

1.3. รายงานการวิเคราะห์สถานการณ์และปัจจัยที่มีผลต่อการดำเนินงาน (GAP Analysis)

รายงานการศึกษาเรื่องสมองหลากหลายชี้ไปในแนวทางเดียวกันว่า เด็กปฐมวัย (0-6 ปี) เป็นช่วงที่สมองมีการสร้างเซลล์ประสาทและเส้นใยสมองในอัตราเร็วที่สุด รวมถึงเป็นวัยที่สามารถปลูกฝังทักษะต่างๆ ได้ง่ายที่สุด ซึ่งหากปล่อยให้ผ่านวัยนี้ไป การพัฒนาสมองและทักษะก็จะทำได้ยากขึ้น ทั้งนี้ ในแวดวงการพัฒนามนุษย์และการศึกษา ให้ความสำคัญกับการเรียนผ่านการเล่น หรือเล่นเพื่อเรียนรู้ ซึ่งมีฐานมาจากความเข้าใจการพัฒนาสมอง โดยพบว่า การกระตุ้นสมองเด็กให้พัฒนา ต้องเกิดจาก “ความสุขและความสนุก” จากการได้เล่น ทั้งการเคลื่อนไหว ศิลปะ ดนตรี จากการสัมผัสของจริงและประสบการณ์ตรง ทำให้เกิดพัฒนาการด้านภาษา คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์ และทำให้เกิดความเชี่ยวชาญในทักษะต่างๆ ที่ได้จากการเล่น โดยมีรูปแบบการเล่น คือ การเล่นกับพ่อแม่ พี่น้อง ธรรมชาติ ต้นไม้ สัตว์ ดิน ทราย น้ำ ซึ่งเป็นกระบวนการเล่นของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ในสมัยปฐมวัย อันนำไปสู่พัฒนาการที่รอบด้าน ทั้งร่างกาย อารมณ์และจิตใจ สังคม ภาษา และสติปัญญา สะท้อนได้จากพหุปัญญา ซึ่งทั้งหมดจะทำให้เด็กเกิดทักษะการคิดเพื่อชีวิตที่สำเร็จ “Executive Function (EF)” คือ ความสามารถในการควบคุมความคิด การกระทำ และอารมณ์ โดยพัฒนาได้ตั้งแต่เป็นเด็กปฐมวัย ผ่านการทดลองทำซ้ำและเรียนรู้ในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง ในที่สุด รวมถึง “ทักษะแห่งอนาคต” หรือ “ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21” ซึ่งประกอบไปด้วย ทักษะการบริหารจัดการวางแผน ทักษะการทำงานเป็นทีม ทักษะการสื่อสาร ทักษะการแก้ปัญหาได้ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการใช้เทคโนโลยี รวมถึง

การเล่นของเด็กเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางในวงการศึกษาว่า มีคุณค่าต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กโดยเฉพาะเด็กในช่วงปฐมวัย เป็นอย่างมาก โดยทั่วไปเด็กทุกคนจะชอบเล่น เนื่องจากการเล่นเป็นการแสดงออกตามธรรมชาติที่ให้ความพอใจและความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก การเล่นจึงเปรียบเสมือนส่วนหนึ่งของชีวิตเด็ก นอกจากนี้การเล่นยังทำให้เด็กได้รู้จักใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ ความรู้สึกนึกคิดและเรียนรู้ทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ช่วยให้เด็กได้รู้จักใช้การสังเกต จดจำ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นจริงได้ เด็กที่มีประสบการณ์จากการเล่นอย่างอิสระตามความต้องการและความสนใจของตนย่อมมีพัฒนาการทุกด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์และจิตใจอย่างสมบูรณ์เป็นไปตามวัยและวุฒิภาวะของเด็กแต่ละคน ดังนั้น เด็กที่ไม่เล่นจึงสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่า เด็กอาจมีความบกพร่องอย่างใดอย่างหนึ่ง และย่อมไม่สามารถเรียนรู้หรือพัฒนาไปได้เต็มศักยภาพที่มีอยู่อย่างแท้จริง

สถานการณ์พัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี

ข้อมูลพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี ตั้งแต่ ปี 2561 – 2563 ใน 4 ช่วงอายุ (9 เดือน 18 เดือน 30 เดือนและ 42 เดือน) พบว่า

1. เด็กมีพัฒนาสมวัยในครั้งแรก มีแนวโน้มลดลง คือ ปี 2561 ร้อยละ 80.38 , ปี 2562 ร้อยละ 75 และปี 2563 ร้อยละ 73.40

2. เด็กมีพัฒนาการไม่สมวัยทั้งด้านการเคลื่อนไหว (GM) หลังได้รับการส่งเสริมกระตุ้นซ้ำ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น คือ ปี 2562 จำนวน 1,002 ราย ปี 2563 จำนวน 1,734 ราย

3. เด็กมีพัฒนาการไม่สมวัยด้านกล้ามเนื้อมัดเล็ก (FM) หลังได้รับการส่งเสริมกระตุ้นซ้ำ มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น คือ ปี 2562 จำนวน 1,582 ราย ปี 2563 จำนวน 2,514 ราย

สถานการณ์กิจกรรมทางกาย (การเล่น) ของเด็กปฐมวัย

1. ผู้ปกครอง หรือผู้เลี้ยงดูเด็ก ใช้เวลาเล่นกับเด็กน้อย โดยพบว่าใช้เวลาเล่นกับเด็กมากกว่า 30 นาที ต่อครั้ง มีเพียงร้อยละ 19.7 และใน 1 สัปดาห์เล่นกับเด็กเกิน 3 วัน มีเพียงร้อยละ 37.90 และมีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมีถึงร้อยละ 67.30 โดยมีระยะเวลาการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมากกว่า 1 ครั้งต่อวันมีถึงร้อยละ 88.1

2. เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี ร้อยละ 50.9 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องเล่นเกม

จากสถานการณ์ดังกล่าว ชี้ให้เห็นปัญหาสังคม การให้ความสำคัญของการเล่นกับลูกของพ่อ แม่ ผู้เลี้ยงดูเด็กกับสภาพสังคมสมัยปัจจุบันที่เปลี่ยนไป การใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์เลี้ยงลูก ปัญหาทางด้านการพัฒนาการในแต่ละด้านโดยเฉพาะด้านการเคลื่อนไหว สติปัญญาและภาษา รวมถึงศักยภาพด้านการเรียนรู้ของเด็กไทย ล้วนส่งผลกระทบต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยที่จะเติบโตเป็นมนุษย์ที่มีศักยภาพในอนาคตและเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการบรรลุเป้าหมายประเทศไทย 4.0 ตามยุทธศาสตร์ของประเทศ และต้องการการจัดการอย่างเร่งด่วน

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1. พัฒนารูปแบบการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยไทยให้มีพัฒนาการสมวัย มี IQ EQ EF ดีและส่วนสูงสมส่วนที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
2. เพื่อผลักดันนโยบายการเล่นเปลี่ยนโลกเป็นวาระแห่งชาติ
3. เพื่อพัฒนาศักยภาพบุคลากรภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้องด้านการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยไทยให้มี พัฒนาการสมวัย มี IQ EQ EF ดีและส่วนสูงสมส่วน ได้แก่ พัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น (play worker) และสร้างพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ให้ครอบคลุมทุกจังหวัด