

## 1.1 ข้อมูลการทบทวนและวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์พัฒนาการเด็กปฐมวัยระดับประเทศ ย้อนหลัง 3 ปี ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพและความรู้ที่นำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์

### ด้านพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี

#### 1. ข้อมูลพัฒนาการ ปี 2562

ข้อมูลเฝ้าระวังด้านพัฒนาการ ตุลาคม 2561 - พฤษภาคม 2562 รวม 4 กลุ่มอายุ (9 เดือน , 18 เดือน, 30 เดือน และ 42 เดือน) ข้อมูล ณ วันที่ 23 กรกฎาคม 2562 โดยสถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ กรมอนามัย พบว่า

- เด็กได้รับการคัดกรอง ร้อยละ 89.6
- เด็กมีพัฒนาการสมวัยครั้งแรก ร้อยละ 75
- เด็กสงสัยล่าช้า ร้อยละ 25
- เด็กได้รับการติดตามกระตุ้นพัฒนาการ ร้อยละ 92.1
- เด็กพัฒนาการไม่สมวัยหลังได้รับการส่งเสริม/กระตุ้น จำนวน 3,244 คน ได้แก่ ด้านการเคลื่อนไหว จำนวน 1,002 คน , ด้านกล้ามเนื้อเล็ก จำนวน 1,582 คน , การเข้าใจภาษา จำนวน 1,683 คน , การใช้ภาษา จำนวน 1,974 คน และการช่วยเหลือตนเอง จำนวน 1,084 คน ตามลำดับ
- เด็กมีพัฒนาการสมวัยรวม ร้อยละ 97.5

#### 2. ข้อมูลพัฒนาการ ปี 2563

ข้อมูลพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี ตุลาคม 2562 - กันยายน 2563 รวม 5 กลุ่มอายุ (9 เดือน ,18 เดือน ,30 เดือน ,42 เดือน และ 60 เดือน) ข้อมูล ณ วันที่ 16 พฤศจิกายน 2563 โดยสถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ กรมอนามัย พบว่า

- เด็กได้รับการคัดกรอง ร้อยละ 90.1
- เด็กมีพัฒนาการสมวัยครั้งแรก ร้อยละ 73.4
- เด็กสงสัยล่าช้า ร้อยละ 26.6
- เด็กพัฒนาการไม่สมวัยหลังได้รับการส่งเสริม/กระตุ้น จำนวน 5,218 คน ได้แก่ ด้านการเคลื่อนไหว จำนวน 1,734 คน , ด้านกล้ามเนื้อเล็ก จำนวน 2,514 คน , การเข้าใจภาษา จำนวน 2,958 คน , การใช้ภาษา จำนวน 3,504 คน และการช่วยเหลือตนเอง จำนวน 1,898 คนตามลำดับ
- เด็กได้รับการติดตามกระตุ้นพัฒนาการ ร้อยละ 93.0
- เด็กมีพัฒนาการสมวัยรวม ร้อยละ 88.0

#### 3. ข้อมูลพัฒนาการ ปี 2564

ข้อมูลพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี ตุลาคม 2563 - มกราคม 2564 รวม 5 กลุ่มอายุ (9 เดือน ,18 เดือน ,30 เดือน ,42 เดือน และ 60 เดือน) ข้อมูล ณ วันที่ 19 มีนาคม 2564 โดยสถาบันพัฒนาอานามัยเด็กแห่งชาติ กรมอนามัย พบว่า

- เด็กได้รับการคัดกรอง ร้อยละ 90.8
- เด็กสงสัยล่าช้า ร้อยละ 28.3

- เด็กพัฒนาการไม่สมวัยหลังได้รับการส่งเสริม/กระตุ้น จำนวน 1,541 คน ได้แก่ ด้านการเคลื่อนไหว จำนวน 457 คน , ด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กและสติปัญญา จำนวน 725 คน , การเข้าใจภาษา จำนวน 920 คน , การใช้ภาษา จำนวน 1,092 คน และการช่วยเหลือตนเอง จำนวน 591 คนตามลำดับ

- เด็กได้รับการติดตามกระตุ้นพัฒนาการ ร้อยละ 92.0

- เด็กมีพัฒนาการสมวัยรวม ร้อยละ 88.0

ข้อมูลพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี ตุลาคม 2563 – สิงหาคม 2564 รวม 5 กลุ่มอายุ (9 เดือน ,18 เดือน ,30 เดือน ,42 เดือน และ 60 เดือน) ข้อมูล ณ วันที่ 20 ตุลาคม 2564 โดยสถาบันพัฒนาอนามัยเด็กแห่งชาติ กรมอนามัย พบว่า

- เด็กได้รับการคัดกรอง ร้อยละ 86.7

- เด็กมีพัฒนาการสมวัยรวม ร้อยละ 84.5

#### 4. ข้อมูลพัฒนาการ ปี 2565

ข้อมูลพัฒนาการเด็กปฐมวัย ไตรมาสที่ 1 จาก HDC กระทรวงสาธารณสุข ณ วันที่ 1 มีนาคม 2565 พบว่า

- เด็กอายุ 0 – 5 ปี ได้รับการคัดกรองพัฒนาการ ร้อยละ 79.10

- เด็กอายุ 0 – 5 ปี ที่ได้รับการคัดกรองพบสงสัยล่าช้า ร้อยละ 25.5

- เด็กอายุ 0 – 5 ปี ที่พบสงสัยล่าช้าได้รับการติดตาม ร้อยละ 86.3

ข้อมูลการตรวจคัดกรองเด็กอายุ 0 – 5 ปี พบสมวัยครั้งแรก ร้อยละ 58.97 และได้รับการกระตุ้น กลับมาตรวจคัดกรองพบสมวัย ร้อยละ 99.29

#### ด้านกิจกรรมทางกาย (การเล่น)

1. รายงานการศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อพัฒนาการเด็กปฐมวัยไทยครั้งที่ 6 พ.ศ. 2560 กลุ่มสนับสนุนวิชาการและการวิจัย สำนักส่งเสริมสุขภาพ กรมอนามัย พบว่า

- ผู้ปกครอง หรือผู้เลี้ยงดูเด็ก ใช้เวลาเล่นกับเด็กน้อย โดยพบว่าใช้เวลาเล่นกับเด็กมากกว่า 30 นาทีต่อครั้ง มีเพียงร้อยละ 19.7 และใน 1 สัปดาห์เล่นกับเด็กเกิน 3 วัน มีเพียงร้อยละ 37.90

- พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือผู้เลี้ยงดูเด็กมีการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมีถึงร้อยละ 67.30 โดยมีระยะเวลาการใช้สื่ออิเล็กทรอนิกส์ในการเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ กับเด็กมากกว่า 1 ครั้งต่อวันมีถึงร้อยละ 88.1

2. สสำรวจสถานการณ์เด็กและสตรีของประเทศไทย พ.ศ. 2558-2559 ของสำนักงานสถิติแห่งชาติ พบว่า ร้อยละ 50.9 ของเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี ที่เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องเล่นเกม

## รายงานการวิเคราะห์และเปรียบเทียบสถานการณ์พัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี

จากข้อมูลพัฒนาการเด็ก 0 – 5 ปี ตั้งแต่ ปี 2562 – 2565 ใน 4 ช่วงอายุ (9 เดือน 18 เดือน 30 เดือน และ 42 เดือน) พบว่า

1. เด็กมีพัฒนาสมวัยครั้งแรก มีแนวโน้มลดลง คือ ปี 2562 ร้อยละ 74.4 , ปี 2563 ร้อยละ 73.4 , ปี 2564 ร้อยละ 72.2 และปี 2565 ร้อยละ 58.97
2. ในปี 2564 – 2565 ตรวจคัดกรองพัฒนาการ พบ เด็กมีพัฒนาการสงสัยล่าช้าแนวโน้มลดลงเล็กน้อย คือ ปี 2564 สงสัยล่าช้า ร้อยละ 27.3 และปี 2565 สงสัยล่าช้า ร้อยละ 25.5

## ผลการดำเนินงานโครงการขับเคลื่อนเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก ประจำปี 2565 ไตรมาสที่ 1-2

- จำนวนบุคลากรหน่วยงานเครือข่ายที่เกี่ยวข้องเข้ารับการอบรมพัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น (Play worker) จำนวน 13,810 คน
- จำนวนพื้นที่ต้นแบบเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก จำนวน 787 แห่ง

## ปัญหาอุปสรรค

1. ปัจจุบันผลการดำเนินงาน มีผู้อำนวยการเล่น (Play worker) จำนวน 13,810 คน ซึ่งเมื่อเทียบกับจำนวนครูและบุคลากรทางการศึกษาในสถานพัฒนาเด็กปฐมวัยทั่วประเทศแล้ว (154,794 คน) ยังเป็นสัดส่วนที่น้อย
2. การแพร่ระบาดของโรค Covid 19 ส่งผลต่อการเข้าถึงบริการของเด็กลดลง
3. การขับเคลื่อนนโยบายการส่งเสริมพัฒนาการเด็กโดย 4 กระทรวงหลัก ยังเป็นการบูรณาการระดับนโยบาย ระดับการ ปฏิบัติ ยังทำงานแยกส่วน
4. ระบบข้อมูล การลงบันทึก การบันทึกข้อมูลไม่ถูกต้องและไม่ทันเวลา ทำให้ข้อมูลไม่ครบถ้วน การประมวลผลไม่ ถูกต้อง ในกลุ่มเด็กติดตาม 30 วัน การเชื่อมโยงงานข้อมูลการส่งต่อเด็กที่มีพัฒนาการล่าช้า ให้ได้รับการกระตุ้นพัฒนาการตามเวลาที่กำหนด ทั้งภายในภาครัฐและเอกชน
5. สถานการณ์โควิด 19 ที่ยังมีผู้ติดเชื้อและแพร่ระบาดอยู่เป็นจำนวนมากและมีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้น ณ ปัจจุบัน ทำให้สถานพัฒนาเด็กปฐมวัยปิดทำการเรียนการสอน ปรับไปเป็นรูปแบบการเรียนออนไลน์แทน ทำให้เด็กต้องอยู่กับมือถือ และโทรทัศน์มากขึ้น
6. ด้านบุคลากร การเปลี่ยนผู้รับผิดชอบงาน ไม่สามารถจัดประชุมพัฒนาศักยภาพเจ้าหน้าที่ได้ และบุคลากรต้องช่วย ปฏิบัติงานด้านควบคุมป้องกันโรค ส่วนการใช้ DSPM ในพ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูหลักยังน้อย การเก็บข้อมูลไม่เป็นระบบแนวทางเดียวกัน และขาดความรู้ในการส่งเสริมพัฒนาการเด็ก

## ปัจจัยความสำเร็จ

- ขับเคลื่อนการพัฒนาทักษะผู้อำนวยการเล่น (Play worker) ด้วยระบบการเรียนออนไลน์ Mooc Anamai ซึ่งเป็นระบบที่ง่ายและลดงบประมาณในการจัดอบรมแบบปกติ (Onsite)
- บูรณาขับเคลื่อนเด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลกไปพร้อมกับการพัฒนายกระดับมาตรฐานสถานพัฒนาเด็กปฐมวัย ด้านสุขภาพ (4D)

ข้อมูลความรู้/บทความวิชาการ ที่สนับสนุนความสำเร็จของการดำเนินงานส่งเสริมสุขภาพเด็ก  
ปฐมวัย โดยครอบคลุมประเด็นพัฒนาการเด็ก ในด้านกิจกรรมทางกาย (การเล่น)

ข้อมูลความรู้/บทความวิชาการ ที่สนับสนุน ดังนี้

การเล่น หมายถึง พฤติกรรม หรือกระบวนการที่ริเริ่ม ควบคุม หรือจัดโครงสร้างโดยเด็ก ๆ เอง การเล่นเกิดขึ้นเมื่อไรหรือที่ไหนก็ได้ ตามแต่โอกาสจะอำนวย การเล่นนั้นไม่ใช่สิ่งที่ถูกบังคับ เกิดขึ้นด้วยแรงผลักดัน ภายในตัวเด็กอย่างอิสระอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน นำไปสู่การเรียนรู้ที่ดี ในทุกเรื่อง และเป็นพื้นฐานของการดำเนินชีวิตวัยเด็ก ทำให้มีสุขภาพกาย สุขภาพจิตที่ดี เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิด เข้าใจสิ่งแวดล้อมที่สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว อยู่ร่วมกับสังคมได้อย่างมีความสุข ซึ่งเรียกว่า การเกิดสุขภาวะการเล่น มุสธนิธิเพื่อพัฒนาเด็ก (มพด.) พูดถึง “การเล่น” คือ ธรรมชาติและความต้องการของเด็ก การเล่น ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน นำไปสู่การเรียนรู้ที่เต็มใจเป็นเรื่องของสมอง แล้วส่งผลสู่พัฒนาการ รอบด้าน อย่างอิสระ”

**เล่นเปลี่ยนโลก** คือ กระบวนการส่งเสริมการเล่นของเด็กไทย ทั้งในบ้าน โรงเรียน และพื้นที่สาธารณะ โดยผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ ด้วยความสนุกสนาน มีความสุข คอยสนับสนุนการเล่นใกล้ๆ หรือเล่นร่วมกับเด็ก มีการจัดพื้นที่เล่น ลานเล่น ที่เอื้อให้เด็กได้เล่นอย่างปลอดภัย พร้อมทั้งเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เด็กได้เล่นร่วมกับเพื่อน ๆ ในชุมชน มีการจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เอื้อให้เด็กและครอบครัวได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัว โดยอาศัยความร่วมมือของภาคีเครือข่ายที่เกี่ยวข้อง นำไปสู่การพัฒนาการรอบด้าน

**เล่นเปลี่ยนโลกสำคัญอย่างไร** เพียงแค่ผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ เพราะ“หน้าที่ของเด็กคือการเล่น” เมื่อเด็กได้เล่นอิสระ เด็กจะเกิดความสุขสนุกสนาน มีความสุข ถือเป็นโอกาส แห่งการเรียนรู้และเสริมสร้างพัฒนาการในทุกด้าน ซึ่งกว่าจะเห็นผลต่อเมื่อเด็ก ๆ เหล่านี้เติบโตเป็นผู้ใหญ่แล้ว จะมีคุณค่าต่อโลกเราแน่นอน

**แนวคิดการขับเคลื่อน “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก Model”** การเล่นรูปแบบใหม่ที่พัฒนาขึ้นโดยใช้ concept 3F ซึ่งประกอบด้วย

**Family** คือ การเล่นกับครอบครัว/ เพื่อน พ่อแม่ ผู้เลี้ยงดูเด็ก ที่มีทักษะ/ สร้างแรงจูงใจในการเล่น

**Free** คือ การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระตามความต้องการอยากจะทำ โดยไม่มีมุมเล่น ลานเล่นสนามเด็กเล่นที่บ้าน โรงเรียน ชุมชน ให้เด็ก “เล่นที่ไหนก็ได้ขอให้ปลอดภัย”

**Fun** คือ การเล่นให้สุข สนุก โดยมีกิจกรรม/ สื่อของเล่นหลากหลาย หาง่าย ไม่ซับซ้อน เป็นไปตามวัย เน้นธรรมชาติ

Concept 3F มีองค์ประกอบสำคัญ 4 องค์ประกอบที่จะทำให้เกิดต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” ดังต่อไปนี้

**1. ผู้อำนวยการเล่น (play worker)** คือ ผู้ที่สนับสนุนการเล่นของเด็ก โดยยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง ดูแลเด็กเล่น และเล่นสนุกสนานไปกับเด็กในบางครั้ง ผู้อำนวยการเล่นของเด็กให้เกิดความสุข สนุกสนาน และความปลอดภัย มีส่วนช่วยในการพัฒนาศักยภาพ ทักษะชีวิตต่าง ๆ ทั้งร่างกาย จิตใจ ความคิดที่เป็นพื้นฐานต่อการใช้ชีวิตในอนาคตของเด็ก ให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ช่วยเสริมสร้างคุณค่า ความภาคภูมิใจในตนเอง และเกิด self esteem โดยครูผู้ดูแลเด็ก พ่อแม่ ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่สาธารณสุข จะมีบทบาท

ในการสร้าง SOFT SKILL ให้กับเด็ก ดังนี้

- 1.1 ผู้อำนวยการเล่นช่วยเพิ่มการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้กับเด็ก (Creator)
- 1.2 ผู้อำนวยการเล่นช่วยจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมบรรยากาศการเรียนรู้ของเด็ก (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. พื้นที่เล่น (play space)

- 2.1 พื้นที่เล่นสร้างสรรค์ตามบริบทพื้นที่ สภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กต้องกระตุ้นการเรียนรู้ บรรยากาศในการเล่น มีความรักและความอบอุ่น
- 2.2 สถานที่ปลอดภัย (Safety)
- 2.3 พื้นที่เล่นเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility) ไม่ถูกจำกัดด้วยกฎระเบียบหรือข้อห้ามในการเข้าถึง “เล่นได้ทุกที่ทุกช่วงเวลา”

## 3. กระบวนการเล่น (play process)

- 3.1 การเล่นอิสระ เด็กเป็นผู้นำการเล่น มีโอกาสเลือกและมีความยืดหยุ่น เด็กได้เล่นอย่างเป็นตัวของตัวเอง
- 3.2 การเล่นที่ครอบครัวมีส่วนร่วม ภายใต้แนวคิด Home-based program และ Positive parenting
- 3.3 การเล่นด้วยกิจกรรมทางกาย การเล่นที่ส่งเสริมสุขภาพทางกาย/การเจริญเติบโต เช่น การคลาน ยืน เดิน วิ่ง กระโดด ขว้าง ปีนป่าย ว่ายน้ำ เดินขึ้นที่สูง ขึ้น-ลงบันได วิ่งเปี้ยว วิ่งเก็บของ เป็นต้น

**4. หน่วยบริหารจัดการการเล่น (play management unit) ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของครอบครัวและชุมชน** เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้เกิดความต่อเนื่องและยั่งยืน โดยความสำเร็จของการเป็น ต้นแบบ “เด็กไทยเล่นเปลี่ยนโลก” เกิดจากความร่วมมือกัน 3 องค์ประกอบ ได้แก่

- 4.1 บ้าน/ครอบครัว
- 4.2 สถานพัฒนาเด็กปฐมวัย/หน่วยบริการสาธารณสุข
- 4.3 องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และชุมชน

#### การเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการตามช่วงวัย

เด็กกับการเล่นเป็นสิ่งที่คู่กันและการเล่นก็เป็นสิ่งสำคัญจำเป็นในชีวิตเด็ก เนื่องจากการเล่นเป็นโอกาสที่ทำให้เด็กได้สัมผัสบรรยากาศของการเรียนรู้ที่สนุกและมีความสุข ก่อนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และเป็นแรงจูงใจที่ทำให้เด็กรู้จักฝึกฝนตนเอง ดังนั้นการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัยหรือพัฒนาการของเด็กย่อมจะส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ที่สำคัญคือพ่อแม่ต้องมีส่วนร่วมในการเล่นกับลูก ซึ่งนอกจากจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการแล้ว ยังส่งเสริมเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัวอีกด้วย โดยการเล่นจะช่วยเสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่เด็ก ดังนี้

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกาย การเคลื่อนไหวขณะเล่นจะทำให้กล้ามเนื้อทำงานประสานกันได้ดี ส่งผลให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อ
2. ด้านจิตใจและอารมณ์การเล่นจะช่วยสร้างจิตใจที่ดีและปรับอารมณ์ของเด็กได้ เด็กจะได้รู้จักการแก้ปัญหา คลายความเครียด วิตกกังวล
3. ด้านสติปัญญา การเล่นสอนให้เด็กได้มีโอกาสคิด แสดงความเป็นตัวของตัวเอง มีความคิดริเริ่ม และเสริมพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง รวมทั้งส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ รู้จักยืดหยุ่น สิ่งเหล่านี้จะเป็นพื้นฐาน ในการพัฒนาให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีศักยภาพต่อไป
4. ด้านสังคมและศีลธรรม รู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย เป็นทักษะทางสังคมที่สำคัญที่ได้จากการเล่น เด็กจะได้ ฝึกเมื่อได้เล่นกับเด็กคนอื่น ๆ เด็กจะเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะแบ่งปัน ถ้อยทีถ้อยอาศัย รู้จักการรอคอย เรียนรู้ที่จะปรับตัวเพื่อให้อยู่ในกลุ่มเพื่อนได้อย่างมีความสุข

ซึ่งเด็กแต่ละวัยก็จะมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกันตามช่วงวัย ดังนี้

1. ช่วงอายุ 0-1 ปี เด็กจะสนุกกับการดูเด็กอื่นเล่น และเด็กวัยนี้ก็จะมีการเล่นที่เป็นการตอบสนอง ระบบประสาทสัมผัสแบบตรงไปตรงมา เช่น เด็กชอบเล่นจิกจี้ สนใจของเล่นที่มีสีสัน ของเล่นที่เคาะแล้วเกิดเสียงดัง เป็นต้น เด็กจะสนใจการเล่นในแต่ละครั้งไม่เกิน 3-5 นาที
2. ช่วงอายุ 1-2 ปี เด็กมักชอบเล่นคนเดียว ชอบที่จะมีโลกของตนเองในช่วงสั้น ๆ ไม่ค่อยสนใจและไม่ค่อยร่วมเล่นกับคนอื่น โดยเด็กจะมีความสนใจในการเล่นประมาณ 5-7 นาที ในแต่ละกิจกรรม
3. ช่วงอายุ 2-3 ปี เด็กจะมีลักษณะการเล่นเป็นแบบคู่ขนาน คือต่างคนต่างเล่น เด็กจะเล่นของเล่น เหมือนกัน ด้วยวิธีเล่นที่คล้าย ๆ กัน ชอบดูเพื่อนข้าง ๆ เล่น และเล่นเป็นพัก ๆ ส่วนใหญ่จะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองทำ จนอายุ 5 ปี ถึงจะสนใจผลงานของตนเอง
4. ช่วงอายุ 4-5 ปี เด็กจะเริ่มเล่นกับเพื่อนแบบมีความสัมพันธ์เบื้องต้น คือเล่นกับคนอื่นแต่เป็นไปในแนวทางที่ตนเองต้องการ มีส่วนร่วมกับกิจกรรมบางส่วนแต่ไม่แบ่งหน้าที่กันชัดเจน เช่น วิ่งไล่จับกันไปมา เป็นต้น เริ่มมีการเล่นสมมติที่เกี่ยวข้องกับคนรอบตัว เช่น เล่นสมมติเรื่องครอบครัว เล่นขายของ เป็นต้น เด็กจะมีช่วงเวลาการเล่นประมาณ 10-15 นาที

5. ช่วงอายุ 5-8 ปี เด็กจะเล่นอย่างมีปฏิสัมพันธ์ เล่นแบบรวมกันเป็นกลุ่ม และแบ่งบทบาทหน้าที่กันชัดเจนในการเล่น เช่น เล่นซ่อนหา เล่นต๊อจ๊อบ เป็นต้น

### การเล่นอิสระ คืออะไร

การเล่นของเด็กเกิดมาจากแรงผลักดันภายใน จะผลักดันจากภายในที่เด็ก ๆ ทุกคนต้องถูกระบายออก เด็กที่ไม่ได้เล่นจะเกิดการเรียนรู้ช้า วิธีการของเด็กคือการเล่นอิสระ การเล่นคือการเรียนรู้ การเล่นคือเรียน เรียนคือเล่น การเล่นคืองานของเด็ก

### การเล่นที่ช่วยส่งเสริม EF (Executive Functions)

ในช่วงวัย 2-6 ปี เป็นช่วงเวลาทองของชีวิตในการพัฒนาทักษะทางสมองด้านการจัดการ กระบวนการคิด ซึ่งเป็นส่วนที่มีอิทธิพลต่อความสำเร็จในชีวิต ซึ่งเราสามารถช่วยพัฒนา EF (Executive Functions) ของเด็กผ่านการเล่นได้ ตัวอย่างเช่น

การเล่นดิน เล่นทราย : การเล่นกองทรายกับน้ำเป็นการเล่นที่มีเสรีภาพ ปล่อยให้เขาเล่นอย่างอิสระ อย่ไปช่วยหรือออกความคิดเห็น ปล่อยให้เขาเลอะเทอะเปรอะเปื้อนตามสบาย ความเป็นอิสระประกอบกับวัสดุที่ไม่มีขอบเขต เช่น ทรายและน้ำ จะช่วยให้เขาคิดสร้างสรรค์ได้ ความคิดสร้างสรรค์ในเด็กเล็กเรียกว่า Initiative จะทำให้เซลล์ประสาทในสมองยึดแขนงประสาทออกไปแตะและเชื่อมต่อกับเซลล์ประสาทตัวอื่น ๆ เกิดเป็นเครือข่ายใยประสาทนับล้านล้านตัว นี่คือนิ่วกระตุ่นและเตรียมความพร้อมสมองที่ดี และราคาถูกที่สุด

ปั้นดินน้ำมัน : งานปั้น สามารถสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้อย่างไม่รู้จบ ช่วยฝึกและเสริมพัฒนาการในด้าน “มิติสัมพันธ์” และกล้ามเนื้อมือให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี เช่น มีการหยิบจับได้คล่อง เขียนหนังสือได้ดีขึ้น นอกจากนี้ การปั้นยังอาศัยทักษะการทำงานประสานกันของมือและตา และเราสามารถเริ่มสร้าง Working Memory ให้กับเด็ก ได้โดยการปั้นรูปทรงต่าง ๆ จากประสบการณ์ชีวิตของเด็กที่ผ่านมา เช่น การปั้นรูปสัตว์, ผักผลไม้ ที่เด็กรู้จัก เป็นต้น

เล่นบทบาทสมมุติ : การเล่นบทบาทสมมุติ ช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ในการเล่น เด็กต้องตั้งประสบการณ์เดิมเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ ทั้งเรื่องท่าทาง การพูด การแต่งกาย เด็กต้องยืดหยุ่นทางความคิด และยังคงไตร่ตรองเสมอว่ากำลังสวมบทบาทเป็นตัวละครนั้นอยู่ ช่วยให้เด็กได้พัฒนาภาษาและสร้างทักษะการเข้าสังคม เราอาจเป็นกองหนุน ให้เด็กเล่นสนุกได้มากขึ้น โดยหาของธรรมดาๆ ให้ลูกเล่น เช่น ไม้กวาด ที่โกยผง ถ้วยชาม หม้อ กระทะ เสื้อผ้า เป็นต้น ซึ่งของเล่นเหล่านี้จะช่วยให้เด็กพลิกบทบาทไปได้เรื่อย ๆ

เล่นในสนามอย่างอิสระ : บางครั้งการปล่อยให้เด็กได้เลือกเล่น กำหนดรูปแบบและสิ่งที่จะเล่นด้วยตัวเอง มีอิสระในการเล่น โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้กำหนดกฎ กติกา ในการเล่น ช่วยฝึกความเป็นผู้นำและรู้จักรักษากฎเกณฑ์ ถือเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นมากต่อการพัฒนาทักษะ EF ให้กับเด็ก

ปีนป่าย : การเล่นปีนป่าย เด็กจะได้ใช้ทั้งกล้ามเนื้อมัดเล็กและกล้ามเนื้อมัดใหญ่ การทำงานร่วมกันของร่างกาย ทั้งตาหู ฟัง และเคลื่อนไหว ยิ่งมีการใช้ประสาทสัมผัสพร้อมกันมากเท่าไร ยิ่งไปกระตุ้นให้สมองส่วนหน้าทำงานมากขึ้นเท่านั้น