

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี ต่าง ๆ และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ของเล่นพื้นบ้านล้านนา : เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี ดังต่อไปนี้

1. บริบทจังหวัดลำปาง
2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น
 - 2.1 ความหมายของการเล่น
 - 2.2 ลักษณะองค์ประกอบและประเภทของการเล่น
 - 2.3 ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการเล่น
3. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้
4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อและของเล่น
5. แนวคิดทฤษฎีพัฒนาการ
6. แนวคิดทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน
7. หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. บริบทจังหวัดลำปาง

จังหวัดลำปาง เป็นแหล่งอารยธรรมล้านนาไทยที่น่าสนใจมีวิถีชีวิตที่เรียบง่าย คงไว้ซึ่งขนบธรรมเนียมประเพณีที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ เป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นเป็นของตนเอง วัดวาอารามและสถาปัตยกรรมท้องถิ่น รถม้าพาหนะคู่เมือง แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่คงความบริสุทธิ์สวยงาม มีอุทยานแห่งชาติที่มีการจัดการที่ดีและควบคู่กันไปกับเมืองที่เคยเป็นแหล่งทำไม้ในอดีต ช้างที่เคยทำหน้าที่ลากซุงจึงเป็นสัตว์อีกอย่างหนึ่งที่เป็นสัญลักษณ์ของเมือง

เครื่องปั้นดินเผาที่ทำจากดินขาวขึ้นชื่อ (การทองเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2558)

ประวัติความเป็นมา

จังหวัดเมืองลำปาง มีชื่อเรียกหลายชื่อเช่น ศรีดอนชัย ลัมพะกัมปะนคร เขลางค์นคร และกุกกุกนคร (นครไก่) คำว่า ลำปาง นั้นหมายถึงไม้ป้าง ตำนานเล่าว่าเป็นไม้ข้าวหลามที่ลัวะอ้ายกอนใช้หาบกระบอกล้างน้ำผึ้ง มะพร้าว มะตูม มาถวายพระพุทธเจ้าเมื่อครั้งเสด็จมายังบริเวณนี้ ก่อนจะปักไม้เอาทางปลายลงเกิดเป็นต้นชะจาวที่เห็นอยู่ข้างวิหารหลวง วัดพระธาตุลำปางหลวง ต้นชะจาวนี้มีลักษณะผิผิวแตกต่างจากไม้อื่นด้วยกิ่งก้านจะชี้ลงดิน เป็นไม้มงคลประจำจังหวัดลำปางที่มีอายุกว่า 2,500 ปีล่วงมาแล้ว ส่วนคำว่า เขลางค์นคร เป็นภาษาบาลี ปรากฏอยู่ในตำนานตั้งแต่สมัยพุทธศตวรรษที่ 13 คำว่าลครซึ่งกลายมาจากนคร จึงเป็นชื่อสามัญที่ใช้เรียกเมืองเขลางค์ ทั้งยังปรากฏใช้ในศิลาจารึกและพงศาวดารในรุ่นต่อมา ส่วนภาษาพูดจะออกเสียงว่าละกอน มีความหมายเดียวกับคำว่าเมืองลคร หรือ เวียงละกอน นอกจากนี้บางตำนานยังเล่าว่าเมื่อครั้งที่พระพุทธเจ้าเสด็จออกโปรดสัตว์มาจนถึงเมืองนี้ พระอินทร์ได้ทราบก็เกรงว่าชาวเมืองจะตื่นไม้ทันทำบุญกับพระพุทธองค์ จึงแปลงกายเป็นไก่สีขาวชนปลุกชาวเมืองให้ตื่นทันออกมาทำบุญตักบาตร ด้วยเหตุนี้เมืองลำปางจึงได้ชื่อว่า กุกกุกนคร อันหมายถึงเมืองไก่ขาว ไก่ขาวจึงเป็นสัญลักษณ์ของเมืองที่เราจะพบตามป้ายชื่อถนนบนสะพาน หรือตามตึกต่างๆแม้แต่ในชามตราไก่ที่ขึ้นชื่อ จากหลักฐานทางโบราณคดีพบว่ามีชุมชนอาศัยอยู่ในพื้นที่ของนครลำปางมากกว่า 3,000 ปีล่วงมาแล้ว มีการค้นพบภาพเขียนสีและโครงกระดูกมนุษย์โบราณ ตลอดจนชิ้นส่วนภาชนะดินเผาในสมัยหริภุญไชย และชิ้นส่วนเครื่องถ้วยสำริดกำแพงเมืองหรือเมืองเขลางค์นครเก่าตั้งอยู่ในบริเวณตำบลเวียงเหนือ อำเภอเมืองปัจจุบัน ฝั่งเหนือของแม่น้ำวัง มีการพัฒนามาแล้วตั้งแต่สมัยอาณาจักรหริภุญไชยยังดำรงอยู่ เวียง คือ เมืองที่มีการกำหนดเขตรั้วรอบขอบชิด โดยการขุดคูน้ำและกำแพงดินล้อมรอบเมือง เขลางค์นครนี้มีฐานะเป็นเมืองหลวงคู่แฝดของอาณาจักรหริภุญไชยมี

พระเจ้าอนันตยศหนึ่งในพระราชโอรสแฝดของพระนางจามเทวีผู้ครองอาณาจักรหริภุญไชยเคยเสด็จมาปกครองนครแห่งนี้ มีพื้นที่เมืองประมาณ 600 ไร่ และยังพบเวียงบริวารในอำเภอต่างๆ สำหรับเวียงบริวารที่มีสภาพสมบูรณ์ที่สุด คือเวียงพระธาตุลำปางหลวง ซึ่งเป็นเวียงทางพระพุทธศาสนา อยู่ที่อำเภอเกาะคาห่างจากตัวจังหวัดลำปางไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ประมาณ 18 กิโลเมตร ลักษณะของเวียงนี้เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีความสมบูรณ์ค่อนข้างมาก มีร่องรอยของกำแพงดิน 3 ชั้น ระหว่างกำแพงดินเป็นคูน้ำคูขนาบโอบล้อมเวียงไว้ แต่ปัจจุบันคูน้ำคันดินได้ถูกไถแปรสภาพเป็นพื้นที่เกษตรกรรมไปตามกาลเวลา

ศิลปะ

ศิลปะที่พบในจังหวัดลำปางจึงล้วนแต่เป็นศิลปะสมัยล้านนาไม่พบศิลปะสมัยหริภุญชัย ลักษณะทางสถาปัตยกรรมเก่าแก่มักพบเห็นได้ตามวัดต่างๆ ในลำปาง มี 3 แบบ คือ แบบพม่า แบบพม่าผสมเชียงใหม่ และแบบล้านนา สถาปัตยกรรมแบบพม่า นั้นได้เข้ามามีอิทธิพลในช่วงสมัยรัชกาลที่ 5 และรัชกาลที่ 6 ซึ่งชาวพม่าได้เข้ามาผูกขาดการทำไม้ในภาคเหนือ และส่งไม้ไปขายยังภาคกลางและต่างประเทศชาวพม่ามีคติอยู่ว่าเมื่อรวยแล้วต้องสร้างวัดหรือบูรณะวัดเก่าเพื่ออุทิศให้รุกขเทวดาที่อาศัยอยู่ในไม้ใหญ่อันถูกโค่นเพื่อเป็นการล้างบาป วัดแบบพม่าที่พบในลำปาง ได้แก่ วัดศรีชุม วัดป่าฝาง วัดม่อนจำศีล วัดม่อนปู่ยักษ และวัดศรีรองเมือง ซึ่งสร้างวิหารเป็นรูปยอดปราสาทแบบเดียวกับที่เมืองมณฑลเยในพม่า ดังเช่นวิหารใหญ่วัดศรีรองเมือง เป็นต้น เป็นวิหารจำหลักไม้ทำยอดหลังคาซ้อนเป็นชั้นๆ มีลวดลายจำหลักไม้ที่นิยมในสมัยรัชกาลที่ 6 เรียกว่าเรือนไทยติดลูกไม้ หรือที่ฝรั่งเรียกว่า แบบขนมปังขิง (Ginger Bread) คือไม้ฉลุที่ขายคาเป็นลายย่อย ลูกไม้ช่องลมก็ฉลุปรุเป็นลายเช่นกันและยังมีลายฉลุตามส่วนต่างๆ ของอาคารอีกมากมาย เช่น ทางขึ้นวิหารวัดศรีชุม ฉลุลายได้หน้าจั่วได้อย่างวิจิตร เป็นการอวดฝีมือของช่างฉลุในยุคนั้นว่าทำงานอย่างประณีต ซึ่งเป็นศิลปะพม่าผสมฝรั่งที่นิยมทำกันมากในภาคเหนือ สถาปัตยกรรมที่ลำปางจะเก่าแก่ยิ่งกว่าที่พบในเชียงใหม่ เพราะสถาปัตยกรรมไม้ในเชียงใหม่ส่วนใหญ่จะได้รับ

การปฏิสังขรณ์ขึ้นจากรูปแบบเดิมที่ชำรุดทรุดโทรม ส่วนที่ลำปางล้วนเป็นของเก่าทั้งสิ้น ดังเช่น วิหารน้ำแต้ม ที่วัดพระธาตุลำปางหลวง มีภาพเขียนรุ่มเการ่วมสมัยกับอยุธยา ประตูปะตูด้านหน้าวัดมีลวดลายปูนปั้นประดับเป็นศิลปะเชียงใหม่อ่อนนุ่ม รุ่งเกา รวมถึงงานศิลปะขลุ่ยประตูปะตูวัดไหล่ หิน และ ประตูปะตูบ้านเวียง กลางเมืองเถินในลำปาง ก็เป็นศิลปะแบบเชียงใหม่อ่อนนุ่มเช่นกัน และยังมีประตูปะตูล่อมแรด ซึ่งเป็นศิลปะดั้งเดิมของล้านนาที่สมควรจะถนอมรักษาไว้อย่างดีที่สุดสถาปัตยกรรมแบบล้านนา พระวิหารหลวงวัดไหล่หิน และวัดปางยางคก เป็นพระวิหารรุ่มเกาขนาดย่อม ลักษณะโปร่งด้านหน้าและด้านข้าง ส่วนด้านหลังที่บ ประดิษฐานมณฑปหรือพระพุทธรูป เป็นวิหารเก่าแก่ของล้านนาที่กะทัดรัดแต่งงดงามน่าดูยิ่ง แบบจำลองปราสาทงานไม้รูปสัตว์ต่างๆ พิพิธภัณฑของวัดพระแก้วดอนเต้าส่วนใหญ่มีรูปจำลองไม้ทอตาและม้านั่งแปลก ๆ ส่วนศิลปะล้านนามีแบบจำลองวิหารเจดีย์กับเตียงตั้งรูปและลายแปลก ๆ

ภูมิศาสตร์

ลำปางมีอาณาเขตทิศเหนือติดต่อเชียงรายและพะเยา ทิศใต้ติดต่อกับสุโขทัยและตาก ทิศตะวันออกติดต่อกับแพร่ และทิศตะวันตกติดต่อกับเชียงใหม่และลำพูน รวมเนื้อที่ทั้งหมด 12,533 ตารางกิโลเมตร ลำปางเป็นเมืองในหุบเขารูปแอกกระทะรายล้อมด้วยเทือกเขาสูงชัน บางส่วนสุดเป็นแนวหินแกรนิตบนเทือกเขาผีปันน้ำด้านตะวันตก ในบางยุคเกิดการเคลื่อนตัวของเปลือกโลกอย่างรุนแรงจนทำให้เกิดแอ่งที่ราบขนาดใหญ่และทิวเขามากมายทับซ้อนกัน เมื่อผ่านกาลเวลามายาวนานส่วนที่เป็นแอ่งก็กลายเป็นแอ่งน้ำขนาดใหญ่ เกิดการทับถมของตะกอนดินและซากพืชซากสัตว์จนเป็นผืนดินที่ราบ แหล่งน้ำมัน และถ่านหินลิกไนต์แทรกตัวอยู่ในอำเภอมะแมะ บริเวณตอนกลางของเมืองลำปางบริเวณที่ราบภูเขาสูงและที่ราบลุ่มริมฝั่งแม่น้ำอันเป็นที่ราบดินตะกอนเก่า ผืนดินมีความอุดมสมบูรณ์ปานกลาง และมีแม่น้ำวังไหลผ่านทำให้บริเวณตอนกลางของจังหวัด อำเภอมะแมะ อำเภอดอนเจดีย์ และบางส่วนของอำเภอ

สปรอบเป็นแหล่งทำเกษตรกรรมตลอดทั้งปี ส่วนบริเวณอำเภอเมือง อำเภอเกาะคา อำเภอแม่ทะ อำเภอองาว อำเภอห้างฉัตร และบริเวณตอนกลางของอำเภอแจ้ห่มจะเป็นที่ราบสูงและภูเขาสลับซับซ้อน บริเวณตอนบนและพื้นที่โดยรอบจังหวัด ด้านอำเภอวังเหนือ อำเภอแจ้ห่ม อำเภอองาว และบริเวณตอนใต้ของอำเภอแจ้ห่มส่วนใหญ่เป็นภูเขาสูง ปกคลุมด้วยผืนป่าอุดมสมบูรณ์อันเป็นแหล่งต้นน้ำที่สำคัญของเมืองลำปาง ด้วยลักษณะพื้นที่ซึ่งเป็นแอ่งก้นกระทะดังกล่าว จึงทำให้มีอากาศอบอ้าวแบบฝนเมืองร้อนเฉพาะฤดู โดยได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้และลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ จึงมีอากาศแตกต่างกันมากตามฤดูกาล ฤดูหนาวค่อนข้างหนาวจัด ฤดูร้อนยาวนาน

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

2.1 ความหมายของการเล่น

ความหมายของการเล่นความหมายของการเล่นนั้น มีผู้รู้ได้ให้ความหมายไว้ดังนี้

คำว่า "เล่น" ตามพจนานุกรมแปลว่า "ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลาย หรือหมกมุ่นอยู่กับสิ่งใดๆ ด้วยความเพลิดเพลิน.." เมื่อเติมคำ "การ" ก็หมายถึง การกระทำเช่นนั้น คำว่า "การละเล่น" แปลว่า มหรสพต่าง ๆ การแสดงต่าง ๆ เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง "การเล่นของเด็ก" ก็หมายถึง การกระทำของเด็กที่ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลายนั่นเอง

ในภาษาอังกฤษมีการใช้คำที่มีความหมายว่าการเล่น 2 คำ คือ Play และ game ซึ่งมีความหมายต่างกันคำว่า play ในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ให้ความหมายว่า เล่น เล่นสนุก ทำเล่น ๆ การเล่น ส่วนคำว่า game นั้น มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย E.Mauldon และ H.B. Redfern ให้ความหมายไว้ว่า คือ "กิจกรรมซึ่งมีจำนวนผู้เล่นอย่างน้อย 2 คน ผู้เล่นจะเคลื่อนไหวหรือแสดงการเคลื่อนไหววัตถุขณะแข่งขันตามกฎที่ตั้งไว้"

G.T.Gibbs (1989) กล่าวว่า คือ "กิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันหรือการแข่งขันในการตัดสินใจที่จะก้าวหน้าโดยอาศัยกฎที่แน่นอนและมีวัตถุประสงค์"

ใน The Encyclopedia กล่าวว่า games โดยทั่วไป หมายถึง กีฬาที่เล่นเพื่อความสนุกหรือเพื่อทำอะไรแปลก ๆ ความหมายเฉพาะจะหมายถึงการแข่งขันกัน เพื่อแสดงความแข็งแกร่ง ฝึกทักษะตามโอกาส ทั้งจะต้องมีกฎซึ่งเป็นที่ยอมรับจนเป็นประเพณี แม้ว่าจะมี games ใหม่ ๆ เกิดขึ้นทุกปี แต่ส่วนใหญ่เกมส์ใหม่ ๆ มักจะอาศัยเกณฑ์ที่เคยมีมาแล้วในอดีตเป็นส่วนประกอบ games เป็นส่วนหนึ่งของวิชาคติชนวิทยา โดยเฉพาะเกมส์กลางแจ้งของเด็ก ๆ ที่มักจะเป็นประเพณีสืบทอดจากช่วงรุ่นพ่อแม่ ไปสู่ลูกหลานรุ่นต่อไป ส่วนใหญ่จะไม่มี การเปลี่ยนแปลง นอกจากหากมีการสืบทอดด้วยปากอาจมีอะไรคลาดเคลื่อนบ้าง

ความแตกต่างระหว่างคำว่า play กับ games นั้นมีบางคนให้ความหมายของคำว่า play ว่า คือ "การเล่นอย่างบริสุทธิ์ และมักเป็นการเล่นแบบง่าย ๆ เล่นเพียงคนเดียวหรือหลายคนก็ได้การเล่นจะเป็นไปด้วยความสมัครใจ โดยไม่มีกฎเกณฑ์บังคับ ส่วน games นั้นผู้เล่นจะต้องเล่นโดยทำตามกฎที่ตั้งไว้"

เมื่อนำความหมายทั้งหมดมาพิจารณาจะพบว่าการเล่นของไทยมีความหมายกว้างกว่าของต่างประเทศ รวมเอาไว้ทั้ง play และ games ส่วนในภาษาอังกฤษ play หมายถึง การเล่นที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ส่วน games หมายถึงการเล่นที่มีกฎเกณฑ์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กล่าวว่า ของเล่น หมายถึง ของสำหรับเด็กเล่นเพื่อให้สนุกหรือเพลิดเพลิน

"เฮอร์ล็อก (ขจิตพรณ ทองคำ, 2536, น. 9 อ้างอิงจาก Hurlock, 1978: 228) กล่าวว่าเป็นการทำกิจกรรมที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนานโดยไม่ต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้นและมักเป็นกิจกรรมที่กระทำโดยไม่ถูกบังคับและรูดอล์ฟ (Rudolph, 1984: 96) กล่าวว่าการเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของเด็กคือด้านร่างกาย

อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาซึ่งการเล่นนี้มีองค์ประกอบ 3 ประการได้แก่

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยง
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523, น. 43) กล่าวว่าการเล่นคือวิธีการทางหนึ่งที่เด็กจะช่วยเหลือตัวเองให้มีความสามารถในการปรับตัวเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมและสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อการเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมโดยไม่มีใครสอน

วรารักษ์ รักริฉัย (2527, น. 91) ได้กล่าวถึงการเล่นเป็นขบวนการเรียนรู้ของเด็กเพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้การค้นคว้าสำรวจและทดลองสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองและช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตทางร่างกายจิตใจอารมณ์และสังคมให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขสำหรับเพียเจต์ (Piaget) กล่าวว่าการเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆจากสิ่งเราได้และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองซึ่งเพียเจต์ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประการคือ

1. บทบาทของการเล่นคือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

โมฟฟิตท์และสเวดโล (เยาพา เดชะคุปต์, 2528, น.12; อ้างอิงจาก Moffitt; &Swedlow, 1979: 2) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นซึ่งช่วยให้เกิดพัฒนาการในแง่ต่าง ๆ ดังนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยผ่านขบวนการค้นคว้าสำรวจทดลองใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา จมูก มือ หู ปาก ให้

ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเองซึ่งไม่มีวิธีการอันใดจะสอนได้ดีเท่า

2. ช่วยให้ได้มีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเชาวน์ปัญญาจากการเล่นเด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์มีความคิดริเริ่มแปลก ๆ ใหม่ ๆ ใช้สติปัญญามาประยุกต์เพื่อสร้างผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากเช่นเดิมหรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยเห็นอย่างเดียว

3. ช่วยให้เกิดเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำผู้ตามรู้จักสับเปลี่ยนรอกคอยรอบคอบวางแผนเสียสละให้อภัยและปรับตัวเข้ากับผู้อื่นมีน้ำใจต่อกันและกัน

4. ช่วยให้ได้ระบายอารมณ์ลดความตึงเครียดหรือความสับสนทางอารมณ์ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อมในระหว่างที่เด็กเล่นอารมณ์ขุนมัวความคับข้องใจอารมณ์โกรธความเสียใจความผิดหวังจะได้รับการระบายเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้นจากการเล่นนี้เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขนขาและอวัยวะทุกส่วนในร่างกายทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้นมีทักษะมีความแคล่วคล่องว่องไวแข็งแรงมากขึ้น

ดลฤดี บุรกลีกร (2544) ได้กล่าวไว้ว่า เป็นสิ่งที่เด็กอยากจะทำ ต้องการทำเองโดยสมัครใจ และกิจกรรมหรือการกระทำนั้นๆ ทำให้เกิดความสนุกสนานโดยที่เด็กไม่ได้คำนึงถึงผลการกระทำดังกล่าว

สาลี งามศิริ (2549) ได้สรุปการเล่นหมายถึง กิจกรรมของเด็กที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและส่งผลให้เกิดพัฒนาการในตัวผู้เล่นในหลากหลายด้าน ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมรวมไปถึงส่งเสริมทักษะความสามารถและการคิดต่างๆ โดยที่เด็กเองไม่ได้รับรู้หรือคำนึงผลกระทบที่เกิดขึ้นดังกล่าว รวมทั้งเป็นสิ่งที่เด็กทำด้วยความสมัครใจเพื่อเป็นการระบายพลังงานที่เหลือใช้และชดเชยในสิ่งที่เด็กไม่สมหวังอีกด้วย

สรุปได้ว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินรวมทั้งทำให้เกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เด็กได้รับโดย

การทดลองค้นคว้าสำรวจและลงมือปฏิบัติสามารถทำให้เด็กปรับตัวและเข้าใจสิ่งแวดล้อมได้และนอกจากนี้ยังเป็นการช่วยส่งเสริมพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกายอารมณ์จิตใจสังคมและสติปัญญาของเด็กอีกด้วย

ในวัยที่กำลังเจริญเติบโตของมนุษย์และสัตว์จะขาดกิจกรรมการเล่นไปเสียไม่ได้ การเล่นมีความสำคัญยิ่งต่อการเจริญเติบโต อย่างน้อย ๆ ก็ในด้านของการออกกำลังกาย การฝึกใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะยังไม่มีใครสามารถสรุปความสัมพันธ์ของการเล่นกับการเจริญเติบโตให้ชัดเจนได้ แต่ก็คงไม่มีใครปฏิเสธว่าการเล่นมีบทบาทสำคัญยิ่งต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของคน คือ พัฒนาการทางกาย ทางอารมณ์ ทางสังคม และทางสติปัญญา

การเล่นของเด็ก มีลักษณะเป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีอยู่ต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเอง เป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ของเด็ก

นักการศึกษาหลายคนกล่าวถึงความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็กเอาไว้ว่า การเล่นของเด็กเป็นวิธีการแสวงหาสิ่งใหม่ ๆ ในโลกที่ช่วยให้เด็กได้ทดลองสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อม ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้วิธีการปรับตัวเองให้เข้ากับโลก ได้ฝึกฝนทักษะหรือความชำนาญที่จำเป็นต่อการดำเนินชีวิตทำให้เด็กค้นพบตัวเองทีละน้อยและมีความเชื่อมั่นในตนเองสูง หรือจะกล่าวได้อย่างสรุปว่า การเล่นของเด็กคือวิธีการศึกษาของเด็กที่ได้รับการจัดระบบโดยธรรมชาติ

การเรียนการสอนในโรงเรียนซัมเมอร์ฮิลล์ของ เอ.เอส.นิลล์ ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีชื่อเสียงที่สุดแห่งหนึ่งของโลก เป็นตัวอย่างที่ดีของการนำเอาหลักความสำคัญของการเล่นของเด็กไปใช้ในการให้การศึกษาเด็กอย่างได้ผลดียิ่งการเล่นของเด็กมีอยู่ 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การเล่นที่เป็นการแสดงออกของความฝันเฟื่อง ไม่มีข้อกำหนดหรือข้อจำกัดใด ๆ ประเภทหนึ่ง อีกประเภทหนึ่งเป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาและการแข่งขันการเล่นอย่างแรกนั้น นักจิตวิทยาได้พยายามศึกษาเพื่อนำมาใช้สำหรับการบำบัดรักษาโรคจิตประเภทต่าง ๆ โดยอาศัยทฤษฎีของซิกมันด์ فروยด์ ที่ว่า “การเล่นคือกิจกรรมทดแทนแห่งสัญชาติญาณของคน” และความคิดที่ว่า “ภายใต้สถานการณ์ที่จัดขึ้นสำหรับการบำบัด คนไข้

อาจจะแสดงความเครียด ความขัดแย้งภายในของตนเองออกมาได้ โดยผ่านกิจกรรมการเล่น”

นอกจากนี้ นักจิตวิทยายังได้ศึกษาและค้นคว้าเกี่ยวกับการละเล่นอีกหลายแง่มุม เช่น พยายามเปรียบเทียบกิจกรรมการเล่นของคนและสัตว์ เปรียบเทียบความเจริญเติบโตของคนที่มีโอกาสเล่นตามปรกติ กับคนที่เกือบไม่มีโอกาสเล่นเลย ฯลฯ ผู้ที่มีชื่อเสียงมากในการศึกษาการเล่นของเด็กในเชิงจิตวิทยาผู้หนึ่งคือ ศาสตราจารย์ ยีน เพียเจต์ มหาวิทยาลัยแห่งเจนีวา สวิสเซอร์แลนด์ ท่านผู้นี้เขียนหนังสือเกี่ยวกับจิตวิทยาเด็กเอาไว้มากกว่า 20 เล่ม

ทางฝ่ายสังคมวิทยาก็มองการเล่นไปอีกแง่มุมหนึ่ง ซึ่งฝ่ายนี้สนใจเป็นพิเศษกับการเล่นที่มีกฎกติกาโดยมีความเชื่อว่า โครงสร้างของกฎกติกาในการเล่นทำให้เด็กมีความรู้สึกตอบสนองต่อกฎเกณฑ์ทางวัฒนธรรมโดยทั่ว ๆ ไป ซึ่งเป็นการเตรียมตัวเด็กสำหรับวิถีชีวิตในอนาคตของเด็กเอง การเล่นเป็นกิจกรรมที่แฝงไว้ด้วยสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในวัฒนธรรม ฉะนั้นถ้าหากศึกษาการเล่นของเด็กในสังคมใดก็เท่ากับได้ศึกษาวัฒนธรรมของสังคมนั้นด้วย โดยนักสังคมวิทยาจะพยายามศึกษาว่าเด็กปฏิบัติตามกฎกติกาในการเล่นอย่างไร และมีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมของสังคมนั้น ๆ อย่างไรที่จริงการศึกษาเรื่องการเล่นของเด็กไม่ใช่เรื่องใหม่หรือเรื่องซับซ้อนแต่อย่างใด ในอดีตชาวไทยเราก็เคยเฝ้ามองการเล่นของเด็กอย่างสนใจสนอกสนใจและค่อนข้างไปทางจิตวิทยา แต่ตีความหมายของพฤติกรรมในการเล่นของเด็กเป็นเชิงทำนายอนาคตเสียเป็นส่วนใหญ่ และได้แสดงการเชื่อที่ว่าการเล่นของเด็กจะบอกอนาคตของเด็กได้นั้นออกมาในวรรณคดีต่างๆ มากมาย เช่นในเรื่องขุนช้างขุนแผนการเล่นของขุนช้าง ขุนแผน และนางพิมบอกเหตุในอนาคตได้อย่างแม่นยำเพียงไรนั้น เห็นจะไม่ต้องนำมากล่าวในที่นี้ ที่น่าสังเกตอยู่อย่างหนึ่งก็คือ คนไทยแต่ก่อนศึกษารวบรวมการเล่นของเด็กทำนองนี้ไว้มากพอที่จะเขียนเป็นตำราได้ในเรื่องเวชสันดรชาดก ก็ได้กล่าวถึงพระเวชสันดรตอนที่ยังเยาว์ชันษาอยู่นั้น พระองค์ทรงโปรดการเล่นให้ท่านเป็นอันมาก พอเจริญพระชนม์ขึ้นจึงทรงให้ท่านได้เป็นยอด

ในเชิงสังคมวิทยานั้น มีปรากฏในหนังสือราชาธิราชอยู่หลายตอน โดยเฉพาะตอนพระมหาเทวีเล่นชู้ มีการกล่าวถึงลักษณะการเล่นต่าง ๆ

ของเด็กเอาไว้มาก โดยที่อินทัย จิตบุญ (2540) ผู้แต่งพยายามแสดงให้เห็นว่าการเล่นของเด็กสามารถจะบอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นแล้วได้ และบางครั้งยังอาจจะเป็นแบบบุพนิมิตของผู้ที่ได้พบเห็นการเล่นของเด็กนั้นด้วยในด้านการรวบรวมการเล่นของเด็ก ก็มีมานานที่น่าสนใจคือ คำฉันท์ยาวพจน์ของนายเปโมรากวีในสมัยรัชกาลที่ 5 ในคำฉันท์ยาวพจน์นี้ นายเปโมราได้นำเอาการเล่นตลอดจนบทร้องของเด็กมาแต่งเป็นคำฉันท์ไว้หลายอย่างด้วยกัน และได้แสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กนั้น เป็นการเล่นตามวิธีการที่เทวดาสอนให้ ซึ่งบอกให้เราทราบว่าคนไทยสมัยก่อน ให้ความสำคัญแก่การเล่นของเด็กเอาไว้มากทีเดียว

“บัดนี้จะกลับกล่าวโดยเรื่องราวทารก มายอยกเป็นกลอน อ่างอมร นำเหตุ พอสังเกตเลาความ แต่งไปตามเด็กร้อง ในทำนองสมมุติ คำกล่อมบุตรทุกถ้อย รวมกว่าร้อยบทรา เวสสุกรรมสั่งไว้ เด็กจำได้ตั้งนั้น ร้องกันมานาน แต่โบราณบรม.....”

จากที่กล่าวมาแล้ว จะเห็นว่าการเล่นของเด็กมีความหมายที่กว้างขวาง มีหลายแง่หลายมุมที่น่าสนใจจนยากที่จะกล่าวอธิบายให้ละเอียดชัดเจนได้โดยหนังสือเพียงเล่มเดียว

2.2 ลักษณะองค์ประกอบและประเภทของการเล่น

การเล่นทุกประเภทจะมีลักษณะร่วม ซึ่งถือได้ว่าเป็นองค์ประกอบของการเล่น แต่ก็ไม่จำเป็นว่าการเล่นจะต้องมีองค์ประกอบครบหมดทุกข้อ (อารียา วงษาพรหม, 2550) การเล่นจะมีองค์ประกอบใดบ้างขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของการเล่นประเภทนั้น โดยทั่วไปแล้วการเล่นประกอบด้วย

1. วัตถุประสงค์ ของการเล่นของเล่น คือการเล่นแล้วได้ประโยชน์ในด้านไหนเช่นส่งเสริมพัฒนางานด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา
2. สิ่งแวดล้อมของการเล่น สถานที่ในการเล่นของเด็ก ปฐมวัยอาจจะเป็นที่โล่ง หรือสถานที่ที่มีรั้วรอบขอบชิด
3. กลุ่มเป้าหมายว่าใครเป็นผู้เล่น จำนวนผู้เล่นในแต่ละครั้ง มีจำนวนกี่คน

4. รูปแบบของการเล่น
 5. การเขียนกฎการเล่นและวิธีการเล่น จะต้องมียาละเอียดเกี่ยวกับการเล่นและวิธีการเล่น
 6. การเผยแพร่วิธีการเล่น เป็นการเผยแพร่หลักการและวิธีการเล่นให้กับผู้นำปฏิบัติไปใช้
 7. จำนวนผู้เล่น เป็นการแจ้งจำนวนผู้เล่นในแต่ละกิจกรรมการเล่น
 8. บทบาทของผู้เล่น เป็นการอธิบายบทบาทให้กับผู้ที่มีส่วนร่วมในการเล่น
 9. วัตถุประสงค์ของผู้เล่น เป็นการแจ้งให้ผู้ที่เล่นได้ทราบว่าเล่นเพื่ออะไร
 10. กฎเกณฑ์ของการเล่น เป็นการสร้างเงื่อนไขให้กับผู้ที่เล่น
 11. สิ่งที่เป็นอุปสรรคของการเล่น เป็นข้อจำกัดในการเล่นแต่ละกิจกรรม
 12. วัสดุและเครื่องมือที่ใช้ประกอบการเล่น ส่วนประกอบในการเล่นมีวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่น
 13. การประเมินผลการเล่น เป็นการประเมินการเล่นในแต่ละช่วงของกิจกรรม
 14. รูปแบบของการเล่นจะถูกส่งไปยังผู้ออกแบบ
- นอกจากนี้ยังมีการแบ่งระดับของการเล่นออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้
1. ตั้งวัตถุประสงค์ ของการเล่น
 2. ตั้งกฎเกณฑ์ ควบคุมการเล่น
 3. เล่นไปตามกฎเกณฑ์ นั้น

สิ่งที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

การเล่นนั้นเกี่ยวข้องกับความเร็วเติบโตทางร่างกาย จะช่วยให้เด็กเติบโตอย่างรวดเร็วและฝึกทักษะการใช้ของวัยต่างๆ นอกจากนั้นยังทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมทั้งยังทำให้เด็กเกิดศีลธรรมในใจอีกด้วย

ขั้นตอนในการเล่นของเด็กวัยต่างๆ

เด็กแต่ละวัยจะมีความสามารถและความสนใจต่างกันซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะมีผลต่อการละเล่นของเด็ก เราอาจพิจารณาได้ดังนี้ (กรมสุขภาพจิต, 2550)

1. วัยอนุบาล

เด็กในวัยนี้จะชอบเล่นสิ่งที่มีลักษณะเป็นทรงกลม เช่น ลูกบอล และเขาจะไม่สามารถแยกแยะความแตกต่าง เด็ก ๆ ในวัยนี้ควรได้รับการฝึกให้เคลื่อนไหว เพื่อจะได้ใช้อวัยวะให้คล่องแคล่ว การฝึกจำเป็นต้องใช้เพลงและการเต้นรำง่าย ๆ มาประกอบ การฝึกกระบวยสีและวาดภาพก็ช่วยได้มาก ความจำกัดสำหรับเด็กในวัยนี้ คือ การเคลื่อนไหวอวัยวะทุกส่วนและฝึกใช้ทุกส่วนในขั้นต้น ซึ่งเด็กจะพอใจมากหากให้พวกเขาแสดงท่าทางประกอบเพลงว้ายน้ำ และเกมส์ที่มีการปีนป่าย กระโดดโลดเต้น ในขณะที่เขายังรับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ยาก และการใช้อวัยวะต่าง ๆ ยังไม่ประสานกัน เช่น มือกับตา เพราะเขายังขาดวุฒิภาวะในด้านนี้ และร่างกายยังไม่พัฒนาเต็มที่ การเล่นที่ต้องใช้มือ ใช้นิ้ว เคลื่อนไหววัสดุสิ่งของจึงเป็นเรื่องที่เด็กในวัยนี้ไม่ชอบ การเล่นของเด็กวัยนี้มีลักษณะเฉพาะของตัวเอง แต่การเล่นที่เลียนแบบคนอื่นมาเหมือนกับคนดูทำตามนักแสดง การเล่นเช่นนั้นจะไม่มีอะไรแปลกใหม่และไม่มีวัตถุประสงค์ที่สมบูรณ์

2. วัยอนุบาลตอนปลายและวัยเด็กตอนต้น

ช่วงนี้จะเป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของวัยเด็ก เป็นช่วงเวลาที่สนุกสนานและท้าทายในการค้นพบทักษะ ในการใช้อวัยวะต่าง ๆ ในหลาย ๆ ทางและเริ่มค้นเคยที่จะใช้มันตามที่ใจต้องการในช่วงอนุบาลตอนปลาย เด็กส่วนมากจะไม่เพียงสนใจที่จะสำรวจสิ่งต่างๆ ด้วยเครื่องมือที่เขาอยากรู้อยากเห็น แต่เขาจะแสวงหาวิธีใหม่ ๆ ในการเล่นที่เขาเคยเล่นมา เช่น แต่ก่อนเขาอาจจะโยนลูกบอลเล่นอย่างไม่มีจุดหมาย แต่พอถึงช่วงนี้เขาอาจจะทำเครื่องหมายไว้ที่กำแพงแล้วพยายามขว้างหรือตีลูกบอลให้โดนเครื่องหมายนั้นให้มากที่สุด การฝึกฝนจะมีความสำคัญที่สุดในช่วงนี้ เพราะเด็ก ๆ จะเรียนรู้ด้วยความสนใจในทักษะที่เขาต้องการฝึก โดยมากเป็นการเคลื่อนไหวร่างกาย ในช่วงนี้เด็กส่วนมากสามารถจะสร้างการเล่นขึ้นมาเล่นเองได้ จะเป็น

การเล่นที่ไม่มีการแข่งขันมากนัก จะมีกฎและมักเล่นกลางแจ้ง ทั้งนี้ก็เพื่อทดสอบความสามารถของตัวเองตามธรรมชาติ การเล่นในตอนนี้อาจจะแข่งขันกับตัวเองเป็นจุดสำคัญอย่างมีวัตถุประสงค์ และอาจจะมีการให้คะแนนอย่างง่าย ๆ การพัฒนาบุคลิกภาพก็มีส่วนเกี่ยวกับการเล่นด้วย เด็กจะเริ่มสนใจเด็กคนอื่นโดยเฉพาะเด็กที่โตกว่าเด็กอนุบาลตอนปลาย มีความปรารถนาอย่างยิ่งที่จะเล่นกับเด็กที่มีประสบการณ์การเล่นมาก ตัวอย่างผิวเผินก็เหมือนกับว่าเด็กเริ่มยอมรับการเล่นที่มีกฎเกณฑ์มาก ๆ แต่แท้จริงแล้วเขาจะรู้สึกแต่เพียงว่าเป็นสิ่งที่เขาต้องทำในการเล่นเท่านั้นและเขาจะไม่ค่อยสนุกกับการเชื่อมความรู้สึกระหว่างการทำตามกฎและความคิดที่จะเอาชนะผู้อื่นตามเงื่อนไขที่แน่นอน เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถแสดงความรู้ของตนโดยใช้ถ้อยคำได้ การแสดงความสนใจของเขาจะสะท้อนมาจากสาเหตุและผลที่เขาเล่นกัน

3. วัยเด็กตอนกลาง (Middle Junior)

การพัฒนาของเด็กในวัยนี้เริ่มจะสมบูรณ์ และเริ่มมีความคิดที่จะเอาชนะคนอื่นโดยทำในสิ่งที่คนอื่นทำและหาทางชนะด้วยกฎที่แน่นอน เขาจะเล่นด้วยความเคารพกฎเกณฑ์มากขึ้นกว่าวันที่ผ่านมา แต่แม้ว่าจะมีการวางกฎไว้อย่างแน่นอน ก็มักจะมีการเปลี่ยนกฎเสมอตามความเหมาะสมของการเล่น เพราะว่าเด็กในวัยนี้ยังมีความคิดเกี่ยวกับการเล่นของเขาในลักษณะเฉพาะตัวอยู่ซึ่งแต่ละคนก็จะต่างกันไป อันที่จริงช่วงนี้เป็นช่วงที่เด็กสนใจกับการสร้างกฎและรักษากฎมากเพียงแต่ยังเข้าใจไม่สมบูรณ์นักเพราะการเล่นที่เด็กๆ คิดขึ้นจะยังเลียนแบบคนอื่นอยู่และกฎที่เขาตั้งขึ้นก็ยังไม่แน่นอนตายตัว อาจเปลี่ยนแปลงได้เสมอ และเด็กๆ มักจะละเมิดกฎขณะที่เล่นเสมอโดยที่เขาไม่รู้ตัว โดยเฉพาะเวลาที่เขาแข่งขันกันเพื่อเอาชนะ

4. วัยเด็กตอนปลาย (Upper Junior)

เมื่อเด็ก ๆ พัฒนาขึ้นถึงวัยนี้เขาจะเริ่มแสดงให้เห็นความสามารถในการทำสิ่งที่ถูกต้อง รวมถึงวิธีการเล่นที่ถูกต้องด้วย เขาต้องการรู้วิธีเล่นที่แน่นอนทุกจังหวะทุกขั้นตอน และเขาชอบเลียนแบบคนที่เล่นเก่ง ทั้งจะสนใจกีฬาเป็นพิเศษโดยเฉพาะกีฬาที่เล่นเป็นคณะกรรมการแพ้และชนะเป็นเรื่องสำคัญมากขึ้น แต่ในการแพ้ชนะนี้เขาจะสนใจ

การแพ้ชนะของคณะมากกว่าของตัวเอง เขาจะฝึกฝนทักษะต่างๆ ตามที่จะเป็นประโยชน์ต่อการเล่นกีฬาแบบที่เขาสนใจและชอบทดลองสิ่งต่างๆ ตามแนวทางที่กำหนด รวมทั้งชอบแก้ปัญหาซึ่งเกี่ยวข้องกับกฎเกณฑ์ที่พัฒนาแล้วและวิธีที่เริ่มรู้จักดึงดูดความสนใจจากคนอื่น

การเล่นของเด็กวัยต่างกันจึงอาจจะมีวิธีการต่างกันหรือมีวัตถุประสงค์ หรือความเข้มงวดในเรื่องกฎเกณฑ์ต่างกันด้วย

2.3 ประวัติความเป็นมาและความสำคัญของการเล่น

การเล่นของเด็กจากหลักฐานที่ปรากฏมีมาตั้งแต่สมัยอียิปต์โบราณ แต่หลักฐานนั้นเป็นท่าทางและวิธีการเล่นที่สืบทอดกันมา ไม่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร การเล่นที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรเริ่มในสมัยกรีก ในหนังสือมหากาพย์อีเลียด (Illiad) ของโฮเมอร์ (Homer) และงานทางจิตรกรรมที่ค้นพบการเล่นที่โฮเมอร์ได้กล่าวถึงไว้มี การแข่งม้า การชกมวย การเล่นมวยปล้ำ การวิ่งแข่ง การขว้างจักร การพุ่งแหลน การยิงธนูและอื่น ๆ ซึ่งจะมีการจัดเทศกาลการแข่งขันกันโดยกำหนดเวลาไว้อย่างแน่นอนและสม่ำเสมอ และมีกีฬาโอลิมปิกเกิดขึ้นในสมัยนี้ด้วย เมื่อเกิดการแข่งขันกีฬาโอลิมปิกขึ้นในระยะแรก ผู้เข้าแข่งขันจะฝึกฝนการเล่นต่าง ๆ ด้วยตนเองจนถึงศตวรรษที่ 7 ก่อนคริสตกาล จึงมีการฝึกฝนอย่างจริงจัง ตามกฎเกณฑ์ที่ได้วางไว้อย่างแน่นอน การเล่นเหล่านี้ยังมีการบรรจุไว้ในหลักสูตรการศึกษาของเด็กชาวกรีกด้วยในกรุงสปาร์ต้า (Spartar) หลักสูตรภาคบังคับจะต้องมีการเล่นอยู่ด้วยและเด็กๆ จะได้รับการฝึกฝนใกล้ชิดเป็นพิเศษ ทั้งนี้เพราะชาวกรีกโบราณถือว่าความสมบูรณ์ของร่างกายเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการที่จะมีชีวิตอยู่รอด การเล่นของกรีกที่พบในช่วงนี้จึงมีลักษณะเน้นหนักในทางออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่

อย่างไรก็ตามการเล่นที่เด็กปัจจุบันนิยมเล่นกันไม่จำเป็นต้องเป็นการเล่นที่เด็กในสมัยโบราณนิยมเล่น หรือว่าจะต้องเป็นเกมส์ที่เก่าแก่ที่สุด การเล่นที่จะเป็นที่นิยมนั้นต้องขึ้นกับวิธีการเล่นและช่วงเวลา โดยจะต้องมีการพัฒนาตลอดเวลาเช่นการเล่นฟุตบอล “ปรากฏหลักฐานในยุโรปสมัยกลาง มีการแข่งขันกีฬาที่คล้ายกับฟุตบอลในปัจจุบัน โดยใช้กระเพาะหมูเป่าลมหรือยัดไส้แล้วแบ่งข้างแข่งกัน โดยไม่มีกติกาใดๆ ทั้งสิ้น มีจุดมุ่งหมายเพียงการนำลูกกระเพาะหมูนี้ไปถึงเขตแดนฝ่ายตรงข้ามให้ได้ การเล่นจึงเป็นไปอย่างรุนแรงมาก จนมีการห้ามเล่นในปี ค.ศ. 1314 แต่ก็ยังมีการแข่งขันอีก แต่ลดความรุนแรงลงไปมาก จนถึงศตวรรษที่ 19 กีฬาชนิดนี้ได้รับความนิยมมากที่สุด ในอังกฤษ แต่ยังไม่มีการกำหนดวิธีการเล่น และกติกา ใครเล่นก็ตั้งกติกากันเอาเอง กีฬาเตะลูกหนังในแต่ละท้องถิ่นจึงไม่เหมือนกัน ตามเมืองต่าง ๆ จะมีสโมสรกีฬาชนิดนี้ของตัวเอง จนปี 1863 สโมสรฟุตบอลได้รวมตัวกันก่อตั้งสมาคมฟุตบอลแห่งอังกฤษขึ้น และร่างกติกการแข่งขันฟุตบอลร่วมกันเรียกว่า "กฎเคมบริดจ์" จากนั้นกีฬาชนิดนี้ก็แพร่หลายไปทั่วโลก

ในยุคกลางยังมีการเล่นที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่ง คือ การไล่จับ ซึ่งจะต้องมีผู้เล่น 2 กลุ่มซึ่งการเล่นนี้ยังเป็นที่นิยมของเด็กจนทุกวันนี้ การเล่นนี้ยังถูกประยุกต์เป็นการเล่น ซิงธง ซึ่งผู้เล่นจะต้องบุกเข้าไปในเขตแดนของอีกฝ่ายหนึ่ง และตั้งใจวิ่งไปรวมจับธงหรือสิ่งของของตัวเองถืออยู่

การเล่นของเด็ก ๆ มักจะเปลี่ยนแปลงไปตามสถานที่และสภาพสังคม ประเทศส่วนมากมักมีการเล่น Bearvairting และ Cockfighting ซึ่งเป็นการเล่นของผู้ใหญ่ เด็กก็จะทำตามอย่างบ้างโดยขว้างไก่ หรือผูกขงที่หางแมว บางทีอาจจะผูกด้ายที่ขานกหรือแมลง แล้วพยายามให้มันบิน ให้ลอยต่อสู้กันและเลือกตัวที่แข็งแรงที่สุด สภาพแวดล้อมไม่ค่อยมีผลต่อการเล่นของเด็กมากนัก แม้ว่าจะทำให้เด็กเล่นบนถนนไม่ได้ สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป ในลักษณะที่ต้องปรับตัวเพื่อที่จะหาทางเล่นสนุกในรูปแบบอื่น เด็ก ๆ จึงมักจะเล่นว่ายนํ้า กีฬากลางแจ้งซึ่งมีสถานที่เล่นที่แน่นอน และปลอดภัย ประเทศทางแถบสแกนดิเนเวียสร้างป่าและสถานที่ดินเต็นนำไปผจญภัยให้เด็ก ๆ เล่น

ส่วนในประเทศแถบยุโรปและอเมริกาจะสร้างสถานที่ซึ่งเด็ก ๆ ที่ เป็นสมาชิกจะไปกอล์ฟ สร้างกระท่อม และทำกิจกรรมอื่นๆ ที่นั่นเด็ก ๆ จะต้องมีส่วนเมื่อ 4 ศตวรรษมาแล้ว เด็กในยุคนั้นจะสนุกอยู่กับการเล่นใหม่ ๆ ห่วง(hoop) ซึ่งเป็นที่นิยมมาตั้งแต่สมัยโรมันและกรีกโบราณก็มีเล่นในช่วงนี้ ว้าวเป็นการเล่นที่เพิ่งรู้จักในยุโรปและเผยแพร่ออกไปจนกระทั่งศตวรรษที่ 17 จึงแพร่หลาย การกระโดดเชือกก็เป็นที่ยอมรับในช่วงนี้ ต่อมาเมื่อกฎการเล่นกลางแจ้งมากขึ้น จากการเล่นลูกกลมที่ทำจากกระเพาะสัตว์มาทำให้พองและแข็ง เล่นกันมาแต่โบราณ เมื่ออินเดียผลิตลูกบอลยางอินเดีย ตลาดบอลในปี 1920 ก็เจริญรวดเร็วเกิดลูกบอลยาง และเกิดการละเล่นที่ใช้ลูกบอลขึ้นมากมาย การเล่นสมัยโบราณที่มีหลักฐานปรากฏบนแจกันอายุ 400 ก่อนคริสต์ศักราชและบนกำแพงที่วาดภาพพระบาสีจากปอมเปอีที่พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เมืองเนเปิล และโพลส ได้อธิบายถึงภาพนี้ว่าแสดงถึงการเล่นที่เป็นการเล่นต่อสู้ระหว่าง 2 ฝ่าย แต่ละฝ่ายจะทราบว่าใครเป็นผู้เล่นก่อนโดยการใช้เหรียญแผ่นกลม หรือหอยหรือใช้คำพูดบางคำเพื่อตัดสิน ผู้ที่ริเริ่มการทำเช่นนี้ คือ เฟลโต การเล่นแบบนี้เริ่มในอิตาลี และต่อมาก็เป็นที่นิยมในยุโรป เมื่อได้ว่าใครเล่นก่อนแล้ว ผู้เล่นก่อนจะตีผู้เล่นที่หลังทางด้านหลัง จนกว่าฝ่ายที่ถูกตีจะตอบได้ว่าใครตีเขา การเล่นแบบนี้ในอังกฤษเรียกว่า Hot Cockles และในฝรั่งเศสเรียกว่า La Main Chaude การเล่นของเด็กบางประเภทมีการร้องเพลงประกอบ เช่น Looby-Loo และ Oat and Beans and Barley grew

การเล่นบางประเภทผู้ใหญ่ให้การสนับสนุนตั้งแต่ยังเป็นทารก แม่และพยาบาลจะสื่อสารกับเด็กด้วยเข่า และการเคลื่อนไหวไปหน้า นิ้วมือ หรือนิ้วเท้า เช่น Bo-peep, Handy Pandey และหมูน้อยไปตลาด เมื่อเด็กเข้าโรงเรียนจะมีการเล่นในโรงเรียนให้เล่นด้วยกัน เช่น เบสบอล การต่อยมวย ฟุตบอล เทนนิส และกีฬาอีกหลายประเภท โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เด็กๆ มีร่างกายที่แข็งแรง มีศีลธรรม มีน้ำใจ นักกีฬาและทำให้เด็กเป็นผู้นำ การเล่นเหล่านี้เป็นไปตามค่านิยมของผู้ใหญ่ เป็นที่น่าสังเกตว่าการเล่นแบบนี้จะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และบรรจุลงในหลักสูตรการศึกษา และค่อย ๆ มีอิทธิพลต่อชีวิตของเด็ก ส่วนการ

เล่นที่เป็นการเล่นดั้งเดิมตามท้องถิ่นต่าง ๆ จะมีให้เล่นในการฝึกฝนลูกเสือ และเนตรนารี บางครั้งมีการสอบการร้องเพลงท้องถิ่น (Folksong) ด้วยมีผู้รวบรวมการเล่นของเด็กๆ ไว้ เช่น Willian Clarke เขียน Boys' Own Book ในปี 1828 ในศตวรรษที่ 19 โดยรวบรวมเฉพาะการเล่นของเด็กชาย และพิมพ์ซ้ำถึง 20 ครั้ง ในอังกฤษและสหรัฐอเมริกา ระหว่างช่วง 20 ปีต่อมา และยังพิมพ์ซ้ำอยู่เรื่อย สำหรับเด็กหญิงมีผู้รวบรวมการเล่นไว้เรียกว่า The Girls' Own Book 1832 เขียนโดยนักเขียนสหรัฐอเมริกา ไม่มีหลักฐานยืนยันได้ว่างานเขียนเหล่านี้มีอิทธิพลมากหรือน้อยต่อการเล่นของเด็ก เพราะงานเหล่านี้ถูกพิมพ์ซ้ำและอ่านครั้งแล้วครั้งเล่า รวมถึงการถ่ายทอดด้วยปากเปล่า ทั้งยังเผยแพร่ไปได้ไกลด้วยการแลกเปลี่ยนการเล่นระหว่างเด็ก ซึ่งมักจะหมายถึงการเล่นที่เป็นไปตามธรรมชาติและการเล่นดั้งเดิม ซึ่งถ่ายทอดด้วยปาก การเล่นแบบนี้เด็ก ๆ อายุ 5-11 ปี จะชอบมากและสนุกที่สุด นักคติชนวิทยาสนใจการเล่นแบบนี้ และเห็นว่าการเล่นแบบนี้มีคุณค่ามากในการทำความเข้าใจกับธรรมชาติของเด็ก ๆ

การเล่นประเภทนี้มักเล่นในตอนกลางวันที่โรงเรียน และเล่นตอนเย็นที่แถวบ้านการเล่นประเภทนี้ไม่ต้องการเตรียมตัว อาจมีอุปกรณ์ประกอบการเล่นเล็กน้อยหรือไม่มีเลย ไม่ต้องการเตรียมสถานที่เล่นเป็นพิเศษ ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น มีความยืดหยุ่นในการเล่นและไม่จำกัดเวลาที่เล่น การเล่นที่รู้จักกันดี คือ การเล่นต่อหาง การเล่นซ่อนหา การเล่นลูกหิน

สำหรับการเล่นของไทย พระยาอนุমানราชธน ได้กล่าวไว้ในหนังสือพื้นความหลังว่ามีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือ เอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็ก ๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้เพื่อให้แตกเป็นรูปโหว่เพื่อخذไข่เนื้อดินที่โหว่ไป การเล่นของเด็กไทยในสมัยก่อนมีอะไรบ้างนั้น พอจะศึกษาได้จากวรรณคดีของไทยเพราะวรรณคดีมักจะสะท้อนสภาพชีวิตของคนในยุคนั้นออกมา โดยที่ไม่ได้ตั้งใจ หากจะพิจารณาให้เท่าแก่

ที่สุดตามที่มีหลักฐานปรากฏเป็นภาษาไทยครั้งแรก คือ จากศิลาจารึก ซึ่งได้กล่าวถึงการเล่นของคนในสมัยนั้นตอนหนึ่งว่า

"ใครจักมักเล่น เล่น ใครจักมักหัว หัว ใครจักมักเลื้อน เลื้อน" โดยที่ไม่ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับวิธีการเล่นไว้ ในตำรับทำวศรจุฬาลักษณ์ซึ่งเป็นหนังสือในสมัยเดียวกัน ได้กล่าวถึงการเล่นของคนสมัยนี้ว่า"เดือนยี่ถึงการพระราชพิธีบุษยาภิเษก เถลิงพระโคกินเลี้ยงเป็นนักขัตฤกษ์ หมุนนางไม้ก็ได้ดูชุดชักกว่าวังหวา ฟังสำเนียงว่าวร้อยเสนาลั่นฟ้าไปทั้งทิวาราตรี" (เทพพิฑู ออกญา, 2550, น. 1)

3. แนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้

โรเบิร์ต กาเย (Robert Gagne) เป็นนักปรัชญาและจิตวิทยาการศึกษาชาวอเมริกา (1916-2002) ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการสอน คือ ทฤษฎีเงื่อนไขการเรียนรู้ (Condition of Learning) โดยทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเยจัดอยู่ในกลุ่มผสมผสาน (Gagne's eclecticism) ซึ่งเชื่อว่าความรู้มีหลายประเภท บางประเภทสามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้ง บางประเภทมีความซับซ้อนจำเป็นต้องใช้ความสามารถในขั้นสูง ทฤษฎีการเรียนรู้ของกาเย ได้อธิบายว่าการเรียนรู้มีองค์ประกอบ 3 ส่วน คือ 1. หลักการและแนวคิด 2. วัตถุประสงค์ 3. กระบวนการเรียนการสอน

หลักการและแนวคิด

ผลการเรียนรู้หรือความสามารถด้านต่าง ๆ ของมนุษย์ ซึ่งมีอยู่ 5 ประเภท คือ

1. ทักษะทางปัญญา (Intellectual skill) ซึ่งประกอบด้วยการจำแนกแยกแยะการสร้างความคิดรวบยอด การสร้างกฎ การสร้างกระบวนการหรือกฎขั้นสูง

2. กลวิธีในการเรียนรู้ (Cognitive strategy)

3. ภาษาหรือคำพูด (verbal information)
4. ทักษะการเคลื่อนไหว (motor skills)
5. และเจตคติ (attitude)

กระบวนการเรียนรู้และจดจำของมนุษย์ มนุษย์มีกระบวนการจัดกระทำข้อมูลในสมอง ซึ่งมนุษย์จะอาศัยข้อมูลที่สะสมไว้มารวบรวมเลือกจัดกระทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และในขณะที่กระบวนการจัดกระทำข้อมูลภายในสมองกำลังเกิดขึ้น เหตุการณ์ภายนอกในร่างกายมนุษย์มีอิทธิพลต่อการส่งเสริมหรือการยับยั้งการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นภายในได้ ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอน กาเยจึงได้เสนอแนะว่า ควรมีการจัดสภาพการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับการเรียนรู้แต่ละประเภท ซึ่งมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกัน และส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ภายในสมอง โดยการจัดสภาพภายนอกให้เอื้อต่อกระบวนการเรียนรู้ภายในของผู้เรียน

วัตถุประสงค์

เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาสาระต่าง ๆ ได้อย่างดี รวดเร็ว และสามารถจดจำสิ่งที่เรียนได้นาน

กระบวนการเรียนการสอน

กาเยได้นำเอาแนวความคิดมาใช้ในการเรียนการสอนโดยยึดหลักการนำเสนอเนื้อหาและจัดกิจกรรมการเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์ หลักการสอน 9 ประการ ได้แก่

1. เร่งเร้าความสนใจ (Gain Attention)

กระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจกับบทเรียนและเนื้อหาที่จะเรียนการเร้าความสนใจผู้เรียนนี้อาจทำได้โดย การจัดสภาพแวดล้อมให้ดึงดูดความสนใจ เช่น การใช้ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และ/หรือการใช้เสียงประกอบบทเรียนในส่วนบทนำ

2. บอกวัตถุประสงค์ (Specify Objective)

เป็นการบอกให้ผู้เรียนทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการเรียนการสอนบนเว็บที่ผู้เรียนสามารถควบคุมการเรียนของตนเองได้โดยการเลือกศึกษาเนื้อหาที่ต้องการศึกษาได้เอง ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดประสงค์ของบทเรียนล่วงหน้าทำให้ผู้เรียนสามารถมุ่งความสนใจไปที่เนื้อหาบทเรียนที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งยังสามารถเลือกศึกษาเนื้อหาเฉพาะที่ตนยังขาดความเข้าใจที่จะช่วยทำให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตรงตามจุดประสงค์ของบทเรียนที่ได้กำหนดไว้

3. ทบทวนความรู้เดิม (Activate Prior Knowledge)

การทบทวนความรู้เดิมช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้เนื้อหาใหม่ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น รูปแบบการทบทวนความรู้เดิมในบทเรียนบนเว็บทำได้หลายวิธี เช่น กิจกรรมการถาม-ตอบคำถาม หรือการแบ่งกลุ่มให้ผู้เรียนอภิปรายหรือสรุปเนื้อหาที่ได้เคยเรียนมาแล้ว เป็นต้น

4. นำเสนอเนื้อหาใหม่ (Present New Information)

การนำเสนอบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน คือ การนำเสนอด้วยข้อความ รูปภาพ เสียง หรือแม้กระทั่ง วิดีทัศน์ อย่างไรก็ตามสิ่งสำคัญที่ผู้สอนควรให้ความสำคัญก็คือผู้เรียน ผู้สอนควรพิจารณาลักษณะของผู้เรียนเป็นสำคัญเพื่อให้การนำเสนอบทเรียนเหมาะสมกับผู้เรียนมากที่สุด

5. ชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ (Guide Learning)

การชี้แนะแนวทางการเรียนรู้ หมายถึง การชี้แนะให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ที่ได้เรียนใหม่ผสมผสานกับความรู้เก่าที่เคยได้เรียนไปแล้ว เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่รวดเร็วและมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น

6. กระตุ้นการตอบสนองบทเรียน (Elicit Response)

นักการศึกษาต่างทราบดีว่าการเรียนรู้เกิดขึ้นจากการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนการสอนโดยตรง ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนบนเว็บจึงควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดกิจกรรมการสนทนาออนไลน์รูปแบบ Synchronous หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านเว็บบอร์ดในรูปแบบ Asynchronous เป็นต้น

7. ให้ข้อมูลย้อนกลับ (Provide Feedback)

ลักษณะเด่นประการหนึ่งของการเรียนการสอนบนเว็บก็คือการที่ผู้สอนสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เรียนได้โดยตรงอย่างใกล้ชิด เนื่องจากบทบาทของผู้สอนนั้นเปลี่ยนจากการเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้แต่เพียงผู้เดียวมาเป็นผู้ให้คำแนะนำและช่วยกำกับการเรียนของผู้เรียนรายบุคคล และด้วยความสามารถของอินเทอร์เน็ตที่ทำให้ผู้เรียนและผู้สอนสามารถติดต่อกันได้ตลอดเวลา ทำให้ผู้สอนสามารถติดตามก้าวหน้าและสามารถให้ผลย้อนกลับแก่ผู้เรียนแต่ละคนได้ด้วยความสะดวก

8. ทดสอบความรู้ใหม่ (Assess Performance)

การทดสอบความรู้ความสามารถผู้เรียนเป็นขั้นตอนที่สำคัญอีกขั้นตอนหนึ่ง เพราะทำให้ทั้งผู้เรียนและผู้สอนได้ทราบถึงระดับความรู้ความเข้าใจที่ผู้เรียนมีต่อเนื้อหาในบทเรียนนั้น ๆ การทดสอบความรู้ในบทเรียนบนเว็บสามารถทำได้หลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นข้อสอบแบบปรนัยหรืออัตนัย การจัดทำกิจกรรมการอภิปรายกลุ่มใหญ่หรือกลุ่มย่อย เป็นต้น ซึ่งการทดสอบนี้ผู้เรียนสามารถทำการทดสอบบนเว็บผ่านระบบเครือข่ายได้

9. สรุปและนำไปใช้ (Review and Transfer)

การสรุปและนำไปใช้ จัดว่าเป็นส่วนสำคัญในขั้นตอนสุดท้ายที่ บทเรียนจะต้องสรุปมโนคติของเนื้อหาเฉพาะประเด็นสำคัญ ๆ รวมทั้ง ข้อเสนอแนะต่าง ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีโอกาสทบทวนความรู้ ของตนเองหลังจากศึกษาเนื้อหาผ่านมาแล้ว ในขณะที่เดียวกันบทเรียน ต้องชี้แนะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องหรือให้ข้อมูลอ้างอิงเพิ่มเติม เพื่อแนะ แนวทางให้ผู้เรียนได้ศึกษาต่อในบทเรียนถัดไปหรือนำไปประยุกต์ใช้ กับงานอื่นต่อไป

ทิสนา แชมมณี (2553, น. 72) กล่าวว่า iva กาย (Gagne) เป็น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาในกลุ่มผสมผสานระหว่างพฤติกรรมนิยม กับพุทธินิยม (Behavior Cognitivist) เขาอาศัยทฤษฎีและหลักการที่ หลากหลาย เนื่องจากความรู้ที่หลายประเภท บางประเภทสามารถเข้าใจ ได้อย่างรวดเร็วไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้งบางประเภทมีความซับซ้อน มาก จำเป็นต้องใช้ความสามารถในขั้นสูงกานเย ได้จัดชั้นกานเรียนรู้ ซึ่งเริ่มจากง่ายไปหายาก โดยผสมผสานทฤษฎีการเรียนรู้ของกลุ่ม พฤติกรรมนิยม และพุทธินิยมเข้าด้วยกัน นอกจากนี้ กาย (Gagne) ได้ จัดประเภทของการเรียนรู้เป็นลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก iva 8 ประการ ดังนี้

1. การเรียนรู้สัญญาณ (Signal-learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิด จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าที่เป็นไปโดยอัตโนมัติ อยู่นอกเหนืออำนาจ จิตใจ ผู้เรียนไม่สามารถบังคับพฤติกรรมไม่ให้เกิดขึ้นได้ การเรียนรู้ แบบนี้เกิดจากการที่คนเรานำเอาลักษณะการตอบสนองที่มีอยู่แล้วมา สัมพันธ์กับสิ่งเร้าใหม่ที่มีความใกล้ชิดกับสิ่งเร้าเดิม การเรียนรู้สัญญาณ เป็นลักษณะการเรียนรู้แบบการวางเงื่อนไขของพาฟลอฟ (Pavlov)

2. การเรียนรู้สิ่งเร้า-การตอบสนอง (Stimulus-response learning) เป็นการเรียนรู้อีกเนื่องจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและ การตอบสนอง แตกต่างจากการเรียนรู้สัญญาณ เพราะผู้เรียนสามารถ

ควบคุมพฤติกรรมตนเองได้ ผู้เรียนแสดงพฤติกรรม เนื่องจากได้รับการเสริมแรง การเรียนรู้แบบนี้เป็นการเรียนรู้ตามทฤษฎีการเรียนรู้แบบเชื่อมโยงของธอร์นไดค์ และการเรียนรู้แบบวางเงื่อนไข (Operant conditioning) ของสกินเนอร์ซึ่งเชื่อว่าการเรียนรู้เป็นสิ่งที่ผู้เรียนเป็นผู้กระทำพฤติกรรมที่แสดงออกเกิดจากสิ่งเร้าภายในของผู้เรียนเอง

3. การเรียนรู้การเชื่อมโยงแบบต่อเนื่อง (Chaining) เป็นการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองที่ต่อเนื่องกันตามลำดับ เป็นพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ การเคลื่อนไหว

4. การเชื่อมโยงทางภาษา (Verbal association) เป็นการเรียนรู้ในลักษณะคล้ายกับการเรียนรู้การเชื่อมโยงแบบต่อเนื่อง แต่เป็นการเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษา การเรียนรู้แบบการรับสิ่งเร้า-การตอบสนองเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้แบบต่อเนื่องและการเชื่อมโยงทางภาษา

5. การเรียนรู้ความแตกต่าง (Discrimination learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถมองเห็นความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะความแตกต่างตามลักษณะของวัตถุ

6. การเรียนรู้ความคิดรวบยอด (Concept learning) เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนสามารถจัดกลุ่มสิ่งเร้าที่มีความเหมือนกันหรือแตกต่างกันได้ พร้อมทั้งสามารถขยายความรู้ไปยังสิ่งอื่นที่นอกเหนือจากที่เคยเห็นมาก่อนได้

7. การเรียนรู้กฎ (Rule learning) เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการรวมหรือเชื่อมโยงความคิดรวบยอดตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป และตั้งเป็นกฎเกณฑ์ขึ้น การที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้กฎเกณฑ์จะช่วยให้ผู้เรียนสามารถนำการเรียนรู้ไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ กันได้

8. การเรียนรู้การแก้ปัญหา (Problem solving) เป็นการเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหา โดยการนำกฎเกณฑ์ต่าง ๆ มาใช้ การเรียนรู้แบบนี้เป็นกระบวนการคิดที่เกิดภายในตัวผู้เรียน เป็นการใช้กฎเกณฑ์ในขั้นสูง

เพื่อการแก้ปัญหาที่ค่อนข้างซับซ้อน และสามารถนำกฎเกณฑ์ในการแก้ปัญหาไปใช้กับสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

นอกจากนี้กายได้แบ่งสมรรถภาพการเรียนรู้ของมนุษย์ไว้ 5 ประการดังนี้

1. สมรรถภาพในการเรียนรู้ข้อเท็จจริง (Verbal information) เป็นความสามารถในการเรียนรู้ข้อเท็จจริงต่างๆ โดยอาศัยความจำและความสามารถระลึกได้

2. ทักษะเชาว์ปัญญา (Intellectual skills) หรือทักษะทางสติปัญญา เป็นความสามารถในการใช้สมองคิดหาเหตุผล โดยใช้ข้อมูลประสบการณ์ ความรู้ ความคิดในด้านต่าง ๆ นับตั้งแต่การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นทักษะง่าย ๆ ไปสู่ทักษะที่ยากสลับซับซ้อนมากขึ้น ทักษะเชาว์ปัญญาที่สำคัญที่ควรได้รับการฝึกคือ ความสามารถในการจำแนก (Discrimination) ความสามารถในการคิดรวบยอดเป็นรูปธรรม (Concrete concept) ความสามารถในการให้คำจำกัดความของความคิดรวบยอด (Defined concept) ความสามารถในการเข้าใจกฎและใช้กฎ (rules) และความสามารถในการแก้ปัญหา (Problem solving)

3. ยุทธศาสตร์ในการคิด (Cognitive strategies) เป็นความสามารถของกระบวนการทำงานภายในสมองของมนุษย์ ซึ่งควบคุมการเรียนรู้ การเลือกรับรู้ การแปลความ และการดึงความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และประสบการณ์เดิมออกมาใช้ ผู้มียุทธศาสตร์ในการคิดสูงจะมีเทคนิค มีเคล็ดลับในการเรียนรู้ ความจำ ความเข้าใจ และประสบการณ์เดิมที่สะสมเอาไว้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถแก้ปัญหาที่มีสถานการณ์ที่แตกต่างกันได้เป็นอย่างดี รวมทั้งสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์

4. ทักษะการเคลื่อนไหว (Motor skills) เป็นความสามารถความชำนาญในการปฏิบัติหรือการใช้อวัยวะส่วนต่าง ๆ ของร่างกายใน

การทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้ที่มีทักษะการเคลื่อนไหวที่ดีนั้น พฤติกรรมที่แสดงออกจะมีลักษณะรวดเร็ว คล่องแคล่ว และถูกต้องเหมาะสม

5. เจตคติ (Attitudes) เป็นความรู้สึกนึกคิดของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อการตัดสินใจของบุคคลนั้นในการที่จะเลือกกระทำหรือไม่กระทำให้สิ่งใดสิ่งหนึ่ง

สรุป ความรู้นั้นมีหลายประเภทซึ่งบางประเภทก็เข้าใจได้เร็ว บางประเภทก็เข้าใจยาก การจัดการเรียนรู้แบบเป็นขั้นตอนโดยเริ่มจากเรื่องง่าย ๆ ไปสู่เรื่องที่ยากยิ่งขึ้น นักจิตวิทยาและนักการศึกษาแบบพฤติกรรมนิยมกับพุทธินิยม เขาอาศัยทฤษฎีที่หลากหลาย จากความรู้ที่มีหลากหลายประเภท สามารถเข้าใจได้อย่างรวดเร็ว ไม่ต้องใช้ความคิดที่ลึกซึ้ง ใช้การเรียนรู้จากง่ายไปหายาก ในปัจจุบันแม้ว่าจะมีทฤษฎีใหม่ ๆ ขึ้นมามากแต่ก็ได้ผสมผสานการเรียนรู้ ในการแสวงหาความรู้ของมนุษย์ ไม่ได้ ละทิ้งความรู้เก่า ๆ ไปเสียทีเดียว

4. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อและของเล่น

ความหมายของสื่อ

สื่อ หมายถึง ตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้หรือเป็นตัวกลางในการนำความต้องการจากผู้ส่งไปยังผู้รับเพื่อให้เกิดผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

เจนจิรา สุตาจันทร์ (2555) ความหมายสื่อการสอน หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่เป็นตัวกลางนำความรู้จากครูผู้เรียน และทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดมุ่งหมาย

ความหมายของของเล่น

ลัดดาวัลย์ กัณหสุวรรณ (2547) ได้กล่าวว่าของเล่น หมายถึง วัตถุใด ๆ ที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้แก่ผู้เล่น

รุ่งนภา สุขมล (2548, น. 10) ของเล่น คือ สิ่งของ วัสดุอุปกรณ์ หรือสิ่งใดก็ตามที่เด็กนำมาเล่นหรือผู้ใหญ่สรรหามาให้เด็กเล่น เป็นสิ่งที่

ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลินใจเกิดความรู้ ความคิดและจินตนาการ

ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2554) ให้ความหมายของคำว่า ของเล่น ว่า หมายถึง สิ่งของหรือวัสดุอุปกรณ์ที่นำมาให้เด็กเล่น บางทีก็เรียกว่า เครื่องเล่น อาจรวมถึงอุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์พลานามัยและอื่น ๆ ซึ่งของเล่น จะเป็นสื่อให้รู้จัก ได้ใช้ ได้จัดกระทำ หรือประดิษฐ์สร้างสรรค์ตามจินตนาการของเด็ก

ณัฐหทัย วาระทรัพย์ (2554) อธิบายความหมายของคำว่า ของเล่น หมายถึง วัตถุใด ๆ ที่นำมาให้เด็กเล่น แล้วสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลินให้กับผู้เล่น เป็นสื่อสำหรับเด็กไปสู่กระบวนการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านของเด็ก

สื่อและของเล่น จัดเป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่ง สภาพแวดล้อมหนึ่ง ที่มีผลต่อการส่งเสริมพัฒนาการเด็ก สื่อและของเล่นแต่ละประเภทมีส่วนในการพัฒนาเด็กแตกต่างกันไป การเลือกใช้และผลิต จึงเป็นสิ่งสำคัญที่พ่อแม่ ผู้ปกครอง รวมทั้งครู จะมีบทบาทในการพิจารณาให้เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก และตรงตามวัตถุประสงค์ โดยเฉพาะการนำสื่อและของเล่นมาใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนรู้การสอน ดังนั้น การผลิตสื่อและของเล่น สำหรับเด็กปฐมวัย จึงควรคำนึงถึงหลักการผลิต การเลือกใช้ที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ เพื่อให้สามารถส่งเสริมพัฒนาการเด็กด้านต่างๆ ได้อย่างครบถ้วน(มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต , 2554)

สรุปได้ว่า ของเล่นเป็นสื่อที่เด็กใช้ประกอบในการแสดงออกทางพฤติกรรมที่บางครั้งสามารถอธิบายความคิด ความคับข้องใจของเด็ก ทำให้ผู้ใหญ่หรือผู้เกี่ยวข้องทั้งหลายเข้าใจ และจัดการศึกษาเพื่อนำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็ก

หลักการเลือกสื่อและของเล่น

แนวทางในการเลือกสื่อและของเล่นโดยทั่วไป (โคมยง โพธิ์ชัย, 2558) ควรมีหลักเกณฑ์การเลือกเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อเด็กหรือผู้เรียนดังนี้

1. การเลือกสื่อควรพิจารณาให้มีความสัมพันธ์กับเรื่องที่ต้องการให้เด็กๆ ได้เรียนรู้ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้กำหนดไว้ และสอดคล้องกับเนื้อหาอย่างครบถ้วน

2. การนำสื่อไปใช้ในกิจกรรมหรือประสบการณ์ให้เด็ก ต้องคำนึงถึงผลที่จะเกิดขึ้น ดังนั้นก่อนนำสื่อไปใช้ให้เกิดประสิทธิผล ควรมีการทดลองใช้และติดตามผลการใช้สื่อนั้น ๆ ก่อน

3. สื่อควรสร้างเสริมความคิดและให้แนวทางในการแก้ปัญหาได้หลายๆ ด้าน

4. กรณีผลิตสื่อขึ้นใช้เอง ควรพิจารณาเทคนิคการผลิตสื่อนั้น ๆ ว่า ดี หรือมีความเหมาะสมในการใช้งานมากน้อยแค่ไหน เช่น สี ขนาด สัดส่วน ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง

5. สื่อต้องเหมาะสมกับวัย เพศ ระดับความรู้ ประสบการณ์เดิมของผู้รับ

6. การสร้างสื่อรวมทั้งการใช้สื่อ ควรยึดหลักการตอบสนองความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ อันได้แก่ ความต้องการทางกาย ความต้องการความปลอดภัย ความต้องการการยอมรับของกลุ่ม ความต้องการที่ได้รับการยกย่องนับถือ ความต้องการความสำเร็จในชีวิต

7. ควรเลือกใช้สื่อชนิดที่เข้าถึงและเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงภาษาที่สามารถสื่อสารให้เข้าใจได้ง่าย น่าสนใจ และใช้สื่ออย่างคุ้มค่า

8. สื่อนั้นๆ ผู้รับควรรับรู้โดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้าให้มากที่สุด

9. สื่อที่ใช้ควรเป็นสถานการณ์ในปัจจุบัน ทันท่วงทีเหตุการณ์และความก้าวหน้า รวดเร็วตรงตามเป้าหมาย

10. ควรนำศิลปวัฒนธรรม ประเพณี กิจกรรม บุคลากร องค์กร หรือทรัพยากรต่าง ๆ ในท้องถิ่นมาใช้เป็นสื่อให้มากที่สุด

หลักการใช้สื่อ วัสดุ – อุปกรณ์และของเล่นประกอบการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย

1. สื่อนั้น ควรส่งเสริมพัฒนาการเด็กในด้านต่าง ๆ ได้แก่ ด้านสติปัญญา ร่างกาย สังคม อารมณ์และจิตใจ ซึ่งอาจแตกต่างกันไปตามความเหมาะสม

2. เน้นสื่อที่เป็นจริง หรือเป็นสื่อที่ผลิตจากวัสดุธรรมชาติ

3. ควรเป็นสิ่งที่ใกล้ตัวเด็ก สะดุดตา ได้รับความสนใจของเด็กได้ดี

4. มีความปลอดภัย ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก

5. สื่อนั้น ๆ ต้องเหมาะสมตามวัยหรือพัฒนาการเด็ก

6. มีขนาดเหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย น้ำหนักเบา เด็กสามารถหยิบจับ เคลื่อนย้ายด้วยตนเองได้สะดวก

ลักษณะของสื่อและวัสดุอุปกรณ์ที่ดี

1. สื่อและวัสดุอุปกรณ์ต้องเหมาะกับวัยของเด็ก

2. มีความมั่นคง แข็งแรง ปลอดภัย ไม่แหลมคม

3. ทำด้วยวัสดุที่ไม่เป็นพิษ และไม่ติดไฟง่าย ที่สำคัญไม่ควรทำด้วยแก้ว เพราะอาจแตกและเป็นอันตรายต่อเด็กได้

4. มีการออกแบบที่ดี มีวิธีการใช้ที่ไม่ยุ่งยาก

5. มีสีสันสวยงาม ดึงดูดความสนใจของเด็กได้ดี

6. ใช้งานได้จริง ชวนให้คิดคำนึง สร้างจินตนาการ ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหา

7. หาซื้อได้ง่ายด้วยราคาประหยัด หรือสามารถผลิตขึ้นใช้เองได้

8. ผ่านการทดสอบจากผู้ผลิต และได้มีการทดลองใช้ก่อนนำไปใช้จริง

การจัดเตรียมวัสดุเพื่อการผลิตสื่อการเรียนการสอน

สื่อการเรียนการสอน เป็นสิ่งที่ครูสามารถจัดทำหรือผลิตขึ้นเองได้ โดยจัดหาวัสดุจากสิ่งต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว อาจเป็นวัสดุที่มีอยู่ในท้องถิ่น หรือวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวัน อย่างไรก็ตาม การจัดแบ่งสื่อ สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. วัสดุท้องถิ่น

2. วัสดุเหลือใช้

3. วัสดุทำขึ้นเอง

4. วัสดุซื้อมาราคาถูก

ของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

การเล่นของเล่น เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กที่ขาดมิได้ อาจกล่าวได้ว่า การเล่นเป็นการทำงานของเด็ก โดยธรรมชาติแล้ว เด็กจะชอบเล่น เนื่องจาก ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ได้ผ่อนคลายความเครียด ประการสำคัญ เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการเล่น ดังนั้น สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาส่งเสริมพัฒนาการได้สูงสุด จะเป็นอะไรไปไม่ได้นอกจากของเล่น

นอกจากนี้ Almon (อ้างใน วณิช สุธาร์ตน์, 2547, น. 297) กล่าวว่า ของเล่นต่าง ๆ ที่มีลักษณะยิ่งง่ายเพียงใดย่อมเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดพลังสร้างสรรค์มากขึ้นเพียงนั้น เช่น ลังไม้ที่ใส่ล้อเพราะเด็กจะต้องคิดหาวิธีการควบคุมบังคับทิศทาง ในขณะที่รถยนต์ของเล่นสำเร็จรูปนั้น เด็กสามารถบังคับควบคุมได้โดยไม่ต้องใช้หัวคิดเลย ของเล่นที่มีคุณค่า ซึ่งได้แก่ เศษผ้าชนิดต่าง ๆ ท่อนไม้ ช้อนไม้ ก้อนหิน รวมทั้งเปลือกหอยหลาย ๆ ชนิด เด็กสามารถสร้างสรรค์โลกของพวกเขาขึ้นจากสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ ในประเทศสหรัฐอเมริกาสิ่งที่ปรากฏให้เห็นทั่วไปก็คือ เด็กที่มีอายุสามขวบถึงสามขวบครึ่ง จะมีความสามารถในการเล่นเชิงจินตนาการอย่างสูงยิ่ง การเล่นเชิงจินตนาการ ก็คือการเอาสิ่งที้ง่ายที่สุดมาดัดแปลงทำเป็นสิ่งอื่น เช่น เอาท่อนไม้มาประกอบเข้าเป็นเรือ ติดเศษผ้าเข้าที่เสาใบทำเป็นธง และทุก ๆ วัน เด็ก ๆ สามารถเล่นเรือไปรอบโลกด้วยความสนุกสนาน

ประโยชน์ของของเล่น

การจัดหาของเล่นให้แก่เด็ก ควรเหมาะสมกับวัยและพัฒนาการ รวมทั้งให้โอกาสเด็กได้เล่น ซึ่งเด็กจะได้รับประโยชน์ดังนี้

1. ของเล่นช่วยให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่และส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน
2. ของเล่นช่วยกระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก
3. ของเล่นช่วยตอบสนองความต้องการของเด็กในการทำกิจกรรมต่าง ๆ

4. ของเล่นให้โอกาสเด็กได้แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองอย่างอิสระในการเล่น

5. ของเล่นช่วยสร้างเสริมบุคลิกลักษณะพื้นฐานที่ดีให้แก่เด็ก และยังช่วยพัฒนาเด็กในการเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

อย่างไรก็ดี ของเล่นสามารถจำแนกประเภทตามคุณประโยชน์ด้านการพัฒนาเด็กด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางกายของเด็กปฐมวัย ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ ก่อให้เกิดการพัฒนาทางการใช้ประสาทสัมผัส อันได้แก่ ตา หู จมูกดมกลิ่น ลิ้นชิมรส และกายสัมผัส ของเล่นประเภทนี้จะให้คุณประโยชน์แก่เด็กในรูปแบบที่แตกต่างกันไป เช่น เครื่องแขวนต่าง ๆ ให้ประโยชน์ด้านการกลอกสายตา ทำให้ประสาทตาไว ฟุตบอลผ้าที่ใช้ผ้าชนิดหรือสีต่างๆ ช่วยพัฒนาการเรียนรู้เรื่องผิวสัมผัส การขยำ ขว้าง ปา ของเล่นตักตวง เล่นน้ำเล่นทราย จะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือ เป็นต้น

2. ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กปฐมวัย เป็นของเล่นที่เล่นแล้ว ส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านอารมณ์ ช่วยให้จิตใจแจ่มใส เบิกบาน หากเป็นของเล่นที่เด็กเล่นคนเดียว มักมีเสียงและสามารถเคลื่อนไหวได้ ซึ่งเด็กจะสนใจและสามารถเล่นได้นานๆ ยกตัวอย่างเช่น กล้องดนตรี เครื่องเคาะหรือเขย่าต่างๆ ตุ๊กตาคนหรือสัตว์ หุ่นต่างๆ เป็นต้น

3. ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กปฐมวัย พบว่าเป็นของเล่นที่เด็กเล่นตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การเล่นร่วมกัน เด็กๆจะเรียนรู้และเข้าใจความคิดและความรู้สึกของผู้อื่น การเรียนรู้การอยู่ร่วมกัน การเอื้อเฟื้อช่วยเหลือ การแบ่งปัน เป็นสิ่งที่ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนและจัดประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมให้แก่เด็ก ทั้งยังช่วยลดพฤติกรรม การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กได้อีกด้วย ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านนี้ ได้แก่ บันไดงูและลูกเต๋า เล่นขายของ เตาชนมครก เชือกชนิดยาว (ที่เด็ก ๆ สามารถเล่นแกว่งเชือกได้หลายคน) บัตรไพ่ เป็นต้น

4. ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา เป็นของเล่นที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษา ด้านวิทยาศาสตร์ ด้านคณิตศาสตร์ ด้านสังคมศาสตร์ และอื่น ๆ ของเล่นที่ส่งเสริมด้านนี้ เด็ก ๆ จะสนุกสนานกับ

วิธีเล่นในรูปแบบต่าง ๆ อาจมีการแข่งขันกันเล่น ฝึกความจำ การสังเกต รวมทั้งพัฒนาด้านภาษา

ลักษณะของเล่นที่ดี

1. ต้องเหมาะสมกับวัยและความสามารถของเด็ก
 2. มีความปลอดภัย แข็งแรง ทนทาน ปราศจากพิษ ทำความสะอาดได้ง่าย
 3. ดึงดูดความสนใจของเด็กและเป็นของเล่นที่เด็ก ๆ ทั่วไปนิยมเล่น
 4. ไม่จำเป็นต้องมีราคาแพง อาจใช้วัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุในท้องถิ่น
 5. ช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสและการรับรู้ของผู้เล่นได้เหมาะสมตามวัย
 6. กระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
 7. ของเล่นที่ดีควรพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวในส่วนต่างๆ ของร่างกาย ตั้งแต่ระดับหยาบ จนถึงการเคลื่อนไหวที่ละเอียดเพิ่มขึ้นตามวัย เช่น ต่อบล็อก ลากจูงหรือเข็นรถ ขี่จักรยาน เล่นกีฬา เล่นเครื่องดนตรี เป็นต้น
- ของเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ และเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก ที่ผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง พ่อแม่ ครู และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ต้องจัดหาของเล่นที่ดี มีคุณภาพ เหมาะสมตามวัย เพื่อส่งเสริมให้เด็ก เจริญเติบโตอย่างมีประสิทธิภาพ

ของเล่นพื้นบ้าน

ความหมายของของเล่นพื้นบ้าน

ของเล่นพื้นบ้าน เป็นการประดิษฐ์ที่สะท้อนถึงแนวคิด วิถีชีวิตของผู้คนในท้องถิ่นนั้นๆซึ่งได้ถ่ายทอดจากรุ่นปู่ ย่ามาถึงรุ่นลูกหลาน แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทางด้านจิตใจ ศิลปวัฒนธรรมประเพณีที่ดึกดำบรรพ์ผู้ให้ความหมายของเล่นพื้นบ้านไว้หลายความหมาย ดังนี้

บวร งามศิริอุดม และคณะ (2544, น. 156) ได้ให้ความหมายของของเล่นพื้นบ้านว่าของเล่นที่ได้จากการใช้วัสดุเหลือใช้หรือที่ถูกรอบบ้านในสมัยก่อนมาจัดทำเป็นของเล่นให้เด็กไว้เล่น การจัดทำของเล่นให้เด็กส่วนหนึ่งเกิดขึ้นจากผู้ใหญ่ได้ใช้เวลาว่างในการประดิษฐ์ของเล่นให้เด็กคณะทำงานพัฒนาชุดความรู้

คณะทำงานพัฒนาชุดความรู้ การสื่อสารเพื่อสุขภาพ (2547) ได้ให้ความหมาย "ของเล่นพื้นบ้าน" หมายถึง สิ่งของวัสดุที่นำมาเล่น โดยทำจากวัสดุที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น เป็นผลผลิตจากธรรมชาติหรืออาจเหลือใช้จากธรรมชาติก็ได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาท้องถิ่นและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของสังคมนั้น ๆ และช่วยส่งเสริมสุขภาพทั้ง 4 ด้าน คือ กาย ใจ สังคม และจิตวิญญาณ

รุ่งนภา สุขกมล (2548, น. 53-54) ได้กล่าวว่า ความหมายของของเล่นพื้นบ้านว่าเป็นของเล่นที่ประดิษฐ์ขึ้นจากวัสดุธรรมชาติหรือเศษวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เช่น กิ่งไม้ ใบไม้เมล็ดพืช ไม้ไผ่ ยางไม้ กรวด หิน ดิน ทราย เป็นต้น มาทำเป็นของเล่นสำหรับเด็ก ผู้สร้างของเล่นอาจเป็นผู้ใหญ่ เช่น พ่อ แม่ ปู่ ย่า ตา ยาย ที่ใช้เวลาว่างมาทำของเล่นให้ลูกหลาน

ของเล่นพื้นบ้านเป็นงานศิลปหัตถกรรมที่สะท้อนให้เห็นแนวความคิดอารมณ์ความรู้สึก และวิถีชีวิตของคนในชุมชนซึ่งได้รับการถ่ายทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่นลูกและมีรูปแบบที่สื่อความหมาย ในตัวของมันเองภายใต้บริบททางสังคมวัฒนธรรม ของเล่นพื้นบ้านจึงเป็นการแสดงออกทางวัฒนธรรมทางชุมชน แสดงให้เห็นถึงคุณค่าทั้งในด้านศิลปะและประโยชน์ใช้สอย

แนวคิดในการประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านนั้น ส่วนใหญ่มาจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและวิถีชีวิตของผู้คนที่ได้พบเห็นกันอยู่ในชุมชนและท้องถิ่น ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้แนวคิดจากสภาพแวดล้อม

ทางธรรมชาติ การประดิษฐ์ของเล่นที่มีแรงดลใจจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติสื่อความหมายถึงการดำรงอยู่ร่วมกันในธรรมชาติ กล่าวคือวิถีชีวิตดั้งเดิมของมนุษย์เป็นการอยู่ร่วมกันระหว่างมนุษย์ สัตว์และทรัพยากรธรรมชาติโดยมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อม ทางธรรมชาติ อันได้แก่ ผืนดิน แหล่งน้ำ พืชพรรณ สัตว์ป่า และสภาพอากาศ การปรับตัวดังกล่าวก่อให้เกิดวิถีชีวิตที่แตกต่างกันไปในแต่ละสังคม ความสมดุลระหว่างวิถีชีวิตกับสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นสิ่งสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์การรักษาดุลยภาพแห่งชีวิตจึงเป็นหัวใจของการอยู่ร่วมกันในสังคม

ประเภทของของเล่นพื้นบ้าน

บวร งามศิริอุดม และคณะ (2544, น. 156) ได้แบ่ง “ประเภทของเล่นพื้นบ้าน” ตามลักษณะการเล่นดังนี้

1. ของเล่นเชิงประดิษฐ์ ได้แก่ ปลาตะเพียน การจับพวง งูไม้ระกำ ควายดิน / วัวดิน ควายใบมะม่วง บ้านกานธูป เครื่องจักรสาน ตะกร้อ

2. ของเล่นที่มีกลไก เพื่อให้เด็กได้ใช้ความคิดในการเรียนรู้ การแก้ปัญหา เช่น พญาสิมกาย พญาสิมแลง เป็นการเล่นที่แสดงถึงเขาวงกตปัญญา

3. ของเล่นสวยงาม มีรูปแบบการเล่นง่ายๆ เช่น โคมหมุน คอปเตอร์ไม้ไผ่ นกหวีดนอกจากนี้ บวรและคณะ (2544) ได้แบ่ง “ประเภทของเล่นพื้นบ้าน” ตามลักษณะการเล่นดังนี้

1. ของเล่นเชิงประดิษฐ์ ได้แก่ ปลาตะเพียน กระจับพวง งูไม้ระกำ ควายดิน / วัวดินควายใบ มะม่วง บ้านกานธูป เครื่องจักรสาน ตะกร้อ

2. ของเล่นบทบาทสมมติ ได้แก่ ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาลูกตาล หุ่นมือชก หน้ากาก หม้อข้าวหม้อแกง ม้าก้านกล้วย ปืนก้านกล้วย

3. ของเล่นที่ทำให้เกิดเสียง ได้แก่ ลูกหึ่ง ปี่โปลาน ตะแล้ปแก๊ป นกหวีด จิ้งหรีดลั่นมังกกร ปองแปง จักจั่น เครื่องดนตรีไทย กลองหน้ากบ

4. ของเล่นเกี่ยวกับรถ ได้แก่ เกวียนไม้ตอก รถกะลา รถหลอดด้าย รถไม้ ลูกล้อ ลากกามมะพร้าว หมูกระดาศ

5. ของเล่นเชิงกล ได้แก่ ลูกข่าง กังหันกระบอก กังหันลม ลูกยาง เหวียงไกล วาว

6. ของเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้ ได้แก่ หนังสติ๊ก ดาบ อีโป๊ะ ไม้ตีด หัว หน้้าแพรก

7. ของเล่นเกี่ยวกับการเคลื่อนไหว ได้แก่ ลิงไต่เชือก บาร์กระโดด นกบิน

8. ของเล่นเพื่อการประลองฝีมือหรือความคิด ได้แก่ อีตัก หมาก เก็บไม้ หมากเก็บหินไม้หุ้ม หลุมเมือง ยางวง ลูกหิน

9. ของเล่นเกี่ยวกับเรือ ได้แก่ เรือกามมะพร้าว เรือปักแปก

10. ของเล่นเกี่ยวกับการเดิน ได้แก่ กระแตเวียน เดินกะลา ไม้ต่อ ขา

11. ของเล่นประเภทอื่น ๆ กระดานชนวน ฟองสบู่

บุญเทอม นิกธรรม (2544, น. 63-65) ได้แบ่งประเภทของเล่น พื้นบ้านที่กลุ่มคนเฒ่าคนแก่ในชุมชนบ้านป่าแดดเป็น 3 ประเภท คือ

1. ของเล่นที่บ่งบอกลักษณะของการดำเนินชีวิตในอดีต เช่น คน ตำข้าว คนเลื่อยไม้ อุปกรณ์ การจับสัตว์น้ำ เช่น ยอ สวิง ข้อง ฯลฯ

2. ของเล่นที่มีกลไก เพื่อให้เด็กได้ใช้ความคิดในการเรียนรู้ การ แก้ปัญหา เช่น พญาลีมงาย พญาลีมแลง เป็นการเล่นที่แสดงถึงเขาวงกต ปัญญา

3. ของเล่นสวยงาม มีรูปแบบการเล่นง่าย ๆ เช่น โคมหมุน คอปเตอร์ไม้ไผ่ นกหวีด

นอกจากนี้มูลนิธิเพื่อเด็กพิการ (2547, น.127) ได้จัดทำรายงาน ผลการศึกษา “การรวบรวมของเล่นพื้นบ้านไทยกับเด็กพิการ” เป็นของ เล่นพื้นบ้านที่ได้จากภูมิภาคต่างๆในประเทศไทย จำนวน 67 รายการ

จาก 91 ชิ้น เนื่องจากพบว่าของเล่นบางชิ้นมีในทุกภาค แต่อาจมีชื่อเรียกแตกต่างกัน โดยได้ศึกษาของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยแรกเกิดถึง 6 ปี และวิเคราะห์จัดหมวดหมู่ของเล่นพื้นบ้าน ตามทักษะการพัฒนาแต่ละด้านของเด็ก ตามแบบวิเคราะห์การเล่นของ ผศ.นิรมล ชยุตสาหกิจ (2556) ที่ได้นำมาปรับให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อใหญ่ ได้แก่ ครก กระต๋อง รองเท้าจับเดิน ชักรอก ไม้กวาด บั้งโพละ ระนาด ฝักสะบ้า หนังสือตึก กรรไกร ไม้ แฉกแห่วง รถมูเล่ ที่ฝึกการทรงตัว ไม้เกาหลัง รถกระป๋อง รถเข็น กระแตเวียน รถฝึกเดิน กระดานหก รถยันเท้า ม้าโยก รองเท้าเกียะ กะลาเดิน หมากกิ้งล้อ ลูกแซก สะนู พัดกาบหมาก ลูกขนไก่ หมาจาก หน้าไม้

2. ของเล่นในหมวดพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อย่อย ได้แก่ กำหมุน กังหัน ไก่จิกคนเลื่อยไม้ คนตำข้าวครกมอง งูไม้ ระกำ งูเกี่ยว จักจั่น พัดจานบิน เครื่องบินกระดาษ นกหวีดโหวदनก นกหวีดแมว ขลุ่ยชัก ปีนอัดลม ป้องแป้ง หนูวิ่ง /กระต่ายวิ่ง /เต่าวิ่ง ลูกข่างสะบ้าหิน แคนแฟด วัวชน ตักตาไม้เชือกชัก ปีกแป๊ก กับแก้ว ลูกหวี กบไม้

3. ของเล่นในหมวดพัฒนาการเรียนรู้ จินตนาการและภาษา ได้แก่ ชุดหม้อแกง /ขนมครก หัวม้า / ชฎา หุ่นมือ ขวาน ไม้ดาบ /ดาบไม้ ความการ์ตูน ปลาตะเพียน กบसान ยกยอ ข้องกระดาน ชนวน

คุณค่าของของเล่นพื้นบ้าน

ปัทมาพร ชุเลิศเพ็ชร และคณะ (2544, น. 20) กล่าวถึงคุณค่าของของเล่นพื้นบ้านว่าเป็นสื่อพื้นบ้านที่สะท้อนถึงวัฒนธรรม และวิถีชีวิตของมนุษย์ มีรากฐานจากภูมิปัญญา และจินตนาการท้องถิ่น โดยแฝงไว้ซึ่งพฤติกรรมและจิตวิญญาณของชุมชนคณะกรรมการโครงการพัฒนาองค์ความรู้เรื่องการสื่อสารเพื่อสุขภาพ (2547, น. 16) กล่าวถึงของเล่นพื้นบ้านในมิติสุขภาพะ 4 ด้าน คือ

1. ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพกาย ของเล่นเป็นสื่อกลางที่ทำให้เด็กได้ออกกำลังกาย ฝึกความว่องไวของอวัยวะต่างๆ ฝึกความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า พัฒนาทักษะการควบคุมการใช้กล้ามเนื้อใหญ่-ย่อย ทำให้ร่างกายแข็งแรง เช่น กบกับ (เดินกะลา) ขาหยั่งนอกจากนี้ ของเล่นยังช่วยในการฟื้นฟูสภาพร่างกาย ฝึกกายภาพบำบัด อย่างเช่น ของเล่นของปู่เฒ่าที่ประดิษฐ์ของเล่นจากเศษไม้ วัสดุในท้องถิ่น ให้หลานที่ป่วยเป็นโรคสมองพิการ เพื่อช่วยบริหารแขนขาและสมองจนสามารถช่วยเหลือตนเองได้

2. ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพใจ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นหรือของเล่นล้วนแล้วแต่ทำให้ผู้เล่นเกิดความสุขสนาน ร่าเริง ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ ความตึงเครียด เช่น การที่เด็กเอาดินเหนียวมาปั้น หรือนวดเป็นรูปต่างๆ เป็นการช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์และความคับข้องใจออกมาทางกาย สนองความต้องการของตนเอง นอกจากนี้ ยังช่วยให้เด็กเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตนเองมีความภูมิใจจากการที่ทำของเล่นด้วยตนเอง

3. ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพสังคม ของเล่นบางอย่างเป็นอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ หรือเลียนแบบชีวิตความเป็นอยู่ในท้องถิ่น เช่น การเล่นหม้อข้าวหม้อแกง เป็นการเลียนแบบบทบาทของพ่อ แม่ ลูก ในครอบครัว ช่วยในการเรียนรู้การดำเนินชีวิตร่วมกับผู้อื่น ของเล่นพื้นบ้านเป็นสื่อกลางที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ชุมชน ท้องถิ่นจากการที่พ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ประดิษฐ์ของเล่นให้ลูกหลานด้วยความรัก มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดความรู้สึกซึ่งกันและกัน เช่น ในชุมชนป่าแดดที่มีการเชิญผู้เฒ่าผู้แก่ไปสอนเด็กทำของเล่นพื้นบ้านด้วยตนเอง เน้นให้คนในชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรม ทำให้ในชุมชนอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข

4. ของเล่นพื้นบ้านเพื่อส่งเสริมสุขภาพจิตวิญญาณ ของเล่นและการละเล่นเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดวัฒนธรรมจากผู้ใหญ่สู่ลูกหลานในเรื่องของความเชื่อ ประเพณี ค่านิยม คุณธรรมจริยธรรม สุนทรียภาพ คุณค่า ความดีงาม อย่างเช่น การที่เด็กทำของเล่นด้วยตนเองหรือนำวัสดุจากธรรมชาติมาเล่น จะทำให้เขาเกิดการเรียนรู้ที่มีการไตร่ตรอง

เข้าไปในจิตอย่างลึกซึ้ง เช่นการมัลย์สธ และเรียนรู้การเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่เมื่อเล่นของเล่นกับเพื่อน เด็กได้ซึมซาบและตระหนักถึงการอนุรักษ์ภูมิปัญญาท้องถิ่นและทรัพยากรธรรมชาติไปพร้อมกับการเล่นของเล่น

5. แนวคิดทฤษฎีพัฒนาการเด็กปฐมวัย

ความหมาย

นิตยา คชภักดี (2553, น. 1) ได้ให้ความหมายของ “พัฒนาการ” ไว้ว่า พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงด้านการทำหน้าที่ (Function) และวุฒิภาวะ (Maturation) ของอวัยวะระบบต่าง ๆ รวมทั้งตัวบุคคล ทำให้สามารถทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพทำสิ่งที่ยาก สลับซับซ้อนมากขึ้น ตลอดจนการเพิ่มทักษะใหม่ ๆ และความสามารถในการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมหรือภาวะใหม่ในบริบทของครอบครัว และสังคม

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2555, น. 8) ได้กล่าวถึง ความหมายของคำว่า “พัฒนาการ” ในเชิงจิตวิทยาไว้ว่า พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงลักษณะของบุคคลทั้งในโครงสร้าง (Structures) และแบบแผน (Patterns) ของร่างกาย และพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งจะดำเนินการเป็นขั้น ๆ ไปตั้งแต่แรกเกิดจนเป็นผู้ใหญ่ และเป็นแบบฉบับที่สอดคล้องกันทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ พัฒนาการทางร่างกาย (Physical development) พัฒนาการทางสติปัญญา (Intelligence development) พัฒนาการทางอารมณ์ (Emotion development) และพัฒนาการทางสังคมและการปรับตัว (Social development)

จากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า พัฒนาการ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงลักษณะของบุคคล ทั้งในด้านโครงสร้างหน้าที่ของร่างกาย และพฤติกรรม ซึ่งจะดำเนินไปเป็นขั้น ๆ ตั้งแต่แรกเกิดจนกระทั่งเป็นผู้ใหญ่ โดยจะเพิ่มทักษะความสามารถที่ซับซ้อนมากขึ้นและเป็นแบบฉบับที่สอดคล้องกัน

สำหรับทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการนั้น มีนักจิตวิทยาพัฒนาการได้กำหนดไว้ขอแนะนำเสนอ ดังนี้

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์

เพียเจต์ (Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิส มีชีวิตอยู่ในช่วง ค.ศ. 1896-1980 หรือ พ.ศ. 2439-2523 ผู้สร้างทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา เพียเจต์ เชื่อว่าคนเราทุกคนตั้งแต่เกิดมา มีความพร้อมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และโดยธรรมชาติแล้วมนุษย์เป็นผู้พร้อมที่จะมีกิจกรรมหรือเริ่มกระทำก่อน นอกจากนี้เพียเจต์ถือว่ามนุษย์เรามีแนวโน้มพื้นฐานที่ติดตัวมาแต่กำเนิด 2 ชนิดคือ การจัดและรวบรวม (Organization) และการปรับตัว (Adaptation)

การจัดและรวบรวม (Organization) หมายถึง การจัดและรวบรวมกระบวนการต่าง ๆ ภายใน เข้าเป็นระบบอย่างต่อเนื่องกัน เป็นระเบียบ และมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา トラบที่มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมการปรับตัว (Adaptation) หมายถึง การปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมเพื่ออยู่ในสภาพสมดุล การปรับตัวประกอบด้วยกระบวนการ 2 อย่างคือ

1. การซึมซับหรือดูดซึมประสบการณ์ (Assimilation)

2. การปรับโครงสร้างทางสติปัญญา (Accommodation) เมื่อเผชิญกับสิ่งแวดล้อมการซึมซับหรือดูดซึมประสบการณ์ เมื่อมนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม ก็จะซึมซับหรือดูดซึมประสบการณ์ใหม่ ให้รวมเข้าอยู่ในโครงสร้างของสติปัญญา ส่วนการปรับโครงสร้างทางสติปัญญา หมายถึง การเปลี่ยนแบบโครงสร้างของสติปัญญาที่มีอยู่แล้วให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม หรือประสบการณ์ใหม่ หรือเป็นการเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมใหม่ ตัวอย่างเช่น ความเข้าใจความแตกต่างระหว่างเพศของเด็กที่มีอายุประมาณ 5-6 ปี ถ้าถามเด็กวัยนี้ว่า เด็กหญิงเด็กชายแตกต่างกันหรือไม่ คำตอบที่ได้จากเด็กก็คือ เด็กหญิงและเด็กชายแตกต่างกัน และเมื่อถามคำถามต่อไปว่าให้บอก

ความแตกต่างของหญิงชายมา 3 อย่าง คำถามนี้ส่วนมากเด็กตอบได้ 2 อย่างคือ เด็กหญิงผมยาว เด็กชายผมสั้น เด็กหญิงสวมกระโปรง แต่เด็กชายสวมกางเกง อย่างไรก็ตาม ถ้าเด็กวัยนี้เกิดพบเห็นเด็ก (หญิง) ผมยาวนั่งกางเกงกำลังเล่นตุ๊กตาอยู่สามารถจะบอกได้ว่าเด็กที่เขาเห็นเป็น “เด็กหญิง” แสดงว่า เด็กสามารถที่จะ Accommodate สิ่งแวดล้อมใหม่และแปลความเข้าใจเดิมของเขาว่า เด็กหญิงไม่จำเป็นจะต้องนั่งกระโปรงเสมอไป เด็กผู้หญิงอาจจะนั่งกางเกงได้ และเนื่องจากการปรับสิ่งแวดล้อมเข้าเป็นความรู้ใหม่โดยเปลี่ยนความเข้าใจเดิมเช่นนี้ เพียเจท์ เรียกว่า Accomodation (สรวงศ์ โค้วตระกูล 2541, น. 49)

เพียเจท์ ถือว่าการพัฒนาสติปัญญาของมนุษย์จะเป็นไปตามลำดับขั้น เปลี่ยนแปลงข้ามขั้นไม่ได้ โดยแบ่งพัฒนาการทางสติปัญญาออกเป็น 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้น Sensorimotor (แรกเกิด ถึง 2 ขวบ) เป็นขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาความคิดก่อนระยะเวลาที่เด็กอ่อนจะพูดและใช้ภาษาได้ สติปัญญาความคิดของเด็กในวัยนี้แสดงออกโดยทางการกระทำ (Actions) เด็กสามารถแก้ปัญหาได้แม้ว่าจะไม่สามารถที่จะอธิบายได้ เพียเจท์ แบ่ง Sensorimotor ออกเป็นขั้นย่อย 6 ขั้น ดังนี้

1.1 Reflexive ขั้นปฏิกิริยาสะท้อน (0-1 เดือน) เป็นวัยที่เด็กทารกใช้พฤติกรรมรีเฟลกซ์ หรือโดยประสาทอัตโนมัติที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด เช่น การดูดเป็นต้น และพยายามที่จะปรับให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม เช่น ดูนมจากนมของแม่ ดูนมขวด เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้เกิดขึ้นเพื่อสนองตอบต่อสิ่งเร้าโดยอัตโนมัติ เป็นพฤติกรรมไม่เกิดจากการเรียนรู้

1.2 Primary Circular Reactions ขั้นพัฒนาอวัยวะเคลื่อนไหวซ้ำๆ กันเบื้องต้น (1-3 เดือน) วัยนี้ทารกมักจะแสดงพฤติกรรมง่าย และทำซ้ำๆ กันโดยไม่เบื่อ เช่น กำมือเข้าและเปิดออกซ้ำๆ กัน หรือคลำผ้าห่มที่คลุม

ตัวซ้ำ ๆ กัน เป็นต้น พฤติกรรมที่แสดงปราศจากจุดมุ่งหมายความสนใจของเด็กมักจะอยู่ที่ความเคลื่อนไหว แต่ไม่ใช่ผลของความเคลื่อนไหว

1.3 Secondary Circular Reactions ขั้นพัฒนา

เคลื่อนไหวโดยมีจุดมุ่งหมาย (4-6 เดือน) เด็กทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ โดยมีความมุ่งหมายที่จะเห็นการเปลี่ยนแปลงในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเขาเอง เป็นขั้นแรกที่เด็กทารกแสดงพฤติกรรมโดยมีความตั้งใจหรือมีจุดมุ่งหมาย เด็กขั้นนี้จะเริ่มทำพฤติกรรมซ้ำ เพราะความสนใจในผลของพฤติกรรมนั้น เป็นต้นว่า เด็กจะเตะหรือกระตุกเท้าเพื่อจะให้ตุ๊กตาที่แขวนในเปลสั่นหรือเคลื่อนไหว หรือจะสั่นเครื่องเล่น เพราะสนใจในเสียงที่เกิดจากการสั่น

1.4 Coordination of Secondary Reactions ขั้น

พัฒนาการประสานของอวัยวะ (7-10 เดือน) ในขั้นนี้เด็กทารกเริ่มที่จะแก้ปัญหาอย่างง่าย ๆ เด็กทารกจะใช้พฤติกรรมในอดีตที่ผ่านมาช่วยในการแก้ปัญหา เด็กวัยนี้จะสามารถหาของที่ซ่อนไว้ได้ เป็นต้นว่า อาจจะผลักหมอนเพื่อจะเอาตุ๊กตาที่ซ่อนอยู่ ต่างกับเด็กที่อยู่ในขั้นที่ 3 ที่การผลักหมอนของเด็กเป็นแต่เพียงความสนใจที่เห็นหมอนเริ่มล้มลงไป หรืออาจกล่าวได้ว่าเด็กมีความเข้าใจเกี่ยวกับความมีตัวตนของวัตถุ (Object Permanence) ในขั้นนี้เด็กทารกเริ่มจะรู้ว่าตนเองเป็นอิสระ นอกจากนี้เด็กจะสามารถที่จะแยกสิ่งที่ตน “ต้องการ” และ “ไม่ต้องการ” ออกจากกัน และสามารถที่จะเลียนแบบหรือเลียนการเคลื่อนไหวจากผู้อื่น พฤติกรรมในขั้นนี้มักจะเป็นเครื่องมือที่จะใช้ช่วยแก้ปัญหาในสิ่งที่ตนอยากได้

1.5 Tertiary Circular Reactions ขั้นพัฒนาการ

ความคิดริเริ่มแบบลองผิดลองถูก (11- 18 เดือน) ในขั้นนี้ เด็กเริ่มที่จะทดลองพฤติกรรมแบบถูกผิด ในขั้นนี้เด็กทารกมีความสนใจในผลของพฤติกรรมใหม่ ๆ มักจะทดลองทำดูหลาย ๆ แบบ และสนใจผลที่เกิดขึ้น ขั้นนี้ต่างกับขั้น Secondary Circular Reactions ตรงที่เด็กทารกไม่เพียงแต่สนใจจะทำซ้ำ แต่เปลี่ยนแปลงให้เกิดความใหม่อยู่เรื่อย ๆ พฤติกรรมของเด็กในขั้นนี้เป็นการทดลองสิ่งแวดล้อมไม่แต่เพียงเพื่อจะ

ดู ว า อ ะ ไ ร จ ะ เ กิ ด
ขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่มในการแสดงพฤติกรรม

1.6 Beginning of Thought การเริ่มต้นของความคิด
ขั้น พัฒ นา โ ค ร ง ส ร ้าง ส ตี ป ัญ ญา
เบื้องต้น (18 เดือน – 2 ขวบ) พัฒนาการทางสติปัญญาระดับนี้เป็นระดับ
สุดท้ายของขั้น Sensorimotor เด็กในวัยนี้สามารถที่จะประดิษฐ์วิธีใหม่
ๆ โดยใช้ความคิดในการแก้ปัญหา เด็กสามารถที่จะเข้าใจความสัมพันธ์
ระหว่างสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง และสามารถที่จะคิดแก้ปัญหาได้ ในขั้นนี้ถ้า
เด็กพบปัญหาใหม่ที่ตนประสบ แต่ไม่มีวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหามาแต่
ก่อน เด็กวัยนี้จะรู้จักประดิษฐ์วิธีการใหม่ขึ้น แต่วิธีการที่ประดิษฐ์นั้น ไม่
เป็นแต่เพียงลองผิดลองถูก แต่เป็นวิธีการที่แสดงว่าเด็กเริ่มใช้ความคิด
เด็กจะเริ่มเรียนรู้ความสัมพันธ์ของสิ่งแวดล้อมและสามารถที่จะอนุมาน
ความสัมพันธ์ของเหตุและผลได้ เด็กในขั้นนี้สามารถที่จะมีจินตนาการ
ก่อนที่จะเริ่มแสดงพฤติกรรม เด็กในขั้นนี้จะสามารถเลียนแบบ
พฤติกรรมของผู้ใหญ่โดยไม่จำเป็นต้องเห็นตัวอย่างแสดงจริง แต่
เลียนแบบจากความจำ

2. ขั้น Preoperational (18 เดือน – 7 ขวบ)

เด็กวัยนี้มีโครงสร้างของสติปัญญา (Structure) ที่จะใช้
สัญลักษณ์แทนวัตถุสิ่งของที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้ หรือมีพัฒนาการทางด้าน
ภาษา เด็กวัยนี้จะเริ่มด้วยการพูดเป็นประโยคและเรียนรู้คำต่าง ๆ
เพิ่มขึ้น เด็กจะรู้จักคิดในใจ ความคิดของเด็กวัยนี้ยังขึ้นอยู่กับการรับรู้
เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถที่จะใช้เหตุผลอย่างลึกซึ้ง แต่เป็นขั้นที่เด็กเริ่ม
ใช้ภาษา สามารถที่จะบอกชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเขาและเกี่ยวข้องกับ
ชีวิตประจำวันของเขา สามารถที่จะเรียนรู้สัญลักษณ์และใช้สัญลักษณ์
ได้ เด็กในวัยนี้มักจะเล่นสมมติ เช่น พูดกับตุ๊กตาเหมือนพูดกับคนจริง ๆ
เด็กวัยนี้มีความตั้งใจที่ละเอียดและยังไม่สามารถที่จะเข้าใจสิ่งที่เท่ากัน
แม้ว่าจะเปลี่ยนรูปร่างหรือแปรสภาพหรือเปลี่ยนที่วางควรวะยังคง
เท่ากัน และยังไม่สามารถที่จะเปรียบเทียบสิ่งของมากและน้อย ยาวและ
สั้น ได้อย่างแท้จริง และมีการยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ไม่สามารถที่จะ
เข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม ความคิดของเด็กวัยนี้ยังมี

ข้อจำกัดหลายอย่าง โดยเฉพาะตอนต้นของวัยนี้ มีสิ่งที่เด็กวัยนี้ทำไม่ได้ เหมือนเด็กวัยประถมศึกษาหลายอย่าง ลักษณะสติปัญญาของเด็กวัยนี้สรุปได้ดังนี้

2.1 เด็กวัยนี้จะเข้าใจภาษาและทราบว่าของต่าง ๆ มีชื่ออะไรบ้าง เพื่อช่วยในการแก้ปัญหาได้

2.2 เด็กจะเลียนแบบผู้ใหญ่ในเวลาเล่น (Deferred Imitation) หรือเลียนแบบไม่ได้ โดยตัวแบบไม่ต้องอยู่ต่อหน้า จะเห็นได้จากการเล่นขายของของเด็กหรืออาบนํ้าให้ตุ๊กตา หรือเล่นสมมติ หรือสร้างทำ เช่น เด็กจะเล่นทำเป็นนอนหลับ หรือใช้สิ่งต่าง ๆ เล่นเป็นแบบจริง เช่น กล้องกระดาษทำเป็นรถ ถัง ยานยนต์

2.3 เด็กวัยนี้มีความตั้งใจที่ละอย่าง ฉะนั้นวัยนี้จึงทำให้เด็กมีความคิดที่บิดเบือนจากความเป็นจริง (Distort) ตัวอย่างเช่น ให้เด็กอายุ 5 ขวบดูลูกปัดทำด้วยไม้ กล่องหนึ่งประกอบด้วยลูกปัดที่ทำด้วยไม้สีขาว 20 ลูก และสีน้ำตาล 7 ลูก และถามเด็กว่ามีลูกปัดสีอะไรมากกว่า เด็กจะตอบได้ถูกว่าสีขาว แต่เมื่อถามว่าระหว่างลูกปัดสีขาวและลูกปัดทั้งหมด อะไรจะมีจำนวนมากกว่ากัน เด็กจะตอบไม่ได้ว่าลูกปัดทั้งหมดมากกว่าสีขาว จะยังคงตอบว่าสีขาวมากกว่า เพราะไม่เข้าใจว่าลูกปัดสีขาวเป็นส่วนหนึ่งของลูกปัดทั้งหมด

2.4 มีการยึดถือตนเองเป็นศูนย์กลาง (Egocentrism) ไม่สามารถที่จะเข้าใจความคิดเห็นของผู้อื่น หรือไม่ได้คิดว่าผู้อื่นเขาจะคิดอย่างไร ตัวอย่างเช่น เวลาเด็ก 2 คนในวัยนี้เล่นด้วยกันและคุยกัน ถ้ามองดูเฟ้น ๆ จะคิดว่าเขาคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน แท้จริงแล้วเด็กจะต่างคนต่างคุยต่างเล่น ความจริงของเด็กในวัยนี้คือจากสิ่งที่ได้จากการรับรู้

2.5 เด็กในวัยนี้ไม่สามารถจะทำการแก้ปัญหาคณิตศาสตร์ได้ เช่น ไม่สามารถที่จะเรียงของมากไปหาน้อย น้อยไปหามาก หรือความยาวสั้น และนอกจากนี้เด็กก็ยังไม่เข้าใจการคิดย้อนกลับ (Reversibility) คือ เด็กไม่สามารถจะเข้าใจว่า ถ้า $2 + 2 = 4$ แล้ว $4 - 2 = 2$

2.6 เด็กในวัยนี้จะไม่เข้าใจความคงตัวของสาร (Conservation) เพราะเด็กวัยนี้จะให้เหตุผลจากรูปร่างที่เห็นหรือสถานะ ไม่ใช่การแปลงรูปเป็นอย่างอื่น ตัวอย่างเช่น การทดลองที่ใช้แก้ว 2 ใบ ที่มีขนาดสูงเท่ากันแล้วใส่น้ำลงไปเป็นจำนวนเท่ากันเพื่อให้ระดับน้ำในแก้วสองใบเท่ากัน ผู้ทำการทดลองถามเด็กว่าน้ำในแก้วใบที่ 1 และใบที่ 2 เท่ากันไหม เด็กตอบว่ามีน้ำเท่ากัน ผู้ทดลองเทน้ำจากแก้วใบที่ 1 ลงในแก้วใบที่ 3 ซึ่งมีเส้นผ่าศูนย์กลางเล็กกว่าและสูงกว่า จะปรากฏว่าระดับน้ำสูงขึ้น ผู้ทดลองถามเด็กว่าจำนวนน้ำในแก้วใบที่ 2 และแก้วใบที่ 3 เท่ากันหรือไม่ เด็กวัยนี้จะตอบว่าไม่เท่า น้ำในแก้วใบที่ 3 มีมากกว่า ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เด็กวัยนี้มีความเข้าใจหรือมีการตัดสินใจอย่างผิวเผินจากสิ่งที่ตนเห็นและรับรู้ ไม่สามารถที่จะอ้างอิงจากหลักฐานขึ้นมาประกอบ ไม่สามารถที่จะเข้าใจในความคงตัวของของที่มีจำนวนเท่ากัน แม้ว่าจะเปลี่ยนรูปร่างจำนวนก็ยังคงเท่ากันอยู่ แสดงให้เห็นว่าเด็กวัยนี้ยังไม่มีความเข้าใจและรู้จักคิดโดยใช้เหตุผลอย่างถูกต้อง ความคิดยังขึ้นอยู่กับสิ่งที่เขารับรู้หรือสิ่งที่เขาเห็นด้วยตา

3. ขั้น Concrete Operations (อายุ 7-11 ปี)

เด็กวัยนี้สามารถที่จะสร้างกฎเกณฑ์และตั้งเกณฑ์ในการแบ่งสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ได้ ถ้าหากแสดงการทดลองเกี่ยวกับน้ำในแก้ว 2 ใบที่เท่ากัน และเทน้ำจากใบที่ 1 ไปในแก้วใบที่ 3 ที่มีขนาดเล็กกว่า เด็กวัยนี้ก็จะตอบได้ว่าน้ำยังคงมีจำนวนเท่ากัน แม้ว่าระดับของน้ำไม่เท่ากัน เพราะจำนวนน้ำในแก้วใบที่ 3 มาจากแก้วใบที่ 1 ที่มีขนาดเท่ากับแก้วใบที่ 2 เด็กวัยนี้สามารถที่จะเข้าใจเหตุผลว่า

ของที่มีขนาดเท่ากัน แม้ว่าจะแปรรูปร่างก็ยังคงจะมีขนาดเท่ากันหรือคงตัว นอกจากนี้เด็กเข้าใจความหมายของการเปรียบเทียบว่าของจะสูงกว่าหนักกว่าหรือเบากว่า เช่นเดียวกับมากหรือน้อย ไม่เป็นสิ่งที่เด็ดขาดหรือเป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัว (Absolute) แต่ขึ้นอยู่กับว่าเปรียบกับอะไร เพียเจต์ สรุปความแตกต่างของสติปัญญาของเด็กวัยนี้กับเด็กใน ขั้น Preoperational ดังนี้

3.1 การสร้างภาพในใจ (Mental Representations) เด็กในวัย 7-11 ปี สามารถที่จะวาดภาพความคิดในใจได้ ซึ่งตรงข้ามกับเด็กในวัย 2-7 ปี ซึ่งไม่สามารถที่จะทำได้ ถ้าหากจะถามเด็กอายุ 5 ขวบ หลังจากกลับจากโรงเรียนใกล้ ๆ บ้านให้บอกทางไปโรงเรียน เด็ก 5 ขวบจะไม่สามารถบอกได้ แต่เด็กอายุ 7-11 ปี จะสามารถบอกหรืออธิบายหรือเขียนแผนที่ได้ว่าไปโรงเรียนอย่างไร

3.2 ความคงตัวของสสาร (Conservation) เด็กในวัย 7-11 ปี สามารถที่จะบอกได้ว่าของเหลวหรือของแข็งจำนวนหนึ่งจะมีจำนวนคงที่แม้ว่าจะเปลี่ยนแปลงรูปหรือสถานที่วาง เป็นต้น ในการทดลองเกี่ยวกับความคงตัวของสสาร เด็กวัย Concrete Operations จะสามารถที่จะตอบได้ถูกต้อง

3.3 การคิดเปรียบเทียบ (Relational Terms) เด็กในวัย Concrete Operations สามารถที่จะคิดเปรียบเทียบได้ และสามารถที่จะเข้าใจว่าของสิ่งใดสิ่งหนึ่งจะใหญ่กว่า มากกว่า น้อยกว่า ให้ขึ้นอยู่กับว่าเปรียบเทียบกับอะไร เช่นเดียวกับความมืดและสว่างขึ้นอยู่กับเปรียบเทียบกับอะไร เข้าใจว่าของต่าง ๆ มีความสัมพันธ์กันไม่ใช่เป็นสิ่งที่สมบูรณ์ในตัว นอกจากนี้เด็กวัยนี้จะเข้าใจความหมายของส่วนย่อยและส่วนรวม

3.4 การแบ่งกลุ่มหรือจัดหมู่ (Class Inclusion) เด็กวัย Concrete Operations สามารถที่จะตั้งเกณฑ์ที่จะช่วยแบ่งหรือจัด

สิ่งแวดล้อมหรือสิ่งของรอบ ๆ ตัวเขาเป็นหมวดหมู่ได้ เช่น เข้าใจว่าสามารถแบ่งสุนัข แมว ม้า รวมกันได้ เพราะเป็นสัตว์สี่เท้าเหมือนกัน

3.5 การเรียงลำดับ (Serialization and Hierarchical Arrangements) เด็กในวัย Concrete Operations สามารถที่จะจัดของตามลำดับ ความหนัก ความยาวได้ เช่น เอาไม้ขนาดต่าง ๆ กัน และบอกให้เด็กวัยนี้เรียงระดับตามความยาว เด็กวัยนี้จะทำได้ง่ายดาย ซึ่งในวัย 2-7 ปี จะยังทำไม่ได้

3.6 การคิดย้อนกลับ (Reversibility) เด็กวัย Concrete Operations สามารถที่จะคิดย้อนกลับได้ เช่น เด็กจะคิดได้ว่า ถ้า $5 + 7 = 12$ จะตอบปัญหาได้ว่า $12 - 7$ จะได้ 5 หรือ $12 - 5$ ได้ 7 เป็นต้น

4. ชั้น Formal Operations (12 ปี – วัยผู้ใหญ่) ในชั้นนี้พัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดของเด็กเป็นขั้นสุดยอดคือ เด็กในวัยนี้จะเริ่มคิดเป็นผู้ใหญ่ ความคิดแบบเด็กจะสิ้นสุดลง เด็กสามารถที่จะคิดหาเหตุผลนอกเหนือไปจากข้อมูลที่มีอยู่ สามารถที่จะคิดอย่างนักวิทยาศาสตร์ สามารถที่จะตั้งสมมติฐานและทฤษฎีและเห็นว่าความเป็นจริงที่เห็นด้วยกับการรับรู้ไม่สำคัญเท่ากับความคิดถึงสิ่งที่อาจเป็นไปได้ (Possibility) เด็กในวัยนี้เป็นผู้ที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่าง และมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตน หรือสิ่งที่ป็นนามธรรม ตัวอย่างเช่น หากถามคำถามเด็กในวัยนี้โดยให้ข้อมูลไม่ครบ เช่น ถามเด็กว่า “มีคนพบผู้ชายผู้หนึ่งนอนตายอยู่บนเบาะหลังของรถยนต์ที่ชนเสาไฟฟ้าจนข้างหน้ารถบุบบี้ บอกได้ไหมว่าอะไรเกิดขึ้น” เด็กที่พัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดในชั้น Formal Operations จะใช้คำตอบโดยการตั้งสมมติฐาน เช่น อาจจะตอบว่า เราไม่มีข้อมูลพอ แต่อาจจะป็นว่า

4.1 ผู้ชายที่นอนตายหลังรถอาจจะถูกฆ่าตายที่อื่น แต่ถูกนำมาใส่ในหลังรถที่ชนเสาไฟฟ้า เพื่อจะให้เห็นว่าเป็นอุบัติเหตุ หรือ

4.2 ผู้ตายอาจถูกฆ่าตายที่อื่น และถูกนำมาไว้ข้างหลังรถซึ่ง
 ดิ ด เค รี่ อ ง แ ล ะ ช น เ ส ่า ไ ฟ ฟ ่า
 เพื่อให้เห็นว่าเป็นอุบัติเหตุ

4.3 ผู้ชายที่ตายอาจจะขับรถเส่าไฟฟ้าจริง แต่ด้วยความแรง
 จี ง ก ร ะ เ ตี น ไ ป อ ยู่ ขั ่า ง ห ลั ง
 รถ ความคิดเช่นนี้ตรงกันข้ามกับเด็กวัย Concrete Operations ซึ่งจะ
 ไ ห้ คั ่า ต อ บ เ พิ่ ย ง แ ต่
 ชายผู้ตาย ขับรถชนเส่าไฟฟ้าและตาย (สุรางค์ โค้วตระกูล, 2541, น.
 50-57)

ดังนั้น เพียเจต์ (Piaget, 1969) ได้เสนอทฤษฎีพัฒนาการทาง
 สติปัญญา โดยได้แสดงขั้นตอนของพัฒนาการของเด็กไว้ สรุปได้ดังนี้

1. วัยแห่งการใช้ประสาทสัมผัส (sensorimotor stage) นับตั้งแต่
 แรกเกิดจนกระทั่งอายุ 18 เดือน เด็กจะเรียนรู้จากของจริง คน สัตว์
 สิ่งแวดล้อม สามารถค้นหาสิ่งที่ต้องการโดยการเดาสุ่ม ใช้ประสาท
 สัมผัสเพื่อเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ

2. วัยปฏิบัติตนเพื่อเตรียมตัว พร้อมทั้งจะกระทำตามความคิด
 (preconcrete operational stage) มีอายุระหว่าง 1 ขวบครึ่ง – 6 ขวบ
 เป็นวัยเริ่มเรียนรู้ภาษาพูดและสื่อความหมายต่าง ๆ มีความสามารถที่จะ
 รับรู้ทั้งที่มีเหตุผลและไม่มีเหตุผล เรียนรู้โดยการเล่นและลองผิดลองถูก
 มีความสามารถในเชิงวิเคราะห์ รู้จักโต้ตอบคำถามปัญหาต่าง ๆ

จากการพัฒนาการทางด้านอารมณ์ดังกล่าว สรุปได้ว่า อารมณ์
 ของเด็กปฐมวัยจะเกิดขึ้นและเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้เพราะเด็กยัง
 ไม่สามารถจะควบคุมหรือเก็บอารมณ์ของตนเองได้ ต่อมาเมื่อมีวุฒิภาวะ
 และมีการเรียนรู้มากขึ้น เด็กก็จะสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น ซึ่งจะ
 ขึ้นอยู่กับการอบรมสั่งสอนของพ่อแม่ ครู ผู้เกี่ยวข้อง และองค์ประกอบ
 หลาย ๆ อย่างด้วยเช่นกัน

ทฤษฎีพัฒนาการทางจริยธรรมของเพียเจต์

เพียเจต์ (Piaget) ได้ศึกษาจริยธรรมของเด็กโดยการสังเกตจาก
 การที่เด็กเล่นเกม เขาอธิบายว่าจริยธรรมแฝงอยู่ในกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ทุก

ชนิด และการเล่นเกมต่าง ๆ ของเด็ก จะต้องมีกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ที่เป็นระบบซับซ้อนแอบแฝงอยู่ในการเล่นเกมนั้น เพียเจต์ได้อธิบายถึงพัฒนาการทางจริยธรรมที่ได้จากการศึกษา สรุปได้ว่า พัฒนาการทางจริยธรรมมี 2 ขั้นตอนที่เป็นพื้นฐาน คือ

1. การฝึกหัดตามกฎเกณฑ์ เป็นช่วงอายุก่อน 8 ปี ระยะนี้เด็กจะยึดกฎเกณฑ์ภายนอกคือ พ่อแม่ ผู้ใหญ่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก จะมีอิทธิพลต่อการพัฒนาทางจริยธรรมของเด็ก กฎเกณฑ์จะมีลักษณะตายตัว เด็กจะไม่คำนึงถึงแรงจูงใจต่าง ๆ หรือเหตุของการกระทำโดยแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 เด็กพยายามทำตาม เลียนแบบอย่างคนอื่นเพราะเด็กยังไม่รู้กฎเกณฑ์

ขั้นที่ 2 เด็กจะยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง พฤติกรรมจะเกิดจากตนเองรวมกับการทำตามอย่างของคนอื่นที่เล่นเป็นการเล่นจะมุ่งเอาชนะ

ขั้นที่ 3 เด็กเกิดการร่วมมือในระหว่างผู้เล่น ความสนใจจะอยู่ที่การเล่นตามกฎเกณฑ์ไม่มุ่งเอาชนะ

ขั้นที่ 4 เด็กนอกจากจะมีการร่วมมือในการเล่นตามกฎเกณฑ์แล้ว ยังทำตามกฎเกณฑ์ด้วยความรู้สึกรับผิดชอบเฉพาะตนเอง

เพียเจต์ กล่าวว่า การที่เด็กพัฒนาจากการรับกฎเกณฑ์ที่ตายตัวจากอิทธิพลภายนอกมาเป็นกฎเกณฑ์ของตนเองได้ เนื่องจากพัฒนาการทางสติปัญญาความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อนและอายุ

2. ความสำนึกในกฎเกณฑ์ เด็กเริ่มมีกฎเกณฑ์ของตนเอง ระยะนี้พัฒนาการทางจริยธรรมเริ่มก้าวไปสู่ระดับที่มีความคิดเป็นของตนเอง ในลักษณะของการคิดถึงความยุติธรรม คิดถึงเหตุผลและผลของการกระทำ (วราภรณ์ รักวิชัย, 2553, น. 108 – 109)

พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย

ลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยมีดังนี้

1. เด็กวัยอนุบาลเป็นวัยที่ใช้สัญลักษณ์ได้ สามารถที่จะใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของวัตถุและสถานที่ได้ มีทักษะการใช้ภาษาอธิบายสิ่งต่าง ๆ ได้ สามารถที่จะอธิบายประสบการณ์ของตนได้ ดังนั้นควรจัด

กิจกรรมให้เด็กมีโอกาสดอกมาหน้าชั้น เล่าประสบการณ์ให้เพื่อนร่วมชั้นฟัง แต่ครูควรพยายามส่งเสริมให้ทุกคนมีโอกาสเท่ากัน

2. เด็กวัยนี้สามารถที่จะวาดภาพพจน์ในใจได้ การใช้ความคิดคำนึงหรือการสร้างจินตนาการและการประดิษฐ์ เป็นลักษณะพิเศษของเด็กในวัยนี้ ถ้าครูจะส่งเสริมให้เด็กใช้การคิดประดิษฐ์ในการเล่าเรื่อง หรือการวาดภาพ ก็จะช่วยพัฒนาการด้านนี้ของเด็ก แต่บางครั้งเด็กอาจจะไม่สามารถแยกสิ่งที่ตนสร้างจากความคิดคำนึงจากความจริง ครูจะต้องพยายามช่วย แต่ไม่ควรจะใช้การลงโทษเด็กว่าไม่พูดความจริง เพราะจะทำให้เป็นการทำลายความคิดคำนึงของเด็กโดยทางอ้อม

3. เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีความตั้งใจที่ละเอียดหรือยังไม่มีความสามารถที่จะพิจารณาหลายๆอย่างผสม ๆ กัน เด็กจะไม่สามารถแบ่งกลุ่มโดยใช้เกณฑ์หลาย ๆ อย่างปนกัน ยกตัวอย่างการแบ่งกลุ่มของวัตถุที่มีรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ กัน เช่น สามเหลี่ยม วงกลม ฯลฯ จะต้องแบ่งโดยใช้รูปร่างอย่างเดียว เช่น สามเหลี่ยมอยู่ด้วยกัน และวงกลมอยู่กลุ่มเดียวกัน ถ้าผู้ใหญ่จะรวมวงกลมและสามเหลี่ยมผสมกัน โดยยึดสีเดียวกันเป็นเกณฑ์ เด็กวัยนี้จะไม่เห็นด้วย

4. ความเข้าใจของเด็กเกี่ยวกับการเปรียบเทียบน้ำหนัก ปริมาตร และความยาว ยังคงค่อนข้างสับสน เด็กยังไม่มี ความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัวของสสาร ความสามารถในการจัดลำดับ การตัดสินใจของเด็กในวัยนี้ขึ้นกับการรับรู้ ยังไม่รู้จักใช้เหตุผล ครูที่สอนเด็กในวัยนี้จะสามารถช่วยเด็กให้มีพัฒนาการทางสติปัญญา ส่งเสริมให้เด็กมี สมรรถภาพ โดยพยายามเปิดโอกาสให้เด็กวัยนี้มีประสบการณ์ ค้นคว้าสำรวจสิ่งแวดล้อม และสนับสนุนให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับครู และเพื่อนในวัยเดียวกัน และพยายามให้ข้อมูลย้อนกลับเวลาที่เด็กทำถูก หรือประสบผลสำเร็จ และพยายามตั้งความคาดหวังในสัมฤทธิ์ผลให้เหมาะสมกับความสามารถของเด็กแต่ละคน (สรวงศ์ โค้วตระกูล, 2541, น. 79-80)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์

เจโรม บรูเนอร์ (Jerome Bruner) นักการศึกษาและนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ผลงานส่วนใหญ่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับผลงานของเพียเจต์ บรูเนอร์มีความสนใจเรื่องพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก มีความเชื่อว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคมที่ผู้เรียนจะต้องลงมือปฏิบัติ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ทั้งนี้โดยมีพื้นฐานอยู่บนประสบการณ์หรือความรู้เดิม นอกจากนั้นผู้เรียนจะต้องเป็นผู้เลือกข้อมูล สร้างสมมติฐาน รวมตลอดถึงตัดสินใจโดยการบูรณาการประสบการณ์ใหม่ไปสู่โครงสร้างทางสติปัญญา บรูเนอร์ ได้จัดลำดับขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กหรือโครงสร้างทางสติปัญญาเป็น 3 ขั้น ดังนี้

1. Enactive stage เด็กจะเรียนรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อมผ่านการกระทำหรือการลงมือปฏิบัติ เช่น การสัมผัส การเคลื่อนไหว เป็นต้น การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับความสามารถด้านการเคลื่อนไหว การเดินร่า และการใช้ร่างกายหรือส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย ในการแสดงออก ซึ่งความรู้ของตน

2. Iconic stage เด็กจะเรียนรู้ผ่านการมองรูปภาพ หรือตัวแบบ เด็กเริ่มพัฒนาวิธีการจำ โดยการใช้จินตนาการมากขึ้น ความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวของเด็กจะขึ้นอยู่กับ การรับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสมากกว่าการใช้ภาษา เช่น เสียงดัง ความสว่าง เป็นต้น การเรียนรู้ในขั้นนี้มีความสัมพันธ์โดยตรงกับการเรียนหรือการแสดงออกผ่านงานศิลปะซึ่งต้องใช้สายตาและมิติสัมพันธ์

3. Symbolic stage เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ โดยผ่านระบบสัญลักษณ์ เช่น ภาษาพูด ภาษาเขียน และการจัดลำดับ รวมตลอดถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นนามธรรมซึ่งจะช่วยให้เด็กเข้าใจข้อมูลต่าง ๆ ที่ซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ในระบบโรงเรียนโดยส่วนใหญ่และการประเมินผลจะให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ในขั้นนี้มากกว่าขั้นอื่น ๆ ข้างต้นอย่างไรก็ตาม บรูเนอร์มีความเชื่อว่า เด็กสามารถเรียนรู้วิชาใดก็ได้ไม่ว่าจะอยู่ในระดับใด ทั้งนี้โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขว่า ครูต้องสามารถจัดการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมโดยคำนึงถึงขั้นพัฒนาการการเรียนรู้ทั้ง 3 ขั้น ไม่นั่น

เฉพาะแต่ขั้นใดขั้นหนึ่งเพียงขั้นเดียว เช่นในการสอนเรื่อง ความสามัคคี ครูอาจให้เด็กวาดรูป หรือทำกิจกรรมศิลปะในรูปแบบอื่น ๆ เพื่ออธิบายความหมายของคำ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กซึ่งไม่มี ความถนัดทางด้านการใช้ภาษาได้แสดงออกซึ่งความคิดเห็น และ ความรู้ของตน (นกเนตร ธรรมบวร, 2544, น. 43-44)

สรุปเด็กปฐมวัยมีลักษณะเฉพาะของพัฒนาการทางสติปัญญา คือเป็นวัยที่สามารถใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งของวัตถุและสถานที่ได้ มีทักษะในการใช้ภาษาอธิบายสิ่งต่าง ๆ มีความคิดคำนึง มีความตั้งใจที่ละเอียด ไม่สามารถที่จะพิจารณาหลาย ๆ อย่าง ผสมกันได้ ไม่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความคงตัวของสสาร ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ แบ่งพัฒนาการออกเป็น 4 ขั้น คือ Sensorimotor Preoperational Concrete

Operations และ Formal Operations และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของบรูเนอร์ จัดลำดับขั้นโครงสร้างของสติปัญญาออกเป็น 3 ขั้น คือ Enactive stage Iconic stage และ Symbolic stage ซึ่งนำไปใช้ในการจัดประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ให้กับเด็กปฐมวัย

หลักการพัฒนาการของมนุษย์

นิตยา คชภักดี (2553, น. 3 – 5) ได้กล่าวถึงหลักการพัฒนาการของมนุษย์ไว้สรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงที่ต่อเนื่อง ตั้งแต่ ปฏิสนธิ (Conception) จนเป็นผู้ใหญ่ มีวุฒิภาวะ (maturity) และต่อไปจนตลอดชีวิต

2. ลำดับขั้นตอน (Sequence) ของพัฒนาการของแต่ละบุคคลจะมีลักษณะเดียวกันแต่อัตรา (rate) และระยะเวลาในการผ่านขั้นตอนต่าง ๆ

อาจต่างกันได้ ซึ่งพัฒนาการของเด็กจะดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง โดยขั้นตอนเป็นพื้นฐานสำหรับขั้นตอนต่อไป

3. พัฒนาการมีมิติสัมพันธ์ระหว่างกันหลายด้าน (Several inter – related dimensions) พัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา สังคม จิตใจ และอารมณ์ แต่ละส่วนส่งผลกระทบซึ่งกันและกันเมื่อด้านหนึ่งก้าวหน้า อีกด้านหนึ่งจะก้าวหน้าตามด้วย

4. การเจริญเติบโตและพัฒนาการของมนุษย์เป็นผลของปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านพันธุกรรมกับปัจจัยด้านภาวะแวดล้อมในแต่ละช่วงชีวิต โดยปัจจัยทางพันธุกรรมเป็นตัวกำหนดศักยภาพ ส่วนปัจจัยทางภาวะแวดล้อมเป็นตัวกำหนดโอกาสความเป็นไปได้ของการที่เด็กจะเติบโตและพัฒนาตามศักยภาพนั้น ๆ

5. พฤติกรรมพัฒนาการของเด็กขึ้นอยู่กับระดับวุฒิภาวะของสมอง ระบบประสาทโดยตรงกล่าวคือ ระบบประสาทที่ควบคุมอวัยวะหรือระบบต่าง ๆ จะต้องพัฒนาอย่างเต็มที่ก่อนที่ระบบหรืออวัยวะนั้น จะทำหน้าที่ได้อย่างสมบูรณ์

6. ทิศทางของพัฒนาการเริ่มจากศีรษะไปเท้า ส่วนการควบคุมการทำงานของแขนขาจะมีทิศทางจากส่วนใกล้ตัวไปส่วนปลาย

7. พัฒนาการทางการเคลื่อนไหวจะเปลี่ยนจากปฏิกิริยาสะท้อน (Reflex) มาเป็นการเคลื่อนไหวที่ควบคุมได้ (Voluntary movement)

8. พัฒนาการทางพฤติกรรมเริ่มจากการแสดงออกแบบรวม ๆ ก่อนที่จะเปลี่ยนไปเป็นพฤติกรรมที่เจาะจง

9. พัฒนาการของเด็กจะก้าวหน้าตามลำดับได้เมื่อเด็กมีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตนเอง จากประสาทสัมผัสต่าง ๆ จากการคิด พูด และลงมือทำ

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545, น. 8 – 9) ได้กล่าวถึงหลักพัฒนาการของเด็ก ไว้ดังนี้

1. พัฒนาการจะเป็นไปตามแบบแผนเฉพาะ นั่นคือ ในการพัฒนาของเด็กจะมีแบบแผนของการพัฒนาเป็นระยะ ๆ มิได้เกิดขึ้นโดยบังเอิญ พัฒนาการทางร่างกายจะมีทิศทางของพัฒนาการที่ถูกกำหนดแน่นอน เป็น 2 ทิศทางด้วยกัน คือ ทิศทางที่ 1 พัฒนาการจะเริ่มจากส่วนบนลง

มาส่วนล่าง และทิศทางที่ 2 พัฒนาการจะเริ่มจากแกนกลางของลำตัว ไปสู่อวัยวะส่วนข้างที่ไกลออกไป

2. พัฒนาการจะเริ่มจากส่วนใหญ่ไปสู่ส่วนย่อย นั่นคือ เด็กทารก จะมีการเคลื่อนไหวทั้งตัว ก่อนส่วนหนึ่งส่วนใดของร่างกาย หรือจาก พฤติกรรมทั่ว ๆ ไปสู่พฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจง ทั้งนี้ พัฒนาการจะ เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องโดยไม่มีการหยุดหรือขาดตอน และถ้าพัฒนาการ ระยะใดระยะหนึ่งบกพร่อง ก็ส่งผลกระทบต่อกระบวนการไปสู่พัฒนาการ ในระยะต่อ ๆ ไปด้วย

3. อัตราพัฒนาการของเด็กแต่ละคนแตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบใหญ่ ๆ 2 องค์ประกอบ คือ พันธุกรรมและ สภาพแวดล้อม

4. อัตราพัฒนาการส่วนต่าง ๆ ของร่างกายแตกต่างกัน กล่าวคือ อวัยวะต่าง ๆ หรือส่วน ๆ ของร่างกายจะมีพัฒนาการที่แตกต่างกัน ไม่ เติบโตพร้อมกันหมดในเวลาเดียวกัน

5. พัฒนาการทุกด้านจะสัมพันธ์กันและเราสามารถทำนาย พัฒนาการของเด็กได้พัฒนาการในทุก ๆ ด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรมจะมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน หมด ถ้าพัฒนาการด้านใดด้านหนึ่งบกพร่องก็จะนำไปสู่ความบกพร่อง ในด้านอื่น ๆ ต่อไปด้วย

พัฒนาการของเด็กวัย 3- 6 ปี

ครูเป็นบุคคลสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กให้พัฒนาตาม ขีดศักยภาพของแต่ละบุคคล ต้องมีความรู้เกี่ยวกับพัฒนาการและต้อง ยึดพัฒนาการของเด็กเป็นหลัก โดยคำนึงถึงวัยความสามารถและความ แตกต่างระหว่างบุคคล ดังนั้น ครูจึงต้องศึกษาเป้าหมายที่พึงประสงค์ ของพัฒนาการของเด็กทุกด้านก่อนที่จะจัดสภาพแวดล้อม ประสพการณ์ และกิจการต่างๆ

ด้านร่างกาย

พัฒนาการด้านร่างกายเป็นการเปลี่ยนแปลงลักษณะ ความสามารถทางร่างกายของเด็กตั้งแต่แรกเกิดอย่างต่อเนื่อง เช่น

ความสามารถในการรับรู้ทางประสาทสัมผัส ทาง การเคลื่อนไหวซึ่ง เกี่ยวข้องกับการบังคับกล้ามเนื้อใหญ่ กล้ามเนื้อเล็ก การประสาน สัมพันธ์ระหว่างการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ เป้าหมายในการพัฒนาด้าน ร่างกายของเด็กมีดังนี้

1. สุขภาพอนามัย มีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์ มีน้ำหนัก ส่วนสูง ได้ตามเกณฑ์

2. การเคลื่อนไหว

- รับลูกบอลด้วยมือและลำตัว
- เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้
- เขียนรูปวงกลมตามแบบได้
- ใช้กรรไกรมือเดียวได้
- กระโดดขึ้น-ลง อยู่กับที่ได้

วัย 4-5 ปี

- รับลูกบอลได้ด้วยมือทั้งสอง
- เดินขึ้น-ลงบันไดสลับเท้าได้
- เขียนรูปสี่เหลี่ยมตามแบบได้
- ตัดกระดาษเป็นเส้นตรงได้
- ตัดกระดาษเป็นเส้นตรงได้
- กระโดดขาเดียวอยู่กับที่ได้
- กระโดดกระเด้งไม่ชอบอยู่เฉย

วัย 5-6 ปี

- รับลูกบอลที่กระดอนขึ้นได้ด้วยมือทั้งสอง
- เดินขึ้น-ลงบันไดสลับเท้าได้อย่างคล่องแคล่ว
- เขียนรูปสามเหลี่ยมตามแบบได้
- ตัดกระดาษตามแนวเส้นโค้งที่กำหนด
- กระโดดขาเดียวไปข้างหน้าอย่างต่อเนื่องได้

- ยึดตัว คล่องแคล่ว
- ใช้กล้ามเนื้อเล็กได้ดี เช่น ตีกระทบดุม ผูกเชือกกรองเท้า ฯลฯ

ด้านอารมณ์และจิตใจ

พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจเป็นการแสดงออกทางอารมณ์และจิตใจ เช่น ดีใจ เสียใจ สนุกสนาน ตกใจ โกรธ ฯลฯ รับรู้อารมณ์ของตนเองและผู้อื่น เป้าหมายในการพัฒนาด้านอารมณ์และจิตใจของเด็กมีดังนี้

1. การแสดงออกทางด้านอารมณ์

- ร่าเริง แจ่มใส ชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่พอใจและได้คำชม
- แสดงอารมณ์ตามความรู้สึก
- กลัวการพลัดพรากจากผู้เลี้ยงดูใกล้ชิดน้อยลง

วัย 4-5 ปี

- ต้องการให้มีคนฟัง คนสนใจ
- เริ่มรู้จักชื่นชมความสามารถ และผลงานของตนเองและผู้อื่น
- แสดงออกทางอารมณ์ได้เหมาะสมกับบางสถานการณ์
- ชอบทำท่าย

วัย 5-6 ปี

- แสดงอารมณ์ได้สอดคล้องกับสถานการณ์อย่างเหมาะสม
- ชื่นชมความสามารถและผลงานของตนเองและผู้อื่น
- ยึดตนเองเป็นศูนย์กลางน้อยลง

2. ความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น

วัย 3-4 ปี

- เริ่มรับรู้บทบาทหน้าที่ของตนเอง
- เริ่มรู้จักเลือกเล่นสิ่งที่ตนเองชอบ สนใจ
- เริ่มมีความมั่นใจในตนเอง

วัย 4-5 ปี

- รับบทบาทหน้าที่ของตนเอง
- รู้จักเลือกเล่นสิ่งที่ตนเองชอบ สนใจ
- เริ่มรู้จักชื่นชมความสามารถและผลงานของตนเองและผู้อื่น

- เริ่มมีความมั่นใจในตนเอง

วัย 5-6 ปี

- รับบทบาทหน้าที่ของตนเองและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
- รู้จักเลือกเล่น ทำงานตามที่ตนชอบ สนใจและทำได้
- เริ่มรู้จักชื่นชมในความสามารถและผลงานของตนเองและผู้อื่น
- มีความมั่นใจในตนเองและกล้าแสดงออก

3. คุณธรรมและจริยธรรม

วัย 3-4 ปี

- เริ่มแสดงความรักเพื่อนและสัตว์เลี้ยง
- ไม่ทำร้ายผู้อื่นเมื่อไม่พอใจ
- เริ่มรู้ว่าของสิ่งใดเป็นของตนและสิ่งใดเป็นของผู้อื่น
- เริ่มรู้จักเก็บของเล่น
- เริ่มรู้จักการรอคอย
- เริ่มตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ ได้

วัย 4-5 ปี

- แสดงความรักเพื่อนและสัตว์เลี้ยง
- ไม่ทำร้ายผู้อื่นและทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน
- ไม่แย่งหรือหยิบของของผู้อื่นมาเป็นของตน
- รู้จักเก็บของเล่นเข้าที่
- รู้จักการแบ่งปันและรอคอยอย่างเหมาะสมกับวัย
- รู้จักการตัดสินใจในเรื่องง่าย ๆ และเริ่มเรียนรู้ผลที่เกิดขึ้น

วัย 5-6 ปี

- แสดงความรักเด็กที่เล็กกว่าและสัตว์ต่าง ๆ
- ไม่ทำร้ายผู้อื่นและไม่ทำให้ผู้อื่นเสียใจ
- ไม่หยิบของของผู้อื่นมาเป็นของตน
- รู้จักจัดเก็บของเล่นเข้าที่
- รู้จักการรอคอยและการเข้าแถวตามลำดับก่อนหลัง
- รู้จักการตัดสินใจเรื่องง่าย ๆ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น

พัฒนาการทางด้านร่างกายผ่านกิจกรรมการเคลื่อนไหวกับเพลงยอดนิยม

การนำเพลงที่เด็กสนใจเป็นที่นิยม ณ เวลานั้นมาประกอบการเรียนการสอน จะทำให้เด็กมีความสุข สนุกสนานกับท่าเต้นด้วยตัวของเด็กเองเพลงยอดนิยมนี้เด็กสามารถร้องเพลงประกอบท่าเต้นได้อย่างอิสระทำให้เด็กมีใจรักเสียงเพลงเกิดอารมณ์สุนทรีภาพ และออกแบบลีลาท่าทางเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สร้างความมั่นใจ กล้าแสดงออก จากการที่เด็ก ๆ มีรอยยิ้ม และอารมณ์ที่ร่าเริงแจ่มใสส่งเสริมให้เด็ก ๆ มีสุขภาพจิตที่ดีจะเห็นได้ว่าการนำองค์ความรู้เกี่ยวกับสุนทรีภาพทางดนตรีและลีลาเคลื่อนไหวประกอบเสียงเพลงสำหรับเด็กปฐมวัยมาจัดกิจกรรมให้กับเด็ก ๆ ในวัยปฐมวัยนี้สามารถทำได้หลาย ๆ รูปแบบ ทั้งการเคลื่อนไหวอยู่กับที่และการเคลื่อนไหวโดยให้เด็กเปลี่ยนทิศทางต่าง ๆ จะช่วยให้ทุกคนเคลื่อนไหวไปโดยอิสระด้วยความเชื่อมั่นและเป็นตัวของตัวเอง การที่เด็กจะสามารถเคลื่อนไหวเปลี่ยนทิศทางได้นั้นเด็กจะต้องได้รับความเป็นอิสระในการกระทำและความรู้สึกควรเลือกเพลงที่เหมาะสมกับวัยควรประดิษฐ์อุปกรณ์ดนตรีช่วยให้เด็กสนใจในการเรียนการสอนมากขึ้นและกระตุ้นให้เด็กคิดท่าทางให้สอดคล้องกับเนื้อเพลงรวมทั้งควรปลูกฝังทัศนคติที่ดีงามในการให้มีความรัก และเกิดความซาบซึ้งกับดนตรีและบทเพลงตั้งแต่เยาว์วัย เด็ก ๆ จะตอบสนองเสียงเพลง จะชื่นชมและรักดนตรีหรือไม่ขึ้นอยู่กับครูปฐมวัยจะเป็นผู้ปูพื้นฐานที่สำคัญและเป็นต้นแบบในช่วงวัยแรกของชีวิตปฐมวัย

ด้านสังคม

พัฒนาการด้านสังคมเป็นความสามารถในการช่วยเหลือตนเองและการปฏิบัติตนในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสังเกตได้จากการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน การเล่นและการทำกิจกรรมต่าง ๆ เป้าหมายในการพัฒนาด้านสังคมของเด็กมีดังนี้

1. การช่วยเหลือตนเอง

วัย 3-4 ปี

- รู้จักรอคอย

- ชอบเล่นแบบคู่ขนาน (เล่นของเล่นชนิดเดียวกัน แต่ต่างคนต่างเล่น)

- เล่นบทบาทสมมติ
- รับประทานอาหารได้ด้วยตนเอง

วัย 4-5 ปี

- แต่งตัวได้ ไปห้องส้วมได้เอง
- รอคอยตามลำดับก่อน-หลัง
- รู้จักการแบ่งของให้คนอื่น
- เก็บของเล่นเข้าที่ได้
- ร่วมเล่นกับคนอื่นได้

วัย 5-6 ปี

- ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง
- เล่นหรือทำงานโดยมีจุดมุ่งหมายร่วมกับผู้อื่นได้
- พบผู้ใหญ่ รู้จักไหว้ ทำความเคารพ
- รู้จักขอบคุณ เมื่อรับของจากผู้ใหญ่
- รับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย

2. การอนุรักษ์วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

วัย 3-4 ปี

- เริ่มรู้จักแสดงความเคารพ
- ไม่ทำลายสิ่งของเครื่องใช้

วัย 4-5 ปี

- รู้จักแสดงความเคารพ
- ทักขยະให้ถูกที่
- รักษาสิ่งของที่ใช้ร่วมกัน

วัย 5-6 ปี

- แสดงความเคารพได้เหมาะสมกับโอกาส
- ทักขยະให้ถูกที่
- ช่วยดูแลรักษาสิ่งแวดล้อมรอบตัว

ด้านสติปัญญา

พัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นการเปลี่ยนแปลงความสามารถในด้านการรับรู้ความคิด ความเข้าใจ การใช้ภาษา ความคิดสร้างสรรค์ เป้าหมายในการพัฒนาด้านสติปัญญาของเด็กก็มีดังนี้

วัย 3-4 ปี

- ฟังแล้วปฏิบัติตามคำสั่งง่าย ๆ ได้
- บอกชื่อของตนเองได้
- บอกสิ่งที่ต้องการได้
- รู้จักใช้คำถาม “อะไร”
- สามารถโต้ตอบด้วยประโยคสั้น ๆ ได้
- บอกชื่อสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวได้
- จำแนกภาพที่เหมือนและแตกต่างกันได้
- ซีดเขียนเส้นอย่างอิสระได้
- จับคู่สีต่าง ๆ ได้ประมาณ 3-4 สี
- เข้าใจเปรียบเทียบขนาด เช่น “เล็ก” “ใหญ่”
- เรียงลำดับสิ่งของได้ตามขนาด
- เรียนรู้จากการสังเกตและเลียนแบบผู้อื่น
- นับปากเปล่า 1-5 ได้
- จำแนกสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5
- วาดภาพตามความพอใจของตน
- เลียนแบบท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ
- ร้องเพลง ท่องคำคล้องจองสั้น ๆ

วัย 4-5 ปี

- ฟังแล้วปฏิบัติตามคำสั่งที่ต่อเนื่องได้
- บอกชื่อ นามสกุลของตนเองได้
- เล่าเรื่องที่พบเห็นได้
- รู้จักใช้คำถาม “ทำไม”
- อ่านภาพจากหนังสือได้
- เขียนภาพและสัญลักษณ์ตามความต้องการของตนเองได้
- ซึ่และบอกสีได้ประมาณ 4-6 สี
- นับปากเปล่า 1-10 ได้
- เรียนรู้จากการสังเกต ฟังด้วยตนเอง
- เข้าใจความหมายของคำที่เปรียบเทียบ เช่น “ใหญ่” “ใหญ่
มาก” “ใหญ่ที่สุด”

- เข้าใจความหมายของเวลา เช่น “เมื่อวานนี้” “วันนี้” “พรุ่งนี้”
- จำแนกสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้
- สำรวจและทดลองเล่นกับของเล่นหรือสิ่งของต่าง ๆ ตามความคิดของตนได้
- วาดภาพตามความคิดสร้างสรรค์ของตนได้
- เล่านิทานหรือเรื่องราวตามจินตนาการได้
- เคลื่อนไหวท่าทางตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้

วัย 5-6 ปี

- ฟังแล้วนำมาเล่าถ่ายทอดได้
 - บอกชื่อ นามสกุล วันเกิด ที่อยู่ได้
 - แสดงท่าทางตามคำสั่งได้ถูกต้อง
 - รู้จักใช้คำถาม “อย่างไร” “ที่ไหน”
 - จัดลำดับภาพจากเหตุการณ์ได้
 - เขียนชื่อ นามสกุลของตนเองตามแบบได้
 - บอกและจำแนกสิ่งต่าง ๆ ได้
 - รู้ค่าของจำนวน 1-10
 - จำแนกสิ่งของตามสี รูปทรง ขนาดได้
 - บอกเวลา “เมื่อวานนี้” “วันนี้” “พรุ่งนี้” ได้ถูก
 - จำแนกสิ่งต่าง ๆ ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ดี
 - เริ่มสร้างสร้งงานใหม่ ๆ จากสิ่งของที่มีอยู่
 - ใช้สิ่งของรอบ ๆ ตัวเป็นสื่อสมมติในการเล่น
 - วาดภาพตามความคิดสร้างสรรค์ของตนได้
 - เล่านิทาน เล่าสิ่งที่ตนคิดหรือเรื่องราวตามจินตนาการได้
 - เคลื่อนไหวท่าทางตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้
 - เล่นบทบาทสมมติตามความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการได้
- ระยะเวลาเรียน ใช้เวลาในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก 1-3 ปี
- การศึกษา โดยประมาณทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอายุของเด็กที่เริ่มเข้าสถานศึกษา และรับการศึกษา

พัฒนาการทางด้านสังคมกับกิจกรรมการเคลื่อนไหว

เสียงเพลงและดนตรีมีส่วนช่วยในการปรับความรู้สึกและอารมณ์ของเด็กให้เกิดความพึงพอใจผ่อนคลาย และเกิดความสุขสบาย ฉะนั้นการที่เด็กได้ฟังเสียงดนตรีที่มีทำนองสนุกสนานเพลิดเพลิน ช่วยให้เกิดความรู้สึกอบอุ่น มีความไว้วางใจในสิ่งแวดล้อมใหม่มีความสุขในการเรียน การทำงานและสามารถที่จะปรับตัวในลักษณะที่เหมาะสมเมื่ออยู่ร่วมกับผู้อื่นจะสังเกตได้จากพฤติกรรมการแสดงออก เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้นมีพฤติกรรมทางสังคมที่ดี มีความสามัคคีร่วมมือในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ทางหนึ่งและยังเป็นการได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน ๆ ในห้องเรียน นอกจากนี้ดนตรียังช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กปฐมวัยได้อีกด้วย

6. ทฤษฎีการสร้างความรู้ด้วยตนเองโดยการสร้างสรรค์ชิ้นงาน

ทฤษฎีนี้มีพื้นฐานมาจากทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของเพียเจต์ เช่นเดียวกับทฤษฎีการสร้างความรู้ ผู้พัฒนาทฤษฎีนี้คือ ศาสตราจารย์ ซีมัวร์ เพเพอร์ท แห่งสถาบันเทคโนโลยีแมสซาชูเซตส์

แนวคิดของทฤษฎีนี้ คือ การเรียนรู้ที่ดีเกิดจากการสร้างพลังความรู้ในตนเองและด้วยตัวของผู้เรียน หากผู้เรียนมีโอกาสรสร้างความคิดและนำความคิดของตนเองไปสร้างสรรค์ชิ้นงานโดยอาศัยสื่อและเทคโนโลยีที่เหมาะสม จะทำให้เห็นความคิดนั้นเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน และเมื่อผู้เรียนสร้างสิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาในโลก ก็หมายถึงการสร้างความรู้ขึ้นในตนเองนั่นเอง ความรู้ที่ผู้เรียนสร้างขึ้นในตนเองนี้ จะมีความหมายต่อผู้เรียน จะอยู่คงทน ผู้เรียนจะไม่ลืมง่าย และสามารถถ่ายทอดให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดของตนได้ดี นอกจากนั้น ความรู้ที่สร้างขึ้นนี้ยังส่งผลให้ผู้เรียนได้สร้างความรู้ใหม่ (ทศนา แคมมณี, 2550, น. 96 อ้างถึง สำนักงานโครงการพิเศษ สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2552, น. 1-2) เพเพอร์ทและคณะวิจัยแห่ง M.I.T. ได้ออกแบบวัสดุและการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี รวมทั้งนำเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์มาใช้เป็นเครื่องมือในการให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างความรู้

ในการเรียนวิชาต่างๆ โดยเฉพาะวิชาคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ โดยออกแบบสร้างโปรแกรมคอมพิวเตอร์โลโก้ขึ้นมา เพื่อให้เด็กใช้คณิตศาสตร์ในการสร้างรูปภาพ ภาพเคลื่อนไหว ดนตรี เกม ฯลฯ และได้พัฒนา “LEGO TV Logo” ซึ่งเป็นเชื่อมโยงภาษาโลโก้กับเลโก้ ซึ่งเป็นของเล่นที่มีลักษณะเป็นส่วนที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปต่างๆ ได้ โปรแกรมคอมพิวเตอร์ดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนสามารถควบคุมเลโก้ของเล่นในคอมพิวเตอร์ให้เคลื่อนไหว เดิน ฉายแสง หรือตอบสนองสิ่งเร้าต่างๆ ได้ตามความต้องการ ช่วยให้ผู้เรียนสร้างความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ด้วยตนเองไปพร้อมๆ กับการฝึกคิด การฝึกการแก้ปัญหา และความอดทน นอกจากนั้นผู้เรียนยังเรียนรู้การบูรณาการความรู้ในหลาย ๆ ด้าน ทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ และศิลปะศาสตร์ ให้เป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ผลงาน นอกจากนั้นเพเพอร์ทยังสร้างโปรแกรม “micro-world” “robot design” รวมทั้งสถานการณ์จำลองด้วยคอมพิวเตอร์อื่น ๆ ขึ้นใช้ในการสอนอีกมาก (ทิศนา แคมมณี, 2550, น.96 อ้างถึงบุปผชาติ ทัพพิกรณ์, 2551, น. 1-7) สำหรับผู้เรียนที่ไม่มีสื่อตามที่กล่าวมา เพเพอร์ทกล่าวว่าสื่อธรรมชาติและวัสดุทางศิลปะส่วนมากสามารถนำมาเป็นวัสดุในการสร้างความรู้ได้ดีเช่นกัน เช่น กระดาษ กระดาษแข็ง ดินเหนียว ไม้ โลหะ พลาสติก และของใช้อื่น ๆ นอกจากนี้ต้องจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่มีองค์ประกอบ 3 อย่าง คือ

1. บรรยากาศการเรียนที่มีทางเลือกหลายอย่าง ให้ผู้เรียนเลือกเรียนตามความสนใจ เพราะผู้เรียนแต่ละคนมีความชอบ ความถนัด และความสนใจไม่เหมือนกัน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำในสิ่งที่ตนเองสนใจ และเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ต่อไป สนองตอบตามความถนัดและสนใจของผู้เรียน

2. สภาพแวดล้อมที่มีความแตกต่างกัน เช่น วิทยุ ทีวี หนังสือนิตยสาร กลุ่มตามความถนัด ความสามารถ และประสบการณ์ที่แตกต่างกัน เพราะจะเกิดการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ส่งผลดีทั้งตัวชิ้นงาน และทางสังคมของผู้เรียน

3. บรรยากาศที่เป็นมิตร เป็นกันเอง อบอุ่น ปลอดภัย สบายใจ เอื้อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความสุข

แต่ทั้งนี้ผู้ที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อความสำเร็จ คือ ครูต้องมีบทบาทสอดคล้องกับแนวคิดนี้ด้วย โดยทำหน้าที่อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ให้คำปรึกษา ชี้แนะ เกื้อหนุน ฯลฯ ส่วนการประเมินผลนั้นต้องประเมินทั้งด้านผลงาน (Product) และกระบวนการ (Process) ซึ่งใช้ได้หลากหลายวิธีการ เช่น การประเมินตนเอง การประเมินโดยครู การประเมินโดยเพื่อน การสังเกต และการประเมินโดยแฟ้มผลงาน เป็นต้น

สำหรับประเทศไทยมีผู้นำมาประยุกต์ใช้เมื่อไม่นานมานี้ บุคคลสำคัญท่านหนึ่งที่น่าแนวคิดนี้มาใช้จริงจิงคือ ศาสตราจารย์ ดร. ชัยอนันต์ สมุทรวณิช (2551, น. 8-13) ผู้บังคับการวชิราวุธวิทยาลัย โดยนำไปในการเรียนการสอนของวชิราวุธวิทยาลัยมาประมาณ 2 ปีแล้ว (ทีศนา แชมมณี, 2550, น. 98)

7. หลักการจัดการศึกษาปฐมวัย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) ได้กำหนดปรัชญาการจัดการศึกษาและอบรมเลี้ยงดูเด็กบนพื้นฐานที่สนองความต้องการของเด็กแรกเกิด ถึง 6 ปี ที่ต้องการความรักความอบอุ่น และความเข้าใจ และความจำเป็นที่จะต้องได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกายอารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญาอย่างสมดุลต่อเนื่องไปพร้อมกันทุกด้าน ประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้รับจะเป็นประสบการณ์ตรงที่หลากหลาย เหมาะสมกับวัยความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่ ทั้งนี้เป็นไปเพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีความสุขกับการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน โดยอาศัย

ความร่วมมือระหว่างบ้าน สถานศึกษา และชุมชน เพื่อพัฒนาให้เด็กได้เติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพต่อไป

โดยมีหลักการคือเด็กทุกคนมีสิทธิที่จะได้รับการอบรมเลี้ยงดู และส่งเสริมพัฒนาการ ตลอดจนการเรียนรู้ที่เหมาะสมโดยผู้ที่มีความรู้ความสามารถในการอบรมเลี้ยงดู และการให้ศึกษา เพื่อให้เด็กแต่ละคนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองตามลำดับขั้นตอนของพัฒนาการอย่างสมดุลเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามปรัชญาการจัดการศึกษาปฐมวัย ที่มีจุดมุ่งหมายให้เด็กมีพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาที่เหมาะสมกับวัยความสามารถ และความแตกต่างของแต่ละบุคคล เมื่อเด็กจบหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย เด็กจะมีมาตรฐานในด้านคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และด้านคุณลักษณะตามวัย โดยมีสาระการเรียนรู้ของหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย มีองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ส่วน คือ ประสบการณ์สำคัญ และสาระที่ควรเรียนรู้ ซึ่งทั้งสองส่วนใช้เป็นสื่อในการจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดพัฒนาการครบทุกด้าน และมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจจัดในลักษณะหน่วยการสอนแบบบูรณาการ หรือเลือกใช้วิธีการแบบใดก็ได้ ที่สอดคล้องกับปรัชญา และหลักการการจัดการศึกษาปฐมวัย และต้องปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมค่านิยมที่พึงประสงค์และเจตคติที่ดี ตลอดจนฝึกทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต เช่น ทักษะการเคลื่อนไหว ทักษะทางสังคม ทักษะทางภาษา ทักษะทางการคิด เป็นต้น

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์ให้แก่เด็ก มีวิธีการมากมายที่ครูควรจัดให้ ซึ่งต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับจุดประสงค์ที่ต้องการ ไม่มีวิธีการจัดประสบการณ์วิธีใดดีที่สุด แต่ละวิธีจะมีข้อดีและข้อเสีย ซึ่งการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม ต้องขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการด้วยกัน

1. การจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติการหรือทดลอง การจัดประสบการณ์วิธีนี้ เด็กจะเป็นผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยครูจะเป็นเพียงผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือ เด็กทุกคนจะมีโอกาสได้เรียนรู้จากการปฏิบัติ

จริง ได้จัดกระทำกับวัสดุอุปกรณ์ และศึกษาด้วยตนเอง เช่น การทดลอง การลอยและจม การเกิดรุ้งกินน้ำ การปลูกถั่วงอก การผสมสี เป็นต้น

2. การจัดประสบการณ์โดยการเล่านิทาน จะเป็นการนำเรื่องราวของนิทานมาเล่าสู่กันฟัง เด็กจะได้รับความสนุกสนานจากนิทาน และยังสามารถสอดแทรกความคิด คุณธรรมที่ดั่งามให้แก่เด็ก ซึ่งจะเป็นแนวทางในการนำไปปฏิบัติตามที่ถูกต้อง ในการดำรงชีวิตในสังคม

3. การจัดประสบการณ์แบบการแสดงบทบาทสมมติ วิธีนี้จะเป็นการนำการแสดงบทบาทสมมติมาใช้เป็นเครื่องมือและวิธีการในการสอนของครู เพื่อให้เด็กมีความเข้าใจได้ลึกซึ้ง ซึ่งจะเป็นการสร้างสถานการณ์หรือสมมุติ โดยให้เด็กแสดงออกมาตามที่คิดและจินตนาการ หลังจากนั้นจะนำเอาการแสดงออก ทั้งที่เป็นความรู้และพฤติกรรมมาพูดคุยอภิปรายกัน เช่น โรงพยาบาล สถานีตำรวจ ธนาคาร ร้านเสริมสวย ซูเปอร์มาร์เก็ต เป็นต้น

4. การจัดประสบการณ์แบบสาธิต ครูจะเป็นผู้ทำให้ดู ทำให้เห็น และมีการชี้แนะให้ทำตาม เช่น การจัดประสบการณ์เรื่อง การทำแผล การล้างผักหรือผลไม้ เป็นต้น

5. การจัดประสบการณ์โดยใช้เกม การจัดประสบการณ์ในลักษณะนี้ เด็กๆ จะได้รับความสนุกสนาน แต่จะมีกฎเกณฑ์ กติกา เข้ามา อาจเป็นเกมที่เจียบหรือเกมที่ต้องใช้ความว่องไวในการเล่น การเล่นอาจเล่นเป็นกลุ่ม เล่นสองคน เล่นคนเดียว เกมการเล่นนี้ จะกระตุ้นการทำงานของสมองหรือร่างกาย หรืออาจฝึกทักษะบางส่วนของร่างกาย และจิตใจเป็นพิเศษได้

6. การจัดประสบการณ์แบบสนทนาอภิปราย การจัดประสบการณ์วิธีนี้ เป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันระหว่างครูกับเด็ก หรือเด็กกับเด็กกันเองก็ได้ โดยมีครูเป็นผู้ประสานงาน แต่มีสิ่งที่ครูพึงระมัดระวังคือ ไม่ตอบปัญหาให้เด็กก่อนที่จะคิดตอบปัญหาด้วยตัวของเขาเอง ครูควรจะเป็นเพียงผู้แนะนำให้เด็กคิดไปตามลำดับ จนถึงจุดหมายปลายทางที่ต้องการ นั่นคือ คำตอบ วิธีการนี้จะเป็นวิธีการที่ทำให้เด็กรู้จักคิดเป็น

7. การจัดประสบการณ์แบบศึกษานอกสถานที่ เป็นวิธีการจัดประสบการณ์ที่ครู พาเด็กๆ ไปศึกษาสภาพความเป็นจริง อาจเป็นนอกห้องเรียน รอบๆ บริเวณโรงเรียน หรือนอกโรงเรียน ซึ่งเป็นการเพิ่มพูน

ประสบการณ์ตรงที่เด็กจะได้รับเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติให้กับเด็ก

8. การจัดประสบการณ์แบบเชียววิทยาการ เป็นการจัดประสบการณ์ โดยการเชิญบุคคลที่มีความรู้ ความสามารถ ซึ่งอาจเป็นผู้ปกครองของเด็ก มาพูดคุยกับเด็กหรืออาจมาร่วมกิจกรรมกับเด็กในรูปแบบต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก อาทิ แพทย์ พยาบาล ตำรวจ ทหาร พ่อค้าแม่ค้า ชาวนา บุรุษไปรษณีย์ เป็นต้น นอกจากนี้อาจเป็นบุคคลในอาชีพต่างๆ ที่เด็กรู้จักคุ้นเคย ทั้งนี้หัวข้อเรื่องที่วิทยาการจะมาพูดคุย ควรเป็นเรื่องที่เด็กๆ สนใจ

อย่างไรก็ดี ไม่มีวิธีการจัดประสบการณ์วิธีใดเป็นวิธีที่ดีที่สุด การจัดประสบการณ์ที่ดี จะเป็นการจัดประสบการณ์ที่จัดแล้วเหมาะสมกับวัย โอกาส และเป็นสิ่งที่เด็กสนใจ นั่นคือวิธีที่ดีที่สุดสำหรับการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์

การจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัยอายุ 3-5 ปี จะไม่จัดเป็นรายวิชาแต่จัดในรูปของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น เพื่อให้เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เกิดความรู้ ทักษะ คุณธรรม จริยธรรม รวมทั้งเกิดการพัฒนาด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยมีหลักการ และแนวทางการจัดประสบการณ์ ดังนี้

1. หลักการจัดประสบการณ์

1. จัดประสบการณ์การเล่นและการเรียนรู้เพื่อพัฒนาเด็กโดยองค์รวมอย่างต่อเนื่อง

2. เน้นเด็กเป็นสำคัญ สนองความต้องการ ความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคลและบริบทของสังคมที่เด็กอาศัยอยู่

3. จัดให้เด็กได้รับการพัฒนาโดยให้ความสำคัญทั้งกับกระบวนการและผลผลิต

4. จัดการประเมินพัฒนาการให้เป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์

5. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาเด็ก

แนวทางการจัดประสบการณ์

1. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับจิตวิทยาพัฒนาการ คือ เหมาะกับอายุ วุฒิภาวะ และระดับพัฒนาการ เพื่อให้เด็กทุกคนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

2. จัดประสบการณ์ให้สอดคล้องกับลักษณะการเรียนรู้ของเด็กวัยนี้คือ เด็กได้ลงมือกระทำ เรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้ เคลื่อนไหว สำรวจ เล่น สังเกต สืบค้น ทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง

3. จัดประสบการณ์ในรูปแบบบูรณาการ คือบูรณาการทั้งทักษะและสาระการเรียนรู้

4. จัดประสบการณ์ให้เด็กได้ริเริ่ม คิด วางแผน ตัดสินใจ ลงมือกระทำ และนำเสนอความคิดโดยผู้สอนเป็นผู้สนับสนุน อำนวยความสะดวก และเรียนรู้ร่วมกับเด็ก

5. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่น กับผู้ใหญ่ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ ในบรรยากาศที่อบอุ่น มีความสุขและเรียนรู้การทำกิจกรรมแบบร่วมมือในลักษณะต่าง ๆ กัน

6. จัดประสบการณ์ให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสื่อและแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลายและอยู่ในวิถีชีวิตของเด็ก

7. จัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีและทักษะการใช้ชีวิตประจำวันตลอดจนสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมให้เป็นส่วนหนึ่งของการจัดประสบการณ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

8. จัดประสบการณ์ทั้งในลักษณะที่มีการวางแผนไว้ล่วงหน้า และแผนที่เกิดขึ้นในสภาพจริงโดยไม่ได้คาดการณ์ไว้

9. ให้ผู้ปกครองและชุมชนมีส่วนร่วมในการจัดประสบการณ์ ทั้งวางแผนการสนับสนุนสื่อการสอน การเข้าร่วมกิจกรรม และการประเมินพัฒนาการ

10. จัดทำสารนิทัศน์ด้วยการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเป็นรายบุคคล นำมาไตร่ตรองและใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเด็กและการวิจัยในชั้นเรียน

2. การจัดกิจกรรมประจำวัน

กิจกรรมสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี สามารถนำมาจัดเป็นกิจกรรมประจำวันได้หลายรูปแบบ เป็นการช่วยให้ทั้งผู้สอนและเด็กทราบว่าแต่ละวันจะทำกิจกรรมอะไร เมื่อใดและอย่างไร การจัดกิจกรรมประจำวันมีหลักการจัดและขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน ดังนี้

1. หลักการจัดกิจกรรมประจำวัน

1. กำหนดระยะเวลาในการจัดกิจกรรมแต่ละกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในแต่ละวัย

2. กิจกรรมที่ต้องใช้ความคิดทั้งในกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่ ไม่ควรใช้เวลาต่อเนื่องนานเกินกว่า 20 นาที

3. กิจกรรมที่เด็กมีอิสระเลือกเล่นเสรี เช่น การเล่นตามมุม การเล่นกลางแจ้ง ฯลฯ ใช้เวลาประมาณ 40 – 60 นาที

4. กิจกรรมควรมีความสมดุลระหว่างกิจกรรมในห้องและนอกห้องกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก กิจกรรมที่เป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มและผู้สอนเป็นผู้ริเริ่ม และกิจกรรมที่ใช้กำลังและไม่ใช้กำลังจัดให้ครบทุกประเภท ทั้งนี้กิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายควรจัดสลับกับกิจกรรมที่ไม่ต้องออกกำลังมากนัก เพื่อเด็กจะได้ไม่เหนื่อยเกินไป

ขอบข่ายของกิจกรรมประจำวัน

1. การพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อใหญ่ การเคลื่อนไหว และความคล่องแคล่วในการใช้อวัยวะต่าง ๆ จึงควรจัดกิจกรรม โดยให้เด็กได้เล่นอิสระกลางแจ้ง เล่นเครื่องเล่นสนาม เคลื่อนไหวร่างกายตามจังหวะดนตรี

2. การพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา จึงควรจัดกิจกรรมโดยให้เด็กได้เล่นเครื่องเล่นสัมผัส เล่นเกมต่อภาพ ฝึก

ช่วยเหลือตนเองในการแต่งกาย หยิบจับช้อนส้อมใช้อุปกรณ์ศิลปะ เช่น สีเทียน กรรไกร พู่กัน ดินเหนียว ฯลฯ

3. การพัฒนาอารมณ์ จิตใจ และปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม เพื่อให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น มีความเชื่อมั่น กล้าแสดงออก มีวินัยในตนเองรับผิดชอบ ซื่อสัตย์ ประหยัด เมตตากรุณา เอื้อเฟื้อ แบ่งปัน มีมารยาทและปฏิบัติตนตามวัฒนธรรมไทยและศาสนาที่นับถือ จึงควรจัดกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านการเล่นให้เด็กได้มีโอกาสตัดสินใจเลือก ได้รับการตอบสนองตามความต้องการ ได้ฝึกปฏิบัติโดยสอดแทรกคุณธรรม จริยธรรม ตลอดเวลาที่โอกาสเอื้ออำนวย

4. การพัฒนาสังคมนิสัย เพื่อให้เด็กมีลักษณะนิสัยที่ดีแสดงออกอย่างเหมาะสมและอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขช่วยเหลือตนเองในการทำกิจวัตรประจำวัน มีนิสัยรักการทำงาน รู้จักระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองและผู้อื่น จึงควรจัดให้เด็กได้ปฏิบัติกิจวัตรประจำวันอย่างสม่ำเสมอ เช่น รับประทานอาหาร พักผ่อนนอนหลับ ขับถ่าย ทำความสะอาดร่างกาย เล่นและทำงานร่วมกับผู้อื่น ปฏิบัติตามกฎกติกาข้อตกลงของส่วนรวม เก็บของเข้าที่เมื่อเล่นหรือทำงานเสร็จ ฯลฯ

5. การพัฒนาการคิด เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดรวบยอด สังเกต จำแนก เปรียบเทียบ จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับเหตุการณ์ แก้ปัญหา จึงควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้สนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชิญวิทยากรมาพูดคุยกับเด็ก ค้นคว้าจากแหล่ง ข้อมูลต่าง ๆ ทดลอง ศึกษานอกสถานที่ ประกอบอาหาร หรือจัดให้เด็กได้เล่นเกม การศึกษาที่เหมาะสมกับวัยอย่างหลากหลาย ฝึกการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันและในการทำกิจกรรมทั้งที่เป็นกลุ่มย่อย กลุ่มใหญ่ หรือรายบุคคล

6. การพัฒนาภาษา เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้ภาษาสื่อสาร ถ่ายทอดความรู้สึก ความนึกคิด ความรู้ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ที่เด็กมีประสบการณ์ จึงควรจัดกิจกรรมทางภาษาให้มีความหลากหลายในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ มุ่งปลูกฝังให้เด็กรักการอ่าน และบุคลากรที่แวดล้อมต้องเป็นแบบอย่างที่ดีในการใช้ภาษาทั้งนี้ต้องคำนึงถึงหลักการจัดกิจกรรมทางภาษาที่เหมาะสมกับเด็กเป็นสำคัญ

7. การส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ได้ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกและเห็นความสวยงามของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว โดยใช้กิจกรรมศิลปะและดนตรีเป็นสื่อ ใช้การเคลื่อนไหวและจังหวะตามจินตนาการ ให้ประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ อย่างอิสระตามความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก เล่นบทบาทสมมติในมุมเล่นต่าง ๆ เล่นน้ำ เล่นทราย เล่นก่อสร้างสิ่งต่าง ๆ เช่น แท่งไม้ รูปทรงต่าง ๆ ฯลฯ

การประเมิน

การประเมินพัฒนาการเด็กอายุ 3 – 5 ปี เป็นการประเมินพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญาของเด็ก โดยถือเป็นกระบวนการต่อเนื่อง และเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมปกติที่จัดให้เด็กในแต่ละวัน ทั้งนี้ให้มุ่งนำข้อมูลการประเมินมาพิจารณาปรับปรุง วางแผนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การประเมินพัฒนาการควรยึดหลักดังนี้

1. ประเมินพัฒนาการของเด็กครบทุกด้านและนำผลมาพัฒนาเด็ก
2. ประเมินเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอต่อเนื่องตลอดปี
3. สภาพการประเมินควรมีลักษณะเช่นเดียวกับการปฏิบัติกิจกรรมประจำวัน
4. ประเมินอย่างเป็นระบบ มีการวางแผน เลือกใช้เครื่องมือและจัดบันทึกไว้เป็นหลักฐาน

5. ประเมินตามสภาพจริงด้วยวิธีการหลากหลายเหมาะกับเด็ก รวมทั้งใช้แหล่งข้อมูลหลาย ๆ ด้าน ไม่ควรใช้การทดสอบ

สำหรับวิธีการประเมินที่เหมาะสมและควรใช้กับเด็กอายุ 3-5 ปี ได้แก่ การสังเกต การบันทึกพฤติกรรม การสนทนา การสัมภาษณ์ การวิเคราะห์ข้อมูลจากผลงานเด็กที่เก็บอย่างมีระบบ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546, น.31 – 43)

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

ภารุจิรี บุญชุ่ม (2555) ได้ศึกษาและพัฒนาชุดของเล่นฝึกประสาทสัมผัสสำหรับเด็กออทิสติกที่มีปัญหาการควบคุมกล้ามเนื้อ พบว่าเด็กมีการตอบสนองต่อการเล่นชุดของเล่น เด็กได้สัมผัสและเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อและการประสานสัมพันธ์กับการมองเห็นพร้อมทั้งได้เรียนรู้เรื่อง สี ขนาด รูปร่าง รูปทรง ทำให้เด็กรู้สึกปลอดภัยจากการเล่นได้ฝึกการเข้าสังคม การสื่อสารและการใช้ภาษา และสามารถควบคุมกล้ามเนื้อและประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา

อรรวรรณ เตชะโสด (2552) ได้ศึกษาผลการใช้ของเล่นพื้นบ้านเพื่อพัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลที่ได้พบว่า แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่ได้สร้างและพัฒนาขึ้น สามารถนำไปใช้พัฒนาทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ได้ และนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สร้างขึ้นโดยใช้ของเล่นพื้นบ้านที่พัฒนาจากแนวคิดภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเป็นสื่อมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์สูงขึ้น

อารี ติรณปัญญา (2552) ได้ศึกษาผลการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยของนักเรียนชั้นอนุบาล 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนสาธิตลอออุทิศ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต ด้วยวิธีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ซีที-ดีพี (TCT-DP: Test for Creative Thinking-

drawing production) ของเจเลนและเออร์บัน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการ มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิสิตา อยู่อำพร (2549) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านครูกับการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่างประชากรเป็นครูประจำชั้นและเด็กอนุบาล จำนวน 350 คนประกอบด้วยครูประจำชั้น จำนวน 50 คน และเด็กอนุบาล จำนวน 300 คน ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ซีที- ดีพี (TCT-DP:Test for Creative Thinking-drawing production) ของเจเลนและเออร์บัน วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณร้อยละ การหาค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสัมประสิทธิ์แบบเพียร์สัน ผลการวิจัยพบว่า การคิดสร้างสรรค์ของครูไม่มีความสัมพันธ์กับการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ แต่มีคุณสมบัติทางบวกกับคุณลักษณะการเป็นครูอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อนัญญา ไทยบุญนาถ (2548) ได้ศึกษาการออกแบบเพื่อพัฒนาชุดทักษะการออกแบบประดิษฐ์ของเล่นพื้นบ้านสำหรับเด็กอายุ 9-11 ปี เพื่อประเมินทักษะความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญและประเมินผลสัมฤทธิ์และทักษะการประดิษฐ์ของเล่นตามเกณฑ์ พบว่า ชุดทักษะการประเมินมีความเหมาะสมมาก โดยมีกระบวนการออกแบบตามขั้นตอน 8 ขั้นตอนสมบูรณ์เหมาะสมที่สุด ถึงแม้ว่าเราอาจจะไม่ใช่ขั้นตอนทั้งหมด

จามรี สินจรรณศักดิ์ (2548) ได้สร้างชุดกิจกรรมของเล่นพื้นบ้านที่ประดิษฐ์จากพืชและศึกษาความสามารถทางทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนปะเหลียนผดุงศิษย์ จังหวัดตรัง จำนวน 34 คน ได้ผลสรุป คือ ได้ชุดกิจกรรมของเล่นพื้นบ้านที่ประดิษฐ์จากพืช เพื่อใช้ในการฝึกทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ จำนวน 13 ชุด และนักเรียน

ที่ใช้ชุดกิจกรรมมีทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์หลังใช้ชุดกิจกรรมสูงกว่าก่อนใช้ชุดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

งานวิจัยต่างประเทศ

ไคเซอร์, ซินเดอร์ และโรเจอร์ (Kaiser, Synder and Roger, 1995) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม ของเล่นส่งเสริมการต่อต้านสังคม และของเล่นที่เป็นกลาง ที่มีต่อ พฤติกรรมการเข้าสังคมและการต่อต้านสังคม โดยให้เด็กเล่นดังกล่าว อย่างเสรี ผลปรากฏว่าเด็กจะแสดงพฤติกรรมต่อต้านสังคมภายหลังเล่น ของเล่นประเภทส่งเสริมการต่อต้านสังคม และพฤติกรรมการตอบสนอง ของเล่นประเภททั้งสอง พบว่า เด็กชายจะแสดงพฤติกรรมทางกายภาพ มากกว่าพฤติกรรมด้านภาษา ซึ่งจะตรงข้ามกับเด็กหญิง และเมื่อถอน ของเล่นทั้งสองประเภทออก พบว่าพฤติกรรมทั้งสองลดลงและเมื่อให้ทั้ง สองกลุ่มได้เล่นของเล่นปกติ อีกครั้งพบว่าพฤติกรรมทั้งสองลดลงกลับ ระดับเดิมก่อนการทดลอง

มาร์ติน และคณะ (Martin and others, 1995) ได้ศึกษาเรื่องการ ให้เหตุผลในเรื่องเพศการเลือกของเล่นของเด็กพบว่าในการพิจารณา เลือกของเล่นเด็กนั้น จะใช้เหตุผลในเรื่องเพศ ในการพิจารณา แม้ว่า ของเล่นชิ้นนั้นเด็กจะชอบมากเพียงใดก็ตาม เด็กจะไม่เลือกถ้าของเล่น ชิ้นนั้นถูกประเมินว่าเป็นของเล่นที่ไม่เหมาะสมกับเพศของตนเอง

ร็อดนีย์ (Rodney, 1997) ได้ศึกษาเกี่ยวกับอิทธิพลของเล่น ประเภทคนเดียวที่มีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือของเด็กก่อนวัยเรียน โดยสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กก่อนทดลอง หลังจากนั้นแบ่งเด็ก ออกเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกให้เล่นของเล่นประเภทเล่นร่วมกัน กลุ่มที่ สองให้เล่นของเล่นประเภทเล่นคนเดียว แล้วสังเกตพฤติกรรมการเล่น ผลปรากฏว่า พฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือของเด็กทั้งสองกลุ่มมีความ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ

แร็คคลิฟและแร็ค (Racklife and Raag, 1998) ได้ศึกษาการรับรู้ ความคาดหวังทางสังคมต่อเพศของเด็กก่อนวัยเรียนมีความสัมพันธ์กับ

การเลือกของเล่นของเด็กก่อนวัยเรียนมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น โดยให้เด็กเล่นแบบไม่แบ่งเพศ พบว่าความแตกต่างในการรับรู้ความคาดหวังทางสังคมต่อเพศของเด็กมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น และเด็กชายมีแนวโน้มที่จะยึดติดกับเกณฑ์การเล่นมากกว่าหญิง

กรอบแนวความคิด

จากทฤษฎีและงานวิจัยที่ได้ศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแนวคิดดังภาพที่ 1

