพื่อเป็นการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้มีความร่วมมือจากหลายหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ กระทรวงสาธารณสุข โดยกรมอนามัย กับกรมสุขภาพจิต ประสานความร่วมมือสมาคมการเล่นนานาชาติ และสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ร่วมกับกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา ดำเนินโครงการ “พื้นที่ต้นแบบการเล่นเปลี่ยนโลก (prototype play area)” เป็นโครงการที่จะมาช่วยเติมเต็มการพัฒนาเด็กปฐมวัยไทยผ่านการเล่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็กปฐมวัย ผลที่คาดว่าจะได้รับที่สำคัญ คือ ทำให้เกิดพื้นที่เล่นทั้งในบ้าน ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก และชุมชนสร้างความรอบรู้ ปรับทัศนคติพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูผู้ดูแลเด็ก และเจ้าหน้าที่สาธารณสุข ได้เห็นความสำคัญของการเล่นอิสระ เล่นอย่างมีความสุข เล่นสนุก เล่นกับครอบครัว และเกิดกลุ่มอำนวยการเล่น โดยชุมชนมีส่วนร่วมให้การเล่นมีความต่อเนื่องและยั่งยืนตลอดไป

1.2 คำถามการวิจัย

1.2.1 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค พัฒนาเป็นต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์ เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกได้อย่างไร

1.2.2 พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็กสามารถพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัยได้อย่างไร

1.2.3 จะทำให้ต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก เกิดความยั่งยืนในชุมชนได้อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.3.1 พัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก

1.3.2 พัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก

1.3.3 เพื่อให้พื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกเกิดความยั่งยืนในชุมชน

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านพื้นที่ คือ ศูนย์พัฒนาเด็กบ้านหัวช้าง จังหวัดศรีสะเกษ, ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต จังหวัดกาญจนบุรี, ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล จังหวัดสตูล, โรงเรียนอยู่เมืองแกลง จังหวัดระยอง

ขอบเขตด้านประชากร คือ เจ้าหน้าที่สาธารณสุขที่รับผิดชอบงานเด็กปฐมวัย จากศูนย์อนามัยสำนักงานสาธารณสุขจังหวัดและหน่วยบริการสาธารณสุขในพื้นที่ ครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก เครือข่ายชุมชนต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

ขอบเขตด้านเวลา คือ 1 ธันวาคม 2562 – 31 พฤษภาคม 2563

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.5.1 พื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก หมายถึง พื้นที่ในศูนย์พัฒนาเด็กปฐมวัย หรือโรงเรียน โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

1) พื้นที่เล่น (Play space) คือ พื้นที่เล่นสร้างสรรค์ตามบริบทพื้นที่ สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กต้องกระตุ้นการเรียนรู้บรรยากาศในการเล่น มีความรักและความอบอุ่น สถานที่ปลอดภัย (Safety) เข้าถึงได้ง่าย (Accessibility) ไม่ถูกจำกัดด้วยกฎระเบียบหรือข้อห้ามในการเข้าถึง “เล่นได้ทุกที่ทุกช่วงเวลา”

2) ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) คือ ผู้ที่สนับสนุนการเล่นของเด็ก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง ดูแลเด็กเล่น และเล่นสนุกสนานไปกับเด็กในบางครั้ง ผู้อำนวยการเล่นของเด็กให้เกิดความสุขสนุกสนาน เพลิดเพลินและความปลอดภัย มีส่วนช่วยในการพัฒนาศักยภาพ ทักษะชีวิตต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิดที่เป็นพื้นฐานต่อการใช้ชีวิตในอนาคตของเด็ก ให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ช่วยเสริมสร้างคุณค่า ความภาคภูมิใจในตนเอง และเกิด Self esteem โดยครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่สาธารณสุข จะมีบทบาทในการสร้าง SOFT SKILL ให้กับเด็ก

3) กระบวนการเล่น (Play process) คือ การเล่นอิสระ เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีโอกาสเลือกและมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็นตัวของตัวเอง การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิด Home-based program และ Positive parenting การเล่นด้วยกิจกรรมทางกาย การเล่นที่ส่งเสริมสุขภาพทางกาย/การเจริญเติบโต เช่น การคลาน ยืน เดิน วิ่ง กระโดด ขว้าง ปีนป่าย ว่ายน้ำ เดินขึ้นที่สูง ขึ้น-ลงบันได วิ่งเปี้ยว วิ่งเก็บของ เป็นต้น

4) หน่วยบริหารจัดการการเล่น (Play management unit) คือ การมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน โดยความสำเร็จของการเป็นต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” เกิดจากความร่วมมือกันใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บ้าน/ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข และองค์กรปกครองส่วนถิ่น/ชุมชน

1.5.2 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค หมายถึง ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 3 แห่ง โรงเรียน 1 แห่ง ได้แก่

- 1) ศูนย์พัฒนาเด็กบ้านหัวช้าง ตำบลหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ
- 2) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต วัดวังดั่ง ตำบลวังดั่ง อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี

3) ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล

4) โรงเรียนอยู่เมืองแกลงเทศบาล ตำบลเมืองแกลง อำเภอแกลง จังหวัดระยอง

1.5.3 การพัฒนาศักยภาพพ่อแม่ ผู้ปกครอง หมายถึง การพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับลูก โดยให้มีการสร้างบรรยากาศในการเล่น เปิดใจและเปิดโอกาสในการเล่น เคารพสิทธิของเด็กในการเล่นและให้กำลังใจขณะที่เด็กกำลังเล่น

1.5.4 การพัฒนาศักยภาพครู พี่เลี้ยง ผู้ดูแลเด็ก หมายถึง การพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็ก โดยให้มีความรู้ความเข้าใจเรื่องธรรมชาติการเล่นของเด็ก ยอมรับความแตกต่างและความสามารถของเด็กแต่ละคน สร้างบรรยากาศในการเล่น ยืดหยุ่น รับผิดชอบ เปิดโอกาส เปิดกว้างให้เด็กในการเล่น

1.5.5 ความยั่งยืนในชุมชน หมายถึง การพัฒนาต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” โดยเกิดความร่วมมือจาก 3 ส่วน ได้แก่ บ้าน/ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข และชุมชน

1.6 ประโยชน์การวิจัย

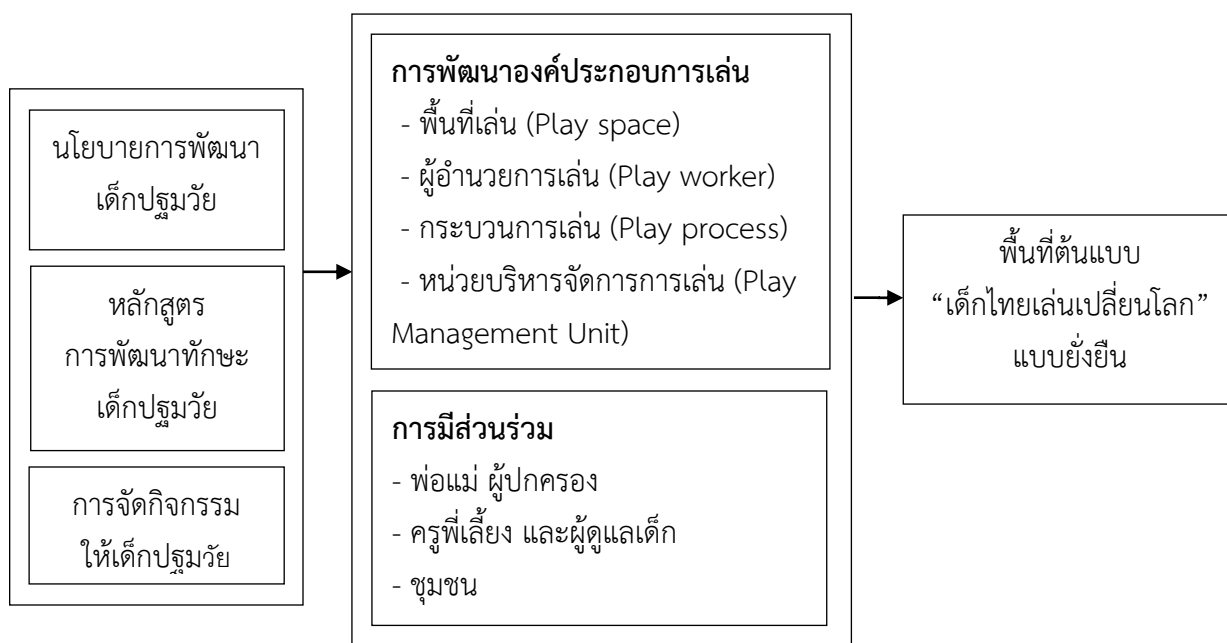
1.6.1 ข้อเสนอเชิงนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัยผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กปฐมวัยเติบโตอย่างเต็มศักยภาพ เตรียมความพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไปในอนาคต

1.6.2 เป็นแนวทางการจัดพื้นที่เล่นสร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่น สำหรับครูผู้ดูแลเด็กนำไปใช้กับเด็กปฐมวัยในพื้นที่อื่น ๆ นอกเหนือจากพื้นที่ที่ศึกษา เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการและทักษะที่พร้อมสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคต อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

1.6.3 เกิดต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก นำไปสู่การขยายผลเพื่อพัฒนาพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกครอบคลุมทุกจังหวัดทั่วประเทศ

1.7 กรอบแนวคิด

จากการทบทวนวรรณกรรมศึกษาข้อมูล องค์ความรู้ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องแล้ว การศึกษาวิจัยครั้งนี้สามารถออกแบบกรอบแนวคิดการศึกษาวิจัยได้ ดังนี้



บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กรณีศึกษา ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์การปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ได้ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเด็ก
- 2.2 แนวคิด/ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น
- 2.3 ยุทธศาสตร์และแผน
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.5 กรอบแนวคิด

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับเด็ก

2.1.1 แนวคิดการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

คณะกรรมการการศึกษานานาชาติว่าด้วยการศึกษาในศตวรรษที่ 21 แห่งยูเนสโก ได้กล่าวถึง “สี่เสาหลักทางการศึกษา” ประกอบด้วยการเรียนรู้ 4 รูปแบบ (Wungsrikoon A.2016 อ้างถึงใน ปิยนันท์ พูลโสภา. 2560) ประกอบด้วย

- 1) การเรียนรู้เพื่อรู้ หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาทักษะกระบวนการคิด การฝึกสติสมาธิ มากกว่าการมอบความรู้ให้แก่เด็ก เพื่อให้สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต
- 2) การเรียนรู้เพื่อให้นำไปปฏิบัติได้ หมายถึง การเรียนรู้เพื่อมุ่งพัฒนาความสามารถ โดยกระบวนการเรียนรู้จะเป็นการบูรณาการระหว่างความรู้และการฝึกปฏิบัติที่เป็นประสบการณ์ต่าง ๆ ทางสังคม
- 3) การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน หมายถึง การเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข
- 4) การเรียนรู้เพื่อชีวิต หมายถึง การเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ให้ความสำคัญกับจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

นอกจากนี้ยังมีนักจิตวิทยาอีกหลายท่านที่ได้มีการกล่าวถึงการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ว่าการเรียนรู้นั้นเป็นการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตเด็กจะเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่ได้ผ่านกิจกรรมที่กระทำและการเล่น ดังนี้

Dachakup, Y 1999 อ้างถึงใน ปิยนันท์ พูลโสภา 2560 กล่าวว่า ในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยนั้น เด็กในวัยนี้ควรได้รับการฝึกฝนให้พัฒนาทักษะทางด้านต่าง ๆ ดังนี้ 1) ทักษะที่เกี่ยวกับประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวพื้นฐาน (Basic Sensory Motor Skills) 2) กระบวนการในการคิด (Thinking Process) 3) การเกิดความคิดรวบยอด (Concepts) และ 4) การฝึกรูปแบบในการพูด

(Speech Form) ทั้งนี้ เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจและเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวจากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการเรียนรู้ของเด็ก ครูควรมีความเข้าใจถึงแต่ละช่วงของพัฒนาการว่าสามารถเรียนรู้อะไรได้โดยวิธีใด ทั้งนี้เพื่อช่วยส่งเสริมให้เด็กพัฒนาการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

เพียเจต์ Piaget 1967 อ้างถึงใน ปิยนันท์ พูลโสภา 2560 กล่าวว่า เป็นกระบวนการปรับตัวหรือการปรับโครงสร้าง โดยการดูดซึมประสบการณ์(Assimilation) และการขยายประสบการณ์เข้าสู่โครงสร้าง (Accommodation) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการที่เด็กพร้อมที่จะเรียน (Learning Through Being Ready to Learn) เพียเจต์เชื่อว่าเด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อมีความพร้อม (Readiness) หรือเกิดวุฒิภาวะ (Maturity) ที่เกิดมาจากการทำหน้าที่ของสมองหรือวัยต่าง ๆ ที่เกิดจากการควบคุมของสมอง

แลนดเคิร์ธ 1951 อ้างถึงใน ปิยนันท์ พูลโสภา 2560 ได้เสนอรูปแบบในการเรียนของเด็กปฐมวัยว่าเป็นกระบวนการที่ “ก้าวหน้าจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง” (Form-to-To Process) ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการในการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กัน 17 ประการ ดังนี้ 1) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้การใช้ประสาทสัมผัสเพื่อนำไปสู่การแยกประเภทและการเรียนรู้สัญลักษณ์ 2) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้สิ่งที่เป็นไปโดยธรรมชาติ เพื่อนำไปสู่การควบคุมการสร้างความสัมพันธ์ การหาแนวทางของตนเองและการเลียนแบบในการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย 3) เด็กปฐมวัยจะพัฒนาการการออกเสียงอ้อแอ้ เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ภาษา 4) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการอ่านภาพที่เป็นสัญลักษณ์ เพื่อนำไปสู่การอ่านหนังสือ 5) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการขีดเขียนเพื่อนำไปสู่การเรียนรู้หนังสือ 6) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการได้รับประสบการณ์เพื่อนำไปสู่การศึกษาข้อมูล 7) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้สิ่งที่ประหลาดมหัศจรรย์ เพื่อจะเข้าใจสิ่งที่เป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ 8) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้เกี่ยวกับสัตว์และพืช เพื่อนำไปสู่การเรียนรู้ระบบของร่างกายและระบบนิเวศวิทยา 9) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการลากเส้น การแต้มสีและการละเลงสีเพื่อนำไปสู่การวาดภาพ 10) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อไปสู่การใช้เครื่องมือง่าย ๆ และการพัฒนาทักษะในการสร้างงานฝีมือ 11) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการเขย่าและโยกตัวไปสู่การเต้นรำ 12) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการฮัมเพลงไปสู่การร้องเพลง 13) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้การได้ยินเนื้อเพลง เพื่อนำไปสู่การฟังเพลง 14) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้ที่จะตระหนักถึงความต้องการของผู้อื่น เพื่อนำไปสู่การอยู่ร่วมกับผู้อื่น 15) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการได้รับการดูแลเพื่อนำไปสู่การดูแลตนเอง 16) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้ที่จะเป็นสมาชิกของบ้านหรือศูนย์เด็ก เพื่อนำไปสู่การเป็นสมาชิกของชุมชนและ 17) เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้สิ่งที่เป็น “ของฉัน” เพื่อนำไปสู่การรู้สึกรู้ว่า “ฉันเป็นใคร” เด็กจะเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยอาศัยประสบการณ์เดิมเพื่อจำนำมาพัฒนาการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

ฟีนีย์และคณะ (Feeney and others, 1987 อ้างถึงใน ปิยนันท์ พูลโสภา 2560) กล่าวถึงวิธีการที่เด็กปฐมวัยจะเกิดการเรียนรู้ว่า เด็กปฐมวัยจะเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่หลากหลายซึ่งจะช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะหรือความคิดรวบยอดเกินกว่าหนึ่งอย่าง ในการเรียนรู้ของเด็กนั้นเด็กจะเรียนรู้โดยวิธีต่าง ๆ ดังนี้ 1) การเรียนรู้จากการเล่น (Learning Through Play) การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้ อีกอย่างหนึ่ง ซึ่งนับได้ว่าเป็นการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นวิธีที่สำคัญมากที่เด็กจะทำความเข้าใจ

และรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้รับเข้าด้วยกัน การเล่นเป็นกิจกรรมที่น่าสนุกสนานที่เด็กเล่นเพื่อความพอใจของตนและผลงานที่ได้รับเป็นเป้าหมายรอง ขณะที่เด็กเล่นเด็กจะได้รับการกระตุ้นและเกิดสมาธิในการเล่น เด็กจะแสวงหาและเรียนรู้โลกที่เขาอยู่ ขณะเล่นมีกิจกรรมหลากหลายที่เกิดตามมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การเล่นสมมุติ เด็กจะได้พัฒนาทางด้านร่างกายสังคม ได้แสดงออกซึ่งความคิดเรียนรู้ ความคิดรวบยอด และสร้างสรรค์ โดยไม่ต้องมีส่วนร่วม การเล่นจะเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดและความรู้สึกของเด็กบทบาทของครูคือ ควรส่งเสริมการเล่น โดยจัดหาอุปกรณ์นานาชนิดใหม่ เช่น ทราย น้ำ บล็อก การวาดภาพ การเล่นสมมุติและส่งเสริมให้เด็กใช้สิ่งเหล่านี้ในการเล่น ประสบการณ์ตรงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเล่น กิจกรรมที่ครูควรจัด ได้แก่ การไปทัศนศึกษา การเชิญวิทยากรมาบรรยาย และการจัดกิจกรรมที่ต้องมีการกระทำจริง เวลาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่น เพราะถ้ามีเวลามาก การเล่นและการเรียนรู้จะเป็นกิจกรรมที่มีคุณค่า ถ้ามีเวลาในการเล่นน้อยไป การเล่นก็จะไม่ช่วยให้เด็กเกิดประสบการณ์และไม่ช่วยให้เกิดพัฒนาการใด ๆ แต่จะเป็นการเสียเวลา เสียพลังงานไปเปล่า ๆ ถ้าเด็กได้เล่นแค่ 10-15 นาทีในการเล่น ขณะที่เล่นครูอาจจะตั้งคำถามที่กระตุ้นให้เด็กคิดและสร้างจินตนาการไปด้วย แต่ไม่ควรถามคำถามที่ยากจนเกินไปการสนทนาและการตอบสนองของเด็กเป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการประเมินความรู้และทักษะของเด็ก ถ้าครูจะสอนทักษะเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ครูอาจจะต้องเตรียมกิจกรรมเสนอให้เด็กเป็นรายบุคคลสำหรับเด็กพิเศษ การสอนเด็กแบบหนึ่งต่อหนึ่งครูควรให้เด็กอื่น ๆ ทำงานอื่น โดยมีผู้ช่วยหรือครูหรืออาสาสมัครช่วยดูแลเด็กทั้งชั้นขณะที่ครูสอนเด็กเป็นรายบุคคลการจัดประสบการณ์แบบหนึ่งต่อหนึ่งเป็นการสอนที่ดี ได้ผลเร็วและมีคุณค่า และยังสร้างความสนใจ ทำให้เด็กเข้าใจได้ดีขึ้น เมื่อครูพูดถึงเด็กกับอุปกรณ์การเล่น การอ่านนิทาน และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์เกี่ยวกับสัปดาห์หนึ่งซึ่งนั่นเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมายมากที่สุด แม้ว่าครูจะไม่สามารถจัดประสบการณ์ดังกล่าวให้แก่เด็กทุกคน ครูก็ควรหาโอกาสเช่นนี้ให้กับเด็กนักเรียนบ้างเป็นครั้งคราว

การเรียนรู้โดยการมีปฏิสัมพันธ์กับครู (Learning Thoroughly reaction With Teacher) การเรียนรู้ในลักษณะนี้คือ การเรียนรู้จากกิจกรรมที่ครูเตรียมขึ้น สามารถจัดได้ใน 3 ลักษณะ ดังนี้

1) การจัดประสบการณ์แบบหนึ่งต่อหนึ่ง ในการมีปฏิสัมพันธ์แบบหนึ่งต่อหนึ่งครูจะสังเกตอารมณ์กระบวนกรการเรียนรู้ของเด็กและการมีส่วนร่วมของเด็กจากการสนทนาและการตอบสนองของเด็ก วิธีการนี้เป็นวิธีการที่เหมาะสมสำหรับการประเมินความรู้และทักษะของเด็ก ถ้าครูจะสอนทักษะหรือเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ครูจะสังเกตอารมณ์ กระบวนกรการเรียนรู้ของเด็กและการมีส่วนร่วม เด็ก ๆ ชอบเลียนแบบ มักจะทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดซ้ำ ๆ ชอบค้นหา ปฏิบัติ ทดลอง เปรียบเทียบ และหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เขาสามารถแยกแยะหาวิธีการเพื่อให้ได้ข้อสรุป ดังนั้นการจัดประสบการณ์เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ในช่วงวัยนี้จะมุ่งเน้นการตอบสนองธรรมชาติ และความต้องการตามวัยของเด็กอย่างสมดุล เพราะเด็กจะเรียนรู้ได้ดีเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ตรงได้ฝึกการคิด แสดงออกอย่างอิสระ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากประสบการณ์นั้น ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เด็กปฐมวัยพร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และพร้อมเรียนรู้ในสิ่งที่อยากขึ้น เด็กปฐมวัยควรได้รับการฝึกฝนทักษะที่เขาได้เรียนรู้แล้ว เราจึง

มุ่งเน้นพัฒนาทักษะให้แก่เด็กมากกว่าการมอบความรู้ ประกอบกับการเรียนรู้ในสังคมปัจจุบันที่มีการพัฒนา และก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว ครูและผู้ปกครองควรจัดประสบการณ์ที่แตกต่างออกไปจากทักษะเดิมโดยเพิ่มความยากขึ้นไปเล็กน้อยจากสิ่งที่เด็กปฐมวัยสามารถเรียนรู้ได้ ดังนั้นการจัดกิจกรรมเพื่อการเรียนรู้ จึงมีลักษณะผสมผสานเชิงบูรณาการให้มีความท้าทายตามช่วงวัย ตามแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัย

2) การจัดประสบการณ์แบบกลุ่มย่อย การจัดกิจกรรมเป็นกลุ่มย่อยนี้ควรจัดให้เด็ก 8 คนหรือน้อยกว่านั้น ซึ่งในการจัดกิจกรรมกลุ่มย่อยนี้ครูอาจใช้สำหรับแนะนำกิจกรรม เนื้อหาหรือแนะแนวทางการสัมพันธ์กับเด็กอื่น ๆ การจัดกิจกรรมดังกล่าวควรมีขนาดเล็กพอที่เด็กแต่ละคนจะสามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์หรือความคิดกับเด็กคนอื่น ๆ เพราะเด็กจะได้อดทนรอคอยได้และครูสามารถจะสังเกตการแสดงออกของเด็ก หรือสามารถประเมินและอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้ทันที ในกลุ่มย่อยเด็กจะมีโอกาสพัฒนาทักษะที่สำคัญบางประการที่เขาไม่สามารถทำได้ในกลุ่มใหญ่ ทักษะดังกล่าว ได้แก่ การฟัง การพูด การแก้ปัญหา การตัดสินใจอย่างมีเหตุผล การเป็นผู้นำและผู้ตาม การทำตามกฎเกณฑ์ การทำข้อตกลงที่กลุ่มเลือกในกลุ่มย่อย เด็กจะมีความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม และมีความรับผิดชอบร่วมกัน

3) กิจกรรมกลุ่มใหญ่ (Large Group Experiences) กิจกรรมกลุ่มใหญ่จะเป็นกิจกรรมที่รวมเด็กทั้งหมดในชั้นเข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้เด็กมีโอกาสทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น แลกเปลี่ยนประสบการณ์ หรือรับฟังเรื่องราวต่าง ๆ การจัดกิจกรรมกลุ่มใหญ่จะดีในแง่การประหยัดเวลาและแรงงาน แต่ก็ไม่ใช่วิธีการที่ดีที่สุดที่จะใช้สอนเด็กได้ทุกอย่าง การจัดกิจกรรมกลุ่มใหญ่จะได้ผลดีต่อเมื่อเด็กได้มีส่วนร่วมกิจกรรมอย่างเต็มที่หรือทำกิจกรรมอย่างหนึ่งอย่างใดร่วมกัน เช่น ร้องเพลง สังเกตหรือชมการแสดงที่เด็กสนใจ เช่น ฟังนิทาน หรือดูการเชิดหุ่น เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการอย่างรวดเร็วทั้งทางร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เด็กปฐมวัยจะเรียนรู้จากการกระทำและการเล่น (Learning Through Doing)

สรุปการพัฒนาเด็กปฐมวัยเกิดขึ้นจากการเรียนรู้ ซึ่งการเรียนรู้ของเด็กกระทำผ่านการเล่น การที่เด็กได้เล่นเป็นการเรียนรู้และพัฒนาศักยภาพของสมอง ส่งผลต่อการเจริญเติบโต ฉะนั้นการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง การได้ใช้ประสาทสัมผัสของเด็กช่วยกระตุ้นพัฒนาการทางการฟัง การมองเห็น การได้ใช้ร่างกาย ทำกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งมีผลต่ออารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

2.2 แนวคิด/ ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

2.2.1 ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาเด็กและนักการศึกษาในต่างประเทศ ได้ให้คำจำกัดความของ “การเล่น” ไว้หลากหลายตามแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นที่แตกต่างกันไปดังนี้ (Fromber, Johnstie and Yawkey 1987 ; Rubin, Fein and Vandenberg 1983)

การเล่น คือ การแสดงออกโดยเสรี เกิดความเพลิดเพลิน (Seashore)

การเล่น คือ ธรรมชาติของเด็ก (Froebel)

การเล่น คือ สัญชาตญาณการแสดงออกที่ปราศจากความเครียด (Groos)

การเล่น คือ การสร้างสมประสบการณ์และการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ

การเล่น คือ การระบายพลังงานส่วนเกิน (Schiller)

การเล่น คือ จิตใจและการกระทำที่ฝังแน่นอยู่ในชีวิตเด็กตราบนาน (Hall)

การเล่น คือ กระบวนการและงานของเด็กที่สะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการ (Gordon and Brown)

การเล่น คือ กิจกรรมที่เป็นอิสระ ไม่มีจุดมุ่งหมาย สนุกสนาน (Lazarus)

การเล่น คือ กิจกรรมที่ทำให้เกิดพัฒนาการทางสติปัญญา (Piaget)

การเล่น คือ กิจกรรมที่มีแรงจูงใจสูง ปราศจากความขัดแย้งใด ๆ (Curtis)

ฮาร์ลีย์ และคณะ (Hartley et al 1952 อ้างถึงใน Gordon และ Browne 1985) ได้สรุปลักษณะของการเล่นได้ ดังนี้

1. การเล่น คือ การเลียนแบบผู้ใหญ่ (To imitate adult)
2. การเล่น คือ การเลียนแบบบทบาทชีวิตจริง (To play out real-life roles in intensive ways)
3. การเล่นสะท้อนถึงความสัมพันธ์ในบ้าน และประสบการณ์ชีวิตจริง (To reflect home relationships and real-life experiences)
4. การเล่น คือ การระบายความกดดัน (To express pressing needs)
5. การเล่น คือ การผ่อนคลายการกระทำที่ไม่เป็นที่ยอมรับ (To release unacceptable impulse)
6. การเล่นเป็นการเปลี่ยนบทบาทที่ซ้ำซาก (To reverse roles usually taken)
7. การเล่นเป็นกระจกสะท้อนให้เห็นถึงการเจริญเติบโต (To mirror growth)
8. การเล่นคือการทดลองและแก้ไขปัญห (To work out problems and experiment with solutions)

สุชา จันทร์เอม (2538) ได้กล่าวถึงลักษณะการเล่นของเด็กในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่

1. การเล่นของเด็กเป็นไปตามแบบแผนพัฒนาการ ไม่ว่าเด็กจะอยู่ในสิ่งแวดล้อมชนิดใด เชื้อชาติหรือเศรษฐกิจชนิดใดก็ตาม จะมีแนวการเล่นเหมือนกับอยู่ในระยะเด็กเล็ก การเล่นนี้จะค่อยเปลี่ยนไปเมื่อโตขึ้น ในระยะแรก การเล่นของเด็กได้แก่ การเคลื่อนไหวประสาทสัมผัส ต่อมาเมื่อมีสติปัญญาพัฒนาขึ้น การเล่นจะซับซ้อนมากขึ้น จนรู้จักเล่นสิ่งที่มีกฎเกณฑ์ที่ยากขึ้นตามลำดับ

2. การเล่นของเด็กจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากเด็กมีกิจกรรมอื่นที่ต้องทำมากขึ้น การเล่นก็จะลดลงเพราะเด็กมีเวลาเล่นน้อยลง

3. เด็กจะใช้เวลาในการเล่นมากขึ้นเมื่ออายุเพิ่มขึ้น เด็กอายุ 2 ขวบ โดยเฉลี่ยจะเล่นในสิ่งที่ตนชอบประมาณ 6.9 นาที ส่วนเด็กอายุ 5 ขวบ จะเล่นในสิ่งเดียวกันนาน 12.6 นาที

4. การเล่นของเด็กไม่มีแบบแผน การเล่นของเด็กเป็นไปตามธรรมชาติและไม่มีแบบแผน เด็กจะเล่นอะไรนั้นย่อมขึ้นอยู่กับความพอใจของเด็ก การเล่นของเด็กจะค่อยๆ มีแบบแผนขึ้นเมื่อเข้าสู่วัยรุ่น

5. การเล่นที่ต้องใช้กำลังกายจะลดลงเมื่อเด็กโตขึ้น การเล่นที่ใช้พลังงานของเด็กวัยรุ่นจะลดลงเพราะเด็กอาจจะสนใจในกิจกรรมอื่นเพิ่มขึ้น

จะเห็นได้ว่าการเล่น ไม่มีขีดจำกัดในเรื่องความสามารถในการเล่น การเล่นเป็นสิ่งมหัศจรรย์สำหรับเด็กในการเสริมสร้างทักษะทางด้านจิตใจ อารมณ์ สังคมและร่างกายของเด็ก ให้มีพัฒนาการที่ดีเมื่อได้เล่น เป็นการได้ปลดปล่อยอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดออกมาเป็นจินตนาการผ่านการเล่นที่สามารถออกแบบได้ ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์หรือสิ่งแวดล้อมใดก็ตาม

2.2.2 ความสำคัญของการเล่น

นักจิตวิทยา ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กและได้อธิบายให้เห็นว่าทำไมเด็กจึงเล่น สรุปสาระสำคัญได้ ดังนี้ (นิรมล ชยุตสาหกิจ. 2524:1-2)

1. การเล่นเป็นการใช้พลังส่วนเกินของเด็ก เด็กเล่นเพราะเด็กมีพลังส่วนเกินของกล้ามเนื้อจึงต้องปลดปล่อยพลังส่วนเกินนั้นด้วยการเล่น

2. การเล่นเป็นการฝึกซ้อมตามสัญชาตญาณ เป็นการเตรียมตัวเพื่อปฏิบัติกิจกรรมแบบผู้ใหญ่

3. การเล่นเป็นการทบทวนการปฏิบัติตามวัฒนธรรม ดังนั้น การเล่นจึงเป็นไปตาม สัญชาตญาณและตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรรพบุรุษออกมาแสดงและเป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คนรุ่นเก่าเคยกระทำมาแล้ว

4. การเล่นเป็นแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ที่ผู้แสดงรู้สึกปลอดภัย การแสดงออกบางอย่างหากแสดงออกมาในรูปแบบของการเล่นก็จะไม่มีใครว่าอะไร เพราะถือว่าเป็นเพียงแค่การเล่น แต่หากการแสดงออกนั้นเป็นรูปแบบอื่น ผลที่ตามมาอาจจะไม่เป็นที่ยอมรับของคนอื่น

5. การเล่นเป็นกิจกรรมใด ๆ ก็ได้ที่ผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะตามมา การเล่นเป็นการกระทำที่ก่อให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินในตัวของการเล่นนั้น ๆ เอง

6. การเล่นเป็นการลองผิดลองถูก เป็นการค้นคว้าด้วยการสัมผัสและเป็นการทดสอบทดลองสิ่งที่สงสัย

7. การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งรอบตัว และหาข้อมูลที่อยู่และเข้าใจนั้นเข้าไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ขั้นต่อไปอีก การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน

สรุปได้ว่า การเล่นของเด็กมีความหมายและความสำคัญต่อชีวิตของเด็กหลายประการ โดยก่อให้เกิดคุณค่าต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ และสังคมของเด็ก

2.2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory)

ผู้ที่เป็นต้นกำเนิดของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และ แอนนา ฟรอยด์ (Anna Freud) ฟรอยด์ มีความเห็นว่า คุณค่าของการเล่นที่สำคัญ คือ การเล่นมีผลต่ออารมณ์ของเด็ก โดยเฉพาะความวิตกกังวลในเด็ก ฟรอยด์ได้กล่าวถึงความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในระยะขวบปีแรกของชีวิต ดังนี้ (Sigmund Freud, 1856-1939)

ความกังวลที่เกิดขึ้นอย่างจงใจ (Objective Anxiety) หรือความกลัวต่อโลกภายนอก และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อาจเป็นผู้คน สิ่งของ หรืออาการต่าง ๆ เนื่องจากเด็กวัยทารกและเด็กเล็ก ยังไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ และเป็นวัยที่ยังต้องพึ่งพาผู้ใหญ่ เพื่อสนองตอบต่อความต้องการพื้นฐาน เด็กเล็กมีความกลัวในการถูกทอดทิ้ง และยังคงต้องการความเอาใจใส่ดูแลจากผู้ใหญ่ในการดำรงชีวิต ฟรอยด์เชื่อว่าการเล่นช่วยลดความกลัว ความกังวลเกี่ยวกับวัตถุ จากการเล่น เด็กจะพัฒนาความรู้สึกมั่นใจในตนเอง รู้สึกว่าตนมีอำนาจที่จะควบคุมวัตถุต่าง ๆ ได้ การที่เด็กเขย่าของเล่นให้เกิดเสียง ทำให้เด็กเข้าใจว่าสามารถควบคุมเสียงนั้นได้ หรือการที่เด็กเล่นไม้บล็อกและเล่นกับตุ๊กตาที่จำลองจากของจริง ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าสามารถจัดการกับไม้บล็อกและตุ๊กตาที่ตนเล่นได้ การเล่นจึงเปรียบเสมือน การจำลองสถานการณ์และความรู้สึกในการแสดงควมมีอำนาจเหนือสิ่งของ ในทำนองเดียวกันเด็กที่เล่นความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นกับพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย สมมติตัวเองเป็นสัตว์ประหลาดต่าง ๆ ทำให้ความกลัวในสัตว์ประหลาดนั้นลดลง หรือการที่เด็กเล่นลงโทษตุ๊กตาหลังจากถูกลงโทษจากพ่อแม่ ทำให้เด็กลดความคับข้องใจลงได้ เป็นต้น

ความกังวลใจอีกประเภทหนึ่งที่เกิดในเด็กเล็ก ได้แก่ ความกังวลใจที่เกิดขึ้นเองโดยสัญชาตญาณ (Instinctual Anxiety) ซึ่งเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เมื่อเด็กเผชิญกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ทำให้เกิดความกังวลใจ สามารถจัดการความกังวลใจได้โดยใช้กลไกการป้องกันตัว (Defense Mechanisms) แบบต่าง ๆ นักจิตวิเคราะห์เชื่อว่า ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเด็ก เช่น ความรู้สึกโกรธ กลัวสิ่งต่าง ๆ โดยไม่มีเหตุผล ความอยากรู้อยากเห็นในเรื่องเพศ ความก้าวร้าวอยากทำลายสิ่งของ หรือการเล่นสกปรกเลอะเทอะ เหล่านี้เกิดขึ้นเนื่องจากผู้ใหญ่เป็นตัวกำหนด และผู้ใหญ่เองไม่ยอมรับในความรู้สึกเหล่านี้ จึงทำให้เด็กเก็บกด และก่อให้เกิดความกังวลใจขึ้น การเล่นช่วยให้เด็กลดความคับข้องใจลง ยกตัวอย่างเช่น เด็กที่ก้าวร้าวต้องการทำลายของ หรืออยากรังแกเพื่อน แต่ต้องยับยั้งใจไว้ไม่กล้าทำ จะลดความคับข้องใจได้เมื่อได้มีโอกาสทุบ หรือเล่นกับสิ่งของ หรือเล่นกับดินทราย น้ำ เป็นต้น (Hughes, 1991)

ฟรอยด์ (Freud อ้างถึงใน พรพนทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530) กล่าวว่า การเล่นของเด็กนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้นจะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาล หรือแม่ ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น ฟรอยด์ยังมีความเห็นอีกว่า การเล่นนี้มีคุณค่า

อย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ โดยค่อย ๆ ลดความวิตกกังวลลง

วัลเดอร์ (Walder อ้างถึงใน ประภาพรณ เอี่ยมสุภาชิต 2526) มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับ فروยด์ แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้น ไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของเด็กได้ วัลเดอร์กล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เขาไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลานั้น ๆ แต่เขาจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อที่จะลดความเข้มข้นของประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง

แนวคิดจากทฤษฎีจิตวิเคราะหเห็นได้จากงานเขียนของ อีริกสัน (Erikson อ้างถึงในพรณทิพย์ ศิริวรรณบุศย์, 2530) ซึ่งกล่าวถึงการเล่นว่าการเล่นไม่เพียงแต่ช่วยลดความกังวลใจ แต่ยังช่วยสร้างความเป็นตนปัจจุบัน (ego) ด้วยเนื่องจากตนปัจจุบันช่วยสร้างพัฒนาการทางร่างกายและทักษะทางร่างกาย ระบบความเป็นตน และระบบของสังคมทั้ง 3 ระบบนี้เสมอ สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง เด็กต้องพยายามปรับตัวโดยปรับสภาพจิตใจ ร่างกายให้เข้ากับสังคม เมื่อเด็กอายุมากขึ้น ร่างกายเจริญขึ้น เด็กก็ต้องปรับตัวอยู่เรื่อย ๆ เพราะว่สังคมกำหนดให้มนุษย์แต่ละวัยมีบทบาทต่างกันไป อีริกสันเห็นด้วยกับ فروยด์ที่ว่า ลักษณะของแรงขับ (Libidinal) จะแทรกซึมอยู่ในหน้าที่และการทำงานของระบบต่าง ๆ อารมณ์เป็นสิ่งที่เกิดจากการที่บุคคลได้มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับคนอื่น ๆ แกนกลางของพฤติกรรมมนุษย์ศึกษาได้จากการเล่นของเด็ก เวลาที่เด็กเล่นนั้น สิ่งที่น่าสนใจก็คือ คำถามต่อไปนี้

1. เด็กเล่นเกมประเภทไหน
2. ในการเล่น เด็กใช้ภาษาทั้งที่เป็นคำพูดและไม่เป็นคำพูดอย่างไร
3. เด็กพยายามดำเนินการเล่นกับเด็กคนอื่นให้เป็นไปในรูปใด และใช้วิธีการอย่างไร

การเล่นของเด็กเป็นเครื่องสะท้อนถึงโครงสร้างของสังคมแต่ละสังคมได้อย่างดี เพราะสิ่งที่เด็กสมมติขึ้นมาเล่นนั้นจำลองมาจากสภาพชีวิตจริง ๆ ของสังคมนั้น กล่าวคือ ในการเล่นเด็กจะพบกับความพ่ายแพ้ ความผิดหวัง และความคับข้องใจเหมือนประสบการณ์ในชีวิตจริงด้วย อีริกสันกล่าวว่าการเล่นเป็นการฝึกตนปัจจุบัน (ego) ให้เข้มแข็งและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น อีริกสันให้ความสนใจในระยะ 2 ปีแรกของชีวิตมาก เพราะถือว่าระยะนี้เป็นระยะที่บุคคลจะสร้างลักษณะต่าง ๆ ขึ้นมา และในระยะนี้ความสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับบุคคลอื่น ๆ มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก

นอกจากนี้ อีริกสัน (Erikson อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ยังได้ขยายผลงานของ فروยด์ที่มีต่อการเล่น โดยอธิบายว่าการเล่นมีผลต่อพัฒนาการทางบุคลิกภาพของเด็ก การเล่นของเด็กมีลำดับขั้นพัฒนาการ พัฒนาการของการเล่นในแต่ละขั้นสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางจิตใจและสังคมของเด็ก อีริกสันแบ่งการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้น ได้แก่

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง (Autocentric Play) เกิดขึ้นในระยะขวบปีแรกของชีวิต การเล่นเกิดจากการสำรวจอวัยวะของตนเอง เช่น เล่นกับมือและเท้าของตัวเอง จากการสัมผัส และจากทักษะการเคลื่อนไหว (การมอง การพูด การฟัง การเดิน) การเล่นสำรวจอวัยวะของตนเองนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจ

ตัวเองดีขึ้น (Hughes, 1991) ในระยะแรกผู้ใหญ่อาจจะไม่คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนี้จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำ ๆ ซาก ๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อต้องการสนองตอบของแม่หรือการสำรวจหน้าตาและร่างกายของแม่ด้วยมือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เด็กอาศัยอยู่

2. การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก (Microsphere Play) ในระยะขวบปีที่สองเด็กจะหันเหความสนใจจากอวัยวะของตนเองไปสู่สิ่งรอบ ๆ ตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือ ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจเป็นของคนอื่นได้ หรืออาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้ว จะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก คือ การเล่นเกี่ยวกับตนเอง

3. การเล่นในสังคมที่กว้างขึ้น (Macrosphere Play) การเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นในระยะปฐมวัยหรือเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า เด็กจะสนใจการเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น เด็กชอบเล่นเป็นกลุ่ม รู้จักแสดงความคิดเห็นและจินตนาการ รู้จักกำหนดบทบาทในการเล่น ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาสองขั้นตอนแรก ในขั้นนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรที่ควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่น เขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว ซึ่งการหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น (Hughes, 1991; อ้างถึงใน ประภาพรณ เอี่ยมสุภาจิต, 2526)

สรุปได้ว่า การเล่นเกิดจากความต้องการความพึงพอใจ และมีผลต่อบุคลิกภาพของเด็ก แสดงให้เห็นพัฒนาการทางจิตใจ และสังคม จะทำให้เด็กเข้าใจบทบาทของตนเองในสังคมและวัฒนธรรมได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งเป็นรากฐานของพัฒนาการทางด้านบุคลิกภาพในวัยผู้ใหญ่ต่อไป

2. ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Developmental Theory)

พียาเจต์ (Piaget, 1962 อ้างถึงใน นิรมล ชยุตสาหกิจ, 2524) นักจิตวิทยาชาวสวิส มีแนวคิดว่าการเล่นเป็นเครื่องมือนำไปสู่พัฒนาการทางสติปัญญา กระบวนการคิดของเด็กเกิดขึ้นตามลำดับขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ลักษณะของการเล่นของเด็กก็เช่นเดียวกัน พียาเจต์ กล่าวว่าสิ่งมีชีวิตทั้งหลายดำรงชีวิตอยู่ได้เพราะสามารถปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมอยู่เสมอ ทั้งทางด้านสรีระ (ร่างกาย) และความคิดความเข้าใจ เพื่อให้เกิดความสมดุล การปรับตัวทางร่างกายมีความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตและการเจริญเติบโต ส่วนการปรับตัวทางความคิดความเข้าใจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของโครงสร้างทางสติปัญญา การปรับตัวนั้นอาศัยกระบวนการพื้นฐานสองแบบ ซึ่งทำงานประสานสัมพันธ์กัน มีอาจขาดจากกันได้ ซึ่งเรียกว่า กระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation)

และกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) กระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างนั้นจะทำให้หน้าที่เมื่อเรารับรู้ข้อมูลใด ๆ ก็ตามเกี่ยวกับสิ่งของหรือเหตุการณ์จากภายนอกตัวเรา เข้ามาตีความหมายตามระดับความสามารถเท่าที่เรามีอยู่ในตัว ตามระดับสติปัญญาของเราเท่าที่จะรับรู้ต่อสิ่งนั้น ๆ ได้พยายามที่จะนำเอาข้อมูลที่ได้รับจากสิ่งของและเหตุการณ์นั้นมาปรับให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ ดังนั้นถ้าข้อมูลใหม่แตกต่างมากเกินไปจากข้อมูลเดิมที่เรามีสะสมอยู่ในโครงสร้างของสติปัญญา จะไม่สามารถเข้าใจข้อมูลใหม่ได้ทั้งหมด ต้องปรับข้อมูลก่อนจึงจะรับเข้าไปในโครงสร้างของสติปัญญาได้ กระบวนการปรับขยายโครงสร้าง ทำหน้าที่ตรงกันข้าม คือ ปรับโครงสร้างที่มีอยู่แล้วภายในให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมภายนอกได้ คือ มนุษย์จะต้องปรับโครงสร้างความคิดหรือโครงสร้างทางสติปัญญาของตนเองให้เหมาะสมกับประสบการณ์ที่จะรับเข้าไป เปรียบเสมือนเมื่อเวลารับประทานอาหาร ถ้าจะเคี้ยวอาหารขนาดชิ้นใหญ่ ๆ และแข็ง ก็ต้องปรับการทำงานของอวัยวะและกล้ามเนื้อให้เหมาะสมกับขนาดและความแข็งของอาหารนั้น ทั้งกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างและกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง ทำงานร่วมกันตลอดเวลาเพื่อช่วยรักษาความสมดุล ความสมดุลนั้นจะเกิดขึ้นชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อกระบวนการทั้งสองอย่างนี้เกิดขึ้นในภาวะเท่า ๆ กัน ก็จะเกิดความสมดุลขึ้น อันแสดงถึงการรับรู้ข้อมูลจากภายนอกและการปรับโครงสร้างจากภายในเกิดความลงรอยกันพอดี กระบวนการทั้งสองนี้ไม่จำเป็นจะต้องลงรอยสมดุลกันอยู่ตลอดไป ในบางกรณีกระบวนการหนึ่งอาจเกิดขึ้นมากกว่าอีกกระบวนการหนึ่ง ในกรณีกระบวนการปรับขยายโครงสร้าง เกิดขึ้นมากกว่า พฤติกรรมจะออกมาในรูปแบบของการลอกเลียนแบบ การเอาอย่าง การเอาความคิดของผู้อื่นมาเป็นของตนอย่างไม่เปลี่ยนแปลงเลย เมื่อกระบวนการปรับเข้าสู่โครงสร้างเกิดขึ้นมากกว่า พฤติกรรมจะแสดงออกในรูปแบบของการเล่น การแสดงความรู้สึนึกคิดของตนออกมา ซึ่งอาจจะไม่เหมือนความจริงตามของเดิมเสียทีเดียว มีความแตกต่างแปลกใหม่ออกไปบ้าง อันได้แก่การมีจินตนาการ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

พือาเจท์ เห็นว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญของวิวัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำและเป็นการคิดที่เจ้าตัวพอใจ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากตนเป็นผู้กำหนดเองมากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก เป็นไปตามลำดับต่อเนื่องกันไป เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมดุลก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการขั้นหนึ่ง ๆ แสดงให้เห็นถึงแบบแผนของการจัดหมวดหมู่ของความคิดในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ โครงสร้างของสติปัญญาในพัฒนาการแต่ละขั้นนั้นมีโครงสร้างและลักษณะของพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน จากลักษณะพัฒนาการในแต่ละขั้นดังกล่าว พือาเจท์ได้กำหนดประเภทของการเล่นที่พัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนี้

1. การเล่นที่เกิดจากการฝึกซ้อมทำซ้ำแล้วซ้ำอีก (Practice Play) ในระยะนี้เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองและสิ่งแวดล้อมให้ออกจากกันได้ เด็กเชื่อว่าทุกอย่างจะต้องรวมอยู่ที่ตนเอง ตนเองต้องมีส่วนเกี่ยวข้อง ต้องเป็นผู้กระทำ เช่น มีความเข้าใจว่าความคงที่ของวัตถุจะไม่มีถ้าตัวเขาเองไม่ได้รับรู้ มองเห็น หรือจับต้องวัตถุนั้นอยู่ ประกอบกับกล้ามเนื้อ แขน ขา และอวัยวะส่วนต่าง ๆ ต้องการถูกฝึกฝน ถูกใช้เพื่อให้พัฒนา การเล่นของเด็กในระยะนี้จึงมุ่งที่การนำตัวออกไปประสบกับสิ่งที่ต้องการ

เรียนรู้ นั่น ๆ ด้วยตนเอง บางครั้งจึงเรียกการเล่นในขั้นนี้ว่า การเล่นที่ใช้ประสาทสัมผัส (Sensory Motor Play) ลักษณะการเล่นของเด็กในระยะนี้จึงเป็นการกระทำที่เคลื่อนไหว มีอิริยาบถ มีการใช้ประสาทรับรู้มาก และมีการย่ำซ้ำทวนการกระทำหรือการเล่นนั้นบ่อย ๆ โดยไม่เบื่อหน่าย การเล่นในระยะนี้เด็กจะแสดงพฤติกรรมเลียนแบบ สำรวจ ทดสอบ และพฤติกรรมจะซับซ้อนขึ้นเมื่อเด็กมีความเจริญเติบโตทางวุฒิภาวะ

2. การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) เมื่อเด็กมีพัฒนาการในด้านสติปัญญาเพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองความกระตือรือร้น ใครรู้ ใครเรียน และความต้องการใช้ความสามารถที่มีเพิ่มขึ้น เป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิด มโนภาพ และจินตนาการ ให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ระหว่างอายุ 2 ถึง 7 ปี จะเป็นระยะที่ความคิดในด้านสัญลักษณ์ของเด็กจะก่อรูปและพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดให้สิ่งเร้าต่าง ๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคลมีฐานะเป็นตัวแทนของสิ่งและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต อายุ 4 ถึง 7 ปี การเล่นซึ่งเกิดจากความคิดคำนึงจะเริ่มลดน้อยลง เนื่องจากสังคมของเด็กกว้างขวางขึ้น เด็กจะเล่นเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อม

3. การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ (Games with Rules) เมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ปี การต่อเติมความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมีมากขึ้นและสลับซับซ้อน เด็กจะมีพัฒนาการการรับรู้ที่สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ (Categorization) ตลอดจนมีพัฒนาการทางด้านภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น การเล่นส่วนใหญ่ในระยะนี้จึงเป็นไปในรูปของการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ พ่อ แม่ ลูก และหมอ จะมีการเขียนบทละครเป็นเรื่อง มีการขึ้นต้น ดำเนินเรื่อง และสรุปลงท้ายเรื่อง ภาษาที่ใช้ การลำดับบท และขั้นตอนของเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงการที่เด็กต้องรวบรวมและวางแผนความคิด เพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผลและความเป็นไปได้ และเพื่อให้สื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524)

พ็ออาร์เจท์ (Piaget อ้างถึงในเลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524) กล่าวว่า การเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญานั้นเกิดขึ้นตั้งแต่วัยทารกและมีความสำคัญเรื่อยมาจนกระทั่งถึงวัยเด็กตอนปลาย การที่เด็กบางคนมีพัฒนาการทางการเล่นช้า เป็นเพราะสาเหตุใหญ่ 2 ประการ ได้แก่

1. พัฒนาการของเด็กไม่เป็นไปตามปกติ ทำให้เด็กขาดความสามารถในการเล่นแบบและรับรู้ข้อมูลจากภายนอกเข้ามาปรับ เพื่อสะสมไว้ในโครงสร้างสติปัญญา เด็กจะหมกมุ่นเอาแต่ตนเองเป็นศูนย์กลาง ไม่ค่อยยอมหรือไม่ยอมเกี่ยวข้องกับโลกภายนอกตนเอง ขาดความรู้จากสิ่งแวดล้อมและสังคม เด็กเหล่านี้จะเล่นเครื่องเล่นหรือทำกิจกรรมเดิมซ้ำซาก ไม่เปลี่ยนวิธีการเล่นหรือไม่พัฒนาการเล่นไปจากวิธีเดิมได้มากนัก

2. การจัดสิ่งแวดล้อมไม่เหมาะสม ซึ่งเกิดจากการขาดแคลนโอกาสในสิ่งแวดล้อมหรือการจัดสิ่งแวดล้อมให้มากเกินไป การขาดแคลนโอกาสในสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะรับประสบการณ์ใหม่ ขาดการกระตุ้นให้เกิดการสำรวจค้นคว้า ขาดโอกาสในการเปรียบเทียบข้อมูลใหม่

กับข้อมูลเดิม จึงทำให้พัฒนาการทางสติปัญญาไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร ในกรณีที่สิ่งแวดล้อมมากเกินไป เช่น เด็กมีเครื่องเล่นเต็มห้องไปหมด จนเลือกเครื่องเล่นไม่ถูกเพราะเกิดความสับสน หากจะมีการจัดเครื่องเล่นให้เหมาะสมกับวัยเด็ก ไม่ต้องมีมากขึ้นนัก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้และพัฒนาการเล่นกับเครื่องเล่นชิ้นนั้นไปจนเล่นสำเร็จแล้ว จะให้ประโยชน์กับเด็กมากกว่า ส่วนการจัดสิ่งแวดล้อมที่ยากเกินไปสำหรับเด็กนั้น ทำให้เด็กไม่สามารถเลียนแบบและไม่สามารถปรับสิ่งนั้นให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ได้ จึงขาดสะพานเชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับใหม่ให้ติดต่อกันได้ การจัดการเล่นและเครื่องเล่นที่ยากเกินระดับความเข้าใจของเด็ก เด็กจะไม่อยากเล่นหรือไม่สนใจเลย การจัดการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กจึงมีความสำคัญยิ่ง เพราะการเล่นจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของการเรียนรู้และสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้ยังช่วยให้เข้าใจถึงระดับพัฒนาการของเด็กอีกด้วย

นอกจาก Piaget แล้ว ยังมีผู้ให้ความสนใจในเรื่องของการเล่นที่มีบทบาทสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา เช่น ไวโกตสกี (Vygotsky) นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย กล่าวว่า เด็กเล็กยังไม่มีความสามารถในการใช้ความคิด และความเข้าใจในเรื่องของนามธรรม เด็กจะรู้จักสิ่งของ แต่ละอย่างได้ก็ต่อเมื่อเด็กได้เห็นของจริง เด็กจะนึกถึงสิ่งต่าง ๆ ไม่ได้เลย ถ้าเขายังไม่เคยเห็นของสิ่งนั้น เมื่อเด็กเริ่มรู้จักที่จะเล่นบทบาทสมมติ เช่น รู้จักใช้ไม้แทนตัวตนของม้า แสดงให้เห็นว่าเด็กเริ่มรู้จักแยกความหมายจากสิ่งที่เด็กใช้แทนของจริง (ใช้ไม้เป็นสัญลักษณ์แทนม้า) นั่นคือ รู้จักใช้ของสิ่งหนึ่งเป็นสัญลักษณ์หรือแทนของอีกสิ่งหนึ่ง ไวโกตสกี เชื่อว่า การเล่นสัญลักษณ์มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการความคิดที่เป็นนามธรรมของเด็ก (Johnson and others, 1987 อ้างถึงใน)

บรูเนอร์ (Bruner) ยังเชื่อว่า การเล่นยังช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความคิดหลากหลาย Bruner ให้ความสำคัญต่อการเล่นในแง่ของกระบวนการในการเล่นมากกว่าผลที่ได้รับ กล่าวคือ เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่น เด็กไม่จำเป็นจะต้องเล่นให้เป็นไปตามที่ตนตั้งใจไว้ เด็กจะมีโอกาสทดลองประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่หลากหลาย หรือที่ไม่เคยเล่นมาก่อน หากเด็กมีอิสระในการเล่น ประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้ (Johnson and others, 1987)

ซัทตัน (Sutton – Smith อ้างถึงใน เลขา ปิยะอัจฉริยะ 2524) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมการเล่นของเด็กว่ามีความซับซ้อนและต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและทางความคิด ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน พฤติกรรมการเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วัดภาวะทางร่างกาย สมอง บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กด้วย พฤติกรรมการเล่นของเด็กแยกออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่นในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งรอบตัวต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ทันทีที่รับรู้ ในการเล่นเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กเรียนรู้แล้ว คุณเคยแล้ว จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่

ตนคุ้นเคยก่อน และเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) เด็กวัย 3 ถึง 6 ปี เป็นวัยที่สนใจ สงสัย กระตือรือร้น ใครู้ ในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว และเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ ในการเล่นแบบสำรวจเด็กจะได้ใช้ประสาทรับรู้ความรู้สึกมากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับของเล่นกลิ้งไปกลิ้งมา ลองดม ลองดูดู เขย่าฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะของเล่นออกดู ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ของเล่นเสีย แต่เด็กจะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำให้สิ่งและสถานการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นหรือเปลี่ยนแปลงได้ ความไวของประสาทรับรู้สักรู้สึกจะเกิดหรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ๆของการเล่นสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่จ่นำเด็กไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาในสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบ เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจ และความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบว่าคุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่คิดหรือไม่ อย่างไร เช่น ถ้าเอาแท่งไม้สี่เหลี่ยมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอะไรได้บ้าง และจะตั้งได้สูงมาก ๆ ตามที่คิดที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นเลียนแบบ ในกรณีที่การทดสอบไม่ได้ผลตามที่คิดไว้ ปัญหาที่ตามมาคือ การที่จะแก้ไขอย่างไรเกี่ยวกับวิธีการเล่น เช่น พิจารณาแก้ไขจังหวะและลักษณะของการวางแท่งไม้ต่อ ๆ กันที่ทำให้มีการทรงตัวที่ดี เมื่อต่อกันสูง ๆ หรือศึกษาใหม่เกี่ยวกับคุณสมบัติของของเล่นนั้น เช่น พิจารณาถึงรูปร่าง ขนาด ความหยวบ ความละเอียดของแท่งไม้ที่ให้ผลดีต่อการทรงตัว เมื่อถูกนำมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ ที่สูงมาก ๆ เป็นต้น ถ้าการทดสอบเป็นไปในรูปของการเล่นแล้ว ความเป็นไปได้อาจจะสูงมากที่เด็กจะไม่ล้มเลิกการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และมีความอดทนสนใจเป็นพิเศษที่จะพยายามทำงานให้สำเร็จ ทั้งนี้เพราะในการเล่นเด็กไม่ต้องแข่งกับใครนอกจากตัวเอง หรือถ้าจะแข่งกับผู้อื่นก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความล้มเหลวผิดพลาดที่เกิดขึ้นมิได้เป็นเครื่องแสดงว่าตัวเขาไม่มีความสามารถเอาเสียเลย เพราะเด็กมีอิสระที่จะทดลอง ค้นคว้า สำรวจ และทดสอบใหม่ได้เสมอ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการ การรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผล จะได้จากการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และผู้เล่นได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง หมายถึง การที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ เช่น การจัดท่าของเล่นโดยการเอาก้านกล้วยมาหักส่วนบนลง ตกแต่งทำเป็นส่วนหัว แล้วใช้ชีเล่น การสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่องและเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่นโดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม เป็นต้น การเล่นสร้างเริ่มจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างกันหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้นได้ (Differentiation Process) เด็กจะเริ่ม

ใช้อารมณ์และความคิดเห็นออกมาเป็นการกระทำโดยไม่รู้ตัว การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) เพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ เด็กจะต้องใช้ความคิดความสามารถอื่นอีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็นและความรู้สึกของตนออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเกิดความเข้าใจได้โดยใช้ภาษาพูด (Verbal) และกิริยาท่าทาง สีหน้า (Non-verbal) เช่น ตัวอย่างการเล่นเลียนแบบพ่อ แม่ ลูก และหมอ การเล่นสร้างเรื่องตามความคิดคำนึง เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป การเล่นมีความสัมพันธ์กันกับพัฒนาการทางด้านร่างกาย สมอ่ง สติปัญญาของเด็ก เนื่องจากการเล่นช่วยกระตุ้นการคิด เกิดการทำงานของระบบประสาทและสมอ่งให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาาระบบสติปัญญาให้มีความพัฒนาการที่เหมาะสม การเล่นถือได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้เกิดความคิดอย่างสร้างสรรค์ เกิดกระบวนการคิด วางแผนและการจัดการในหลายมิติ ทั้งทางด้านร่างกาย ความคิด สติปัญญา ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้พฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของเด็กได้

3. ทฤษฎีการเล่นของเบทสัน (Bateson's Theory of Play and Fantasy)

การเล่นตามแนวคิดของเบทสัน (Bateson) เป็นการกระทำที่ตรงกันข้ามกับความเป็นจริง (Paradoxical) พฤติกรรมที่แสดงออกระหว่างการเล่นไม่ได้หมายความว่า จะเป็นเช่นนั้นในชีวิตจริง ยกตัวอย่างเช่น การเล่นต่อสู้ของเด็กจะแตกต่างไปจากการต่อสู้ที่เกิดขึ้นจริง ๆ ในการเล่น เด็กจะต้องสร้างกรอบ (Frame) หรือสถานการณ์ (Context) ขึ้นก่อนที่จะเริ่มเล่น เพื่อให้ผู้อื่นรู้ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นคือการเล่น เราจะทราบได้ว่าการกระทำนั้นเป็นการเล่นก็จากการสังเกตสีหน้า ท่าทางการหัวเราะ หรือการยิ้มอย่างสนุกสนานของเด็กนั่นเอง ในสถานการณ์การเล่นบทบาทสมมติ เด็กจะเรียนรู้ที่จะจัดการกับการเล่นโดยการสมมติสิ่งของหรือท่าทาง ในขณะเดียวกันเด็กก็จะสนใจในความเป็นตัวตนจริง ๆ ของตัวเองและความเป็นตัวตนจริง ๆ ของผู้อื่น และสิ่งของด้วย

ทฤษฎีของเบทสันเป็นทฤษฎีที่กระตุ้นให้เกิดการศึกษาแก่นักจิตวิทยาในเรื่องของการเล่น เช่น การ์เวย์ (Garvey อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษารายละเอียดเกี่ยวกับการสร้างและการคงไว้ของสถานการณ์การเล่น ตลอดจนการสิ้นสุดของสถานการณ์การเล่น เป็นต้น การศึกษาของการ์เวย์ พบว่า ในขณะที่เด็กเล่นบทบาทสมมติเด็กจะเปลี่ยนบทบาทกลับไปกลับมาระหว่างการเล่นสมมติกับการเป็นตัวตนจริง ๆ เมื่อใดก็ตามที่เด็กประสบปัญหาระหว่างการเล่น เด็กจะทำลายกรอบของการเล่นทันที โดยไม่ยึดตามบทบาทที่ตนสมมติ แต่หันมายึดเอาความเป็นตัวตนจริง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ

เบทสันกล่าวว่า กิจกรรมการเล่น (Play Texts) เกิดขึ้นจากสภาพการณ์รอบตัวเด็กในขณะที่เด็กเล่น (Contexts) การเล่นจะไม่เกิดขึ้นถ้าสภาพการณ์นั้นว่างเปล่า (Vacuum) ความแตกต่างในเรื่องกิจกรรมการเล่นและสภาพแวดล้อมทำให้เกิดการศึกษาในเรื่องดังกล่าว เช่น ไฟน์ (Fein อ้างถึง

ใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษาพัฒนาการในการใช้สิ่งของเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ ในขณะที่เด็กเล่นบทบาทสมมติ ผลการศึกษาพบว่า เด็กอายุ 12 ปี ใช้สัญลักษณ์ที่มีรูปร่างลักษณะคล้ายของจริงแทนสิ่งที่ตนเองต้องการ เช่น ใช้ไม้ขนาดเล็กรูปทรงสี่เหลี่ยมแทนหวี ในขณะที่เด็กโตกว่าใช้สิ่งที่มีรูปร่างลักษณะอื่น ๆ ที่แตกต่างกันออกไป เช่น เด็กอาจใช้รถของเล่นหรือลูกบอลอย่างเป็นสัญลักษณ์แทนหวี เป็นต้น นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นที่เปลี่ยนแปลงไปตามอายุ เช่น การศึกษาของวูล์ฟและโกรลแมน (Wolf and Grollman อ้างถึงใน Johnson and others, 1987) ได้ศึกษาแนวโน้มของอายุเด็กในการเล่นที่มีการลำดับเรื่อง และการเล่นเรื่องราว ผลการศึกษาพบว่า เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น บทบาทที่เด็กสร้างขึ้นจะเกี่ยวข้องกับการนำเอาสิ่งต่าง ๆ มาผสมผสานกันได้ดีและซับซ้อนขึ้น

4. ทฤษฎีการเล่นทางสังคม

นอกจากที่กล่าวข้างต้น ยังมีการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมอย่างแพร่หลาย โดยใช้หลักการเล่นเชิงสังคมของพาร์เทน (Parten, 1932) ดังนี้

พาร์เทน (Parten, 1932) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 แม้ว่าระยะเวลาที่ได้ทำการศึกษาล่วงเลยมากกว่า 50 ปีแล้ว แต่ทฤษฎีนี้ยังเป็นที่ยอมรับ และนักการศึกษาท่านอื่นได้นำมาใช้อ้างอิงในการศึกษาที่เกี่ยวข้องเสมอ พาร์เทน ได้แบ่งพัฒนาการการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ระดับชั้น ได้แก่

ระดับชั้นที่ 1 ชั้นการอยู่นิ่งเฉย (Unoccupied Behavior) หมายถึง การที่เด็กไม่เล่นกับใครและไม่ได้เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นชั่วระยะเวลาสั้น ๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจเด็กก็จะเล่นกับร่างกายของตนเอง บางครั้งอาจปีนขึ้นลงเก้าอี้ ยืนเฉย ๆ เดินตามครู หรือนั่งอยู่ที่ใดที่หนึ่งแล้วมองไปรอบ ๆ ห้อง

ระดับชั้นที่ 2 ชั้นมองดูคนอื่นเล่น (Onlooker Behavior) หมายถึง การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูการเล่นของเด็กอื่น ในบางครั้งเด็กอาจจะพูดคุยซักถามหรือให้ข้อเสนอแนะแก่กลุ่มที่ตนมองดูอยู่ แต่ไม่เข้าไปร่วมเล่นด้วย เด็กจะอยู่ในระยะห่างพอที่จะพูดกับกลุ่มได้ เพื่อตนจะได้เห็นและได้ยินทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกลุ่ม

ระดับชั้นที่ 3 ชั้นเล่นคนเดียว (Solitary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพัง และเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว ซึ่งของเล่นนั้นแตกต่างจากเด็กคนอื่นซึ่งอยู่ใกล้เคียงกัน เด็กไม่พยายามเข้าใกล้หรือพูดกับเด็กอื่น ไม่สนใจต่อการเล่นของเด็กอื่น และไม่ทำตามการเล่นของเด็กอื่น

ระดับชั้นที่ 4 ชั้นต่างคนต่างเล่น (Parallel Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นอย่างอิสระ แต่เด็กเล่นกับของเล่นที่เหมือนกับที่เด็กอื่น ๆ รอบข้างเล่นอยู่ เด็กเล่นตามความต้องการของตนไม่พยายามแทรกแซงหรือเปลี่ยนแปลงการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ เด็กเล่นอยู่ข้าง ๆ เพื่อนมากกว่าที่จะเล่นด้วยกัน และไม่แสดงความสนใจในการเข้ามาหรือออกไปจากกลุ่มของเพื่อนที่อยู่รอบข้าง

ระดับชั้นที่ 5 ชั้นเล่นร่วมกับเพื่อน (Associative Play) หมายถึง การที่เด็กร่วมเล่นกับเพื่อน มีความสนใจสมาชิกของกลุ่ม มีการพูดคุยเรื่องเดียวกัน เล่นคล้ายกันในกลุ่ม มีการขอยืม

และให้ยืมของเล่น ไม่มีการแบ่งหน้าที่หรือจัดกลุ่มเพื่อนให้บรรลุจุดประสงค์ของการเล่น เด็กเล่นตามความสนใจของตนเป็นหลัก

ระดับขั้นที่ 6 ขั้นเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดหมาย (Cooperative or Organized Supplementary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นในกลุ่มเพื่อน มีการสร้างกิจกรรมการเล่นอย่างมีจุดหมาย มีการสมมติบทบาท มีการสร้างสถานการณ์การเล่น มีการแข่งขันในเกมการเล่น และมีผู้นำกลุ่มหนึ่งหรือสองคนที่จะชี้นำการเล่นของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม

จะเห็นได้ว่าการเล่นเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของเด็กที่สอดคล้องกับพัฒนาการหรือความสามารถตามวัยของเด็ก การเล่นของเด็กในช่วงอายุเดียวกันจะมีการเล่นที่คล้ายเคียงกัน และการเล่นของเด็กจะเริ่มนำไปสู่ความสามารถทางสังคมเมื่อเด็กโตขึ้น ผ่านการเล่นที่มีการเล่นเป็นกลุ่ม มีการสมมติบทบาทต่าง ๆ

5. แนวคิด Model 3F

สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ สังกัดกรมอนามัย ๒๕๖๓ ได้ดำเนินงานตามนโยบายของกระทรวงสาธารณสุข ปีงบประมาณ 2563 เรื่อง “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” โดยได้จัดทำการเล่นรูปแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้นด้วย concept 3F ได้แก่ Family Free Fun เพื่อพัฒนาต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่

1. ผู้อำนวยการเล่น (play worker) คือ ผู้ที่สนับสนุนการเล่นของเด็ก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลางดูแลเด็กเล่น และเล่นสนุกสนานไปกับเด็กในบางครั้ง ผู้อำนวยการเล่นของเด็กให้เกิดความสุขสนุกสนาน และความปลอดภัย มีส่วนช่วยในการพัฒนาศักยภาพ ทักษะชีวิตต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิด ที่เป็นพื้นฐานต่อการใช้ชีวิตในอนาคตของเด็ก ให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ช่วยเสริมสร้างคุณค่า ความภาคภูมิใจในตนเอง และเกิด self esteem โดยครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่สาธารณสุข จะมีบทบาทในการสร้าง SOFT SKILL ให้กับเด็ก ดังนี้

1.1 ผู้อำนวยการเล่นช่วยเพิ่มการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้กับเด็ก (Creator)

1.2 ผู้อำนวยการเล่นช่วยจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ และส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็ก (Facilitator)

1.3 ผู้อำนวยการเล่นช่วยเติมเต็มการเรียนรู้ให้แก่เด็กอย่างต่อเนื่อง (Learner)

1.4 ผู้อำนวยการเล่นช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารการเจรจาพูดคุยกับเด็กอย่างเข้าใจด้วยเหตุและผล (Communication)

1.5 ผู้อำนวยการเล่นส่งเสริมความสามารถของเด็กได้อย่างเต็มศักยภาพ (Developer)

1.6 ผู้อำนวยการเล่นช่วยให้เด็กทุกคนปลดปล่อยผ่อนคลายภาวะกดดันภายในด้วยตัวเอง รู้สึกปลอดภัยทางด้านจิตใจ และมีตัวตน (Resilience)

1.7 ผู้อำนวยการเล่นช่วยให้ได้รับความปลอดภัยระหว่างการเล่น (Safe area)

2. กระบวนการเล่น (play process)

2.1 เล่นอิสระ เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีโอกาสเลือกและมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็นตัวของตัวเอง

2.2 การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิด Home based program และ positive parenting

2.3 เล่นด้วยกิจกรรมทางกาย

3. พื้นที่เล่น (Space)

3.1 พื้นที่เล่นสร้างสรรค์ ตามบริบทของพื้นที่ สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กต้องกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ บรรยากาศในการเล่นควรเต็มไปด้วยความรักและความอบอุ่น

3.2 สถานที่ปลอดภัย (Safety)

3.3 พื้นที่เล่นเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility) ไม่ถูกจำกัดด้วยกฎระเบียบหรือข้อห้ามในการเข้าถึง “เล่นได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา”

3.4 หน่วยบริหารจัดการการเล่น เป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะทำให้เกิดความต่อเนื่องยั่งยืน ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครอบครัว และชุมชน

สรุป กระบวนการส่งเสริมการเล่นของเด็กไทย ทั้งในบ้าน และโรงเรียน โดยให้ผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระด้วยความสนุกสนาน มีความสุข คอยสนับสนุนการเล่นใกล้ ๆ หรือเล่นร่วมกับเด็ก มีการจัดพื้นที่เล่น ลานเล่น ที่เอื้อให้เด็กได้เล่นอย่างปลอดภัย พร้อมทั้งเป็นผู้นำการเล่นให้เด็กได้เล่นร่วมกับเพื่อนๆ ในชุมชนมีการจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเอื้อให้เด็กและครอบครัวได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว โดยอาศัยความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การพัฒนารอบด้าน ความสำเร็จของการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก เกิดจากความร่วมมือกัน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บ้าน/ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข และชุมชน

2.2.4 การพัฒนาการเล่นเพื่อเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21

Palitthapol kanphim, P. (2012: 19-20) กล่าวว่า ทักษะของคนในศตวรรษที่ 21 ที่คนทุกคนต้องเรียนรู้ตั้งแต่ชั้นอนุบาล ไปจนถึงมหาวิทยาลัย และตลอดชีวิต คือ 3R x 7C 3R ได้แก่ Reading (อ่านออก), (W) Riting (เขียนได้) และ (A) Rithmetics (คิดเลขเป็น) 7C ได้แก่ Critical thinking & problem solving (ทักษะด้านการคิด อย่างมีวิจารณญาณ และทักษะการแก้ปัญหา) Creativity and

innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม) Cross-cultural understanding (ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์) Collaboration, team work & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ) Communications, information and media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ) Computing and ICT literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร) Career and learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

การส่งเสริมการเล่นเพื่อเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21

ครูผู้ปกครองควรปล่อยให้เด็กได้เล่น สำหรับเด็กแล้วการเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นช่วยส่งเสริมการทำงานเป็นทีม เป็นกลุ่ม เพื่อความสำเร็จของเป้าหมายเดียวกัน ทั้งนี้เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน เรียนรู้การระงับรักษา ของเล่นร่วมกันกับเพื่อนและเรียนรู้การเข้าสังคม การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรู้จักดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การเล่นสร้างจากไม้บล็อกเป็นบ้าน ก้านกล้วยเป็นม้า การเล่นยังช่วยฝึกให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัวและเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต การเล่นเกี่ยวกับ บทบาทและอาชีพต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับ สังคม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคตและบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ในสังคม เพราะการเล่นทำให้เด็ก เกิดการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 เช่น การเล่นทราย การวาดภาพ การเล่นสีน้ำ จะทำให้เขา ได้พัฒนากล้ามเนื้อได้ฝึกการจำแนก การสังเกต และที่สำคัญคือเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิด สร้างสรรค์ ให้เด็กได้ทำกิจกรรมกลางแจ้งที่อาจต้องอยู่กลางแจ้ง แดดลม เช่น เล่นเครื่องเล่นสนาม การขี่จักรยาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะทั้งทางการมองเห็น การคิดตัดสินใจ และได้ฝึก การทรงตัว สิ่งสำคัญถัดมา ครูผู้ปกครองควรสื่อสารกับเด็ก สอนให้เด็กมีสติมีสมาธิในการฟัง โดยการเงยบ และตั้งใจฟังสิ่งที่ได้ยิน หรือการสอนให้ลูกฟังเพลงเพียงอย่างเดียว โดยไม่ทำกิจกรรมอื่นควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้เมื่อลูกสามารถฟังได้แล้ว ครูผู้ปกครอง ควรให้โอกาสเด็กได้พูด สื่อความรู้สึกของตนเองออกมา ด้วยซึ่งนั่นจะช่วยสอนการสื่อสารของเด็ก ที่จะพยายามบอกให้รู้ถึงความรู้สึกและความต้องการของตนเอง ยิ่งไปกว่านั้นเด็กยังได้เรียนรู้มารยาทและจริยธรรมเบื้องต้น ซึ่งคือเรื่องของการให้เกียรติกันในการรับฟังสิ่งที่ผู้อื่นพูด และผู้อื่นก็ต้องฟังเราพูด ครู ผู้ปกครองควรตั้งคำถามเพิ่มเติมให้แก่เด็กเพื่อฝึกทักษะทางการคิด วิเคราะห์ ควรตั้งคำถามแบบปลายเปิด ตั้งคำถามเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กเห็นหรือสิ่งที่เด็กเล่นและทำกิจกรรม หรือตั้งคำถามเกี่ยวกับเพลง เมื่อเด็กเข้าใจในการที่จะสื่อสารแล้ว สิ่งสำคัญถัดมาครูและผู้ปกครองควร สอนเด็กเกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีและปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีงามให้กับเด็ก เพราะเป็นเรื่องที่สำคัญที่เด็ก ยุคปัจจุบันขาดไปคือ เรื่องของวัฒนธรรม มารยาททางสังคม และจิตสำนึก สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่จะต้องเริ่ม ปลูกฝังตั้งแต่วัยเด็กเพื่อให้ติดตัวของพวกเขาไปเมื่อโตขึ้น ดังนั้นพ่อแม่ไม่ควรเพิกเฉยต่อสิ่งเหล่านี้ สอนให้ รู้จักขอบคุณ ขอโทษ และสอนให้เห็นใจผู้อื่น ตักเตือนและบอกเหตุผลเมื่อเขาทำผิดเพื่อให้ลูกเข้าใจและ ไม่ทำอย่างนั้นอีก ทั้งนี้การควรปลูกฝังควรเริ่มสร้างระเบียบ ข้อตกลง เงื่อนไข อย่างง่าย ๆ ในเบื้องต้น

เพื่อให้เด็กเรียนรู้ในการปรับตัวและทำตามข้อตกลงหรือเงื่อนไข วัยเด็กไม่ใช่แค่เล่นเพียงอย่างเดียว แต่เด็ก ๆ จะต้องเริ่มหัดที่จะใช้ชีวิตอย่างมีระบบระเบียบบ้าง รวมไปถึงการเริ่มฝึกเรื่องระเบียบวินัย เพื่อเป็นการเรียนรู้ที่จะจัดการชีวิตอย่างเป็นขั้นตอน การเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามกฎ ซึ่งต่อไปจะทำให้พวกเขาสามารถทำตามกฎหมายและอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้ ผู้ปกครองควรควบคุมการใช้สื่อและเทคโนโลยี รวมไปถึงอุปกรณ์และเทคโนโลยีซึ่งเป็นสิ่งที่เข้าถึงง่าย ทั้งโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ตและอินเทอร์เน็ต สิ่งเหล่านี้มีทั้งข้อดีและข้อเสีย เมื่อหากจำเป็นต้องใช้ควรมีการเลือกเกมที่เหมาะสมกับการพัฒนาสมอง และทักษะของเด็ก มีการจำกัดการใช้ให้เหมาะสมเพื่อไม่ให้มีปัญหาเกี่ยวกับสายตา พ่อแม่เองก็ควรเป็นตัวอย่างในการใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ด้วย โดยไม่ใช้อุปกรณ์และเทคโนโลยีเหล่านี้ตลอดเวลา เช่น ไม่เล่นหรือใช้งานในเวลาทานข้าว หรือทำการบ้าน ดังนั้นพวกเขาควรจะต้องได้รับการฝึกให้ช่วยเหลือตัวเอง ได้ลองตัดสินใจอะไรเองบ้างเพราะจะทำให้พวกเขาได้ฝึกทักษะในการคิดวิเคราะห์ และการตัดสินใจ ซึ่งอาจนำไปสู่ทักษะการเป็นผู้นำหรือทักษะอื่น ๆ เช่น การเลือกของเล่น การเลือกสิ่งที่ชอบ หรือการอดทน รอ ลองให้เด็กคิดหาวิธีการผ่านอุปสรรคบางอย่างเองบ้าง เพราะการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จะเกิดขึ้นหลังจากที่พวกเขาได้ใช้ความคิดในการตัดสินใจ

ดังนั้นการพัฒนาการเล่นของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นสิ่งสำคัญที่มีคุณค่าอย่างมาก เป็นการวางรากฐานการเรียนรู้ให้เด็กเพื่อให้เกิดการพัฒนาทักษะให้เต็มศักยภาพสามารถเผชิญและดำรงอยู่ในสังคมโลกที่มีกระแสของการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิต อย่างมีความสุข

สรุป การเปิดโอกาสให้เด็กได้มีพื้นที่การเล่นอย่างไม่จำกัดไม่ว่าจะในสิ่งแวดล้อมใด ๆ ก็ตาม การออกแบบการเล่นในพื้นที่ที่มีนั้น เป็นการช่วยเสริมสร้างจินตนาการด้านความคิด และให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้อย่างไม่มีขีดจำกัด การใช้ร่างกายเล่น ปั่นจักรยาน วิ่งเล่นแข่งขัน เป็นการเรียนรู้การเล่นเป็นทีม การเล่นกับผู้อื่น มีอิสระในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นการเล่นเลียนแบบบทบาทอาชีพ ต้นแบบที่เห็นจากผู้ใหญ่ เกิดความรู้สึกลอยและเป็นตามบทบาทที่เล่น มีบทบาทสมมติให้เกิดการจินตนาการ เชื่อมโยงไปในการใช้ชีวิตจริง มีการเปรียบเทียบและเลือกที่จะเล่นและเป็นในแบบไหน

2.3 ยุทธศาสตร์และแผน

ยุทธศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมกิจกรรมทางกายของประชาชนทุกกลุ่มวัยด้วยการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนไทยเป็นคนดี คนเก่ง มีคุณภาพ พร้อมสำหรับวิถีชีวิตในศตวรรษที่ 21 สังคมไทยมีสภาพแวดล้อมที่เอื้อและสนับสนุนต่อการพัฒนาคนตลอดช่วงชีวิต ตั้งแต่ช่วงการตั้งครรภ์ปฐมวัย วัยเด็ก วัยรุ่น วัยเรียน วัยผู้ใหญ่ วัยแรงงานและวัยผู้สูงอายุ เพื่อสร้างทรัพยากรมนุษย์ที่มีศักยภาพ ครอบคลุมทั้งด้านกายใจสติปัญญา และสังคมมุ่งเน้นการเสริมสร้างการจัดการสุขภาวะในทุกรูปแบบที่นำไปสู่การมีศักยภาพในการจัดการสุขภาวะที่ดีได้ด้วยตนเอง พร้อมทั้งสนับสนุนให้ทุกภาคส่วนมีส่วนร่วมในการสร้างเสริมให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดีและมีทักษะด้านสุขภาวะที่เหมาะสม รวมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ โดยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ความเข้าใจที่มีสุขของครอบครัวไทย

การส่งเสริมบทบาทในการมีส่วนร่วมของภาครัฐ ภาคเอกชน ครอบครัวยุ และชุมชนในการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ การปลูกฝังและพัฒนาทักษะนอกห้องเรียนและการพัฒนาระบบฐานข้อมูลเพื่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ และเพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ คณะกรรมการจัดทำยุทธศาสตร์ชาติแต่ละด้านได้จัดทำแผนแม่บทจำนวน 23 แผน ซึ่งคณะรัฐมนตรีมีมติเห็นชอบและประกาศในราชกิจจานุเบกษา ลงวันที่ 18 เมษายน มีแผนแม่บทที่เกี่ยวข้อง

แผนที่ 11 ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต โครงการส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้อย่างมีคุณภาพ และได้มาตรฐานของเด็กปฐมวัย โดยครอบครัว ชุมชน ศูนย์เด็กเล็ก โรงเรียน และสถานประกอบการ การออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะทางสมองและทักษะทางสังคมแก่กลุ่มเด็กปฐมวัย โดยเป็นไปตามหลักการและมาตรฐานกลางในการพัฒนาเด็กปฐมวัย เน้นการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยด้วยวิธีการที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก อาทิ การเรียนรู้ผ่านการเล่น เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย โครงการพัฒนาคุณภาพสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ด้วยการปรับปรุงคุณภาพศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โดยใช้การบูรณาการระดับอำเภอด้วยกลไกประชารัฐในเรื่องของกายภาพ เช่น เครื่องเล่นสนาม สภาพห้องเรียน

แผนที่ 12 การพัฒนาการเรียนรู้ โครงการพัฒนานวัตกรรมและออกแบบกระบวนการเรียนรู้ในทุกระดับชั้นสำหรับศตวรรษที่ 21 ด้วยการพัฒนาระบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการที่เน้นการลงมือปฏิบัติและกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 ควบคู่กับส่งเสริมพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียนผ่านการเรียนรู้รูปแบบเพิ่มเติมศึกษา และบูรณาการด้านกีฬา ศิลปะและดนตรี (SAM : Sport Art Music) ในการพัฒนาทักษะการคิด วิเคราะห์ การแก้ปัญหา คิด สร้างสรรค์

แผนที่ 13 การเสริมสร้างให้คนไทยมีสุขภาวะที่ดี แผนงานบูรณาการการสร้างความรู้ด้านสุขภาพ และการป้องกันและควบคุมปัจจัยเสี่ยง เพื่อสร้างความรู้ทางสุขภาพ แผนงานบูรณาการการใช้ชุมชนเป็นฐานในการสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะที่ดี ได้แก่ โครงการปรับปรุงกฎหมายเพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการมีสุขภาวะที่ดี ได้แก่ ปรับปรุงกฎหมายผังเมือง ให้มีพื้นที่สวนสาธารณะ ปรับปรุงกฎหมายสนับสนุนสินค้าที่เป็นมิตรต่อสุขภาพประชาชน โครงการพัฒนามาตรฐานสถานที่ทำงานเพื่อส่งเสริมสุขภาพ โดยสถานที่ทำงานทุกประเภทตั้งแต่โรงเรียน มหาวิทยาลัย สำนักงาน ไปจนถึงโรงงาน ต้องกำหนดมาตรฐานสถานที่ทำงานอย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมให้ผู้ที่อยู่ในสถานที่นั้น ๆ มีสุขภาพ ปลอดภัย ปลอดภัย ซึ่งการจะบรรลุยุทธศาสตร์และแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาตินั้น จำเป็นต้องมีการพัฒนาศักยภาพมนุษย์ของประเทศตั้งแต่ต้นน้ำ คือ เด็กปฐมวัย ผ่านกระบวนการเล่นเพื่อพัฒนาสมองและยกระดับศักยภาพในการทำงานของประชากรไทยในการสร้างผลิตภาพ (Productive Growth Engine) ให้ประเทศอย่างเต็มศักยภาพ

สรุปการพัฒนาคนในทุกช่วงวัยตั้งแต่วัยทารกถึงวัยผู้สูงอายุ ซึ่งในแต่ละช่วงวัยมีความต้องการที่แตกต่างกัน การออกแบบกิจกรรมเพื่อให้เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยต้องมีความเหมาะสมสำหรับสร้างศักยภาพให้กับทรัพยากรมนุษย์ในแต่ละช่วงวัย และในวัยเด็กนั้นการออกแบบกระบวนการพัฒนาทักษะทางสมองและทักษะทางสังคมแก่กลุ่มเด็ก โดยให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็กได้เรียนรู้

จากประสบการณ์จริง ผ่านการเล่นอย่างเหมาะสม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์แผนในศตวรรษที่ 21 กล่าวว่าการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก อาทิ การเรียนรู้ผ่านการเล่น เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลาย ช่วยเสริมสร้างพัฒนาการของเด็ก

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อาทิตยา เสมอ่วม (2558) ศึกษาเรื่อง พื้นที่สร้างสรรค์กับการพัฒนาเด็กในสภาวะยากลำบาก: กรณีศึกษาชุมชนวัดดวงแข กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า การเปิดพื้นที่เล่นให้เด็กในชุมชนวัดดวงแขทำให้พบว่าการเปิดพื้นที่ให้เด็กได้เข้ามาเล่นและการมีผู้อำนวยความสะดวกในการเล่น (Play Worker) ที่มีวิธีการทำงานกับเด็กในเชิงบวกสามารถลดความรุนแรงทางอารมณ์ของเด็กที่ได้รับจากครอบครัวและชุมชนลงได้ และในการสร้างและพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ ชุมชนวัดดวงแขภายใต้โครงการ “รองเมือง . . . เรื่อยยิ้ม” ผ่านการสร้างการรับรู้เรื่องแนวคิดพื้นที่สร้างสรรค์และเป็นผู้เชื่อมประสานงานกับเด็ก ชุมชน โดยผ่านการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่องกับเด็กและชุมชนเครือข่ายให้สอดคล้องตามความต้องการของเด็กและชุมชน โดยผลักดันให้คนในชุมชนมีส่วนร่วมในทุกกระบวนการ ทุกกิจกรรม ตั้งแต่ร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมดำเนินการ ร่วมติดตาม และร่วมรับผลประโยชน์ ไปพร้อม ๆ กัน จึงก่อเกิดพื้นที่สร้างสรรค์ในชุมชนที่ช่วยส่งผลให้เด็กและคนในชุมชนเกิดการพัฒนาในเชิงบวก เช่น เกิดความมั่นใจในตนเอง และความภาคภูมิใจต่อชุมชน

จิตตินันท์ เดชะคุปต์ และคณะ (2558) โครงการวิจัย “การเล่นของเด็กในครอบครัวไทย : ลักษณะและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย” ผลการศึกษาพบว่า ลักษณะการเล่นของเด็กปฐมวัยในครอบครัวไทยมีความหลากหลาย อันเนื่องมาจากภูมิหลังของครอบครัว และคุณลักษณะตัวเด็กที่แตกต่างกัน ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อลักษณะการเล่นของเด็กปฐมวัยในครอบครัวไทย ได้แก่ ปัจจัยด้านพัฒนาการเด็ก โดยที่พฤติกรรมการเล่นของเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี เป็นการเล่นสำรวจ ซึ่งใช้วัยจะส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ในขณะที่พฤติกรรมการเล่นของเด็กอายุ 3-6 ปี เป็นการเล่นสร้างสรรค์ ซึ่งต้องอาศัยความคิดจินตนาการของเด็ก และปัจจัยด้านความแตกต่างทางเพศของเด็ก โดยที่เด็กชายแสดงออกถึงการเล่นใช้กำลังและออกแรงมากกว่า ในขณะที่เด็กหญิงแสดงถึงการเล่นคิดจินตนาการมากกว่า และการส่งเสริมการเล่นของเด็กปฐมวัยในครอบครัวไทยทั้งสองกลุ่มอายุมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับคนที่เล่นกับเด็ก การจัดหาของเล่นให้กับเด็ก และการจัดสภาพแวดล้อมให้เด็กเล่น

สรุปการให้ความสำคัญของเด็กที่อยู่ในชุมชน หรือเด็กอื่น ๆ ทั่วไป พื้นที่สำหรับการเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่น การกำหนดให้มีพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับการเล่นให้เด็กได้มีกิจกรรมที่หลากหลาย ได้เล่นอย่างปลอดภัย โดยมีผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนการเล่นด้วยการจัดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็ก และไม่เพียงแต่การจัดพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับเด็กเท่านั้นลักษณะการเล่นของเด็กก็เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็กในช่วงปฐมวัยเช่นกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กรณีศึกษา: ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค มีวิธีการวิจัย ดังนี้

1. รูปแบบการวิจัย
2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีดำเนินการวิจัย
5. การวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยแบบตัดขวาง (Cross-sectional research) ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลที่เน้นปรากฏการณ์หนึ่ง ๆ (One Phenomenon) ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกที่จะศึกษาในเชิงลึกโดยไม่คำนึงถึงจำนวนของสถานที่หรือแหล่ง (Sites) ผู้มีส่วนร่วม (Participants) เอกสาร (Documents) ของหนึ่งเดียวที่จะศึกษา ไม่ได้เน้นการเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มต่าง ๆ ด้วยวิธีการทางสถิติ แต่เน้นความชัดเจนเกี่ยวกับคุณลักษณะที่กลุ่มต่าง ๆ นั้นสามารถให้ข้อมูลข่าวสารตอบคำถามของการวิจัยได้

เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการทำแบบประเมิน การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม (Focus group) และการเล่าเรื่องจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู ผู้ดูแลเด็ก และเจ้าหน้าที่สาธารณสุข และนำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค เขตพื้นที่การศึกษาที่มีพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

ประชากรที่ศึกษาค้างนี้ เป็นศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค เขตพื้นที่การศึกษาที่มีพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กำหนดกลุ่มตัวอย่างที่เป็นหน่วยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย ดังนี้

การคัดเลือกพื้นที่กรณีศึกษา

ผู้วิจัยคัดเลือกพื้นที่ศึกษาจากศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่มีความเข้มแข็งและมีส่วนร่วมจากชุมชนในการจัดการเรียนการสอน จำนวน 4 พื้นที่ โดยพื้นที่ดังกล่าวคัดเลือกจากความเห็นของผู้บริหารและผู้ปฏิบัติที่พิจารณาเห็นว่ามีความพร้อมในการเก็บข้อมูล และสามารถเป็นตัวแทนของภูมิภาคต่าง ๆ เหล่านั้นได้ โดยมีขั้นตอนในการเลือกกรณีศึกษา ดังนี้

1. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โดยทำหนังสือขอความอนุเคราะห์ศูนย์อนามัย เพื่อขอข้อมูลศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่มีความพร้อมและสมัครใจเข้าร่วมการศึกษาวិจัย

2. ผู้วิจัยคัดเลือกศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่จะเป็นพื้นที่ที่จะศึกษา จากข้อมูลในข้อที่ 1 โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

เกณฑ์การเลือกพื้นที่ที่จะศึกษา

1. เป็นศูนย์พัฒนาเด็กเล็กที่ได้รับอนุญาตจากผู้บริหารศูนย์พัฒนาเด็กเล็กให้เข้าทำการศึกษา
 2. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเขตพื้นที่การศึกษาที่มีพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562
 3. มีความเข้มแข็งและมีส่วนร่วมจากชุมชนในการจัดการเรียนการสอน
- ผลการพิจารณา ได้พื้นที่ที่จะศึกษา ดังนี้
1. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต ตำบลวังดั่ง อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
 2. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวช้าง ตำบลหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ
 3. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล
 4. โรงเรียนอยู่เมืองแกลงเทศบาลตำบลเมืองแกลง อำเภอแกลง จังหวัดระยอง

เกณฑ์การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูล

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive case) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกและสามารถให้รายละเอียดของข้อมูลอย่างรอบด้านในประเด็นที่ทำการศึกษา สามารถให้ข้อมูลตอบคำถามของการวิจัยได้ เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 36 คน แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

กลุ่มที่ 1 ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก 4 แห่ง แบ่งเป็นแห่งละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 20 คน ได้แก่

1. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต ตำบลวังดั่ง อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี
2. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวช้าง ตำบลหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ
3. ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล
4. โรงเรียนอยู่เมืองแกลงเทศบาลตำบลเมืองแกลง อำเภอแกลง จังหวัดระยอง

กลุ่มที่ 2 ศูนย์อนามัยและสำนักงานสาธารณสุขจังหวัด ทั้ง 4 พื้นที่ พื้นที่ละ 2 คน รวมเป็นจำนวน 8 คน ได้แก่

1. ศูนย์อนามัยที่ 5 ราชบุรี สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดกาญจนบุรี
2. ศูนย์อนามัยที่ 6 ชลบุรี สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดระยอง
3. ศูนย์อนามัยที่ 10 อุบลราชธานี สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดศรีสะเกษ
4. ศูนย์อนามัยที่ 12 ยะลา สำนักงานสาธารณสุขจังหวัดสตูล

กลุ่มที่ 3 เครือข่ายชุมชน และพ่อแม่ผู้ปกครอง ในพื้นที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กละ 2 คน รวมเป็นจำนวน 8 คน

โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง (Inclusion criteria) ดังนี้

1. เป็นเพศชายและหญิง ที่มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ปฏิบัติงานดูแลใกล้ชิดเด็กปฐมวัย และกลุ่มผู้บริหารและผลักดันเชิงนโยบายในพื้นที่
2. สามารถพูดคุยสื่อสารโต้ตอบได้ดี เข้าใจภาษาไทย อ่านออกเขียนได้
3. มีความรู้ความเข้าใจสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก พัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก สามารถถามตอบคำถามได้ มีการรับรู้ที่ดี
4. ยินดีให้ความร่วมมือในการวิจัย

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วยชุดคำถาม 2 ชุด ดังนี้

1. แบบประเมินแนวทางในการดำเนินงาน “ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” แบ่งเป็น 3 ส่วน ประกอบด้วย ข้อมูลส่วนบุคคล ได้แก่ เพศ อายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ประสบการณ์การทำงาน การปฏิบัติงานเกี่ยวกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย ผู้ปฏิบัติ ผู้บริหารเกี่ยวข้องเชิงนโยบาย แบบประเมินแนวทางการดำเนินงาน “ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” แบ่งออกเป็น 4 องค์ประกอบ ดังนี้ พื้นที่เล่น (Play space) ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) กระบวนการเล่น (Play process) หน่วยบริหารจัดการการเล่น (Play management unit)
2. แบบสัมภาษณ์ความเป็นมาและแนวทางการดำเนินงานของศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โดยใช้แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

ดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการทำแบบประเมิน การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่มย่อย (Focus group) ในช่วงระยะเวลาดำเนินการระหว่าง เดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม พ.ศ. 2563 ได้ศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร (Documentary study) และร่างเป็นกรอบในการวิจัย และนำมากำหนดเป็นแบบสอบถามและแบบทดสอบ หลังจากนั้นนำมาตรวจสอบโดยผู้เชี่ยวชาญ และได้นำมาเก็บข้อมูลจากภาคสนาม

(Field study) และมีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จะทำให้ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ที่ต้องการศึกษา โดยอาศัยแนวคำถามและคำสำคัญ (Keywords) ในลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด ผู้ศึกษาใช้การสัมภาษณ์เชิงลึกในการเก็บข้อมูลเรื่องการพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กรณีศึกษาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค การสนทนากลุ่ม (Focus group) จำนวน 16 คน ทำให้ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในประเด็นที่เฉพาะเจาะจง โดยผู้ศึกษาได้ดำเนินการสนทนากลุ่มเป็นผู้ตั้งคำถามและจุดประเด็นในการสนทนา เพื่อให้เกิดแนวคิดและแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนประเด็นต่อประเด็น การประเมินเกี่ยวกับแนวทางในการดำเนินงานพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ที่มีองค์ประกอบเนื้อหาที่สำคัญ ได้แก่ พื้นที่เล่น (Play space) ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) กระบวนการเล่น (Play process) และหน่วยบริหารจัดการ (Play management unit) โดยใช้แบบตรวจรายการ (Check list) แนวทางในการดำเนินงาน “ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” การใช้เครื่องบันทึกเสียงขณะทำการสัมภาษณ์เพื่อให้ผู้ศึกษาได้ข้อมูลที่ครบถ้วน ไม่ผิดพลาด แต่ผู้ศึกษาต้องได้รับการอนุญาตบันทึกเสียงจากผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยและเก็บไฟล์เสียงไว้ เป็นความลับ การจดบันทึก ผู้ศึกษาใช้วิธีการจดบันทึกในขณะที่ทำการสัมภาษณ์หรือสนทนากลุ่มย่อย เพื่อช่วยในการรวบรวมประเด็นต่าง ๆ ได้อย่างครบถ้วนมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้ศึกษาเก็บข้อมูลโดยการสังเกตขณะการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกและสนทนากลุ่มย่อย

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ด้วยการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้มีการศึกษาเอกสาร และข้อมูลเชิงประจักษ์ การสัมภาษณ์เชิงลึก ซึ่งเป็นกระบวนการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามเนื้อหา (Content analysis) แล้วสรุปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ ไม่ได้เน้นการเปรียบเทียบความแตกต่างของกลุ่มต่าง ๆ ด้วยวิธีการทางสถิติ ซึ่งสถิติที่นำมาใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ จำนวนและร้อยละ โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. การถอดข้อมูลจากการบันทึกเสียง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการประเมิน การบันทึกเสียง การสัมภาษณ์แบบเชิงลึก และ สนทนากลุ่มมาถอดบทสัมภาษณ์อย่างละเอียด พร้อมนำคำพูดที่ได้จากการสัมภาษณ์มาเรียบเรียงและใช้เป็นส่วนประกอบในผลการวิจัย

2. การแปลความหมายและอธิบายข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้การวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) ข้อมูลที่ได้จากการรวบรวม ทั้งข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร (Documentary study) และภาคสนาม (Field study)

บทที่ 4

ผลการศึกษา

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก พัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่น กับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก และเป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลกเกิดความยั่งยืนในชุมชน ผลการศึกษานำเสนอตามวัตถุประสงค์และสรุปภาพรวมการศึกษา ดังนี้

4.1 การพัฒนาศูนย์เด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก

โดยเลือกจากพื้นที่ที่อยู่ในเขตพื้นที่การศึกษาที่มีพระราชบัญญัติพื้นที่นวัตกรรมการศึกษา พ.ศ. 2562 และมีความเข้มแข็ง ประกอบด้วย ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวช้าง อำเภอกุฉินารายณ์ จังหวัดศรีสะเกษ, ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต วัดดั่ง ตำบลวังดั่ง จังหวัดกาญจนบุรี, ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดสตูล และศูนย์โรงเรียนอยู่เมืองแกลง เทศบาลตำบลเมืองแกลง จังหวัดระยอง โดยมีการเก็บข้อมูลแนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์และนำมาสรุปผล สามารถสรุปผลการศึกษา ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ในพื้นที่ต้นแบบ 4 ภาค

องค์ประกอบ	จังหวัดศรีสะเกษ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก บ้านหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย	จังหวัดกาญจนบุรี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดพุทธกาญจนนิมิต วัดตั้ง ตำบลวังดัง	จังหวัดสตูล ศูนย์พัฒนา เด็กเล็กเทศบาล เมืองสตูล อำเภอเมือง	จังหวัดระยอง ศูนย์โรงเรียนอยู่ เมืองแกลง เทศบาลตำบล เมืองแกลง
1. พื้นที่เล่น (Play space)	ลานเล่น/สนามเด็ก เล่น มีความ เหมาะสมกับวัย เล่นได้อิสระ เข้าถึง ง่าย มีความปลอดภัย	ลานเล่น/สนามเด็ก เล่น มี 2 ส่วนหลัก 1) สนามเด็กเล่น สร้างปัญญา 2) สนามเด็กเล่น ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดพุทธกาญจนนิมิต ลานเล่น และมุมเล่น มีความเหมาะสม เลือกเล่นได้อิสระ และปลอดภัย * บางจุดต้อง ซ่อมแซม ปรับปรุงให้ เหมาะกับวัยเด็ก และลดอุบัติเหตุ	- ลานเล่น/สนาม เด็กเล่น เด็ก สามารถเลือกเล่น ได้อิสระ - มีพื้นที่เล่นตาม ธรรมชาติ เข้าถึง ง่าย ขอบเขต ชัดเจน ปลอดภัย เอื้อต่อบรรยากาศ ความรักและความ อบอุ่น	ลานเล่น/สนาม เด็กเล่นมี 2 ส่วนหลัก 1) สนามเด็กเล่น สร้างปัญญา แบ่งเป็น 5 ฐาน ตามช่วงวัย เข้าถึงง่าย 2) สวนสาธารณะ เทศบาลเมือง แกลง * บางจุดต้อง ซ่อมแซม ปรับปรุงให้เหมาะ กับวัยเด็ก และลด อุบัติเหตุ
2. ผู้อำนวยการ การเล่น (Play worker)	- ครูผู้ดูแลเด็ก 6 คน คิดเป็นสัดส่วน (18:1) - ครูที่ผ่านการอบรม หลักสูตร Play worker จำนวน 2 คน	- ครูผู้ดูแลเด็ก 3 คน - ไม่เคยผ่านการอบรม หลักสูตร Play worker	- ครูผู้ดูแลเด็ก 3 คน - ผ่านอบรมการจัด กิจกรรมให้เด็กตาม แผนการจัดกิจกรรม พัฒนาเด็กปฐมวัย - ไม่เคยผ่านการ อบรมหลักสูตร Play worker	- ครูผู้ดูแลเด็ก 7 คน - ผ่านอบรมการจัด กิจกรรมให้เด็กตาม แผนการจัดกิจกรรม พัฒนาเด็กปฐมวัย - ไม่เคยผ่านการ อบรมหลักสูตร Play worker

ตารางที่ 4.1 แนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ในพื้นที่ต้นแบบ 4 ภาค (ต่อ)

องค์กรประกอบ	จังหวัดศรีสะเกษ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก บ้านหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย	จังหวัดกาญจนบุรี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดพุทธกาญจนนิมิต วัดตั้ง ตำบลวังดัง	จังหวัดสตูล ศูนย์พัฒนา เด็กเล็กเทศบาล เมืองสตูล อำเภอเมือง	จังหวัดระยอง ศูนย์โรงเรียนอยู่ เมืองแกลง เทศบาลตำบล เมืองแกลง
3. กระบวนการ การเล่น (Play process)	- เด็กเป็นผู้นำเล่น - มีชั่วโมงอิสระของเด็ก - เด็กมีโอกาสเลือกเล่นด้วยตนเอง	- แผนการสอน 6 กิจกรรมหลัก - เด็กเลือกเล่นกิจกรรมหลากหลาย	- เด็กเป็นผู้นำการเล่น - เลือกเล่นอย่างอิสระ - เรียนรู้ประสบการณ์นอกห้องเรียน - เล่นเกี่ยวกับทักษะ	- เด็กเป็นผู้นำการเล่น - เด็กเลือกเล่นอิสระ - ผู้สูงอายุจัดกิจกรรมเล่นพื้นบ้านกับเด็ก ๆ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง
4. หน่วย บริหารจัดการ การเล่น (Play management unit)	- ครอบครัวมีส่วนร่วมการเล่น * ขาดทักษะการเล่นที่ส่งเสริมสุขภาพกายเกี่ยวกับความสูงเป็นความร่วมมือ 3 องค์กรประกอบ	- เด็กเลือกเล่นอิสระ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง - เรียนรู้ประสบการณ์นอกห้องเรียนในชุมชนเป็นความร่วมมือ - หมู่บ้าน	ในชีวิตประจำวันโดยครอบครัวมีส่วนร่วมเป็นความร่วมมือบ้านโรงเรียน ชุมชนส่วนราชการเอกชน	- เทศบาล - ชมรมผู้สูงอายุ

ตารางที่ 4.1 แนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ในพื้นที่ต้นแบบ 4 ภาค (ต่อ)

องค์ประกอบ	จังหวัดศรีสะเกษ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก บ้านหัวช้าง อำเภออุทุมพรพิสัย	จังหวัดกาญจนบุรี ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก วัดพุทธกาญจนนิมิต วัดตั้ง ตำบลวังดัง	จังหวัดสตูล ศูนย์พัฒนา เด็กเล็กเทศบาล เมืองสตูล อำเภอเมือง	จังหวัดระยอง ศูนย์โรงเรียนอยู่ เมืองแกลง เทศบาลตำบล เมืองแกลง
จุดแข็ง	- ผู้อำนวยการเล่น: ครูเคยอบรมหลักสูตร Play worker - กระบวนการเล่น : มีชั่วโมงอิสระให้เล่น - พื้นที่เล่นเหมาะสม - ความร่วมมือจากชุมชน * สิ่งที่ต้องเพิ่มเติม: การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง	- กระบวนการเล่น : เด็กเลือกเล่นสัปดาห์ละ 2 ครั้ง - ชุมชนมีส่วนร่วมพัฒนา * สิ่งที่ต้องเพิ่มเติม: ซ่อมแซมบางจุดให้เหมาะกับวัยและปลอดภัย	- กระบวนการเล่น :เกี่ยวกับทักษะชีวิตโดยครอบครัวมีส่วนร่วม - พื้นที่เล่น: เข้าถึงง่าย ปลอดภัย * สิ่งที่ต้องเพิ่มเติม: การอบรมครูผู้ดูแลเด็ก	- กระบวนการเล่น : มีผู้สูงอายุจัดกิจกรรมและร่วมบริหารการเล่นกับเด็ก * สิ่งที่ต้องเพิ่มเติม: พื้นที่เล่นให้ปลอดภัยและอบรมครูผู้ดูแลเด็ก

วิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ในพื้นที่ ๔ ภาค

1. พื้นที่เล่น (Play space) ประกอบด้วย ลานเล่น/สนามเด็กเล่น เข้าถึงได้ง่าย ปลอดภัย
2. ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) ครูผู้ดูแลเด็กต้องผ่านการอบรมหลักสูตร (Play worker) และต้องเพียงพอสำหรับการดูแลเด็กปฐมวัยในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย คิดเป็นอัตราส่วนของครูผู้ดูแลในกลุ่มกิจกรรม 1 คน : 10 คน
3. กระบวนการเล่น (Play process) เด็กต้องเป็นผู้นำการเล่น เลือกเล่นอย่างอิสระเล่นตามธรรมชาติ เรียนรู้ประสบการณ์การเล่นนอกห้องเรียน
4. หน่วยบริหารจัดการการเล่น (Play management unit) ต้องร่วมมือกันทุกภาคส่วน ประกอบด้วย ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ชุมชน และส่วนราชการทั้งภาครัฐและเอกชน

สรุปแนวทางในการพัฒนาเพื่อพัฒนาพื้นที่สร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย

- 1) ลานเล่น/สนามเด็กเล่น ที่จะต้องเหมาะสมเลือกเล่นได้อิสระ และปลอดภัย ขอบเขตชัดเจน เอื้อต่อบรรยากาศความรักและความอบอุ่น
- 2) ผู้อำนวยการเล่น ที่จะต้องมีครูผู้ดูแลเด็กที่เพียงพอ ผ่านการอบรมหลักสูตร Play worker หรือมีความรู้ความเข้าใจต่อการเล่นของเด็ก
- 3) กระบวนการเล่น โดยเด็กเป็นผู้นำการเล่น เลือกเล่นอย่างอิสระ เรียนรู้ประสบการณ์นอกห้องเรียน ให้คนที่เกี่ยวข้องทุกวัยมีโอกาสในการร่วมกิจกรรม
- 4) หน่วยบริหารจัดการการเล่น โดยครอบครัวมีส่วนร่วมเป็นความร่วมมือ บ้าน โรงเรียน ชุมชน ส่วนราชการ เอกชน

4.2 การพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัยของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก

พบว่า กระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัยของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก มี 2 ลักษณะ สอดคล้องทฤษฎีของ Jittnan Dechakupt et.al., (2015) และ Thitikorn Tophothai, (2018) ดังนี้

1. กระบวนการเล่นของเด็กปฐมวัยกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง พบว่า 1) ด้านการมีส่วนร่วม กระบวนการเล่นของเด็กปฐมวัยกับพ่อแม่ ผู้ปกครอง พบว่า มีส่วนร่วมในการเล่นกับลูกน้อยมาก เกิดจากการไม่เข้าใจการเล่นอิสระของเด็กว่ามีประโยชน์อย่างไร และไม่เข้าใจว่าการเล่นจะเล่นตอนไหน อย่างไร 2) ด้านความตระหนักและความสำคัญของการเล่น หรือบ้าน เนื่องจากมีภารกิจที่ต้องทำ และปล่อยให้เด็กเล่นกับครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแล และเมื่ออยู่ที่บ้านพ่อแม่ก็ปล่อยให้เด็กเล่นเอง มีเพียงบางครั้งที่เข้าไปเล่นกับลูกบ้าง แต่ไม่ได้ตระหนักว่ากิจกรรมที่เล่นช่วยเพิ่มทักษะด้านไหนของลูก และขาดการสังเกตว่าลูกต้องเสริมทักษะและต้องพัฒนาด้านใด 3) ด้านวิธีการเล่น/ ปัญหาการเล่น และไม่เข้าใจว่าการเล่นจะเล่นตอนไหน อย่างไร เนื่องจากส่วนใหญ่พ่อแม่ ผู้ปกครองไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่นกับเด็ก เพียงทำหน้าที่มารับมาส่งที่โรงเรียนแล้วรีบกลับไปทำงาน

2. การจัดกิจกรรมและแผนการสอน ผลการศึกษาพบว่า ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก ในช่วงที่เด็กอยู่ที่ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจะมีครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก จะเป็นผู้จัดกิจกรรมให้เด็กตามแผนการสอน กิจกรรม 6 กิจกรรมตามมาตรฐานของการเรียนการสอนของเด็กปฐมวัย ได้แก่

2.1 กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะ ซึ่งจังหวะและดนตรีที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เสียงตบมือ เสียงเพลง เสียงเคาะไม้ เคาะเหล็ก รำมะนา กลอง ฯลฯ

2.2 กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมเกี่ยวกับงานศิลปะศึกษาต่าง ๆ ได้แก่ การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ และประดิษฐ์เศษวัสดุ ที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิด

สร้างสรรค์ การรับรู้ เกี่ยวกับความงามและส่งเสริมกระตุ้นให้เด็กแต่ละคนได้แสดงออกตามความรู้สึกและความสามารถของตนเอง

2.3 กิจกรรมเสรี เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เล่นกับสื่อและเครื่องเล่นอย่างอิสระ ในมุมการเล่นกิจกรรมการเล่นแต่ละประเภท ตอบสนองความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก

2.4 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้ฟัง พูด สังเกต คิด และปฏิบัติการทดลอง ให้เกิดความคิดรวบยอดและเพิ่มพูนทักษะต่าง ๆ ด้วยวิธีการหลากหลาย เช่น การสนทนา ซักถามหรืออภิปราย สังเกต ทักษะศึกษา และปฏิบัติการทดลองตามกระบวนการเรียนรู้

2.5 กิจกรรมกลางแจ้ง เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้ออกนอกห้องเรียนไปสู่สนามเด็กเล่นทั้งที่บริเวณกลางแจ้งและในร่มเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดเอาความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก

2.6 กิจกรรมเกมการศึกษา เป็นกิจกรรมการเล่นที่มีกระบวนการในการเล่นตามชนิดของเกมประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียน ซึ่งเด็กปฐมวัยมีโอกาสในการเลือกเล่นน้อย มีเพียงบางครั้งที่เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีชั่วโมงอิสระให้เด็กได้มีโอกาสเลือกเล่นด้วยตนเอง นั่นคือปัญหาอุปสรรคของของกระบวนการเล่นกับเด็ก คือ ผู้อำนวยการเล่นขาดการมีส่วนร่วมกับเด็ก ไม่มีองค์ความรู้ และไม่มีทักษะในการเล่น

4.3 พื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกที่มีความยั่งยืนในชุมชน

พบว่า จังหวัดศรีสะเกษโดยศูนย์พัฒนาเด็กเล็กบ้านหัวช้าง อำเภอกุทุมพรพิสัย จังหวัดกาญจนบุรีโดยศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต วัดดั่ง ตำบลวังดั่ง จังหวัดสตูลโดยศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล อำเภอเมือง จังหวัดระยองโดยโรงเรียนอยู่เมืองแกลง เทศบาลตำบลเมืองแกลง เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ความสำเร็จของพื้นที่ต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” เกิดจากความร่วมมือกันใน 3 องค์ประกอบ ได้แก่ บ้าน/ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข และชุมชน/องค์การปกครองส่วนท้องถิ่น โดยแต่ละองค์ประกอบต้องมีความตระหนัก เห็นความสำคัญและมีความเข้าใจถึงกระบวนการเล่นของเด็กปฐมวัย โดยแต่ละองค์ประกอบมีบทบาท ดังนี้

3.1 บ้าน/ครอบครัว เป็นหน่วยที่ใกล้ชิดเด็กมากที่สุด พ่อแม่ควรหันมาใส่ใจเรื่องการเล่นของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นการเล่นคนเดียว หรือเล่นกับเพื่อน เด็กจะทุ่มเทใจและจริงจัง เพราะการเล่นคือ การทำงานของเด็ก เด็กจะคิดพลิกแพลงการเล่นตลอด ยิ่งเล่นมาก จะเกิดความชำนาญจากการค้นหา เปลี่ยน ปรับ แก้ปัญหา สร้างสรรค์สิ่งใหม่ สะสมเป็นความรู้ความเข้าใจ และประสบการณ์ที่เด็กได้ลงมือทำ เพื่อให้เด็กมีความคิด 3 ด้านบวก 1 ทำ ดังนั้น พ่อแม่ต้องมีหน้าที่ในการส่งเสริมกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านการเล่น เช่น การจัดมุมเล่นบทบาทสมมติ

ในบ้านหรือห้องเรียน เล่นกับลูกเมื่อลูกชวนเล่น ตามเรื่องที่เด็กสร้างขึ้น โดยให้ลูกเป็นผู้นำการเล่น เตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้ลูกเล่นส่งเสริมให้ลูกเล่นของเล่นอย่างอิสระ เช่น ตัวต่อเลโก้ บล็อก ดินน้ำมัน และการพาเด็กไปสัมผัสธรรมชาติ ให้มากเท่าที่จะทำได้ เช่น สวนสัตว์ ทะเล น้ำตก เพื่อฝึกให้เด็กสังเกต และกระตุ้นความอยากรู้ในการเรียนรู้ เป็นต้น

3.2 สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข ต้องเป็นไปตามมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ 2562 3 ด้าน ได้แก่ การบริหารจัดการสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ครู/ผู้ดูแลเด็ก ให้การดูแล และจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย และคุณภาพของเด็กปฐมวัย นอกจากนี้สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข ยังต้องมีพื้นที่เล่น (Play space) เป็นพื้นที่เล่นสร้างสรรค์ ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กเข้าถึงได้ง่าย เอื้อต่อพัฒนาการเด็ก ในช่วงปฐมวัยพื้นที่สนามเด็กเล่นควรกว้างพอและมีต้นไม้ให้ร่มเงา อาจมีบ่อน้ำเล็ก ๆ และลื่นเหมาะสมกับช่วงวัย ออกแบบวิธีเล่นให้เด็ก ๆ ได้ใช้ร่างกายให้มาก เช่น ตัวอาคารอาจเป็นสองชั้นและมีเชือกให้ป่ายปีน จับโหน หรือฝึกการเดินทรงตัวบนเชือก การปีนเชือกจะฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็กมัดใหญ่ และทักษะการทรงตัว นอกจากเป็นการปลูกประสาททุกส่วนให้ตื่นตัวระหว่างการเล่นแล้ว ยังเปิดจินตนาการให้เด็ก ๆ ระหว่างการเล่นด้วย เป็นการเรียนรู้ตามหลักการพัฒนาสมอง (BBL: Brain-Based Learning) ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการเล่น และของเล่นในสถานพัฒนาเด็ก/หน่วยบริการสาธารณสุข ควรเป็นของเล่นที่ได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากเป็นช่วงวัยเติบโตค่อนข้างเร็ว เต็มเปี่ยมด้วยพลังสงสัยใคร่รู้

3.3 ชุมชน/องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น การจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้แก่เด็กปฐมวัย จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการเปิดโอกาสให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องเข้ามามีส่วนร่วมกับการพัฒนาสถานพัฒนาเด็ก/หน่วยบริการสาธารณสุขทั้งผู้ปกครอง บุคลากร และชุมชน โดยในส่วนของท้องถิ่น ประกอบด้วย ผู้บริหารท้องถิ่น มีบทบาทในการกำหนดวิสัยทัศน์ แผนการพัฒนา การอนุมัติ และสนับสนุนงบประมาณ บุคลากรทางการศึกษาของกองการศึกษาท้องถิ่น เสริมหนุนกระบวนการเรียนรู้ การพัฒนาศักยภาพครูและเด็กเล็ก บุคลากรสาธารณสุข ทำหน้าที่ในการให้บริการสุขภาพแก่เด็กและเป็นที่ปรึกษาทางด้านสุขภาพ องค์กรชุมชน/หน่วยงานทั้งรัฐและเอกชนในพื้นที่ เชื่อมประสานกับองค์กรชุมชน ในลักษณะความร่วมมือ และสนับสนุนด้านต่างๆ อาทิ งบประมาณ อุปกรณ์องค์ความรู้ เป็นต้น

บทที่ 5

สรุปอภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้การวิจัยแบบตัดขวาง (Cross sectional research) มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรคเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก พัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัย ของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก และเป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรคเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก เกิดความยั่งยืนในชุมชน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการ การสนทนากลุ่ม การสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา สรุปอภิปรายผล ดังนี้

5.1 สรุปอภิปรายผล

1. การพัฒนาศูนย์เด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 ภาค ให้เป็นพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรคเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก มีแนวทางการพัฒนาองค์ประกอบที่สำคัญ 4 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) คือ บุคคลที่สร้างโอกาสให้เด็กได้เล่นอิสระอย่างมีความสุข สนุกสนาน ส่งเสริมพัฒนาการ และปลอดภัย ได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่สาธารณสุข ซึ่งพบว่าจากการศึกษาพื้นที่ต้นแบบ 4 ภาค มีเพียงศูนย์พัฒนาเด็กบ้านหัวช้าง ตำบลหัวช้าง อำเภออุทุมพพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ ที่ครูผู้ดูแลผ่านการอบรมผู้อำนวยการเล่น (play worker) ส่วนพื้นที่อื่นยังไม่เคยผ่านการอบรมหลักสูตรผู้อำนวยการเล่น (play worker) แต่เคยเข้าร่วมอบรมการจัดกิจกรรมตามแผนการเรียนรู้ตามหลักสูตรตามมาตรฐานของการเรียนการสอนเด็กปฐมวัย ซึ่งในแต่ละศูนย์เด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น แต่ละที่ควรมีบุคลากรครู ที่ผ่านการอบรมหลักสูตรผู้อำนวยการเล่น (play worker) อย่างน้อย 1 คน ดังนั้น จึงมีข้อเสนอจากครูผู้ดูแลเด็กในพื้นที่ให้อบรมหลักสูตรผู้อำนวยการเล่น (play worker) เพื่อพัฒนาผู้ปกครอง ครูผู้ดูแล และผู้เกี่ยวข้อง ให้มีทักษะและความสามารถในการสร้าง SOFT SKILL ให้กับเด็ก รองรับการใช้ชีวิตในยุคศตวรรษที่ 21 สอดคล้องกับงานวิจัยของ Arthitaya, (2015) อาจเป็นเพราะบ้าน/ ครอบครัว สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/ หน่วยบริการสาธารณสุข ชุมชน/ องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จะต้องมีการเปิดโอกาสให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้องมาร่วมในการพัฒนา

ส่วนที่ 2 กระบวนการเล่น (Play process) คือ การเล่นที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ของเด็ก โดยพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูดูแลเด็ก ต้องตระหนักและให้ความสำคัญของการเล่นกับลูก เน้นเด็กเล่นอิสระ และมีโอกาสเลือกเล่นอย่างเป็นตัวของตัวเอง ด้วยกระบวนการเล่น 3 แบบ ดังนี้

1. เล่นอิสระ เป็นการเล่นที่เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีโอกาสเลือก และมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็นตัวของตัวเอง

2. การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิด Home based program เป็นการจัดสถานบริการการเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม และ positive parenting เป็นการปรับ mind set ให้ครอบครัวได้เล่นกับลูกทุกวัน เล่นได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา ส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกมั่นคงเต็มไปด้วยความรักความเข้าใจ ส่งผลให้เด็กสามารถพัฒนาพฤติกรรมที่ดีขึ้น เป็นคนที่มีโอกาสประสบความสำเร็จสูง และเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่นได้ สอดคล้องกับทฤษฎีของ Jittnan Dechakupt et.al., (2015) อาจเป็นเพราะการเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วมส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างพ่อแม่กับลูกมั่นคงมากที่สุด

3. เล่นด้วยกิจกรรมทางกาย เป็นการเล่นที่ส่งเสริมสุขภาพทางกาย และการเจริญเติบโต “เพราะเด็กเกิดมาเพื่อเล่น...และเคลื่อนไหว !!!” (กองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย) เป็นการเคลื่อนไหวร่างกายที่ต้องใช้กล้ามเนื้อลายและพลังงาน เช่น การเล่นกีฬา การออกกำลังกาย เป็นต้น ทำให้รักษาระดับน้ำหนักที่ดีต่อสุขภาพ พัฒนากล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหวพื้นฐาน เพิ่มสมรรถภาพทางกาย การทำงานของสมอง หัวใจ ความสูง มวลกระดูก และกล้ามเนื้อ เกิดความสนุกสนาน ความสุข และความมั่นใจในตนเอง สอดคล้องกับ ทฤษฎีของ Thitikorn Tophothai, (2018) อาจเป็นเพราะพ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้เลี้ยงดูเด็กมีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ เป็นการหากิจกรรมทำให้เกิดการเรียนรู้ของเด็ก

ส่วนที่ 3 พื้นที่เล่น (Play space) คือ พื้นที่เล่นสร้างสรรค์ ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กเข้าถึงได้ง่าย เป็นพื้นที่การสร้างสรรค์ (space) ตามบริบทพื้นที่ สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก สถานที่ปลอดภัย (Safety) และพื้นที่เล่นเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility) ไม่ถูกจำกัดด้วยกฎระเบียบหรือข้อห้ามในการเข้าถึง “เล่นได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา” เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ สร้างบรรยากาศในการเล่นด้วยความรักและความอบอุ่น

ส่วนที่ 4 หน่วยบริหารจัดการการเล่น (Play management unit) คือ หน่วยที่ทำหน้าที่บริหารจัดการดูแลและพัฒนาระบบการสร้างโอกาสการเล่น ให้เป็นไปอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

2. การพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับเด็กปฐมวัยของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก มีผู้เกี่ยวข้อง 2 กลุ่ม

กลุ่มที่ 1 พ่อแม่ ผู้ปกครอง ต้องมีความรู้ ความเข้าใจถึงความสำคัญของการเล่นและมีทักษะในการเล่นกับเด็ก โดยเน้นกระบวนการเล่น (Play process) ประกอบด้วยการเล่น อิสระ การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิด Home based program และ Positive parent และการเล่นด้วยกิจกรรมทางกาย ภายใต้แนวคิดการขับเคลื่อน “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก Model” ซึ่งเป็นการเล่นรูปแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ concept 3F ได้แก่

Family คือ การเล่นกับครอบครัว/เพื่อน พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็กมีทักษะ/ สร้างแรงจูงใจในการเล่น

Free คือ การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระตามความต้องการอยากจะทำอะไร โดยไม่มีมุมเล่น ลานเล่นสนาม เด็กเล่น ที่บ้าน โรงเรียน ชุมชน ให้เด็ก “เล่นที่ไหนก็ได้ขอให้ปลอดภัย”

Fun คือ การเล่นให้สุข สนุก โดยมีกิจกรรม/ สื่อของเล่นหลากหลาย ง่าย ไม่ซับซ้อน เป็นไปตามวัย เน้นธรรมชาติ

กลุ่มที่ 2 ครูพี่เลี้ยงและผู้ดูแลเด็ก ควรผ่านการอบรมหลักสูตรผู้อำนวยการเล่น (Play worker) เพื่อให้ครูพี่เลี้ยง ผู้ดูแล พ่อแม่ ผู้ปกครอง เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจทักษะการเล่นกับเด็ก

3. พื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกเกิดความยั่งยืนในชุมชน

พบว่า พื้นที่ต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ที่ยั่งยืน เกิดจากการมีส่วนร่วมของ 3 องค์ประกอบ สอดคล้องกับงานวิจัยของ Arthitaya Semoum, (2015). ได้แก่

1. บ้าน/ครอบครัว ต้องให้ความสำคัญและตระหนักถึงการเล่นกับเด็กปฐมวัย โดยพ่อแม่ มีหน้าที่ในการส่งเสริมกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านการเล่น

2. สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข ต้องเป็นไปตามมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยแห่งชาติ พ.ศ. 2562 ใน 3 ด้าน ได้แก่ การบริหารจัดการสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ครู ผู้ดูแลเด็กให้การดูแลและจัดประสบการณ์การเรียนรู้และการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย และคุณภาพของเด็กปฐมวัย พร้อมกับการพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น ให้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ใช้ Concept 3 F ได้แก่ Family Free Fun เล่นอิสระ เล่นอย่างมีความสุข เล่นสนุก เล่นกับครอบครัว ประกอบด้วย 4 กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ พัฒนา play worker กระบวนการพื้นที่เล่น และการสร้างหน่วยบริหารจัดการการเล่น

3. ชุมชน/องค์กรการปกครองส่วนท้องถิ่น การจัดการศึกษาเพื่อการเรียนรู้แก่เด็กปฐมวัย จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการเปิดโอกาสให้ภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ผู้บริหารท้องถิ่น บุคลากรทางการศึกษา บุคลากรสาธารณสุข องค์กรชุมชนหน่วยงานทั้งรัฐ และเอกชนในพื้นที่

องค์ความรู้ใหม่

ค้นพบรูปแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ใช้ Concept 3F ได้แก่ Family Free Fun เล่นอิสระ เล่นอย่างมีความสุข เล่นสนุก เล่นกับครอบครัว ประกอบด้วย 4 กิจกรรมสำคัญ ได้แก่ พัฒนา play worker กระบวนการเล่น พื้นที่เล่น และการสร้างหน่วยบริหารจัดการการเล่น



รูปภาพที่ 5.1 เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก Model

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งข้อเสนอแนะเป็น 3 ประเด็น คือ ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย และข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติ ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป รายละเอียด ดังนี้

5.2.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. กรมอนามัย สำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรมกิจการเด็กและเยาวชน และกรมการปกครอง ส่วนท้องถิ่น จัดทำข้อตกลงร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนนโยบาย เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ให้เกิดผู้อำนวยการเล่น

และพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ในระดับพื้นที่ เน้นครอบครัว ชุมชน สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ส่งเสริมการเล่นในเด็กปฐมวัย

2. กระทรวงศึกษาธิการมีแผนการพัฒนาครูและครูพี่เลี้ยง การจัดการเล่น การสอนที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลางของการพัฒนาโดยผ่านการเล่น ฝึกทักษะการคิด การวิเคราะห์ การแก้ไขปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ครูและครูพี่เลี้ยงเด็กเป็นผู้อำนวยการเล่น เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สุดในการสนับสนุนการเล่นของเด็ก ช่วยการเรียนรู้ การคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ พัฒนาทักษะการสื่อสาร และส่งเสริมความสามารถของเด็กได้อย่างเต็มศักยภาพ เป็นเนื้อหาหนึ่งในการจัดประสบการณ์ การสอนเด็กปฐมวัย

5.2.2 ข้อเสนอเชิงปฏิบัติ

1. หน่วยบริการสาธารณสุขทุกระดับ จัดระบบบริการอนามัยแม่และเด็กตามมาตรฐาน อย่างมีคุณภาพเน้น การส่งเสริมการเล่น ตามช่วงวัย ให้กับพ่อ แม่ ผู้ปกครองทุกขั้นตอนการบริการ
2. องค์การปกครองส่วนท้องถิ่นจัดทำแผนพัฒนาเด็กปฐมวัยองค์รวมที่บูรณาการการเรียนการสอน ผ่านการเล่นในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ชุมชน และครอบครัว

5.2.3 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาประสิทธิผลของการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลก ต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย
2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบระหว่างพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กับพื้นที่ที่มีการดำเนินงานปกติ ว่ามีผลต่อการพัฒนาเด็กปฐมวัยแตกต่างกันอย่างไร
3. ควรศึกษาการพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กลุ่มเด็ก ชาติพันธุ์ในประเทศไทย

บรรณานุกรม

- กรมอนามัย กระทรวงสาธารณสุข. แผนยุทธศาสตร์ การพัฒนาระบบส่งเสริมสุขภาพและอนามัยสิ่งแวดล้อมตามแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ในช่วงแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560 – 2564).
- จิตตินันท์ เดชะคุปต์ และคณะ. 2558. การเล่นเกมของเด็กในครอบครัวไทย : ลักษณะและปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการพัฒนาการเด็กในช่วงปฐมวัย. รายงานการวิจัย. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. นนทบุรี.
- จินตนา พัฒนพงศ์ และ วันวิสาห์ แก้วแข็งขัน. 2561. รายงานการศึกษาที่มีผลต่อการพัฒนาการเด็กปฐมวัยไทยครั้งที่ 6. กลุ่มสนับสนุนวิชาการและการวิจัยสำนักส่งเสริมสุขภาพ กรมอนามัย.
- นิรมล ชยุตสาหกิจ. 2524. การเล่นเกมเพื่อเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา. กรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปฐม นวลคำ. (2560). การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กจังหวัดแม่ฮ่องสอน. วารสารสุขภาพภาคประชาชน, ปีที่ 12 (ฉบับที่ 1), หน้า 36-45.
- ปิยนันท์ พูลโสภณ. 2560. การพัฒนาการเล่น เพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในศตวรรษที่ 21. สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย. คณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 32 ฉบับที่ 1. คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภกิจ. 2548. การพัฒนาพฤติกรรมกล้าแสดงออกของเด็ก. วารสารเกษมบัณฑิต. ปีที่ 6 ฉบับที่ 1 (ม.ค. – มิ.ย. 2548) หน้า 20-24.
- พรณทิพย์ ศิริวรรณบุษย์. 2530. ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. กรุงเทพฯ. พิมพ์ครั้งที่ 1.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2524. การเล่นเกมเพื่อเรียน. กรุงเทพมหานคร. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ สังกัดกรมอนามัย 2563
- วัชรินทร์ แสงสัมฤทธิ์ผล และคณะ. (2563). การส่งเสริมกิจกรรมทางกายเด็กปฐมวัยในประเทศไทย กรณีศึกษาใน 5 ภูมิภาค. วารสารศูนย์อนามัยที่ 7 ขอนแก่น, ปีที่ 12 (ฉบับที่ 2), หน้า 28-45.
- สุรลักษณ์ สุจริตพงศ์และคณะ. (2561). ตำราพัฒนาการและพฤติกรรมเด็ก เล่ม 4 (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: พี.เอ.ลีฟวิ่ง จำกัด. หน้า 44.
- สุชา จันทรเฒ. 2538. จิตวิทยาเด็ก. กรุงเทพฯ. ไทยวัฒนาพานิช. พิมพ์ครั้งที่ 2.
- สำนักงานสถิติแห่งชาติ. การจัดทำโครงการสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีในประเทศไทย พ.ศ. 2562. กลุ่มประชาสัมพันธ์ สำนักงานเลขาธิการกรม.
- สมน อมรวีวัฒน์ และคณะ 2534. การศึกษาเชิงมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถีชีวิตไทย. กรุงเทพมหานคร : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อาทิตย์ยา เสมอ่วม. 2558. พื้นที่สร้างสรรค์กับการพัฒนาเด็กในสภาวะยากลำบาก : กรณีศึกษาชุมชนวัดดวงแข กรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

Translated Thai References

- Arthitaya Semoum, (2015). Creative Space for Child Development in Hardship Condition: Case Study in Wat Duang Khae Community, Bangkok. Thesis. Thammasat University.
- Chayutsahakit, (1981). Activity which support conscience development. Bangkok Chulalongkorn University.
- Department of Health, Ministry of Public Health. (2017) Strategic plan, Development of a system to promote health and environmental health According to the National Health Development Plan During the 12 th National Economic and Social Development Plan (2017 - 2021).
- Decisions of the Comptroller General of the United States, P- 66 October 1, 198 6 – September 30, 1987
- Eiumsupasit, (197) . Behavioral development in confidence of children. Kasembandit journal year of 6, 1st edition. (Jan- Jun., 2005). P.20-24
- Johnson and others, (1987). Group theory and group skills (3rd ed.). Prentice-Hall, Inc. In D.P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), Play from birth to twelve (2nd edition). New York: Garland
- Jittnan Dechakupt et.al.,(2015) Plays in Thai children and family: The character and factor which influence elementary children's development. Research. Sukhothai Thammathirat Open University. Nonthaburi.
- Johnson, James E., Christie, James F., Yawkey, Thomas D.: (198 7) Play and Early Childhood Development First Edition Publisher: Scott Foresman & Co; First Edition, First Printing (March 1, 987)
- Lekha Piyajjariya. (1981). Play to learn. Bangkok. Chulalongkorn. University Press. National Institute of Child Health Department of Health 2020.
- Pattanapong and Kaewkhankhang. (201) Education report which influences Thai elementary school children 6th edition. Bureau of Health promotion.
- Poonsipa, (2017). Development Activity for 21st century elementary school children. Elementary department. Education faculty of Surin Rajabhat University. Journal of MCU Peace studies year of 32, first edition. Education faculty of Kasetsart University.
- Pantip, (198 7, Theory of Developmental Psychology. Chulalongkorn University Press. Bangkok. 1st edition.

- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–296.
- Rubin, K. H., Fein, G., & Vandenberg, B. Play. In E. M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology (Vol. 3)" Social development*. New York: Wiley, 1983.
- Sumon Amornwiwat et al. (1991). *Anthropological Study of Child Raising According to Thai Ways of Life*. Bangkok: Faculty of Education, Chulalongkorn University.
- Sucha Chanaim. (1995). *Child Psychology*. Bangkok. Thaiwattananpanitch. 2nd Edition. National Statistical Office. Establishing a survey of the situation of children and women in Thailand (2019, Public Relations Group, Secretariat of the Department.
- Sigmund Freud, *The International Journal of Indian Psychology* P-1 (P1):1-8 (1856-1938)
- Thitikorn Topthothai, (2018). *Play to get the story*. Ministry of Public Health and unicef For every child. Mahidol University.
- Johnson and others, (1987). *Group theory and group skills* (3rd ed.). Prentice-Hall, Inc.
- In D.P. Fromberg & D. Bergen (Eds.), *Play from birth to twelve* (2nd edition). New York: Garland.
- Sigmund Freud, *The International Journal of Indian Psychology* P -1 (P 1):1 - 8 (1856-1938)
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243–269.
- Decisions of the Comptroller General of the United States, P- 66 October 1, 1986 - September 30, 1987

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

ลงพื้นที่พัฒนาต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ณ ศูนย์พัฒนาเด็กบ้านหัวช้าง
ตำบลหัวช้าง อำเภอกุฑมพรพิสัย จังหวัดศรีสะเกษ ระหว่างวันที่ 2 - 3 มีนาคม 2563



ลงพื้นที่พัฒนาต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กวัดพุทธกาญจนนิมิต วัดวังดั่ง ตำบลวังดั่ง อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี ระหว่างวันที่ 10 - 11 มีนาคม 2563



ลงพื้นที่พัฒนาต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ณ ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาลเมืองสตูล
อำเภอเมือง จังหวัดสตูล ระหว่างวันที่ 12 – 13 มีนาคม 2563



ลงพื้นที่พัฒนาด้านแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ณ โรงเรียนอยู่เมืองแกลง เทศบาลตำบลเมืองแกลง
อำเภอแกลง จังหวัดระยอง ระหว่างวันที่ 17 – 18 มีนาคม 2563



แบบประเมินแนวทางในการดำเนินงานพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก

ชื่อสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย สังกัด จังหวัด.....

ผู้ประสานงาน ตำแหน่ง

มือถือ โทรศัพท์ e-mail

คำชี้แจง กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ☐ ในช่องว่าง ☐ ของสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยตามความเป็นจริง

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนา	มี	ไม่มี	ข้อมูล ประกอบการ พิจารณา
1. พื้นที่เล่น (Play space) - Space - Safety - Accessibility นิยาม พื้นที่เล่น สร้างสรรค์ ปลอดภัย และเปิด โอกาสให้เด็ก เข้าถึงได้ง่าย	1.1 พื้นที่เล่น (Space)			
	1.1.1 พื้นที่เล่นสร้างสรรค์ พื้นที่หรือสถานที่ ที่เด็กเล่นได้โดยอิสระเสรี มีโอกาสเลือก และมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็นตัว ของตัวเอง เป็นความสนใจและต้องการใน การเล่น เช่น พื้นที่ธรรมชาติ มุมเล่น ตาม บริบทพื้นที่			- ภาพถ่ายกิจกรรม อย่างน้อย 3 กิจกรรม - รายงานประเมิน ความพึงพอใจ ของผู้ปกครอง จากกิจกรรม การเล่นที่ระบุ ผลลัพธ์ที่ สภาพแวดล้อม และบรรยากาศ การเล่น
	1.1.2 สภาพแวดล้อมที่ดีของพื้นที่เล่น มีส่วนประกอบดังนี้ - สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กต้องกระตุ้น การเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสหรือการคิด จินตนาการ เช่น การได้ยิน การมองเห็น การได้รส การสัมผัส - กระตุ้นให้เกิดการเล่นที่สนุกเอื้อต่อ บรรยากาศแห่งความรักและความอบอุ่น			
	1.2 สถานที่ปลอดภัย (Safety) (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.3.1-1.3.5)			
	1.2.1 บริหารจัดการพื้นที่เล่นเพื่อ ความปลอดภัยอย่างเป็นระบบ - จัดทำแผนการจัดการด้านสภาพแวดล้อม			- แผนการจัดการ ด้าน สภาพแวดล้อม

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนา	มี	ไม่มี	ข้อมูล ประกอบการ พิจารณา
	เพื่อความปลอดภัยอย่างเป็นระบบ - ปฏิบัติตามแผนอย่างเป็นระบบและมีการสำรวจ ค้นหาจุดเสี่ยง เพื่อหาแนวทางป้องกัน และแก้ไขเป็นระยะอย่างต่อเนื่อง - ประเมินผลการดำเนินงานตามแผน - นำผลจากการประเมินไปพัฒนาและปรับปรุงการบริหารจัดการสภาพแวดล้อม เพื่อความปลอดภัยอย่างเป็นระบบ			เพื่อความปลอดภัยอย่างเป็นระบบ - แบบบันทึกการสำรวจค้นหาจุดเสี่ยง - บันทึกการติดตามประเมินผลการสำรวจอย่างสม่ำเสมอ - บันทึกการปรับปรุง/พัฒนาแผนและการดำเนินงาน
	1.2.2 พื้นที่เล่นอยู่ในบริเวณและสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย - พื้นที่เล่นทั้งภายใน หรือภายนอกอาคาร มีขอบเขตทางเข้า-ออกที่ชัดเจน - พื้นที่เล่นอยู่ในบริเวณที่ปลอดภัยสะอาด ไม่อยู่ใกล้แหล่งมลพิษทางอากาศ น้ำ ดิน เว้นแต่มีมาตรการที่มีประสิทธิภาพในการป้องกันอันตรายที่อาจจะเกิดขึ้น - ติดตามประเมินผลการสำรวจสม่ำเสมอ อย่างน้อย 3 เดือนและแก้ไขในส่วนที่มีโอกาสเกิดอันตรายได้มากอย่างเร่งด่วน - นำผลการประเมิน ปรับปรุง/พัฒนาระยะยาว			- แบบประเมินสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกอาคาร เพื่อความปลอดภัย - บันทึกการติดตามประเมินตามแผนอย่างสม่ำเสมอ - บันทึกการปรับปรุง/พัฒนาแผนและการดำเนินงาน
	1.3 พื้นที่เล่นเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility)			
	- พื้นที่เล่นไม่ถูกจำกัดด้วยกฎระเบียบหรือข้อ			- รายงานประเมิน

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนา	มี	ไม่มี	ข้อมูล ประกอบการ พิจารณา
	ห้ามในการเข้าถึง - มีการประชาสัมพันธ์และเชิญชวนพ่อแม่ผู้ปกครอง เรื่องเปิดโอกาสให้เด็กเข้าถึงพื้นที่เล่นได้ง่าย “เล่นได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา”			ความพึงพอใจของผู้ปกครองจากการเล่นที่ระดับด้านการเข้าถึงพื้นที่เล่น - รายงานสถิติการเข้าถึงพื้นที่เล่นของผู้ปกครองและเด็ก
2. ผู้อำนวยการเล่น (Play worker) นิยาม บุคคลที่สร้างโอกาสให้เด็กได้เล่นอิสระอย่างมีความสุข สนุกสนาน ส่งเสริมพัฒนาการ และปลอดภัย	2. play worker (ผู้อำนวยการเล่น) ได้แก่ ครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่สาธารณสุข 2.1 ผู้อำนวยการเล่นมีทักษะและวิธีการในการเล่น ตามแนวคิด “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก Model” เพื่อสร้างทักษะในศตวรรษที่ 21 ให้กับเด็ก ดังนี้ - ผู้อำนวยการเล่นช่วยเพิ่มศักยภาพใหม่ ๆ ให้กับเด็ก (Creator) - ผู้อำนวยการเล่นช่วยเติมเต็มการเรียนรู้ให้แก่เด็กอย่างต่อเนื่อง (Learner) - ผู้อำนวยการเล่นช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารการเจรจาพูดคุยกับเด็กอย่างเข้าใจ ด้วยเหตุและผล (Communication) - ผู้อำนวยการเล่นช่วยจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็ก (Facilitator) - ผู้อำนวยการเล่นส่งเสริมความสามารถของเด็กได้อย่างเต็มศักยภาพ (Developer) - ผู้อำนวยการเล่นช่วยให้เด็กทุกคนปลดปล่อยผ่อนคลายภาวะกดดันภายในด้วยตัวเอง รู้สึกปลอดภัยทางด้านจิตใจ และมี			-ผ่านการอบรมหลักสูตร การเล่นเพื่อเสริมสร้างทักษะเด็กไทยในศตวรรษที่ 21 ตามเกณฑ์ที่กำหนด

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนา	มี	ไม่มี	ข้อมูล ประกอบการ พิจารณา
	ตัวตน (Resilience) - ผู้อำนวยการเล่นช่วยให้ได้รับความปลอดภัย ระหว่างการเล่น (Safe area)			
3. กระบวนการ เล่น (Play process) นิยาม การส่งเสริม การเล่นอิสระ และครอบครัว มีส่วนร่วม	3. กระบวนการเล่น 3.1 เล่นอิสระ เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีโอกาส เลือกและมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็น ตัวของตัวเองตามความสนใจและความ ต้องการ 3.2 การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม - Home based program - ฝึกทักษะในชีวิตประจำวัน - การเล่นกับเพื่อนในเด็ก 2 ปีขึ้นไป - Positive Parenting การปรับ mind set ให้ครอบครัวได้เล่นกับลูกทุกวัน เล่นได้ทุกที่ ทุกช่วงเวลา 3.3 การเล่นที่ส่งเสริมสุขภาพทางกาย/ การเจริญเติบโต เช่น กิจกรรมทางกาย			- ผ่านการอบรม หลักสูตร การเล่น เพื่อเสริมสร้าง ทักษะเด็กไทยใน ศตวรรษที่ 21 ตามเกณฑ์ที่ กำหนด
4. หน่วยบริหาร จัดการการเล่น (Play management unit) นิยาม หน่วยที่ทำหน้าที่ บริหารจัดการดูแล	4. หน่วยบริหารจัดการการเล่น ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน ให้เกิดกระบวนการในการบริหารจัดการการเล่นให้มีความต่อเนื่อง ยั่งยืน (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5) 4.1 สร้างเครือข่ายชุมชนในการดูแลและ บริหารจัดการการเล่น (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5 ข้อ 1.5.1) 4.2 มีการสื่อสารครอบครัวและชุมชนเพื่อ สร้างความสัมพันธ์และให้ตระหนัก เห็นความสำคัญของการเล่นตามแนวคิด			ภาพถ่ายกิจกรรม เอกสาร แผ่นพับ ความรู้ต่าง ๆ บอร์ด ประชาสัมพันธ์ ความรู้และ

องค์ประกอบ	แนวทางการพัฒนา	มี	ไม่มี	ข้อมูล ประกอบการ พิจารณา
และพัฒนาระบบ การสร้างโอกาส การเล่นให้เป็นไป อย่างต่อเนื่องและ ยั่งยืน เช่น ชุมชน อบต. รพ ศอ	“เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลก” (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5 ข้อ 1.5.1) 4.3 มีการจัดกิจกรรมการเล่นที่พ่อแม่/ ผู้ปกครอง/ครอบครัวและชุมชนมีส่วนร่วม (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5 ข้อ 1.5.2) 4.4 มีการประเมินการบริหารจัดการการเล่น ในชุมชนเพื่อนำไปปรับปรุง เช่น พื้นที่เล่นใน สวนสาธารณะได้รับการดูแลและมีการใช้ ประโยชน์อย่างต่อเนื่อง (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5 ข้อ 1.5.2) 4.5 ดำเนินงานให้สถานพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็น แหล่งเรียนรู้ “เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลก” แก่ชุมชน (ม.ตัวบ่งชี้ที่ 1.5 ข้อ 1.5.3)			กิจกรรม บันทึกการประชุม

หมายเหตุ : พื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก คือ สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ที่ดำเนินการครบ 4 องค์ประกอบเป็นไปตามแนวทางการประเมิน และมีหลักฐานอ้างอิง

ภาคผนวก ข

เอกสารประกอบหลักฐานการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ

เรื่อง การพัฒนาพื้นที่ต้นแบบสร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก กรณีศึกษา : ศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น 4 แห่ง

ช่องทางที่ 1 เผยแพร่ผลงานใน “งานแถลงข่าวกิจกรรมเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” วันที่ 27 สิงหาคม 2563 ณ อาคารที่ปึงการอุทยานมิตร ชั้น 1 และสนามเด็กเล่นตามรอยพระยุคลบาท สถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ โดยกระทรวงสาธารณสุขได้ขับเคลื่อน “เด็กไทย เล่นเปลี่ยนโลก Model” ลงสู่ชุมชน และคัดเลือก 4 ภูมิภาค ตาม พรบ.การศึกษาจำนวน 4 จังหวัด ได้แก่ จังหวัดศรีสะเกษ กาญจนบุรี สตูล และจังหวัดระยอง พร้อมทั้งได้ทำการศึกษาวิจัยควบคู่กับการลงพื้นที่ เพื่อพัฒนาศูนย์พัฒนาเด็กเล็กองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น รวม 4 ภาค ให้เป็นต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก พร้อมทั้งพัฒนาศักยภาพเกี่ยวกับกระบวนการเล่นกับ เด็กปฐมวัยของพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูพี่เลี้ยง และผู้ดูแลเด็ก เพื่อให้ต้นแบบพื้นที่สร้างสรรค์เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกเกิดความยั่งยืนในชุมชน รวมทั้งได้จัดทำคู่มือผู้อำนวยการเล่น (Play worker) เพื่อใช้จัดกิจกรรม “การเล่นเปลี่ยนโลก” ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก ที่บ้านและชุมชน มีส่วนร่วมให้การเล่นมีความต่อเนื่องและยั่งยืน โดยร่วมขับเคลื่อนนโยบายเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก 4 กระทรวง ได้แก่ กระทรวงสาธารณสุข กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงมหาดไทย และกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์



1.1 ที่มา <http://www.siamcoverage.com/siamcoverage-th/64-iq-eq-ef-77-202008>



1.2 ที่มา <https://tna.mcot.net/social-521133>



1.3 ที่มา https://www.matichon.co.th/local/quality-life/news_2324951



1.4 ที่มา https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/895457?utm_source=homepage&utm_medium=internal_referral&utm_campaign=todaynews



1.5 ที่มา <https://www.thaipost.net/main/detail/75728>



1.6. ที่มา ศูนย์ข้อมูลทางสังคมกลุ่มจังหวัดภาคใต้ตอนบน สำนักงานส่งเสริมและสนับสนุนวิชาการ
<https://anyflip.com/konga/zqak/>

1.7 ที่มากระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์

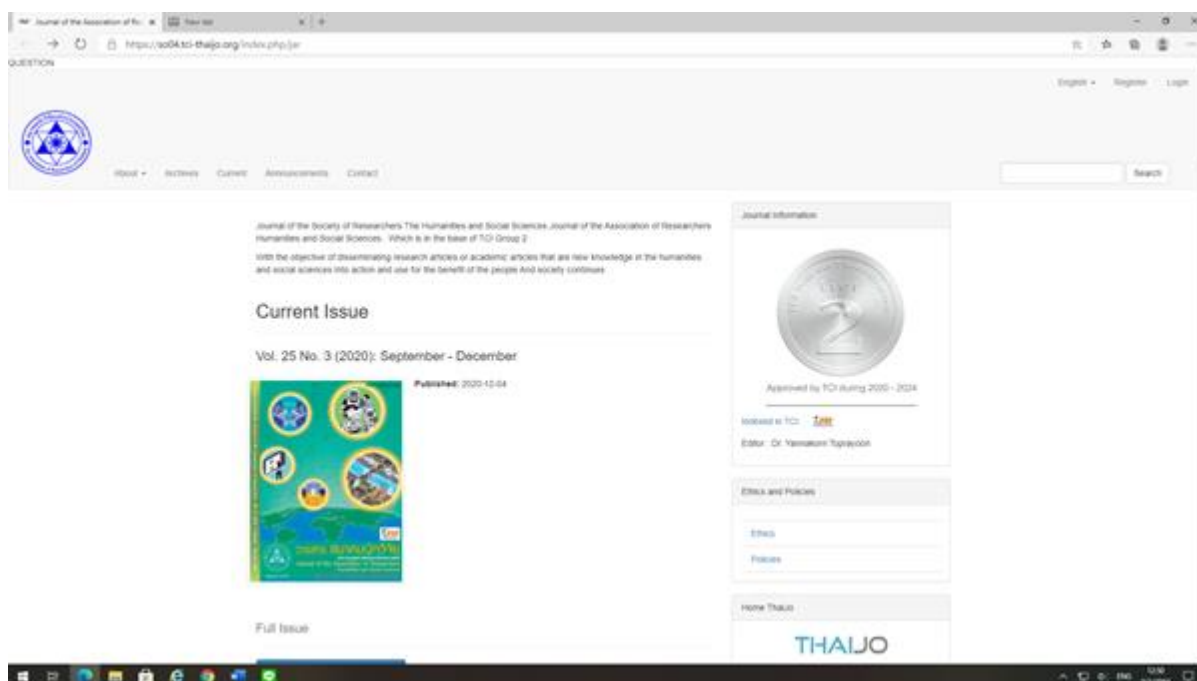
<http://ebooks.m-society.go.th>



<http://ebooks.m-society.go.th/ebooks/detail/489>



ช่องทางที่ 2 เผยแพร่ผลงานในวารสาร สมาคมนักวิจัย Journal of the Association of Researchers ปีที่ 25 ฉบับที่ 3 กันยายน – ธันวาคม 2564
 ที่มา <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/jar>



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ -สกุล	นางทับทิม ศรีวิไล
วัน เดือน ปี	1 มิถุนายน 2520
สถานที่เกิด	จังหวัดเชียงราย
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	46 ถ.ติวานนท์ ต.บางกระสอ อ.เมือง จ.นนทบุรี รหัสไปรษณีย์ 11000
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	พยาบาลวิชาชีพชำนาญการ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	กองออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ กรมอนามัย ปฏิบัติราชการกองกิจกรรมทางกายเพื่อสุขภาพ
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2544 พยาบาลศาสตรบัณฑิต พ.ศ. 2556 สาธารณสุขศาสตรมหาบัณฑิต (ส.ม)