

รายวิชา การจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

(เอกสารฉบับนี้สรุปจากเอกสารประกอบการสอนและบทความวิชาการ)

ส่วนที่ 1 ความหมาย ลักษณะ และความสำคัญของการเล่น

1.1 ความหมายของการเล่น

การเล่น (Play) หมายถึง กิจกรรมที่เด็กกระทำด้วยความสมัครใจ เกิดจากแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) และความสนใจของเด็กเอง โดยมีเป้าหมายสำคัญเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน การสำรวจ และการค้นพบสิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยไม่ได้มุ่งหวังผลตอบแทนจากภายนอก การเล่นจึงไม่ใช่เพียงช่วงเวลาพักผ่อนหรือกิจกรรมเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ถือเป็น **กระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็กปฐมวัย** ที่เปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง การทดลอง การสำรวจ การเลียนแบบ การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการสร้างความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง

ในระหว่างการเล่น เด็กสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์เดิมกับสิ่งที่พบใหม่ และค่อย ๆ พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับตนเอง บุคคลรอบข้าง สิ่งแวดล้อม และความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การเล่นจึงมีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเด็กอย่างเป็นองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา ภาษา อารมณ์ และสังคม เช่น การเล่นต่อบล็อกช่วยให้เด็กได้ฝึกการวางแผน การแก้ปัญหา และการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ขณะที่การเล่นบทบาทสมมติช่วยส่งเสริมจินตนาการ การใช้ภาษา การเข้าใจบทบาททางสังคม และการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ลักษณะสำคัญของการเล่น คือ เด็กเป็นผู้เลือกและริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเอง มีอิสระในการตัดสินใจว่าจะเล่นอะไร เล่นอย่างไร และเล่นร่วมกับใคร เด็กรู้สึกสนุก มีความสุข และมีส่วนร่วมในกิจกรรมอย่างเต็มที่ การเล่นยังเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง ได้ลองผิดลองถูก สำรวจ ทดลอง และค้นพบคำตอบด้วยตนเอง รวมทั้งได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระ ซึ่งทักษะและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากการเล่นจะกลายเป็นพื้นฐานสำคัญของการเรียนรู้ในอนาคต

ดังนั้น เมื่อครูสังเกตเด็กขณะเล่น จึงไม่ควรมองเพียงว่าเด็กกำลัง “ทำอะไร” แต่ควรพิจารณาให้ลึกซึ้งไปว่าเด็กกำลัง “**เรียนรู้อะไร**” จากกิจกรรมนั้น เด็กกำลังใช้หรือพัฒนาทักษะด้านใด มีวิธีคิดและแก้ปัญหาอย่างไร สื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในลักษณะใด ตลอดจนมีพัฒนาการด้านใดเกิดขึ้นจากการเล่น ข้อมูลจากการสังเกตเหล่านี้จะช่วยให้ครูสามารถวางแผนจัดกิจกรรม สื่อ และสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถ และพัฒนาการของเด็กแต่ละคนได้อย่างมีประสิทธิภาพ.

1.2 การเล่นกับพัฒนาการแบบองค์รวม

การเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยอย่างรอบด้าน เนื่องจากขณะเล่น เด็กไม่ได้พัฒนาเพียงทักษะด้านใดด้านหนึ่ง แต่พัฒนาหลายด้านไปพร้อมกันอย่างเชื่อมโยง ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา ภาษา อารมณ์ และสังคม ดังนี้

1. ด้านร่างกาย

การเล่นช่วยให้เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายอย่างหลากหลาย เช่น การวิ่ง กระโดด ปีนป่าย ขว้างปา ซึ่งช่วย

พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ ความแข็งแรง ความคล่องตัว และการทรงตัว ขณะเดียวกัน กิจกรรมอย่างการวาดภาพ ปั้นดินน้ำมัน ร้อยลูกปัด หรือตัดกระดาษ ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการช่วยเหลือตนเองและการเรียนรู้ในชีวิตประจำวัน

2. ด้านสติปัญญา

ระหว่างการเล่น เด็กมีโอกาใช้กระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง ทั้งการสังเกต เปรียบเทียบ ทดลอง ตั้งสมมติฐาน แก้ปัญหา และตัดสินใจด้วยตนเอง โดยเฉพาะการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ลองผิดลองถูก จะช่วยส่งเสริมการคิดอย่างมีเหตุผล ความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์จริง

3. ด้านภาษา

การเล่นเป็นบริบทที่ช่วยให้เด็กใช้ภาษาได้อย่างเป็นธรรมชาติ เด็กได้ฝึกการฟัง การพูด การตั้งคำถาม การสนทนา การบรรยาย และการเล่าเรื่อง รวมถึงการเจรจาต่อรองกับเพื่อนในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้เด็กมีโอกาเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ เข้าใจความหมายของภาษาในบริบท และสามารถสื่อสารความคิด ความต้องการ และความรู้สึกของตนเองได้ดีขึ้น

4. ด้านอารมณ์

การเล่นช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และแสดงออกทางอารมณ์อย่างเหมาะสม เด็กสามารถสร้างความมั่นใจในตนเองจากการทำกิจกรรมสำเร็จ ฝึกการรอคอย การยอมรับความผิดหวัง การควบคุมอารมณ์ และการปรับตัวเมื่อสถานการณ์ไม่เป็นไปตามที่ต้องการ นอกจากนี้ การเล่นยังช่วยสร้างความสุข ความผ่อนคลาย และลดความวิตกกังวลของเด็กได้

5. ด้านสังคม

การเล่นร่วมกับผู้อื่นเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม เช่น การแบ่งปัน การผลัดกันเล่น การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การรับบทบาท การปฏิบัติตามกติกา การทำงานร่วมกัน และการเจรจาต่อรองเมื่อเกิดความขัดแย้ง ประสบการณ์เหล่านี้ช่วยให้เด็กเข้าใจทั้งตนเองและผู้อื่น พร้อมทั้งพัฒนาทักษะในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับคนรอบข้าง

โดยสรุป การเล่นเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้พัฒนาการทั้ง 5 ด้านเกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กัน เด็กจึงควรได้รับโอกาสในการเล่นที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถ เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างสมดุลและเป็นองค์รวม.

- การเล่นต้องมีความสมัครใจและแรงจูงใจจากภายใน
- กระบวนการเล่นสำคัญกว่าผลงานที่สวยงามหรือถูกต้องตามแบบ
- การเล่นที่มีคุณภาพพัฒนาเด็กหลายด้านพร้อมกัน ไม่ได้แยกพัฒนาการออกจากกัน

ส่วนที่ 2 ทฤษฎีสำคัญที่อธิบายการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก

2.1 Jean Piaget: เด็กเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง

Jean Piaget อธิบายว่าเด็กเป็น **ผู้เรียนที่มีบทบาทอย่างกระตือรือร้น (Active Learner)** โดยเด็กสร้างความรู้และความเข้าใจขึ้นจากการลงมือปฏิบัติ การสำรวจ การทดลอง และการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมรอบตัว การเรียนรู้จึงไม่ได้เกิดจากการรับข้อมูลจากผู้ใหญ่เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากการที่เด็กนำประสบการณ์ใหม่มา

เชื่อมโยงกับความรู้เดิมของตนเอง แนวคิดสำคัญของ Piaget ประกอบด้วยกระบวนการ **Assimilation** และ **Accommodation** โดย Assimilation หมายถึง การนำข้อมูลหรือประสบการณ์ใหม่ไปเชื่อมโยงกับโครงสร้างความคิดเดิมที่เด็กมีอยู่แล้ว ส่วน Accommodation หมายถึง การปรับหรือเปลี่ยนแปลงโครงสร้างความคิดเดิม เมื่อประสบการณ์ใหม่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยความรู้เดิม ทั้งสองกระบวนการช่วยให้เด็กค่อย ๆ พัฒนาความรู้และสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกรอบตัวได้ซับซ้อนมากขึ้น

เมื่อนำแนวคิดของ Piaget มาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมการเล่น ครูควรจัดสภาพแวดล้อมและเตรียมวัสดุที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ **สัมผัส ทดลอง สำรวจ และค้นพบด้วยตนเอง** มากกว่าการบอกคำตอบโดยตรง เช่น การต่อบล็อกช่วยให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับรูปร่าง ขนาด น้ำหนัก การทรงตัว และความสัมพันธ์เชิงเหตุและผล การเล่นทรายและน้ำช่วยให้เด็กสำรวจคุณสมบัติของวัสดุ ปริมาตร การไหล และการเปลี่ยนแปลง ขณะที่กิจกรรมการทดลองวิทยาศาสตร์ง่าย ๆ ช่วยให้เด็กได้ฝึกตั้งสมมติฐาน ทดลอง สังเกต และสรุปผลจากประสบการณ์ตรง

รูปแบบการเล่นที่สัมพันธ์กับแนวคิดของ Piaget ได้แก่ **Functional Play** หรือการเล่นซ้ำ ๆ เพื่อความสนุก และฝึกทักษะพื้นฐาน เช่น ขยำของเล่นหรือโยนลูกบอล **Symbolic Play** หรือการเล่นเชิงสัญลักษณ์ โดยใช้สิ่งหนึ่งแทนอีกสิ่งหนึ่ง เช่น ใช้ก้อนหินแทนอาหาร **Constructive Play** หรือการเล่นสร้างสรรค์และประกอบสิ่งต่าง ๆ เช่น การต่อบล็อกและปั้นดิน และ **Games with Rules** หรือการเล่นที่มีกฎกติกา เช่น เกมกระดานและเกมที่ต้องปฏิบัติตามข้อตกลงร่วมกัน

2.2 Lev Vygotsky: เด็กเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

Lev Vygotsky ให้ความสำคัญกับบทบาทของ **สังคม ภาษา และวัฒนธรรม** ในกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก โดยเชื่อว่าเด็กสามารถพัฒนาความรู้และความสามารถได้ดีขึ้นผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น เช่น เพื่อน ครู ผู้ปกครอง หรือผู้ใหญ่ที่มีประสบการณ์มากกว่า การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นร่วมกับผู้อื่น ไม่ได้เกิดขึ้นจากเด็กเพียงลำพัง การเล่นร่วมกับผู้อื่นถือเป็นบริบทสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Vygotsky เพราะเด็กได้ใช้ภาษาในการสื่อสาร แสดงความคิดเห็น ตั้งคำถาม เจรจาต่อรอง แบ่งบทบาท และแก้ปัญหาาร่วมกัน การมีปฏิสัมพันธ์เหล่านี้ช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดและสามารถทำสิ่งที่ซับซ้อนกว่าที่ตนเองจะทำได้เพียงลำพัง

แนวคิดสำคัญของ Vygotsky คือ **Zone of Proximal Development (ZPD)** หรือเขตพัฒนาการใกล้เคียง ซึ่งหมายถึงช่วงระหว่าง “สิ่งที่เด็กสามารถทำได้ด้วยตนเอง” กับ “สิ่งที่เด็กสามารถทำได้เมื่อได้รับความช่วยเหลือที่เหมาะสม” ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้หรือการเล่นที่เหมาะสมควรมีระดับความยากที่ท้าทายเด็กพอดี ไม่ง่ายเกินไปจนเด็กขาดความสนใจ และไม่ยากจนเกินความสามารถจนทำให้เกิดความท้อแท้

อีกแนวคิดหนึ่งที่สัมพันธ์กับ ZPD คือ **Scaffolding** หรือการให้ความช่วยเหลือแบบค่อยเป็นค่อยไป โดยครูหรือผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนในระดับที่เหมาะสมกับความสามารถของเด็ก และลดความช่วยเหลือลงเมื่อเด็กเริ่มสามารถทำได้ด้วยตนเอง ตัวอย่างเช่น ในระยะแรกครูอาจสาธิตวิธีทำ จากนั้นให้เด็กทดลองทำร่วมกับครู ต่อมาครูเพียงคอยสังเกตและให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น และท้ายที่สุดปล่อยให้เด็กปฏิบัติด้วยตนเอง

ดังนั้น บทบาทของครูตามแนวคิดของ Vygotsky ไม่ใช่การเข้าไปทำแทนเด็กหรือแก้ปัญหาให้ทุกครั้ง แต่ควรเป็นผู้คอยสังเกต ตั้งคำถาม ให้คำแนะนำ และช่วยเหลือเท่าที่จำเป็น เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้คิด ทดลอง แก้ปัญหา และพัฒนาความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่

2.3 Friedrich Froebel: แนวคิด “การเล่นคืองานของเด็ก”

Friedrich Froebel ให้ความสำคัญกับการเล่นอย่างมาก และมองว่า “การเล่นคืองานของเด็ก” เนื่องจากเด็กเรียนรู้และพัฒนาตนเองผ่านกิจกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ การเล่นจึงถือเป็นรากฐานสำคัญของการจัดการศึกษาปฐมวัย ตามแนวคิดของ Froebel เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง บุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมผ่านการเล่น ขณะเดียวกันยังได้รับการส่งเสริมพัฒนาการทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นช่วยให้เด็กได้ใช้จินตนาการ แสดงความคิด ทดลองสิ่งต่าง ๆ และสร้างความเข้าใจจากประสบการณ์ของตนเอง

แนวคิดนี้สะท้อนให้เห็นว่า การจัดการศึกษาปฐมวัยไม่ควรมุ่งเน้นการเร่งเนื้อหาวิชาการหรือการให้เด็กทำแบบฝึกหัดจำนวนมากจนลดโอกาสในการเล่น แต่ควรออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ให้ การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของกิจวัตรประจำวัน และเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างสมดุล

2.4 ทฤษฎีอื่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

นอกจากแนวคิดของ Piaget, Vygotsky และ Froebel แล้ว ยังมีทฤษฎีอื่นที่ช่วยอธิบายพฤติกรรมการเล่นและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยได้อีกที่น่าสนใจ

Albert Bandura อธิบายแนวคิดเรื่อง การเรียนรู้จากการสังเกตและการเลียนแบบ (Observational Learning) โดยเด็กสามารถเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ ๆ จากการสังเกตบุคคลรอบตัว เช่น ครู ผู้ปกครอง และเพื่อน แล้วจึงนำพฤติกรรมที่สังเกตเห็นมาลองปฏิบัติด้วยตนเอง การเล่นจึงเป็นพื้นที่สำคัญที่ทำให้เด็กได้เลียนแบบบทบาทพฤติกรรม การใช้ภาษา และวิธีปฏิบัติต่อผู้อื่น

ส่วน **Erik Erikson** ให้ความสำคัญกับพัฒนาการด้านจิตสังคม โดยมองว่าการเล่นช่วยให้เด็กได้ทดลองบทบาทต่าง ๆ แสดงความคิดริเริ่ม พัฒนาความมั่นใจในตนเอง และเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัย เด็กมีโอกาใช้การเล่นเป็นพื้นที่ในการทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ และเรียนรู้ว่าตนเองสามารถริเริ่ม ตัดสินใจ และรับผิดชอบต่อการกระทำของตนได้

โดยสรุป ทฤษฎีต่าง ๆ ช่วยให้ครูเข้าใจว่า การเล่นไม่ได้สะท้อนเพียงความสนุกของเด็ก แต่ยังสะท้อนกระบวนการคิด การเรียนรู้ อารมณ์ พฤติกรรม และความสัมพันธ์ทางสังคม ดังนั้น การสังเกตการเล่นจึงเป็นข้อมูลสำคัญที่ช่วยให้ครูเข้าใจพัฒนาการและความต้องการของเด็กแต่ละคน และสามารถนำไปใช้ในการวางแผนจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมต่อไปได้

- Piaget: เด็กสร้างความรู้ด้วยตนเองผ่านการสำรวจและลงมือทำ ครูจัดสิ่งแวดล้อมให้ค้นพบ
- Vygotsky: เด็กเรียนรู้ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ครูช่วยเหลือแบบ Scaffolding ภายใน ZPD
- ทั้งสองแนวคิดต่างให้ความสำคัญกับเด็กเป็นผู้มีบทบาทในการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้รับข้อมูลอย่างเดียว

ส่วนที่ 3 ประเภทของการเล่นและพัฒนาการตามวัย

การเล่นของเด็กปฐมวัยสามารถจำแนกได้หลายลักษณะ โดยในเอกสารประกอบการสอนแบ่งออกเป็น 2 มิติสำคัญ ได้แก่ การเล่นทางสังคม ซึ่งพิจารณาจากลักษณะการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้อื่น และ การเล่นตามเนื้อหาหรือรูปแบบกิจกรรม ซึ่งพิจารณาจากลักษณะของกิจกรรมที่เด็กกำลังเล่น

3.1 การเล่นทางสังคม 6 ระดับ

การเล่นทางสังคมสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของเด็กในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น โดยลักษณะการเล่นจะค่อย ๆ เปลี่ยนจากการสำรวจด้วยตนเองไปสู่การเล่นที่มีปฏิสัมพันธ์และความร่วมมือกับเพื่อนมากขึ้น สามารถแบ่งได้เป็น 6 ระดับ ดังนี้

1) Unoccupied Play: การเล่นที่ยังไม่มีจุดมุ่งหมายชัดเจน เป็นลักษณะการเล่นที่เด็กยังไม่ได้มุ่งความสนใจไปที่กิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งอย่างชัดเจน เด็กอาจมองไปรอบ ๆ ห้อง ขยับแขนขา เดินไปมา หรือหยิบจับสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวโดยยังไม่มีรูปแบบการเล่นที่แน่นอน พบได้บ่อยในวัยทารกและเด็กเล็ก

แม้ภายนอกอาจดูเหมือนว่าเด็ก “ไม่ได้เล่นอะไร” แต่แท้จริงแล้วเด็กกำลังใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้และสำรวจสิ่งแวดล้อม ดังนั้น ครูควรจัดพื้นที่ที่ปลอดภัยและมีสิ่งเร้าที่เหมาะสม พร้อมสังเกตพฤติกรรมโดยไม่รีบเข้าไปควบคุมหรือแทรกแซงการสำรวจของเด็กมากเกินไป

2) Solitary Play: การเล่นคนเดียว เป็นการเล่นที่เด็กมุ่งความสนใจอยู่กับกิจกรรมของตนเอง โดยไม่ได้ให้ความสนใจกับเด็กคนอื่นที่เล่นอยู่ใกล้ ๆ ตัวอย่างเช่น การตบบล็อก วาดภาพ เล่นดินน้ำมัน หรือประกอบจิ๊กซอว์คนเดียว

การเล่นคนเดียวเป็นพัฒนาการตามธรรมชาติของเด็ก และไม่ควรถีความทันท่วงทีว่าเด็กมีปัญหาทางสังคม การเล่นลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมสมาธิ ความเป็นตัวของตัวเอง ความสามารถในการตัดสินใจ และความคิดสร้างสรรค์ เพราะเด็กมีโอกาเลือกและดำเนินกิจกรรมตามความสนใจของตนเองอย่างอิสระ

3) Onlooker Play: การสังเกตผู้อื่นเล่น ในระยะนี้ เด็กให้ความสนใจกับการเล่นของผู้อื่น โดยอาจยืนหรือนั่งดู พูดคุย ตั้งคำถาม หรือแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่น แต่ยังไม่ได้เข้าไปร่วมเล่นด้วยโดยตรง

ลักษณะนี้มักพบเมื่อเด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่หรือยังไม่คุ้นเคยกับกลุ่มเพื่อน การสังเกตช่วยให้เด็กได้เรียนรู้วิธีเล่น กติกา และรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้อื่นก่อนตัดสินใจเข้าร่วม ดังนั้น ครูควรให้เวลาเด็ก ไม่ควรบังคับให้เข้ากลุ่มทันที แต่สามารถใช้คำพูดหรือคำถามง่าย ๆ เพื่อสร้างความมั่นใจและเชิญชวนอย่างเป็นธรรมชาติ

4) Parallel Play: การเล่นคู่ขนาน เป็นการเล่นที่เด็กสองคนหรือมากกว่านั้นเล่นอยู่ใกล้กัน ไขว้สลับหรือของเล่นที่คล้ายกัน แต่ยังไม่ได้ทำกิจกรรมร่วมกันอย่างแท้จริง เช่น เด็กสองคนนั่งตบบล็อกอยู่ข้างกัน แต่ต่างคนต่างสร้างของตนเอง

การเล่นคู่ขนานพบได้บ่อยในช่วงประมาณ 18 เดือน–3 ปี และถือเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านที่สำคัญจากการเล่นคนเดียวไปสู่การเล่นร่วมกับผู้อื่น เด็กเริ่มตระหนักถึงการมีอยู่ของเพื่อน เรียนรู้จากการสังเกต และค่อย ๆ พัฒนาความพร้อมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น

5) Associative Play: การเล่นแบบสัมพันธ์กัน ในระยะนี้ เด็กเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างชัดเจนมากขึ้น เช่น พูดคุย แลกเปลี่ยนของเล่น แบ่งปันวัสดุ หรือแสดงความคิดเห็นต่อกัน แต่ยังไม่มีการหมายร่วมกันที่แน่นอน ต่างคนยังคงดำเนินกิจกรรมของตนเองเป็นหลัก

พบได้บ่อยในช่วงอายุประมาณ 3–4 ปี การเล่นลักษณะนี้ช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การแบ่งปัน การเจรจาต่อรอง และการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น จึงเป็นพื้นฐานสำคัญก่อนพัฒนาไปสู่การเล่นแบบร่วมมือ

6) Cooperative Play: การเล่นเกมร่วมมือ

เป็นการเล่นที่เด็กมีการวางแผนและทำกิจกรรมร่วมกันอย่างเป็นระบบมากขึ้น เด็กอาจตกลงกันว่าจะเล่นอะไร ใครทำหน้าที่ใด แบ่งบทบาท แบ่งงาน และช่วยกันแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุเป้าหมายร่วมกัน เช่น เล่นร้านอาหาร เล่นสร้างบ้านจากบล็อก หรือร่วมกันทำโครงการศิลปะ

การเล่นแบบร่วมมือพบได้มากในช่วงอายุประมาณ 4-6 ปี และเป็นลักษณะที่สะท้อนพัฒนาการทางสังคมในระดับสูงขึ้น เด็กได้ฝึกการฟังความคิดเห็นผู้อื่น การประนีประนอม การแบ่งหน้าที่ ความรับผิดชอบ และการแก้ปัญหา

3.2 การเล่นตามเนื้อหาและลักษณะกิจกรรม

นอกจากการจำแนกตามลักษณะทางสังคมแล้ว การเล่นยังสามารถจำแนกตามลักษณะกิจกรรมที่เด็กกำลังทำ ซึ่งแต่ละรูปแบบส่งเสริมพัฒนาการแตกต่างกัน ดังนี้

Sensorimotor Play: การเล่นผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว

เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสร่วมกับการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การเล่นดิน ทราย น้ำ แป้ง ดินน้ำมัน การจับ บีบ เท ตัก รวมถึงการไต่ ป่าย กลิ้ง โยน หรือการเล่นกับเสียง การเล่นรูปแบบนี้ช่วยพัฒนาการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส การประสานงานระหว่างระบบประสาทและกล้ามเนื้อ ความสมดุล และการควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย

Object Play: การเล่นกับวัตถุ

เป็นการเล่นที่เด็กสำรวจคุณสมบัติของสิ่งของหรือวัตถุต่าง ๆ ผ่านการหยิบ จับ โยน กลิ้ง ข้อน วาง หรือเรียงลำดับ เด็กจึงได้เรียนรู้เกี่ยวกับน้ำหนัก รูปร่าง ขนาด สี พื้นผิว และความสัมพันธ์ของวัตถุ การเล่นกับวัตถุช่วยพัฒนาทักษะการสังเกต การเปรียบเทียบ การจำแนก และการคิดเชิงเหตุผล ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ด้านวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ในระดับปฐมวัย

Physical Play: การเล่นทางกาย

เป็นการเล่นที่เน้นการเคลื่อนไหวของร่างกาย แบ่งได้ทั้งกิจกรรมที่ใช้ กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (Gross Motor) เช่น วิ่ง กระโดด ปีนป่าย เตะบอล และกิจกรรมที่ใช้ กล้ามเนื้อมัดเล็ก (Fine Motor) เช่น ร้อยลูกปัด ตัดกระดาษ วาดภาพ หรือปั้นดิน นอกจากนี้ยังรวมถึง Rough and Tumble Play หรือการเล่นชนทางกายในลักษณะที่เป็นมิตร ซึ่งสามารถช่วยให้เด็กเรียนรู้การควบคุมร่างกายและอารมณ์ได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้การดูแลด้านความปลอดภัยอย่างเหมาะสม

Creative Play: การเล่นเกมสร้างสรรค์

เป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกผ่านศิลปะ ดนตรี การเต้น การประดิษฐ์ หรือการสร้างผลงานตามจินตนาการ โดยไม่กำหนดว่ามีคำตอบที่ถูกหรือผิดเพียงแบบเดียว หัวใจสำคัญของการเล่นเกมสร้างสรรค์อยู่ที่กระบวนการมากกว่าผลงาน เด็กจึงมีโอกาสคิดอย่างอิสระ ทดลองแนวทางใหม่ และแสดงความคิดที่แตกต่าง ซึ่งช่วยส่งเสริมความคิดนอกกรอบและความมั่นใจในตนเอง

Language Play: การเล่นภาษา

เป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับคำ เสียง จังหวะ และภาษา เช่น เพลง คำคล้องจอง การทายปัญหา การเล่นคำ การเล่านิทาน และการต่อเติมเรื่องราว กิจกรรมเหล่านี้ช่วยพัฒนาทักษะการฟัง การพูด การใช้คำศัพท์ การสร้างประโยค และความตระหนักรู้ด้านเสียงของภาษา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของ **Early Literacy** หรือทักษะการอ่านและการเขียนในระยะเริ่มต้น

Pretend Play / Make-Believe Play: การเล่นสมมติ

เป็นการเล่นที่เด็กใช้จินตนาการเปลี่ยนความหมายของสิ่งของหรือสวมบทบาทเป็นบุคคลอื่น เช่น ใช้กล่องกระดาษแทนรถ ใช้ก้อนไม้แทนโทรศัพท์ หรือสมมติว่าตนเองเป็นคุณหมอ การเล่นสมมติช่วยพัฒนาความคิดเชิงสัญลักษณ์ จินตนาการ การใช้ภาษา และความสามารถในการเชื่อมโยงประสบการณ์จริงกับโลกแห่งการสมมติ

Sociodramatic Play: การเล่นบทบาทสมมติทางสังคม

เป็นการเล่นสมมติที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เพราะมีผู้เล่นหลายคน มีฉาก ตัวละคร โครงเรื่อง และการดำเนินเรื่องร่วมกัน เช่น เล่นโรงพยาบาล ร้านค้า โรงเรียน หรือครอบครัว เด็กต้องใช้ภาษาในการเจรจา แบ่งบทบาท ตกลงกติกา และแก้ปัญหาระหว่างการเล่น จึงช่วยส่งเสริมทั้งภาษา ความคิดทางสังคม การเข้าใจมุมมองของผู้อื่น และความเห็นอกเห็นใจ

Games with Rules: เกมที่มีกติกา

เป็นการเล่นที่มีกฎหรือข้อตกลงที่ชัดเจน ผู้เล่นทุกคนต้องปฏิบัติตามกติกา เช่น เกมจับคู่ภาพ เกมโดมิโน เกมงูและบันได หรือเกมเคลื่อนไหวที่มีกฎ เด็กจะได้ฝึกการรอคอย การควบคุมตนเอง การยอมรับผลแพ้ชนะ การวางแผน และการตัดสินใจ ดังนั้น ครูควรเริ่มจากกติกาที่ง่ายและค่อย ๆ เพิ่มความซับซ้อนให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก

3.3 พัฒนาการของการเล่นตามช่วงวัย

รูปแบบการเล่นของเด็กจะเปลี่ยนแปลงไปตามการพัฒนาของร่างกาย ความคิด ภาษา อารมณ์ และสังคม การจัดกิจกรรมจึงควรสอดคล้องกับลักษณะของเด็กในแต่ละช่วงวัย

แรกเกิด-1 ปี

ในช่วงแรกของชีวิต เด็กเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสเป็นสำคัญ เช่น การมอง ฟัง สัมผัส และตอบสนองต่อเสียงหรือใบหน้าของผู้ดูแล เมื่อพัฒนามากขึ้น เด็กจะเริ่มหยิบ จับ ตี เขย่า และนำสิ่งของมาสำรวจ ช่วงประมาณ 6-9 เดือน เด็กเริ่มสนุกกับกิจกรรมที่ทำซ้ำ เช่น การเล่นจ๊ะเอ๋หรือ Peek-a-boo ซึ่งช่วยให้เด็กเรียนรู้แนวคิดเรื่อง ความคงอยู่ของวัตถุ (Object Permanence) คือการเข้าใจว่าสิ่งของยังคงมีอยู่แม้จะมองไม่เห็นชั่วขณะ

วัย 1-3 ปี

เป็นช่วงที่เด็กมีความสนใจในการสำรวจสิ่งรอบตัวอย่างมาก เด็กชอบกิจกรรมที่ทำซ้ำ เริ่มเล่นสมมติง่าย ๆ เช่น บ้อนอาหารตุ๊กตา พูดโทรศัพท์สมมติ และมักแสดงการเล่นแบบคู่ขนานกับเพื่อน กิจกรรมที่เหมาะสม ได้แก่ การเล่นน้ำ ททราย ดินน้ำมัน บล็อก การเคลื่อนไหวร่างกาย และการเล่าเรื่องจากภาพ เนื่องจากเด็กในวัยนี้เรียนรู้ได้ดีผ่านการลงมือทำและประสบการณ์ตรง

วัย 3-6 ปี

ช่วงวัยนี้เป็นระยะที่ภาษา จินตนาการ และทักษะทางสังคมพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เด็กสามารถสร้างเรื่องราวในการเล่นสมมติที่ซับซ้อนขึ้น มีการแบ่งบทบาท พุดคุย และร่วมมือกับเพื่อนมากขึ้น เด็กเริ่มเข้าใจและปฏิบัติตามกติกา สามารถเล่นเกมที่มีกฎ วางแผนร่วมกับผู้อื่น และสร้างผลงานที่สะท้อนความคิดและประสบการณ์ของตนเองได้มากขึ้น ดังนั้น ครูควรจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กคิด เลือกร่างแผน สื่อสาร และทำงานร่วมกัน

ประเด็นสำคัญที่ควรเข้าใจ คือ พัฒนาการการเล่นไม่ได้เปลี่ยนจากประเภทหนึ่งไปสู่อีกประเภทหนึ่งแบบตายตัว เด็กคนหนึ่งอาจแสดงการเล่นหลายรูปแบบในช่วงเวลาเดียวกัน ขึ้นอยู่กับอายุ ประสบการณ์ บุคลิกภาพ สถานการณ์ และสภาพแวดล้อม การสังเกตการเล่นจึงควรพิจารณาเด็กเป็นรายบุคคลและใช้ข้อมูลหลายด้านประกอบกัน

ส่วนที่ 4 การเล่นกับทักษะสมอง Executive Functions (EF)

Executive Functions หรือ EF หมายถึง กระบวนการทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการกำกับและควบคุมความคิด อารมณ์ และพฤติกรรม เพื่อให้บุคคลสามารถกำหนดเป้าหมาย วางแผน ควบคุมตนเอง แก้ปัญหา ตัดสินใจ และดำเนินกิจกรรมให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ สำหรับเด็กปฐมวัย ทักษะ EF สามารถพัฒนาได้อย่างเป็นธรรมชาติผ่านกิจกรรมการเล่น โดยเฉพาะการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด วางแผน ตัดสินใจ ลองผิดลองถูก และแก้ปัญหาด้วยตนเอง

จากเอกสารบทความสามารถสรุปทักษะ EF ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กปฐมวัยได้ 5 ด้านสำคัญ ดังนี้

1) Inhibitory Control: การยับยั้งชั่งใจและการควบคุมตนเอง เป็นความสามารถของเด็กในการหยุดหรือควบคุมความคิดและพฤติกรรมของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น การรอคอย การผลัดกันเล่น การปฏิบัติตามข้อตกลง และการไม่ตอบสนองต่อสิ่งเร้าในทันที

ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมหยุด-ไป เกมที่ต้องรอคิว หรือเกมที่มีการผลัดกันเล่น เด็กต้องควบคุมความต้องการของตนเอง รอจังหวะ และปฏิบัติตามกติกา จึงเป็นการฝึกความสามารถในการยับยั้งตนเองผ่านสถานการณ์จริง

2) Working Memory: ความจำเพื่อใช้งาน เป็นความสามารถในการจดจำข้อมูลไว้ชั่วคราว และสามารถนำข้อมูลนั้นกลับมาใช้ในระหว่างทำกิจกรรม เช่น การจำกติกาของเกม จำลำดับขั้นตอน จำคำสั่ง หรือจำบทบาทหน้าที่ของตนเองในการเล่นร่วมกับผู้อื่น

ตัวอย่างเช่น เมื่อเด็กเล่นบทบาทสมมติเป็นร้านอาหาร เด็กอาจต้องจำว่าตนเองเป็นพ่อครัว ต้องทำหน้าที่ใด หรือจำลำดับว่าต้องรับคำสั่ง ทำอาหาร และนำอาหารไปให้ลูกค้า ความสามารถในการเก็บและนำข้อมูลมาใช้เช่นนี้สะท้อนการทำงานของ Working Memory

3) Cognitive Flexibility หรือ Shifting: ความยืดหยุ่นทางความคิด เป็นความสามารถในการปรับเปลี่ยนวิธีคิดหรือวิธีปฏิบัติเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนแปลง เด็กสามารถลองใช้วิธีใหม่ มองปัญหาได้หลายมุม และไม่ยึดติดกับแนวทางเดิมเพียงวิธีเดียว

ตัวอย่างเช่น เด็กต่อบล็อกแล้วหอคอยล้ม หากเด็กสามารถเปลี่ยนวิธีวางบล็อก ทดลองใช้ฐานที่กว้างขึ้น หรือเปลี่ยนวัสดุที่ใช้ แสดงว่าเด็กกำลังใช้ความยืดหยุ่นทางความคิดในการแก้ปัญหา

4) Emotional Control: การควบคุมอารมณ์ เป็นความสามารถในการรับรู้และจัดการอารมณ์ของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ รวมถึงสามารถปรับตัวเมื่อเกิดความผิดหวัง ความขัดแย้ง หรือผลของกิจกรรมไม่เป็นไปตามที่ต้องการ

ตัวอย่างเช่น เมื่อเด็กแพ้เกม ของเล่นที่สร้างขึ้นพัง หรือมีความคิดเห็นไม่ตรงกับเพื่อน เด็กต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมความโกรธ ความเสียใจ หรือความผิดหวัง และกลับเข้าสู่กิจกรรมได้อย่างเหมาะสม การเล่นเกมจึงเป็นบริบทสำคัญที่ช่วยให้เด็กฝึกจัดการอารมณ์ของตนเอง

5) Planning and Organizing: การวางแผนและการจัดระบบ เป็นความสามารถในการคิดและดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ตั้งแต่การกำหนดเป้าหมาย วางแผน เลือกวัสดุ จัดลำดับกิจกรรม แบ่งหน้าที่ และทำงานจนสำเร็จ

ตัวอย่างเช่น หากเด็กกลุ่มหนึ่งต้องการสร้างบ้านจากกล่องกระดาษ เด็กอาจต้องตกลงกันว่าจะสร้างบ้านแบบใด ต้องใช้วัสดุอะไร ใครทำหน้าที่วาด ใครติดเทป และควรเริ่มทำส่วนใดก่อน การเล่นเกมลักษณะนี้ช่วยฝึกการวางแผนและการจัดระบบได้อย่างชัดเจน

การเล่นช่วยส่งเสริม EF ได้อย่างไร

กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริม EF ได้ดีควรเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็ก เลือก คิด วางแผน ทดลอง ตัดสินใจ แก้ปัญหา และปรับเปลี่ยนวิธีการด้วยตนเอง โดยไม่กำหนดทุกขั้นตอนจากครู การเล่นที่มีความท้าทายอย่างเหมาะสม จะทำให้เด็กต้องใช้ทักษะหลายด้านพร้อมกัน เช่น การจดจำกติกา การควบคุมตนเอง การวางแผน การปรับความคิด เมื่อเกิดปัญหา และการควบคุมอารมณ์เมื่อเผชิญความผิดหวัง

ดังนั้น บทบาทของครูในการส่งเสริม EF ผ่านการเล่นจึงไม่ใช่การบอกคำตอบหรือแก้ปัญหาให้เด็กทันที แต่ควรจัดสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็กได้ลองคิดและลงมือทำด้วยตนเอง พร้อมทั้งใช้คำถามกระตุ้นคิด เช่น “มีวิธีอื่นอีกไหม” “ถ้าทำแบบนี้จะเกิดอะไรขึ้น” หรือ “หนูคิดว่าควรทำอะไรก่อน” เพื่อช่วยให้เด็กพัฒนากระบวนการคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้น

ตัวอย่างการวิเคราะห์สถานการณ์

“เด็ก 4 คนร่วมกันสร้างบ้านจากกล่องกระดาษ เด็กตกลงกันว่าจะทำประตูและหน้าต่างตรงไหน มีการแบ่งหน้าที่กันว่าใครวาด ใครติดเทป และเมื่อกล่องที่สร้างขึ้นล้ม เด็กช่วยกันคิดและเปลี่ยนวิธีสร้างใหม่”

จากสถานการณ์นี้สามารถวิเคราะห์ทักษะ EF ได้หลายด้าน ได้แก่ Working Memory จากการจดจำแผน และหน้าที่ของตนเอง Cognitive Flexibility จากการเปลี่ยนวิธีสร้างเมื่อแผนเดิมไม่สำเร็จ Emotional Control จากการควบคุมความผิดหวังและกลับมาแก้ปัญหาพร้อมกัน และ Planning and Organizing จากการกำหนดเป้าหมาย วางแผน และแบ่งหน้าที่ในการทำงาน

ดังนั้น การเล่นหนึ่งกิจกรรมอาจส่งเสริม EF ได้หลายด้านพร้อมกัน ซึ่งสะท้อนว่าการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่มีความซับซ้อนและมีคุณค่าอย่างมากต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

ส่วนที่ 5 การเรียนรู้ผ่านการเล่นและ PLAY-4D Developmental Teaching Model

การเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play-Based Learning) เป็นแนวทางการจัดประสบการณ์ที่ใช้การเล่นเป็นกระบวนการสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างเป็นองค์รวม เด็กไม่ได้เป็นเพียงผู้รับความรู้จากครู แต่มี

บทบาทอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ หรือ Active Learning โดยเด็กมีโอกาสเลือกกิจกรรม ลงมือปฏิบัติ ทดลองสำรวจ สื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และสร้างความหมายจากประสบการณ์ของตนเอง

ในแนวทางนี้ ครูมีบทบาทเป็น ผู้อำนวยการความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) มากกว่าการเป็นผู้บอกคำตอบหรือควบคุมทุกขั้นตอนของกิจกรรม ครูควรจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ เตรียมสื่อและวัสดุที่เหมาะสมสังเกตพฤติกรรมของเด็ก ใช้คำถามกระตุ้นการคิด และให้ความช่วยเหลือเท่าที่จำเป็น เพื่อให้เด็กมีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างเต็มศักยภาพ

เงื่อนไขสำคัญของการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นให้มีคุณภาพควรคำนึงถึงองค์ประกอบหลายประการ ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและมีความหมายต่อเด็ก การมีสื่อและวัสดุที่หลากหลาย การเปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการเลือกกิจกรรม ตลอดจนการส่งเสริมปฏิสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างเด็กกับครูและระหว่างเด็กกับเพื่อน

นอกจากนี้ กิจกรรมควรสอดคล้องกับ วัย ระดับพัฒนาการ ความสนใจ ความสามารถ และความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อให้เด็กแต่ละคนสามารถมีส่วนร่วมและเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม การเล่นที่ดีจึงไม่ใช่การปล่อยเด็กเล่นโดยไม่มีการวางแผน แต่เป็นการจัดประสบการณ์ที่มีเป้าหมาย ขณะเดียวกันก็ยังคงให้อิสระแก่เด็กในการคิด เลือก และลงมือปฏิบัติ

PLAY-4D Developmental Teaching Model เป็นกรอบการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มุ่งส่งเสริมพัฒนาการของเด็กใน 4 มิติหลัก ได้แก่

- **Physical** ด้านร่างกาย
- **Linguistic** ด้านภาษา
- **Affective** ด้านอารมณ์และจิตใจ
- **Y-Social & Cognitive** ด้านสังคมและสติปัญญา

แนวคิดสำคัญของโมเดลคือ การจัดกิจกรรมการเล่นควรช่วยพัฒนาเด็กหลายด้านไปพร้อมกัน ไม่แยกพัฒนาการออกเป็นส่วน ๆ แต่เน้นการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1) **Environment Design:** การออกแบบสภาพแวดล้อม การจัดสภาพแวดล้อมควรมีความปลอดภัย ยืดหยุ่น และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก พื้นที่ควรเปิดโอกาสให้เด็กเคลื่อนไหว สำรวจ ใช้ประสาทสัมผัส และเลือกกิจกรรมได้อย่างอิสระ

การจัดพื้นที่ที่ดีไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์จำนวนมาก แต่ควรทำให้เด็กสามารถเข้าถึงสื่อและวัสดุได้ง่าย มีพื้นที่สำหรับทั้งการเล่นคนเดียว การเล่นร่วมกับเพื่อน และกิจกรรมที่ต้องใช้การเคลื่อนไหว

2) **Material Variety:** ความหลากหลายของสื่อและวัสดุ ครูควรจัดเตรียมสื่อและวัสดุที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กมีทางเลือกในการเล่นและเรียนรู้ ทั้งสื่อที่มีโครงสร้างและวัสดุที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ วัสดุที่หลากหลายช่วยกระตุ้นให้เด็กได้ทดลอง เปรียบเทียบ แก้ปัญหา ใช้จินตนาการ และเลือกวิธีการเล่นตามความสนใจของตนเอง

3) Teacher-as-Facilitator: ครูในบทบาทผู้อำนวยความสะดวก ครูทำหน้าที่เป็นผู้สนับสนุนการเรียนรู้ ไม่ใช่ผู้กำหนดคำตอบให้เด็กทุกอย่าง บทบาทสำคัญของครู ได้แก่ การสังเกต การตั้งคำถาม การชวนคิด การกระตุ้นให้เด็กอธิบายสิ่งที่กำลังทำ และการช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ

4) Child Agency & Choice: การเปิดโอกาสให้เด็กเลือกและตัดสินใจ เด็กควรมีโอกาสเลือกกิจกรรม วิธีการเล่น วัสดุ และแนวทางในการทำงานด้วยตนเอง การให้เด็กได้ตัดสินใจช่วยส่งเสริม แรงจูงใจภายใน ความเป็นเจ้าของ การเรียนรู้ ความมั่นใจ และความรับผิดชอบ อย่างไรก็ตาม การให้อิสระไม่ได้หมายถึงการไม่มีขอบเขต ครูยังต้องกำหนดเงื่อนไขที่เหมาะสม เช่น ความปลอดภัย เวลา และกติกาพื้นฐานในการอยู่ร่วมกัน

5) Development Monitoring: การติดตามและประเมินพัฒนาการ

การประเมินควรเกิดขึ้นระหว่างที่เด็กกำลังเล่น โดยครูสังเกตพฤติกรรม วิธีคิด การใช้ภาษา การแก้ปัญหา การเคลื่อนไหว และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

กระบวนการ PLAY: Prepare – Let – Assist – Yield

ภายในโมเดลยังเสนอขั้นตอนการจัดกิจกรรมผ่านกระบวนการ **PLAY** ซึ่งประกอบด้วย 4 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

Prepare: เตรียมความพร้อม

ครูเตรียมพื้นที่ สื่อ วัสดุ และกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยและระดับพัฒนาการของเด็ก รวมถึงคำนึงถึงความปลอดภัย ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

Let: เปิดโอกาสให้เด็กเล่น

เปิดพื้นที่ให้เด็กได้เลือกและเล่นตามความสนใจของตนเอง เด็กควรมีเวลาเพียงพอในการสำรวจ ทดลอง และพัฒนาการเล่นของตนโดยไม่ถูกควบคุมมากเกินไป

Assist: สนับสนุนและช่วยเหลือ

ครูสังเกตการเล่นของเด็กและเข้าไปช่วยเหลือเมื่อจำเป็น อาจใช้คำถาม การชี้แนะ การสาธิต หรือการให้กำลังใจ แต่ไม่ควรรับทำแทนหรือให้คำตอบแก่เด็กทุกครั้ง

Yield: สังเกตผลและนำไปใช้ต่อ

หลังจากกิจกรรม ครูบันทึกสิ่งที่สังเกตเห็น วิเคราะห์พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก และนำข้อมูลไปใช้วางแผนการจัดประสบการณ์หรือการส่งเสริมพัฒนาการในครั้งต่อไป

สาระสำคัญของ PLAY-4D Developmental Teaching Model

หัวใจสำคัญของโมเดลนี้คือ การไม่แยก “การเล่น” ออกจาก “การเรียนรู้” เพราะการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดกระบวนการเล่น ตั้งแต่การเลือกกิจกรรม การลงมือทำ การแก้ปัญหา การสื่อสาร จนถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ในขณะเดียวกัน การประเมินควรเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมจริงของเด็กระหว่างการเล่น มากกว่าพึ่งพาแบบทดสอบเพียงอย่างเดียว เพราะสิ่งที่เด็กแสดงออกขณะเล่นสามารถสะท้อนความสามารถ ความสนใจ วิธีคิด และพัฒนาการของเด็กได้อย่างเป็นธรรมชาติ

ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่มีคุณภาพจึงเป็นกระบวนการที่ครู วางแผนอย่างมีเป้าหมาย แต่เปิดพื้นที่ให้เด็กมีอิสระในการเรียนรู้ โดยครูคอยสังเกต สนับสนุน และนำข้อมูลที่ได้ไปพัฒนาการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสมกับเด็กแต่ละคนอย่างต่อเนื่อง

ส่วนที่ 6 การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่น: 5P PLAY Model

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อคุณภาพของการเล่นและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ทั้งพื้นที่ ภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ควรได้รับการออกแบบให้มีความปลอดภัย ยืดหยุ่น และเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก รวมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือก สำรวจ เคลื่อนไหว ทดลอง และปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นตามความสนใจของตนเอง

สภาพแวดล้อมที่ดีควรมีทั้งพื้นที่สำหรับกิจกรรมที่ต้องใช้การเคลื่อนไหว พื้นที่สำหรับการเล่นร่วมกับผู้อื่น และมุมสงบสำหรับเด็กที่ต้องการทำกิจกรรมคนเดียวหรือพักจากสิ่งเร้า นอกจากนี้ ควรมีสื่อและวัสดุที่หลากหลาย สามารถเข้าถึงได้ง่าย และเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง

กรอบ 5P PLAY Model เป็นแนวทางในการวางแผนและจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นระบบ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

P1 – Play: ทำความเข้าใจการเล่นของเด็ก

ขั้นแรกคือการทำความเข้าใจลักษณะการเล่นของเด็ก โดยครูต้องศึกษาพัฒนาการ ความสนใจ ความสามารถ และความต้องการของเด็กในแต่ละช่วงวัยก่อนออกแบบกิจกรรมหรือจัดพื้นที่

ครูจึงควรเริ่มจากการ สังเกตพฤติกรรมการเล่นจริงของเด็ก เช่น เด็กสนใจวัสดุประเภทใด ชอบเล่นคนเดียวหรือเล่นกับเพื่อน มีวิธีใช้พื้นที่อย่างไร และกำลังพัฒนาทักษะด้านใด ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้ครูสามารถวางแผนกิจกรรมและจัดสภาพแวดล้อมที่ตอบสนองต่อเด็กได้อย่างเหมาะสม

P2 – Plan: การวางแผนการเล่น

เมื่อเข้าใจลักษณะและความต้องการของเด็กแล้ว ครูควรวางแผนการจัดประสบการณ์การเล่นอย่างมีเป้าหมาย โดยพิจารณา วัตถุประสงค์ของกิจกรรม เวลา สื่อ พื้นที่ บทบาทของครู กติกาพื้นฐาน วิธีดูแลความปลอดภัย และแนวทางการสังเกตหรือประเมินพัฒนาการ

อย่างไรก็ตาม การวางแผนไม่ควรมีรายละเอียดตายตัวจนเด็กขาดอิสระในการเลือก ครูควรออกแบบแผนให้มีความยืดหยุ่น สามารถปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ ความสนใจ และการตอบสนองของเด็กขณะเล่นได้

P3 – Place: การจัดพื้นที่การเล่น

การจัดพื้นที่ต้องคำนึงถึงทั้ง ความปลอดภัย ความสะอาด ความสะดวกในการเข้าถึงสื่อ การเคลื่อนไหว และความเหมาะสมกับลักษณะกิจกรรม ภายในห้องเรียนควรแบ่งพื้นที่ให้มีความชัดเจนและเหมาะสมกับกิจกรรม เช่น มุมที่ต้องการความสงบไม่ควรอยู่ติดกับพื้นที่ที่มีเสียงดังหรือการเคลื่อนไหวมาก ขณะที่พื้นที่กลางแจ้งควรเปิดโอกาสให้เด็กได้วิ่ง กระโดด ปีนป่าย สำรวจ และสัมผัสกับธรรมชาติอย่างปลอดภัย สิ่งสำคัญคือพื้นที่ควรสามารถปรับเปลี่ยนได้ ไม่ควรจัดตายตัวจนจำกัดวิธีการเล่นของเด็ก

P4 – Provide: การจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์

ครูควรจัดเตรียมสื่อและวัสดุที่หลากหลาย ปลอดภัย เหมาะสมกับวัย และสามารถนำมาใช้ในการเล่นได้หลายลักษณะ โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาของเล่นสำเร็จรูปหรืออุปกรณ์ที่มีราคาแพง สื่อที่นำมาใช้สามารถประกอบด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน เมล็ดพืช วัสดุในชีวิตประจำวัน ของใช้จริงที่ปลอดภัย สื่อสร้างสรรค์ ตลอดจนวัสดุปลายเปิดที่เด็กสามารถนำไปดัดแปลงหรือสร้างความหมายใหม่ได้ การมีวัสดุที่หลากหลายช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้คิด เลือกลง ทดลอง แก้ปัญหา และใช้จินตนาการในการเล่นมากขึ้น

P5 – Promote: การส่งเสริมและประเมินการเล่น

ในขั้นนี้ ครูมีบทบาทในการสนับสนุนให้การเล่นดำเนินไปอย่างมีคุณภาพ โดยควร สังเกต ให้คำแนะนำเมื่อจำเป็น ตั้งคำถามกระตุ้นคิด สนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็ก และดูแลเรื่องความปลอดภัย ครูไม่ควรเข้าไปควบคุมหรือกำหนดการเล่นทุกขั้นตอน แต่ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและแก้ปัญหาด้วยตนเองให้มากที่สุด ขณะเดียวกัน ควรบันทึกข้อมูลจากการสังเกต เช่น วิธีการเล่น การใช้ภาษา การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกับเพื่อน และพัฒนาการที่เกิดขึ้น

โดยสรุป การจัดสภาพแวดล้อมที่ดี ไม่จำเป็นต้องมีอุปกรณ์จำนวนมากหรือมีราคาแพง แต่ควรเป็นพื้นที่ที่ปลอดภัย เข้าถึงง่าย ยืดหยุ่น และมีความหมายต่อการเรียนรู้ของเด็ก ครูควรออกแบบพื้นที่และเลือกวัสดุให้สัมพันธ์กับวัย ความสนใจ และบริบทของสถานศึกษา เพื่อให้เด็กสามารถเล่น เรียนรู้ และพัฒนาได้อย่างเต็มศักยภาพ.

ส่วนที่ 7 Loose Parts Play วัสดุปลายเปิดจากธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์

Loose Parts Play หมายถึง การเล่นโดยใช้ วัสดุปลายเปิด ที่เด็กสามารถนำมาเคลื่อนย้าย จัดเรียง ต่อเติม ประกอบ แยก เปลี่ยนแปลง หรือกำหนดความหมายใหม่ได้อย่างหลากหลาย วัสดุเหล่านี้ไม่มีวิธีใช้ที่ตายตัวและไม่มีคำตอบเพียงรูปแบบเดียว จึงเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้จินตนาการ คิด ทดลอง แก้ปัญหา และสร้างผลงานตามความคิดของตนเองอย่างอิสระ

ลักษณะสำคัญของ Loose Parts คือ เด็กสามารถใช้วัสดุชิ้นเดียวกันได้หลายวิธีตามบริบทของการเล่น เช่น กิ่งไม้อาจถูกนำไปใช้เป็นส่วนประกอบของบ้าน เป็นไม้กายสิทธิ์ เป็นสะพาน หรือเป็นวัสดุในการสร้างผลงานศิลปะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับจินตนาการและการให้ความหมายของเด็กในขณะนั้น ดังนั้น คุณค่าของ Loose Parts จึงไม่ได้อยู่ที่ตัววัสดุเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่กระบวนการที่เด็กได้คิด เลือกลง ทดลอง และสร้างความหมายด้วยตนเอง

วัสดุธรรมชาติที่ใช้ในการเล่นแบบ Loose Parts

วัสดุจากธรรมชาติที่สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมได้ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน เมล็ดพืช เปลือกไม้ ดอกไม้แห้ง เปลือกหอย และวัสดุธรรมชาติอื่น ๆ ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก อย่างไรก็ตาม ก่อนนำวัสดุมาใช้ ครูต้องให้ความสำคัญกับเรื่อง ความปลอดภัย โดยตรวจสอบความสะอาด ขนาดของวัสดุ ความแหลมคม สารที่อาจเป็นอันตราย รวมถึงความเสี่ยงที่เด็กอาจนำวัสดุเข้าปาก โดยเฉพาะในเด็กเล็ก การเลือกวัสดุจึงควรคำนึงถึงทั้งคุณค่าทางการเรียนรู้ และความเหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กควบคู่กัน

Loose Parts Play กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การเล่นด้วยวัสดุปลายเปิดมีความสัมพันธ์กับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากเด็กไม่ได้รับแบบหรือคำตอบที่กำหนดไว้ล่วงหน้า แต่ต้องตัดสินใจด้วยตนเองว่าจะเลือกวัสดุใด จะนำวัสดุมาใช้ในลักษณะใด และจะปรับเปลี่ยนผลงานอย่างไรเมื่อพบปัญหาหรือเกิดแนวคิดใหม่

จากกรอบความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford ในบทอ่าน สามารถพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ได้ 4 ด้านสำคัญ ดังนี้

1) Originality: ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือสร้างผลงานที่มีความแตกต่าง แปลกใหม่ และไม่จำเป็นต้องเหมือนกับผลงานของผู้อื่น ในกิจกรรม Loose Parts เด็กอาจนำวัสดุธรรมชาติมาสร้างความหมายใหม่ เช่น นำใบไม้ ก้อนหิน และกิ่งไม้มาประกอบเป็นสิ่งของหรือเรื่องราวตามจินตนาการของตนเอง ซึ่งสะท้อนถึงความสามารถในการสร้างแนวคิดที่เป็นเอกลักษณ์

2) Fluency: ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดคำตอบ แนวทาง หรือวิธีการได้หลายแบบในช่วงเวลาหนึ่ง ตัวอย่างเช่น เมื่อครูถามว่า “ก้อนหินเหล่านี้นำไปทำอะไรได้บ้าง” เด็กอาจเสนอหลายคำตอบ เช่น ทำถนน ทำบ้าน ทำอาหารสมมติ หรือนำไปตกแต่งผลงาน การคิดคำตอบได้หลากหลายสะท้อนถึงความคิดคล่องแคล่วทางความคิด

3) Flexibility: ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนมุมมอง เปลี่ยนวิธีคิด หรือปรับแนวทางการทำงานเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนไป ตัวอย่างเช่น เด็กตั้งใจจะสร้างบ้านจากกิ่งไม้ แต่เมื่อกิ่งไม้ไม่สามารถวางได้ตามที่คิด เด็กเปลี่ยนไปใช้ก้อนหินเป็นฐาน หรือปรับรูปแบบของผลงานใหม่ ความสามารถในการเปลี่ยนวิธีและหาทางเลือกใหม่ถือเป็นการแสดงออกของความคิดยืดหยุ่น

4) Elaboration: ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการเพิ่มเติมรายละเอียด ขยายแนวคิด หรือพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์และซับซ้อนมากขึ้น ตัวอย่างเช่น เด็กอาจเริ่มจากการสร้างบ้านอย่างง่าย แล้วค่อย ๆ เพิ่มประตู หน้าต่าง ถนน ต้นไม้ หรือพื้นที่รอบบ้านจากวัสดุต่าง ๆ การเพิ่มเติมรายละเอียดเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาแนวคิดเดิมให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น

การจัดกิจกรรม Loose Parts จากวัสดุธรรมชาติ

กิจกรรม Loose Parts ใช้ลักษณะของกิจกรรมศิลปะและการสร้างสรรค์แบบปลายเปิด โดยเด็กมีอิสระในการเลือกวัสดุ จัดองค์ประกอบ ทดลอง เปลี่ยนแปลง และสร้างผลงานตามแนวคิดของตนเอง โดยไม่มีต้นแบบหรือคำตอบที่ถูกต้องเพียงแบบเดียว กระบวนการดังกล่าวทำให้เด็กมีโอกาสดังกล่าวแสดงออกทางความคิดอย่างเป็นธรรมชาติ และช่วยให้ครูสามารถสังเกตความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้จากพฤติกรรมจริง เช่น เด็กคิดสิ่งใหม่ได้หรือไม่ คิดได้หลายแนวทางหรือไม่ สามารถเปลี่ยนวิธีเมื่อพบปัญหาได้หรือไม่ และสามารถเพิ่มเติมรายละเอียดของผลงานได้มากน้อยเพียงใด

ดังนั้น การประเมินกิจกรรม Loose Parts จึงไม่ควรมุ่งพิจารณาเฉพาะว่า ผลงานสวยหรือเหมือนตัวอย่างหรือไม่ แต่ควรให้ความสำคัญกับกระบวนการคิด การเลือกใช้วัสดุ วิธีแก้ปัญหา และการอธิบายความหมายของผลงานของเด็ก

บทบาทของครูในการจัดกิจกรรม Loose Parts Play

ครูมีบทบาทสำคัญในการสร้างเงื่อนไขที่เอื้อต่อการคิดสร้างสรรค์ โดยควรจัดเตรียมวัสดุให้มี ความหลากหลาย เพียงพอ ปลอดภัย และเข้าถึงได้ง่าย รวมทั้งจัดพื้นที่ให้เด็กสามารถหยิบใช้ ทดลอง จัดวาง และจัดเก็บ วัสดุได้ด้วยตนเอง

ขณะเด็กเล่น ครูควรทำหน้าที่เป็นผู้สังเกตและกระตุ้นความคิด มากกว่าการกำหนดว่าผลงานจะต้องออกมา ในรูปแบบใด ตัวอย่างคำถามที่สามารถใช้ได้ เช่น

- “หนูคิดว่าวัสดุชิ้นนี้ทำอะไรได้อีกบ้าง”
- “ถ้าเปลี่ยนวัสดุชิ้นนี้จะเกิดอะไรขึ้น”
- “มีวิธีอื่นอีกไหม”
- “หนูอยากเพิ่มเติมอะไรในผลงานของหนูอีกหรือไม่”

คำถามลักษณะนี้ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กขยายความคิดและค้นหาแนวทางของตนเอง

สิ่งที่ครูควรหลีกเลี่ยงคือ การสร้างต้นแบบแล้วให้เด็กทำตามเหมือนกันทุกคน เพราะจะทำให้เด็กมุ่งเลียนแบบ ผลงานของครูมากกว่าการคิดและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง หากกิจกรรม Loose Parts มีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ ครูจึงควรเปิดพื้นที่ให้เด็กสามารถสร้างคำตอบที่แตกต่างกันได้อย่างแท้จริง

สาระสำคัญ

หัวใจของ Loose Parts Play คือ “วัสดุหนึ่งชิ้นสามารถมีความหมายได้หลายแบบ” เด็กจึงเป็นผู้กำหนด วิธีใช้และความหมายของวัสดุด้วยตนเอง การเล่นลักษณะนี้ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม คิดได้หลากหลาย ปรับเปลี่ยนแนวทาง และเพิ่มเติมรายละเอียดของผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ Originality, Fluency, Flexibility และ Elaboration

ส่วนที่ 8 การส่งเสริมพัฒนาการเด็กผ่านการเล่น บทบาทผู้ใหญ่ และการประยุกต์ใช้แนวคิด Pender

การส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอายุ 0-5 ปี ผ่านกิจกรรมการเล่นให้เกิดผลอย่างมีคุณภาพ จำเป็นต้องอาศัย บทบาทของผู้ดูแลอย่างต่อเนื่อง เนื่องจากพฤติกรรมการดูแลและระยะเวลาที่ผู้ใหญ่ใช้เล่นร่วมกับเด็กมีความสัมพันธ์ กับโอกาสในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ปัญหาที่พบได้คือผู้ดูแลบางส่วนมีเวลาให้เด็กค่อนข้างจำกัด หรือยังขาด ความรู้และความเข้าใจในการจัดกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับวัย ดังนั้น การส่งเสริมพัฒนาการจึงไม่ควรหมายถึง เพียงการจัดหาของเล่นให้เด็กเท่านั้น แต่ควรให้ความสำคัญกับ คุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ การจัดกิจกรรมอย่าง เหมาะสม และความต่อเนื่องของพฤติกรรมการดูแล

การเฝ้าระวังและติดตามพัฒนาการ

เอกสารให้ความสำคัญกับการเฝ้าระวังและติดตามพัฒนาการเด็กโดยใช้ Developmental Surveillance and Promotion Manual (DSPM) เพื่อช่วยประเมินว่าเด็กมีพัฒนาการเหมาะสมตามช่วงวัยหรือไม่ การประเมิน ดังกล่าวไม่ควรสิ้นสุดเพียงการระบุผลว่าพัฒนาการเป็นไปตามวัยหรือมีความเสี่ยงเท่านั้น แต่ควรนำข้อมูลที่ได้ไปใช้ในการ ให้คำแนะนำแก่ผู้ดูแล และวางแผนกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสมกับความต้องการและระดับพัฒนาการของเด็กแต่ละ ช่วงวัยต่อไป

การประยุกต์ใช้ทฤษฎีการส่งเสริมสุขภาพของ Pender

เมื่อนำ ทฤษฎีการส่งเสริมสุขภาพของ Pender มาประยุกต์ใช้กับการส่งเสริมพัฒนาการเด็กผ่านการเล่น แนวคิดสำคัญคือ การที่จะทำให้ผู้ดูแลมีพฤติกรรมส่งเสริมพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง จำเป็นต้องพิจารณาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของผู้ดูแลหลายด้าน ไม่ใช่เพียงการให้ข้อมูลหรือคำแนะนำเท่านั้น

ปัจจัยสำคัญประกอบด้วย การรับรู้ประโยชน์ของการส่งเสริมพัฒนาการ การรับรู้อุปสรรค ความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการจัดกิจกรรมให้เด็ก อิทธิพลจากความสัมพันธ์กับบุคคลรอบตัว ตลอดจนอิทธิพลจากสถานการณ์ สิ่งแวดล้อม และชุมชน

ดังนั้น หากต้องการให้ผู้ดูแลมีพฤติกรรมเล่นและส่งเสริมพัฒนาการเด็กอย่างสม่ำเสมอ จึงไม่เพียงพอที่จะบอกว่า “ควรเล่นกับเด็ก” แต่ควรช่วยให้ผู้ดูแลเข้าใจว่าการเล่นมีประโยชน์ต่อพัฒนาการอย่างไร ช่วยค้นหาและลดอุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถเล่นกับเด็กได้ เพิ่มความมั่นใจว่าตนเองสามารถจัดกิจกรรมง่าย ๆ ได้ และสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการนำกิจกรรมการเล่นไปใช้ในชีวิตประจำวัน

แนวทางการส่งเสริมผู้ดูแล

การสนับสนุนผู้ดูแลควรมุ่งให้สามารถนำการเล่นไปใช้จริงในชีวิตประจำวัน โดยอาจดำเนินการผ่านการให้ความรู้ การให้คำแนะนำ การสาธิตกิจกรรม การร่วมกันกำหนดเป้าหมายและวางแผน ตลอดจนการเสริมพลังเชิงบวก เพื่อสร้างความมั่นใจให้แก่ผู้ดูแล ทั้งนี้ เอกสารยังกล่าวถึงการให้คำปรึกษารายบุคคล รวมถึงการทำกิจกรรมในลักษณะกลุ่ม เช่น focus group หรือ self-help group เพื่อสร้างการสนับสนุนระหว่างบุคคล

ในทางปฏิบัติ ผู้ดูแลสามารถส่งเสริมพัฒนาการผ่านกิจกรรมง่าย ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน เช่น การพูดคุย การเล่านิทาน การเล่นเลียนแบบ การเคลื่อนไหว การเล่นกับวัตถุรอบตัว หรือการทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้วัสดุที่หาได้ง่าย สิ่งสำคัญไม่ใช่ราคาของของเล่น แต่คือ เวลา คุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ และความเหมาะสมของกิจกรรมกับวัยของเด็ก

การส่งเสริมพัฒนาการเด็กผ่านการเล่นจึงเป็นกระบวนการที่ต้องทำอย่างต่อเนื่อง โดยเชื่อมโยงระหว่าง การเฝ้าระวังพัฒนาการ การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัย และการสร้างพฤติกรรมของผู้ดูแลที่เอื้อต่อการพัฒนาเด็ก เมื่อผู้ดูแลเห็นประโยชน์ของการเล่น สามารถจัดการกับอุปสรรค มีความมั่นใจในการจัดกิจกรรม และได้รับการสนับสนุนจากบุคคลและสิ่งแวดล้อมรอบตัว ย่อมช่วยเพิ่มโอกาสให้เด็กได้รับประสบการณ์การเล่นที่มีคุณภาพและเหมาะสมกับพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง.

ส่วนที่ 9 การเล่นกับการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกในด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ส่งผลให้แนวทางการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องเปลี่ยนจากการมุ่งถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว ไปสู่การพัฒนาความสามารถของผู้เรียนในการคิด เรียนรู้ ปรับตัว และดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม เด็กจึงควรได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะที่ช่วยให้สามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ แก้ปัญหา และปรับตัวต่อสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลง ตลอดจนมีพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิต

สำหรับเด็กปฐมวัย การเล่นเป็นกระบวนการสำคัญที่สอดคล้องกับการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากในระหว่างการเล่น เด็กได้คิด สังเกต ทดลอง เลือก ตัดสินใจ แก้ปัญหา สื่อสาร และสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์ของตนเอง นอกจากนี้ การเล่นร่วมกับผู้อื่นยังเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกการแบ่งปัน การเจรจา การรับฟังความคิดเห็น การทำงานร่วมกัน และการจัดการกับความแตกต่างที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่น

บทอ่านเชื่อมโยงการเล่นกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะ Critical Thinking and Problem Solving หรือการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา Creativity and Innovation หรือความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม Collaboration หรือการทำงานร่วมกับผู้อื่น และ Communication หรือทักษะการสื่อสาร รวมถึงทักษะที่สนับสนุนให้เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้อย่างต่อเนื่อง

ดังนั้น การเล่นที่มีคุณภาพจึงไม่ใช่การปล่อยให้เด็กเล่นโดยไม่มีเป้าหมายหรือการสนับสนุน แต่เป็นการจัดประสบการณ์ที่ เปิดกว้าง มีความหมาย และเหมาะสมกับพัฒนาการ โดยครูวางแผนสภาพแวดล้อม สื่อ และสถานการณ์ที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กได้คิดและลงมือทำ พร้อมทั้งคอยสังเกต ตั้งคำถาม และให้การสนับสนุนเท่าที่จำเป็น เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองได้มากที่สุด

การส่งเสริมทักษะศตวรรษที่ 21 ผ่านกิจกรรมการเล่น

สำหรับเด็กปฐมวัย การพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ไม่ควรถูกตีความว่าเป็นการเร่งการเรียนรู้เนื้อหาวิชาการ หรือเพิ่มจำนวนใบงาน แต่ควรเกิดขึ้นผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับธรรมชาติและพัฒนาการของเด็ก โดยใช้การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้

ตัวอย่างเช่น การต่อบล็อก ช่วยให้เด็กได้วางแผน ทดลอง และแก้ปัญหาเมื่อสิ่งที่สร้างไม่เป็นไปตามที่ต้องการ จึงส่งเสริมการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหา การเล่นบทบาทสมมติ เปิดโอกาสให้เด็กใช้ภาษา สวมบทบาท เจจ และเข้าใจมุมมองของผู้อื่น ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสารและการอยู่ร่วมกัน การเล่นด้วยวัสดุปลายเปิด ช่วยให้เด็กคิดได้หลากหลาย ทดลองใช้วัสดุในรูปแบบต่าง ๆ และสร้างผลงานตามจินตนาการ จึงส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ขณะที่ เกมที่มีกติกา ช่วยให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ปฏิบัติตามข้อตกลง ควบคุมตนเอง และยอมรับผลของการเล่น ส่วน กิจกรรมหรือโครงการที่ทำร่วมกันเป็นกลุ่ม ช่วยให้เด็กได้ฝึกการวางแผน แบ่งหน้าที่ รับฟังผู้อื่น และทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายร่วมกัน

บทบาทของครู

ครูมีบทบาทสำคัญในการออกแบบกิจกรรมการเล่นให้เชื่อมโยงกับทักษะที่เด็กควรได้รับ โดยไม่เปลี่ยนการเล่นให้กลายเป็นกิจกรรมที่ครูควบคุมทุกขั้นตอน ครูควรจัดสภาพแวดล้อมที่มีทางเลือก เตรียมวัสดุที่หลากหลาย และตั้งคำถามที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิด เช่น “มีวิธีอื่นอีกไหม” “ถ้าทำแบบนี้จะเกิดอะไรขึ้น” หรือ “เราจะช่วยกันแก้ปัญหาได้อย่างไร”

การจัดการเรียนรู้ในลักษณะดังกล่าวช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งความรู้ ทักษะ และกระบวนการคิดจากประสบการณ์จริง พร้อมทั้งสร้างพื้นฐานสำคัญสำหรับการปรับตัว การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเรียนรู้ในอนาคต

โดยสรุป การเล่นเป็นฐานสำคัญของการพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 สำหรับเด็กปฐมวัย เพราะช่วยให้เด็กได้ คิด แก้ปัญหา สร้างสรรค์ สื่อสาร และทำงานร่วมกับผู้อื่น ผ่านประสบการณ์ที่มีความหมายและสอดคล้องกับ

ธรรมชาติของวัย ดังนั้น การเตรียมเด็กให้พร้อมต่อโลกที่เปลี่ยนแปลงจึงไม่ใช่การเร่งให้เด็กเรียนรู้เนื้อหาที่ยากขึ้น แต่เป็นการสร้างโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้วิธีคิด วิธีแก้ปัญหา และวิธีอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านการเล่นอย่างเหมาะสม.