

การศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล



นางสาวบุณทริกา สุขสบาย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาประถมศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2546

ISBN 974-17-5418-3

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A STUDY ON PRESCHOOL CHILDREN'S INVOLVEMENT IN PRETEND PLAY

Miss Boontarika Suksabai



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Early Childhood Education

Department of Elementary Education

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2003

ISBN 974-17-5418-3

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
โดย	นางสาวบุณทริกา สุขสบาย
สาขาวิชา	การศึกษาปฐมวัย
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรวรรณ เหมชะญาติ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

.....คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ไพฑูรย์ สินลารัตน์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. บุษบง ตันติวงศ์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรวรรณ เหมชะญาติ)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มณีรัตน์ สุขไชยรัตน์)

สถาบันนวัตกรรมการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บุญทริกา สุขสบาย : การศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
(A STUDY ON PRESCHOOL CHILDREN'S INVOLVEMENT IN PRETEND PLAY)
อ.ที่ปรึกษา : ผศ.ดร. วรวรรณ เหมชะญาติ, 142 หน้า ISBN 974-17-5418-3

การวิจัยเชิงคุณภาพนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลใน 3 ระดับอายุ คือ 3 – 4 ปี 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมจากเด็กวัยอนุบาลที่มี 3 – 6 ปี ระดับอายุละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 15 คน และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ จากครูจำนวน 3 คน และผู้ปกครองจำนวน 15 คน รวมเป็นจำนวนทั้งสิ้น 33 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการลกรหัสและจัดหมวดหมู่ข้อมูลเพื่อให้ได้แบบแผนของการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติ ผลการวิจัยมีดังนี้

1. แบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติ
 - 1.1 เด็กวัยอนุบาลอายุ 3 – 4 ปี และ 4 – 5 ปี
 - 1.1.1 การสังเกตของเล่นและบุคคล
 - 1.1.2 การสำรวจของเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส
 - 1.1.3 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นปลายเปิด ของเล่นปลายปิด และบุคคล
 - 1.2 เด็กวัยอนุบาลอายุ 5 – 6 ปี
 - 1.3.1 การสังเกตของเล่นและบุคคล
 - 1.3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นปลายเปิด ของเล่นปลายปิด และบุคคล
2. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
 - 2.1 เด็กวัยอนุบาลอายุ 3 – 4 ปี
 - 2.1.1 การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
 - 2.1.2 การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ
 - 2.2 เด็กวัยอนุบาลอายุ 4 – 5 ปี
 - 2.2.1 การสมมติวัตถุเป็นของเล่น
 - 2.2.2 การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
 - 2.2.3 การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ และ
 - 2.2.4 การสมมติเหตุการณ์การเล่นเป็นตอนสั้น ๆ
 - 2.3 เด็กวัยอนุบาลอายุ 5 – 6 ปี
 - 2.3.1 การสมมติวัตถุเป็นของเล่น
 - 2.3.2 การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
 - 2.3.3 การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ
 - 2.3.4 การสมมติการเล่นเป็นเหตุการณ์ตอนสั้น ๆ
 - 2.3.5 การสมมติการเล่นเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง

ภาควิชา.....ประถมศึกษา.....ลายมือชื่อนิติ.....
สาขาวิชา.....การศึกษปฐมวัย.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา.....2546.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....-

##4383707127 : MAJOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

KEY WORD PRESCHOOL / INVOLVEMENT / PLAY.

BOONTARIKA SUKSABAI: A STUDY ON PRESCHOOL CHILDREN'S
INVOLVEMENT IN PRETEND PLAY. THESIS ADVISOR : ASST. PROF.
WORAWAN HEMCHAYART, Ph.D. 142 pp. ISBN 974-17-5418-3

The purpose of this qualitative research was to describe the patterns of preschool children's involvement in pretend play. The population consisted of 15 preschool children at the age of three to six, 3 teachers, and 15 children parents. Multiple data collection sources were used. All data were transcribed by the researcher. The responses were coded into two themes and described each pattern differently in details according to age level. There were :

1. The patterns of preschool children's involvement in pretend play are grouped as follow :
 - 1.1 For the children at the age of three to four and four to five :
 - 1.1.1 observing toys and people
 - 1.1.2 surveying toys through senses, and
 - 1.1.3 interacting with open end toys, toys, and people
 - 1.2 For the children at the age of five to six :
 - 1.2.1 observing toys and people, and
 - 1.2.2 interacting with open end toys, toys, and people
2. The patterns of preschool children's pretend play are classified as follow :
 - 2.1 For the children at the age of three to four :
 - 2.1.1 imaginary objects, and
 - 2.1.2 constructed imaginary objects
 - 2.2 For the children at the age of four to five :
 - 2.2.1 symbolic objects
 - 2.2.2 imaginary objects
 - 2.2.3 constructed imaginary objects, and
 - 2.2.4 simple dramatic play
 - 2.3 For the children at the age of five to six :
 - 2.3.1 symbolic objects
 - 2.3.2 imaginary objects
 - 2.3.3 constructed imaginary objects
 - 2.3.4 simple dramatic play, and
 - 2.3.5 complex dramatic play

Department.....Elementary Education.....Student's signature.....

Field of study.....Early Childhood Education.....Advisor's signature.....

Academic year....2003.....Co-advisor's signature.....-

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงมาได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลือจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวรรณ เหมชะญาติ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ซึ่งท่านได้กรุณาให้ข้อคิด คำแนะนำ และการตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดียิ่งตลอดระยะเวลาในการทำวิทยานิพนธ์ ข้าพเจ้ารู้สึกซาบซึ้ง และขอกราบขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุษบง ตันตวิวงศ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มณีรัตน์ สุทธิศิริรัตน์ กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่ได้ตรวจพิจารณาและให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ คณะผู้บริหารและครูทุกท่าน ในโรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษา ที่ให้ความเมตตา เอื้อเฟื้อสถานที่ และให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลของเด็ก ๆ ทุกคนที่เป็นกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้จนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณทางมหาวิทยาลัยที่ได้ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยครั้งนี้ เป็นจำนวนเงิน 3,400 บาท ประจำปีการศึกษา 2545

และขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ คุณแม่ อาจารย์สุกัญญา กาญจนกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์นิภา เมธาวีชัย ตลอดจนกัลยาณมิตรทั้งหลาย ที่ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจแก่ข้าพเจ้าจนประสบความสำเร็จในวันนี้

บุญทริกา สุขสบาย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ	
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	7
คำถามวิจัย.....	7
ขอบเขตการวิจัย	7
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	7
วิธีดำเนินการวิจัย.....	8
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
การมีส่วนร่วม.....	12
ความหมายของการมีส่วนร่วม.....	12
ลักษณะของการมีส่วนร่วม.....	12
การเล่น.....	16
ความหมายของการเล่น.....	16
ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น.....	19
ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น.....	25
พฤติกรรมการเล่นของเด็ก.....	38
ประเภทของการเล่น.....	47
การเล่นของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ.....	54
การเล่นของเด็กอายุ 3 – 4 ปี.....	54

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
2	การเล่นของเด็กอายุ 4 – 5 ปี.....	54
	การเล่นของเด็กอายุ 5 – 6 ปี.....	55
	ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่น.....	55
	ลักษณะของเด็ก.....	55
	บทบาทของโรงเรียน.....	56
	ความสัมพันธ์ของครอบครัว.....	58
	บทบาทของสื่อมวลชน.....	59
3	วิธีดำเนินการวิจัย.....	61
	การเลือกกรณีศึกษา.....	62
	ผู้มีส่วนร่วม.....	62
	เด็กที่เป็นกรณีศึกษา.....	62
	ครู.....	62
	ผู้ปกครอง.....	62
	บทบาทของผู้วิจัย.....	63
	การเตรียมตัวเพื่อการวิจัย.....	63
	การเตรียมตัวเข้าสนาม.....	63
	บทบาทในภาคสนาม.....	64
	การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	64
	การสังเกต.....	64
	การสัมภาษณ์.....	66
	การศึกษาเอกสาร.....	67
	การบันทึกข้อมูล.....	67
	การวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
	การตรวจสอบความเชื่อถือได้.....	69

สารบัญ (ต่อ)

บทที่		หน้า
3	การอยู่ในสนามเป็นเวลานาน.....	69
	การตรวจสอบข้อมูลกับคนใน.....	69
	การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า.....	69
	การสังเกตและเก็บข้อมูลของเด็กด้วยความระมัดระวัง.....	69
	การสร้างบทสรุปและการนำเสนอข้อมูล.....	70
4	การนำเสนอข้อค้นพบ.....	71
	ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกรณีศึกษา.....	72
	ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก.....	72
	การจัดเวลากิจกรรมสำหรับเด็ก.....	73
	การจัดสถานที่สำหรับการเล่น.....	74
	แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล.....	75
	แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัย อนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี.....	75
	แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัย อนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี.....	84
	แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัย อนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี.....	93
	แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล.....	106
	แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี.....	106
	แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี.....	107
	แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี.....	109
5	สรุปผลการวิจัย อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	114
	สรุปผลการวิจัย.....	117
	อภิปรายผลการวิจัย.....	121
	ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย.....	125
	ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้.....	125

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
รายการอ้างอิง.....	126
ภาคผนวก.....	130
ภาคผนวก ก.....	131
ภาคผนวก ข.....	135
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	142



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
1 จำนวนผู้มีส่วนร่วมจำแนกตามเพศ.....	63
2 วันที่เข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมเสรีในห้องเล่นรวม.....	66
3 วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วม.....	68
4 ข้อมูลอายุของเด็กที่เป็นกรณีศึกษา.....	72
5 แบบแผนของพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล 3 ระดับ อายุ.....	103
6 แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลจำแนกตามระดับอายุ.....	113



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพสังคมไทยในปัจจุบันได้เปลี่ยนแปลงไปจากอดีตอย่างมาก จากสังคมเกษตรกรรมที่ทุกคนมีการดำเนินชีวิตอย่างสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติมาสู่สังคมยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ชีวิตในสังคมปัจจุบันโดยเฉพาะสังคมเมืองมีการใช้เทคโนโลยีกันอย่างแพร่หลาย ในแต่ละครอบครัวได้รับเอาเทคโนโลยีเข้ามาใช้เพื่อให้ทันต่อสภาพความเปลี่ยนแปลงของสังคม เทคโนโลยีจึงได้เข้ามามีอิทธิพลต่อชีวิตผู้คนในสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ส่งผลให้การดำเนินชีวิตต้องเปลี่ยนแปลงไป ผู้ที่ได้รับผลกระทบจากเทคโนโลยีจึงมีไม่เพียงผู้ใหญ่เท่านั้น แต่ยังรวมถึงเด็กที่อยู่ในครอบครัวด้วย

เด็กในปัจจุบันดำเนินชีวิตอยู่ท่ามกลางเทคโนโลยี สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว เทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทสำคัญ คือ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ และเครื่องเล่นเกมต่าง ๆ เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่กับเทคโนโลยีเหล่านี้ ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนของเด็กมีการเปิดโทรทัศน์ให้เด็กดู เด็กจึงใช้เวลาไปกับสิ่งที่นำเสนอผ่านเทคโนโลยีเหล่านี้ผ่านการรับรู้ทางสายตาและหู โดยที่เด็กไม่ได้ลงมือกระทำกิจกรรมการเล่นตามธรรมชาติของเด็กเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ในทุก ๆ ด้าน

เทคโนโลยีเปรียบเสมือนดาบสองคม สำหรับเด็กปฐมวัยแล้ว นักการศึกษาได้ออกมาทำการศึกษเกี่ยวกับผลกระทบของเทคโนโลยีที่มีต่อเด็กในวัยนี้ ในประเทศสหรัฐอเมริกา สถาบันด้านกุมารเวชศาสตร์ได้มีการทำสำรวจเรื่องผลของโทรทัศน์ที่มีต่อเด็ก พบว่า โทรทัศน์ส่งผลโดยตรงต่อสุขภาพของเด็กทั้งทางร่างกายและจิตใจ ในแต่ละวันเด็กควรจะดูโทรทัศน์ไม่เกินวันละ 30 นาที ถ้าเกินกว่านั้นเด็กจะรบกวนกระบวนการปฏิสัมพันธ์กับบุคคลทำให้เด็กขาด พัฒนาการเรียนรู้ด้านต่าง ๆ เช่นเดียวกับคอมพิวเตอร์และเครื่องเล่นเกมต่าง ๆ ที่ส่งผลต่อเด็ก โดยการศึกษาวิจัยในประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่า ผลกระทบที่เกิดกับเด็กปฐมวัยจากการใช้คอมพิวเตอร์ และวิดีโอเกม คือ เด็กจะเคลื่อนไหวได้ช้ากว่าปกติและไม่สามารถบังคับกล้ามเนื้อในการจับหรือจำสีต่าง ๆ ได้เท่าเด็กปกติ รวมถึงพัฒนาการทางภาษาล่าช้า อีกทั้งไม่พร้อมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น (ศูนย์วิจัยนโยบายการศึกษา,ม.ป.ป.)

เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากจนบางครั้ง อาจทำให้ผู้ดูแลเด็กหลายคนขาดการคำนึงถึงการเรียนรู้ของเด็กว่า โดยธรรมชาติแล้ว เด็กจะสามารถพัฒนาได้ดีถ้ามีโอกาสเล่นกับบุคคล และสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ เพราะเด็กจะได้เรียนรู้จากการลงมือกระทำ (Learning by

Doing) การเล่นที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กจึงมีใช้การเล่นที่ใช้เทคโนโลยีมากมาย แต่เป็นการเล่นอย่างอิสระ และการเล่นสมมติต่าง ๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาศักยภาพทางสมอง ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหวทั้งกล้ามเนื้อใหญ่และเล็ก เมื่อเด็กได้มีโอกาสเล่นกับบุคคล เด็กจะได้เรียนรู้ในการอยู่ร่วมกัน มีการแบ่งปัน การช่วยเหลือ และการแก้ปัญหา พัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองให้มีการแสดงออกอย่างเหมาะสม รวมทั้งพัฒนาภาษาและคำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสารด้วย

ผู้มีประสบการณ์ด้านเด็กต่างลงความเห็นว่า การเล่นอย่างอิสระของเด็กนำไปสู่การเรียนรู้และพัฒนาการอย่างรอบด้าน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดี ทำให้เด็กรู้จักการรับฟังเหตุผล การเคารพผู้อื่น รวมทั้งมีการถ่ายทอดประสบการณ์ของตนเองสู่เด็กคนอื่น ๆ ในการเล่นอิสระ เด็กช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีใจจดจ่อต่อการเล่นในขณะนั้น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างหนึ่งในชีวิตเด็กทุกสังคมและวัฒนธรรม เพราะการเล่นจะช่วยวางรากฐาน การเรียนรู้และการพัฒนา การเล่นเป็นเสมือนการให้รางวัลแก่เด็กช่วยสร้างแรงจูงใจให้เกิด การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

โดยธรรมชาติแล้ว เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับโลก ในสิ่งที่เด็กมองเห็นและสัมผัสได้ เด็กมีความต้องการที่จะสำรวจ ค้นคว้า และทำความเข้าใจโดยแสดงออกผ่านการเล่น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ การเล่นทำให้เด็กเกิดการเชื่อมโยงความคิดและประสบการณ์ทั้งหมด เด็กเล่นโดยทดลองทำบทบาทใหม่ ๆ ให้ความหมายใหม่กับสิ่งของต่าง ๆ หรืออาจเป็นลักษณะบทบาทสมมติ การเล่นธรรมชาติจึงเป็นประสบการณ์พิเศษในการสร้างการเรียนรู้ของเด็ก

เลขา ปิยะธัชฉริยะ (2524) ได้ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า

1) การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครสอนเขาได้

2) การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่จะช่วยให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

การเล่นจึงเป็นเรื่องสำคัญและมีคุณค่าสำหรับเด็กอย่างมาก ขณะที่เด็กเล่นเด็กจะแสดงพฤติกรรมอันเป็นความสามารถส่วนรวมในระดับที่มีอยู่ในตัวออกมา คือ ความสามารถในการใช้ร่างกาย การใช้ความคิด ภาษา การแสดงออกทางอารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลิน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแค่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นแต่มีความมุ่งหมายและความคิดริเริ่ม

จากการเล่นของเด็ก เด็กได้ประโยชน์หลายประการ คือ ทางด้านร่างกาย ช่วยให้เกิดการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อต่าง ๆ กับประสาทการรับรู้ให้คล่องตัวและฉับไวยิ่งขึ้น เป็นการออกกำลังกายช่วยให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง ทางด้านสติปัญญา ช่วยส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น การคิดค้น พัฒนาการใช้ภาษา ฝึกการแก้ปัญหา และช่วยในการสร้างสรรค์ทางด้านอารมณ์สังคม ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน และสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง (สายสุรี จุติกุล, ม.ป.ป.)

ในหลักสูตรก่อนระดับประถมศึกษา พุทธศักราช 2540 ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กไว้ว่า “การเล่น” เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก ดังนั้นในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา จะไม่จัดเป็นรายวิชา แต่จัดในรูปแบบของกิจกรรมบูรณาการผ่านการเล่น โดยจัดเป็นกิจกรรมเสรีที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอิสระตามมุมการเล่น เพื่อให้เด็กได้ประสบการณ์ตรง เกิดการเรียนรู้ได้พัฒนาทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา (กรมวิชาการ, 2542)

การเล่นของเด็กวัยอนุบาลแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ การเล่นอย่างอิสระ และการเล่นสมมติ (Kolumbus, 1979 อ้างถึงใน ยาวพา เดชะคุปต์, 2542)

1) การเล่นอย่างอิสระ เป็นช่วงเวลาที่เด็กจะได้มีโอกาสเล่นทั้งภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียน ซึ่งเด็กควรมีโอกาสเลือกเล่นตามลำพัง หรือเล่นเป็นกลุ่ม การเล่นของเด็กวัยอนุบาลจะเริ่มมีรูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น และเริ่มมีการเล่นเป็นกลุ่มเมื่อเด็กอายุได้ 5 ปี เด็กจะเริ่มเล่นกับกลุ่มเพื่อนจำนวน 2 – 5 คน เด็กจะเริ่มรู้บทบาทของการเล่นรวมกลุ่มมากขึ้น เช่น รู้จักร้องขอ บอกกล่าว รวมทั้งในช่วงอายุ 5 ปีนี้ เด็กชายและเด็กหญิงจะเริ่มมีการเล่นที่เหมือน ๆ กันตามที่ปรากฏความแตกต่างให้เห็นว่า เป็นการเล่นเฉพาะของเด็กหญิงหรือเด็กชาย

2) การเล่นสมมติ เป็นการเล่นที่โดดเด่นมากของเด็กวัยอนุบาล ในระยะแรกที่เริ่มเล่นเด็กจะสมมติในสิ่งที่ใกล้ตัวจากเรื่องราวในชีวิตจริงที่ได้พบเห็น หรือบางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ได้ยินได้ฟังจากนิทาน โทษทัศน์ เพื่อน เป็นต้น การเล่นสมมติไม่ใช้การแสดงบนเวที แต่การเล่นสมมติอาจเกิดได้เองตลอดเวลาเมื่อเด็กอยากเล่น ไม่ว่าจะขณะที่เด็กเล่นอยู่ที่มุมบ้าน มุมบล็อก ทั้งขณะที่เด็กเล่นอยู่ตามลำพังหรืออยู่กับเพื่อน อยู่ในห้องเรียนหรือนอกห้องเรียน

ทฤษฎีรูปแบบการเล่นของเด็กของ Piaget (1962) แสดงให้เห็นว่า รูปแบบการเล่นของเด็กระหว่างวัย 2 – 7 ปี เป็นช่วงระดับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นการคิดก่อนการปฏิบัติการ (Preoperational stage) ซึ่งเป็นขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic play) จะมีการพัฒนาในด้านสติปัญญาเพิ่มขึ้นตามวุฒิภาวะ เด็กจะมีความสามารถในการตอบสนองของความกระตือรือร้นใคร่รู้ใคร่เรียน และความต้องการใช้สมรรถภาพที่มีเพิ่มขึ้นเป็นไปในแนวที่เริ่มรู้จักใช้ความคิดมโนภาพ และจินตนาการให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ในช่วงนี้ความคิดในด้าน

สัญลักษณ์ของเด็กจะก่อตัวและพัฒนาขึ้น เด็กจะเอาใจใส่กับการเล่นที่มีการสมมติหรือกำหนดให้ สิ่งเร้าต่าง ๆ รวมทั้งวัตถุของเล่นและตัวบุคคล มีฐานะเป็นตัวแทนของสิ่งของและสภาพที่เป็นจริงในชีวิต

การเล่นสมมติ หมายถึง พฤติกรรมที่มีการแสดงเลียนแบบบทบาทของผู้อื่น หรือมีการปฏิบัติกับของสิ่งหนึ่งราวกับว่าเป็นของอีกสิ่งหนึ่ง และเราไม่สามารถแปลความหมายของพฤติกรรมออกมาได้อย่างตรง ๆ การเล่นสมมติคือ การเล่นที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งของหรือสถานการณ์ โดยเด็กจะได้ใช้ภาษาหรือแสดงพฤติกรรมราวกับว่าของหรือสถานการณ์นั้นมีลักษณะเกินไปจากความเป็นจริง และการเล่นสมมติเป็นสถานการณ์ที่ถูกสมมติขึ้นจาก ความเป็นจริงในลักษณะของความสนุกสนานมากกว่าเพื่อดำรงชีวิต และสถานการณ์สมมตินี้ เกิดจากความตั้งใจของผู้สมมติเอง (Hurlock, 1950)

การเล่นสมมติเป็นการเล่นที่เด็กได้แสดงออก เป็นการเลียนแบบพฤติกรรมหรือคำพูดผู้อื่น มีการใช้ท่าทาง คำพูดแทนสิ่งของ กิริยาหรือสถานการณ์ ในขณะที่เด็กเล่นสมมติเขาจะเรียนรู้ถึงความสามารถของร่างกาย เรียนรู้การควบคุมอารมณ์ขณะที่แสดงอารมณ์ ความเศร้า หรือความกังวล เด็กเรียนรู้การแยกความฝันออกจากความจริง ขณะที่เด็กแสดงบทบาทของบุคคลในครอบครัวในสังคม เด็กจะเรียนรู้ความจำเป็น ความต้องการและความคิดของผู้อื่น (หรรษา นิลวิเชียร, 2535)

การเล่นสมมติของเด็กจะมีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงไปตามอายุที่เพิ่มขึ้น โดยพัฒนาการของการเล่นสมมติจะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามลำดับขั้น (Fein, 1981 อ้างถึงใน นพพร มากทรัพย์, 2541) ดังนี้

- 1) การแยกพฤติกรรมออกจากสภาพปกติ (The Decontextualizing of Behavior) ในช่วงต้นของพัฒนาการ การเล่นสมมติจะเป็นการกระทำสั้น ๆ และยากที่จะบอกว่า เป็นการสมมติ ต่อมาเด็กจะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า เขารู้ว่าเขากำลังเล่น
- 2) การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง (The Sequential Combination of Behavioral Elements) ท่าทางง่าย ๆ ในการเล่นสมมติจะพัฒนามากขึ้น โดยเรื่องสมมติที่เด็กเล่นจะมีความปะติดปะต่อเพิ่มขึ้นและมีการผูกเรื่องดีขึ้นด้วย
- 3) การเปลี่ยนแหล่งอ้างอิงจากตนเองสู่ผู้อื่น (A Shift from Self-to Other Referencing) ในระยะแรกเด็กจะเป็นผู้กระทำการสมมติและเป็นผู้ถูกกระทำด้วย ในระยะต่อมาเด็กจะใช้วัตถุและบุคคลอื่นในการเล่นสมมติโดยวัตถุและบุคคลอื่นเป็นผู้ถูกกระทำ จากนั้นวัตถุหรือบุคคลอื่นจะเป็นผู้ทำการสมมติด้วย
- 4) การใช้วัตถุหนึ่งแทนวัตถุอื่น (The Substitution of One Object for Another) ในการเล่นสมมติลักษณะนี้ เด็กเลิกพึ่งพาวัตถุที่เป็นจริงเมื่ออายุเพิ่มขึ้น จากตัวอย่างของการใช้ช้อน

ในการเล่นสมมติ ในชั้นแรกเด็กจะสมมติว่าเขากินข้าวได้ก็ต่อเมื่อเขาใช้ช้อนจริงหรือสิ่งที่มีลักษณะคล้ายช้อน ต่อมาการใช้วัตถุอื่น ๆ แทนช้อนจะมีความยืดหยุ่นมากขึ้น เช่น เด็กอาจจะใช้แท่งไม้เล็ก ๆ แทนช้อน

Smilansky (1968) ได้กล่าวว่า การเล่นสมมติเป็นรูปแบบการเล่นที่พบเห็นบ่อยที่สุดในการเล่นของเด็ก เป็นการเล่นที่เริ่มตั้งแต่เด็กอายุ 1 ปี และจะพัฒนาถึงขั้นสูงสุดในช่วงอายุ 5 – 6 ปี จากประสบการณ์ที่เด็กได้เล่นกับบุคคลอื่น เด็กจะเล่นสมมติเป็นบุคคลอื่น ซึ่งเด็กจะเล่นสมมติอย่างมีเป้าหมาย มีแก่นของเรื่อง และมีวัตถุประสงค์ประกอบการเล่น โดยการเล่นสมมติมีขั้นตอนของการเล่น คือ การสมมติบทบาท การสมมติสถานการณ์ การสมมติปฏิสัมพันธ์ในบทบาทต่าง ๆ และการใช้ภาษาสื่อความคิด ในการเล่นสมมติเด็กจะมีการพูดในสิ่งที่ผู้ใหญ่เรียกกันว่า “ความคิด” ออกมาดัง ๆ ให้เด็กได้ยินในสิ่งที่ตนพูด ซึ่งเป็นการฝึกการใช้คำใหม่ ๆ ด้วย ดังนั้น การเล่นสมมติจึงเป็นการส่งเสริมให้เด็กได้มีการใช้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น

การเล่นสมมติเป็นสิ่งสำคัญของเด็กในช่วงวัยอนุบาล จากการศึกษางานวิจัยพบว่า การเล่นสมมติช่วงส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็ก ดังนี้

งานวิจัยของจกมล นันทพล (2535) พบว่า การเล่นสมมติมีผลต่อการแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือของเด็ก นอกจากนี้ วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์ (2539) ยังพบว่า เด็กอายุ 5 – 6 ปี ที่ได้รับการเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะมีพฤติกรรมทางสังคมด้านการแบ่งปัน การช่วยเหลือ และการร่วมมือเพิ่มขึ้น ส่วนงานวิจัยของ ขจิตพรพรณ ทองคำ (2536) พบว่า การให้เด็กเล่นบทบาทสมมติโดยที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นทำให้เด็กอายุ 5 – 6 ปี สามารถลดการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางของเด็กได้มากขึ้น นพพร มากทรัพย์ (2541) ได้เปรียบเทียบความเข้าใจเหตุและผลในการเล่นสมมติของเด็กวัย 3 – 5 ปี พบว่า เด็กมีความสามารถในการเข้าใจลำดับเหตุและผลในการเล่นสมมติและเด็กอายุ 4 – 5 ปี มีความสามารถในการเข้าใจลำดับเหตุและผลสูงกว่าเด็ก อายุ 3 ปี

การเล่นสมมติเป็นสิ่งสำคัญต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางสติปัญญา และทักษะทางสังคม จากการศึกษาวิจัยของนักการศึกษาในต่างประเทศพบว่า เด็กที่เล่นสมมติอย่างสม่ำเสมอจะมีลักษณะเป็นมิตรต่อผู้อื่น เป็นที่ชื่นชอบของเพื่อน มีความร่วมมือในการเล่นหรือทำงานสูง ใช้ภาษาได้ดี และมีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งยังเป็นที่มีความยืดหยุ่น ไม่ก้าวร้าว และมองผู้อื่นในหลายแง่มุม (Fein and Kinney, 1994 อ้างถึงใน Nilsen, 2001) อีกรงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กอายุ 2 – 5 ปี ที่เข้าร่วมเล่นสมมติพบว่า เด็กมีความสามารถทางสติปัญญา มีความจำดี และมีเหตุผลสูง (Berk, 1994) นอกจากนี้ การเล่นสมมติของเด็กมีความสัมพันธ์ทางบวกกับการใช้ภาษาระหว่างการเล่นด้วย

จะเห็นได้ว่าการเล่นสมมติมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ-อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล

Laevers (1993) ได้ให้ความหมายของ “การมีส่วนร่วม” ไว้ว่า เป็นคุณลักษณะของการกระทำ ซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะของความตั้งใจและความพยายาม แรงจูงใจในระดับสูง ความเข้มข้นของการเรียนรู้ ความมุ่งหมายของประสบการณ์ พลังงานที่หั่งไหล ความพึงพอใจในระดับสูง และตั้งอยู่บนพื้นฐานของแรงขับของความใคร่รู้และการตั้งเข้าสู่โครงสร้าง

การมีส่วนร่วมจึงเป็นมิติแห่งการกระทำซึ่งเกิดจากแรงผลักดันภายในจิตใจ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของพฤติกรรมและระดับของพัฒนาการ การมีส่วนร่วมเป็นลักษณะของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมนี้จะไม่เกิดขึ้นกับบุคคลในกิจกรรมที่ง่ายเกินไปและยากเกินไป ความสามารถ ผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจในระดับสูง แรงจูงใจดังกล่าวนี้เกิดจากความต้องการสำรวจ ความกระตือรือร้นที่จะรู้และเข้าใจ และแรงผลักดันในการทำความเข้าใจในเรื่องของภาษาและคำศัพท์ ซึ่งความตั้งใจ ความกระตือรือร้นใคร่รู้ใคร่เรียนดังกล่าวนี้เองที่ส่งผลให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาไปตามศักยภาพที่ตนเองเป็น

จากทฤษฎีเรื่องการมีส่วนร่วมและการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่าการที่เด็กเข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เนื่องจากธรรมชาติของเด็กวัยนี้เป็นวัยที่ชอบเล่นสมมติ และการเล่นนี้เองที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้านของเด็ก โดยเฉพาะทางด้านสติปัญญาที่เด็กจะได้พัฒนาการคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผล และทางสังคม ซึ่งมีนักการศึกษาปฐมวัยกล่าวว่าไว้ว่า การเล่นสมมติเป็นการเตรียมตัวไปสู่บทบาททางสังคมในวัยผู้ใหญ่ ดังนั้นการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กจึงเป็นเสมือนเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาและเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยตนเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงวัยอนุบาลซึ่งอยู่ในระยะวิกฤติของพัฒนาการเด็ก ประสบการณ์ที่เด็กได้รับในช่วงนี้จะเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้เด็กมีความพร้อมที่จะศึกษาต่อในระดับสูงขึ้นไป

ในต่างประเทศ นักการศึกษาปฐมวัยชาวออสเตรเลีย Harley (2001) ได้ทำการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กโดยใช้ The Leuven Child Involvement Scale วัดระดับการมีส่วนร่วมในการเล่น เพื่อนำข้อมูลไปพัฒนากิจกรรมการเล่นให้มีความท้าทายให้เด็กเรียนรู้จากการเล่นมากขึ้น จากผลการวิจัยพบว่า เด็กส่วนใหญ่มีส่วนร่วมในการเล่นอยู่ในระดับค่อนข้างต่ำ ผลการศึกษานี้เป็นประโยชน์อย่างมากต่อนักการศึกษาปฐมวัยในการปรับปรุงการจัดกิจกรรมการเล่นของเด็กให้มีคุณภาพยิ่งขึ้น

สำหรับในประเทศไทย การเปลี่ยนแปลงของสังคมมาสู่ยุคเทคโนโลยีสารสนเทศในสภาพปัจจุบันนี้ การเล่นของเด็กเป็นอย่างไร เป็นเรื่องที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ

ศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุอยู่ระหว่าง 3 – 6 ปี เพื่อศึกษาว่า เด็กมีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติอย่างไรในสังคมปัจจุบัน และเด็กในแต่ละช่วงวัย คือ อายุ 3 – 4 ปี อายุ 4 – 5 ปี และอายุ 5 – 6 ปี มีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร ซึ่งการศึกษาในเรื่องดังกล่าวนี้จะช่วยให้ทราบถึงลักษณะของการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก เพื่อประโยชน์ในการนำผลการศึกษามาใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับจัดประสบการณ์การเล่นให้เหมาะสมต่อการเล่นสมมติของเด็กต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลใน 3 ระดับอายุ คือ 3 – 4 ปี 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี

คำถามวิจัย

1. เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นอย่างไร
2. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยนี้มุ่งศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี โดยศึกษาแยกตามระดับอายุ
2. โรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษา คือ ศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสถานพื้น (นามสมมติ) ชื่อของผู้มีส่วนร่วม คือ เด็ก ครู และผู้ปกครองที่ปรากฏในงานวิจัยเป็นนามสมมติ

คำจำกัดความ

การเล่น หมายถึง การกระทำกิจกรรมอย่างอิสระของเด็กในช่วงเวลากิจกรรมเสรี ซึ่งเด็กมีอิสรภาพในการเลือกเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นกลุ่ม และสามารถเลือกกิจกรรมหรือเปลี่ยนกิจกรรมได้เองตามความสนใจและความต้องการ

เด็กวัยอนุบาล หมายถึง เด็กที่ศึกษาอยู่ในระบบโรงเรียนทั้ง 3 ระดับอายุ คือ เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี, 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี เด็กที่ศึกษาเป็นเด็กในศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสถานพื้นใน 3 ระดับอายุ คือ เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 และเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การเลือกกรณีศึกษา เลือกโรงเรียนที่มีลักษณะสำคัญที่กำหนดไว้ดังนี้
 - 1.1 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่นสำหรับเด็ก โดยมีปรัชญาของโรงเรียนที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ผ่านการเล่น
 - 1.2 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเตรียมความพร้อม ที่เน้นการพัฒนาเด็กด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีการจัดกิจกรรมเสรีเพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ
 - 1.3 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดกิจกรรมเสรีให้แก่เด็กอนุบาลเป็นประจำทุกวัน เด็กได้เล่นอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมเสรีที่เปิดโอกาสให้เด็กอนุบาลทุกระดับชั้นได้เล่นร่วมกัน โดยเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างอิสระ ไม่เป็นกิจกรรมที่ครูกำหนดวิธีเล่นไว้ล่วงหน้า
 - 1.4 เป็นโรงเรียนที่ไม่ใช้นวัตกรรมการสอนต่าง ๆ เพื่อศึกษาการเล่นอย่างอิสระตามธรรมชาติของเด็กโดยไม่ถูกกำหนดตามปรัชญาของนวัตกรรมใด ๆ
2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ
 - 2.1 เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุระหว่าง 3 – 6 ปี โดยมีช่วงอายุละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 15 คน ได้จากการคัดเลือกจากเด็กเล่นเป็นประจำมาเสมอในช่วงเวลากิจกรรมอิสระและมีโอกาสเล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุต่างวัยสูง
 - 2.2 ครูประจำชั้นของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ระดับอายุละ 1 คน รวมเป็นจำนวน 3 คน
 - 2.3 ผู้ปกครองของเด็กในข้อ 2.1 ซึ่งอาจเป็นบิดา มารดา ญาติ หรือผู้อุปการะเด็ก ซึ่งเป็นผู้ที่เกี่ยวข้องดูแลและอาศัยอยู่ร่วมกับเด็กครอบครัวละ 1 คน ทั้งนี้คัดเลือกตามความสะดวกด้านเวลาของผู้ปกครอง รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน

3. บทบาทของผู้วิจัย มีดังนี้

3.1 การเตรียมตัวเพื่อการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาตำราและเอกสารเกี่ยวกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ รวมทั้งการขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย และได้ลงเรียนวิชา การศึกษาภาคสนาม (Field Study) เพื่อเรียนรู้วิธีการวิจัยและฝึกปฏิบัติการวิจัยในภาคสนาม

3.2 การเตรียมตัวเข้าสนาม โดยการศึกษาแนวปรัชญาที่โรงเรียนใช้และศึกษา กิจกรรม การเรียนการสอน การแนะนำตัวอย่างเป็นทางการในบทบาทของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับปัญหางานวิจัย วิธีการและขั้นตอนการศึกษา วางแผนกำหนดวันและเวลาในการเข้าศึกษาที่สะดวกและเอื้ออำนวยกับการวิจัยกับผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนการเข้าไปทำความรู้จักคุ้นเคยกับครูและเด็กก่อนเริ่มการศึกษาวิจัย

3.3 บทบาทในภาคสนาม ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมเสรีในห้องเล่นรวม ในฐานะครูผู้ช่วย ทำหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อยของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรม ช่วยดูแลเด็กในระดับก่อนวัยเรียน ช่วยดูแลเด็กในห้องเรียนของแต่ละระดับชั้นในขณะที่เด็กเล่นในกิจกรรมเสรี และช่วยงานอื่น ๆ ที่ครูประจำชั้นต้องการความช่วยเหลือ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

4.1 การสังเกต

1) ผู้วิจัยตั้งคำถามการวิจัยและแนวคำถามย่อยเป็นแนวคำถามเบื้องต้นอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้การเก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ และได้ข้อมูลที่ละเอียดครบถ้วนมากที่สุด

2) การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีการสังเกต 2 ประเด็น คือ การสังเกตการเล่นของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมเสรี และการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน

3) การสังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี จำนวน 15 คน ขณะที่เด็กเล่นอิสระ โดยใช้ระยะเวลาในการสังเกต 10 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน วันละ 3 คน คละอายุ รวมสังเกตเด็กคนละ 10 ครั้ง

4.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อช่วยทำความเข้าใจในข้อมูลที่ได้จากการสังเกต มีการสัมภาษณ์ครูประจำชั้นเกี่ยวกับข้อมูลของเด็กแต่ละคน และการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กเพื่อศึกษาข้อมูลทางบ้านเกี่ยวกับตัวเด็ก

4.3 การศึกษาเอกสาร เป็นการศึกษาข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับประวัติการดำเนินงาน ปรัชญา แนวคิดในการจัดการศึกษาของโรงเรียน และประวัติเกี่ยวกับตัวนักเรียน

4.4 การบันทึกข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) แบบบันทึกข้อมูล ประกอบด้วยแบบบันทึกข้อมูลอย่างย่อ แบบบันทึกข้อความสำคัญเพื่อช่วยในการจำ ซึ่งผู้วิจัยใช้การบันทึกข้อมูลในลักษณะนี้สำหรับจดบันทึกลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก ทั้งลักษณะพฤติกรรมและคำพูดเป็นประโยคสั้น ๆ โดยการบันทึกใช้คำย่อ รหัส หรือบันทึกภาพสเกต เพื่อไม่ให้เด็กเกิดความตึงเครียดความสนใจจากผู้ถูกสังเกต และเพื่อให้เด็กมีปฏิกริยาที่เป็นธรรมชาติ

2) แบบบันทึกเพื่อการวิเคราะห์ เป็นแบบบันทึกซึ่งทำภายหลังจากการจดบันทึกข้อมูลอย่างย่อ

3) แบบสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลสำคัญต่างๆ เพิ่มเติมจากการสังเกต

5. การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องในการอ่านวิเคราะห์เนื้อหาของข้อมูล จับประเด็นสำคัญ จัดจำแนกประเภทของข้อมูล และสังเคราะห์ข้อมูลจนเกิดข้อสรุปใหม่ของการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กวัยอนุบาลทั้ง 3 ระดับอายุ

6. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ ด้วยวิธีการเข้าเก็บข้อมูลในสนามอย่างต่อเนื่องยาวนาน การสังเกตอย่างจริงจัง ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลกับคนใน และการตรวจสอบข้อมูลสามเส้าด้านแหล่งข้อมูลและวิธีการวิจัย

7. การสร้างบทสรุป เป็นการนำข้อสรุปย่อย ๆ ที่ได้จากการวิเคราะห์มาจำแนก เปรียบเทียบ และประมวลผลความคิดจากข้อมูลทั้งหมดมาเป็นข้อความรู้ที่ครอบคลุมคำถามวิจัย และนำเสนอในรูปแบบของความเรียงประกอบตาราง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นและแบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลของเด็กวัยอนุบาล

2. ได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล

3. ได้ข้อมูลเบื้องต้นสำหรับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาระดับชั้นอนุบาล ในการนำผลการศึกษาไปพัฒนาการจัดประสบการณ์การเล่นให้มีประสิทธิภาพและเหมาะสมกับวัยของเด็กอนุบาลมากยิ่งขึ้น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล ผู้วิจัยได้ศึกษาทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเนื้อหา ดังนี้

1. การมีส่วนร่วม

1.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

1.2 ลักษณะของการมีส่วนร่วม

2. การเล่น

2.1 ความหมายของการเล่น

2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น

2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

2.4 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

2.5 ประเภทของการเล่น

2.6 การเล่นของเด็กในช่วงของวัยต่าง ๆ

2.6.1 การเล่นของเด็กอายุ 3 – 4 ปี

2.6.2 การเล่นของเด็กอายุ 4 – 5 ปี

2.6.3 การเล่นของเด็กอายุ 5 – 6 ปี

2.7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่น

2.7.1 ลักษณะของเด็ก

2.7.2 บทบาทของโรงเรียน

2.7.3 การอบรมเลี้ยงดูของผู้ปกครอง

2.7.4 บทบาทของสื่อมวลชน

1. การมีส่วนร่วม

1.1 ความหมายของการมีส่วนร่วม

Laevers (1993) ได้ให้ความหมายของ “การมีส่วนร่วม” ไว้ว่า เป็นคุณลักษณะของการกระทำ ซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะของความตั้งใจและความพยายาม แรงจูงใจในระดับสูง ความเข้มข้นของการเรียนรู้ ความมุ่งหมายของประสบการณ์ พลังงานที่หลังไหล ความพึงพอใจในระดับสูง และตั้งอยู่บนพื้นฐานของแรงขับของความใคร่รู้และการดึงเข้าสู่โครงสร้าง

การมีส่วนร่วมจึงเป็นมิติแห่งการกระทำที่เกิดจากแรงผลักดันภายในจิตใจที่ไม่เกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะของพฤติกรรมและระดับการของพัฒนาการ การมีส่วนร่วมเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม การมีส่วนร่วมนี้จะไม่เกิดขึ้นกับบุคคลในกิจกรรมที่ง่ายเกินไปและกิจกรรมที่ยากเกินความสามารถ ผู้ที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมเป็นผู้ที่มีแรงจูงใจในระดับสูง แรงจูงใจดังกล่าวนี้เกิดจากความต้องการสำรวจ ความกระตือรือร้นที่จะรู้และเข้าใจ และแรงผลักดันในการเข้าใจสภาพจริง ในเรื่องของภาษาและคำศัพท์ ซึ่งความตั้งใจ ความกระตือรือร้นใคร่รู้ใคร่เรียน ดังกล่าวนี้อาจส่งผลให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ และพัฒนาไปตามศักยภาพที่เด็กเป็น

กล่าวโดยสรุป การมีส่วนร่วมของเด็กจึงเป็นพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกมาอันเกิดจากแรงจูงใจภายในตัวเด็กเอง

1.2 ลักษณะของการมีส่วนร่วม

1.2.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับการเล่น

การมีปฏิสัมพันธ์กับการเล่นสำหรับเด็กวัยอนุบาล สังเกตได้จากการที่เด็กใช้เวลาในการเลือกสรรของเล่นที่ต้องการ จากการเล่นของเด็กพบว่า ในการเล่นเด็กจะแสดงความต้องการในการเลือกของเล่นโดยใช้ระยะเวลากระยะหนึ่งในการเลือกหาของเล่นที่ตนเองต้องการ จากนั้นเมื่อเด็กได้ของเล่นแล้ว เด็กก็จะนำของเล่นมาเล่น ในการนำของเล่นมาเล่นนี้ อาจพบว่าเด็กไม่ได้เล่นของเล่นทั้งหมดที่ตนเองหยิบมาแต่นำมากองไว้รอบ ๆ ตัว เด็กแต่ละคนจะมีลักษณะการเล่นที่แตกต่างกัน บางคนเล่นของเล่นประเภทเดียวซ้ำ ๆ ซึ่งก็เป็นหน้าที่ของครูและผู้ปกครองที่จะต้องคอยสังเกตดูในขณะที่เด็กเล่น เพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เล่นของเล่นที่หลากหลายเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทุก ๆ ด้าน ในการเล่นของเด็กเล็กจะพบว่า เด็กจะชอบทดลองแกะ ทูบ ตอก หรือขว้างปาของเล่น เนื่องจากความต้องการที่จะเรียนรู้ บางครั้งพฤติกรรมเหล่านี้ อาจกลายเป็นความรุนแรงที่ผู้ใหญ่ควรจะต้องเอาใจใส่ และคอยดูแลอย่างใกล้ชิด ลักษณะนิสัยสำคัญประการหนึ่งที่สามารถฝึกให้

เด็กได้ในการเล่น คือ การเก็บของเล่นหลังจากที่เด็กเล่นเสร็จ ซึ่งครูและผู้ปกครองควรจะฝึกให้เด็กทำอย่างสม่ำเสมอเพื่อฝึกให้เด็กเป็นคนมีระเบียบวินัย (ฉวีวรรณ จึงเจริญ, 2524)

1.2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ (Interaction Theory) คือ ทฤษฎีที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ซึ่งได้แก่ ความรู้สึกและกิจกรรมและการที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์กัน ทำให้เกิดการสะท้อนกระทบต่อพฤติกรรมตลอดจนบุคลิกภาพ (เลขา ปิยะอัจฉริยะ, 2524)

เด็กวัยอนุบาลเริ่มสนุกที่จะเล่นกับเด็กอื่นเมื่ออายุ 3 ปี และรู้จักเล่นกับเด็กอื่นได้ดีเมื่ออายุ 4 ปี กลุ่มเพื่อนเล่นเป็นแบบไม่ถาวร เด็กหญิงและเด็กชายจะเล่นด้วยกันได้และมีความสนใจคล้ายคลึงกัน เมื่ออายุ 5 ปีขึ้นไป เด็กชายและเด็กหญิงจะเริ่มมีความสนใจที่แตกต่างกัน เริ่มรู้จักการแบ่งปันและการผลัดเปลี่ยน ทั้งเริ่มรับผิดชอบดีขึ้น มีความสนใจความเป็นไปรอบ ๆ ตัว ชอบซักถาม เริ่มพูดคุยเรื่องของตนเองให้ผู้อื่นฟังมากขึ้น แสดงความรู้สึกสนใจต่อผู้อื่นได้ เช่น เห็นใจ เป็นมิตร เป็นต้น (พูลสุข บุญยัสวัสดิ์, 2525)

1.2.3 การเป็นผู้นำ

จรรยา สุวรรณทัต และคณะ(2521) ให้ความหมายของการเป็นผู้นำไว้ว่า การมีความสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลอื่น มีความคิดริเริ่ม ความเป็นตัวของตัวเอง และมีความสามารถชักจูงใจให้ผู้อื่นกระทำตามตน

เนื่องจากเด็กอนุบาลมีการแสดงความเป็นผู้นำยังไม่เด่นชัด พฤติกรรมส่วนใหญ่จะแสดงออกมาในลักษณะการวางอำนาจเหนือบุคคลอื่นมากกว่า กล่าวคือ เด็กที่เป็นผู้นำวัยนี้ส่วนมากเป็นหัวหน้าที่เกรี้ยวกราดไม่ค่อยคำนึงถึงความปรารถนาของผู้ตาม ชอบบังคับอย่างดุร้าย และขู่เข็ญให้เด็กอื่นปฏิบัติตามที่ตนต้องการ Hurlock (1964) ได้กล่าวว่า การแสดงพฤติกรรมการวางอำนาจเป็นสิ่งปกติในเด็กเล็ก เด็กเมื่ออายุได้ 3 ปี มีการติดต่อทางสังคมมากขึ้น พฤติกรรมการเป็นผู้มีอำนาจเหนือจะเพิ่มขึ้นด้วย และจะพัฒนาจนถึงจุดสูงสุดเมื่ออายุได้ 5 ปี หลังจากนั้นแล้วจะลดลง เด็กจะแสดงพฤติกรรมด้านนี้โดยการออกคำสั่ง การข่มขู่ การบังคับ เพื่อพยายามที่จะบรรลุวัตถุประสงค์

1.2.4 การสื่อสาร

การสื่อสารนอกจากจะหมายความถึงภาษาพูดแล้ว ยังหมายรวมถึงภาษาท่าทาง คือ การแสดงออกทางอารมณ์ และการเคลื่อนไหวร่างกายของเด็กด้วย

สำหรับพัฒนาการทางด้านภาษาพูดของเด็กวัยอนุบาล เด็กจะเริ่มเข้าใจถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย ซึ่งเป็นการสื่อความหมายในโลกของผู้ใหญ่ การพูดของเด็กในระยะแรก ๆ จะเป็นการออกเสียงคำนามต่าง ๆ เป็นส่วนใหญ่ และคำคุณศัพท์ที่เขาเห็น รู้สึก และได้ยิน ซึ่งเด็กวัย 3 ปี เด็กมักจะเริ่มพูดเป็นประโยคได้ เด็กวัย 4 ปี จะเริ่มใช้คำศัพท์ต่าง ๆ และรู้จักการใช้คำเต็มหน้าและลงท้ายอย่างผู้ใหญ่ใช้กัน เด็กวัย 5 ปีขึ้นไป จะเริ่มพัฒนาความสามารถในการรับรู้และการสังเกต เด็กจะเริ่มสนุกกับคำ และรู้จักคิดคำและประโยคของตัวเอง โดยอาศัยผูกจากคำวลีและประโยคที่เขาได้ยินคนอื่น ๆ พูด เด็กจะเริ่มคิดกฎเกณฑ์ในการประสมคำ และหาความหมายของคำและวลี เด็กจะเริ่มสนุกกับการเปล่งเสียง โดยเขาจะใช้ความสามารถนี้ในการเล่นกับเพื่อน ๆ (เยาเวพา เดชะคุปต์, 2542)

ส่วนทางด้านอารมณ์ การเล่นทำให้เกิดความสนุกสนาน ร่าเริง พึงพอใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อได้เล่นสมหวัง เด็กจะแสดงสีหน้าแววตาพึงพอใจ ตบมือ ยิ้ม หัวเราะ มีวิจัยพบว่า เด็กที่เล่นสมมติจะเป็นเด็กที่มีชีวิตชีวา และยิ้มมากกว่าเด็กที่เดินเที่ยวอยู่อย่างไม่มีจุดหมายในห้องเรียน หรือเด็กที่ก้าวร้าว

ส่วนทางด้านร่างกายนั้น การเล่นช่วยให้ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรง คล่องตัว การหยิบจับ หรือการใช้กล้ามเนื้อเล็กของมือและตาประสานกันได้ดี ตลอดจนการรับสัมผัสแสง เสียง สี ดีขึ้น การกระโดด ความกระฉับกระเฉง ความถนัด กระชับมือหยิบจับได้แม่นยำ ไม่พลัดพลาด ตก ล้ม หก หรือทำของแตกง่าย (สุภา มาลากุล ณ อยุธยา, 2541)

1.2.5 ความมีสมาธิ

นิตยา คชภักดี (2543) ให้ความหมายของ ความมีสมาธิหรือความตั้งใจ (Attention) ของเด็กไว้ว่า หมายถึงการที่เด็กสามารถพุ่งความสนใจไปสู่สิ่งเร้าเป้าหมายที่ชัดเจน เป็นระยะเวลาสั้นพอสำหรับการรับรู้และเกิดประสบการณ์การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสและตอบสนองด้วยการกระทำของตนเอง

ความมีสมาธิมีองค์ประกอบ 5 ประการคือ 1) การวางแผนทำให้คาดการณ์สิ่งที่จะเกิดตามหลักการกระทำได้ 2) การเลือกสนใจเฉพาะส่วนสำคัญ 3) การควบคุมความสนใจ และ

การเคลื่อนไหวไม่ให้เป็นเบนไปง่าย ๆ 4) ความต่อเนื่องทำให้กระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดติดต่อกันอย่างคงทนชั่วระยะหนึ่ง 5) การติดตามผลและแก้ไขความผิดพลาด มีการควบคุมคุณภาพและรู้ตัว

สิ่งเร้าภายนอกมีอยู่หลากหลายในสภาวะแวดล้อม จึงจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการให้ความสนใจเฉพาะกับบางสิ่งที่สำคัญในแต่ละช่วงเวลา คือ เพิ่มความสามารถในการควบคุมตนเองให้จำกัด หรือตัดการถูกรบกวนจากสิ่งเร้าทั้งภายนอกและภายในอื่น ๆ เพื่อรวบรวมความสนใจมุ่งไปเฉพาะที่สิ่งเร้าหรือกลุ่มสิ่งเร้าบางอย่างที่เลือกไว้ รับรู้และตอบสนองอย่างมีความเฉพาะเจาะจงจึงจะเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้ทุกสิ่งทุกอย่าง และตอบสนองกับทุกสิ่งที่มีอยู่ เด็กจึงจะฝึกสมาธิขณะที่เด็กเล่นไม่ว่าการเล่นชนิดใด ซึ่งจะมีผลต่อเด็กเมื่อเขาโตขึ้น และนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนบทเรียนในชั้นเรียนได้

1.2.6 ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) คือลักษณะความคิดอย่างกว้างขวางหรือความคิดหลายแง่มุม หรือที่เรียกว่า ความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) ซึ่งทำให้สามารถคิดและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ของสิ่งต่าง ๆ การคิดแก้ปัญหาตลอดจนการคิดประดิษฐ์สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ขึ้น

พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะมีแบบแผนแตกต่างไปจากพัฒนาการด้านอื่น ๆ และความสามารถพัฒนาได้มากกว่าวัยผู้ใหญ่ งานวิจัยของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมเชิงสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยพบว่ามีลักษณะ ดังนี้

1. เด็กมีลักษณะการแสดงออกและมีการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการต่าง ๆ เชิงสร้างสรรค์เช่น การทดลอง สัมผัส การเล่น ชักถาม ตั้งข้อสังเกต และค้นหาคำตอบด้วยตนเองด้วยวิธีการต่าง ๆ
2. เด็กมีระยะเวลาความสนใจนานในขณะที่กำลังทำกิจกรรมที่น่าสนใจ ปกติแล้วเด็กวัยนี้มีระยะเวลาความสนใจประมาณ 15 นาที ในการกระทำกิจกรรมหนึ่ง ๆ แต่ถ้าเด็กมีความคิดสร้างสรรค์มักจะให้ความสนใจได้นานถึง 30 นาที และบางกิจกรรมเด็กอาจจะมีความสนใจนานถึง 60 นาที
3. เด็กมีความสนใจในการแก้ปัญหา ลักษณะนี้หมายถึงทักษะในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. เด็กสามารถศึกษาและเรียนรู้จากสิ่งที่เรียนรู้แล้วในแง่มุมมองใหม่ที่ละเอียดและลึกซึ้งกว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะไม่เบื่อหน่ายกับประสบการณ์เดิมที่เคยผ่านมาแล้ว โดยสามารถเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ได้จากประสบการณ์เดิม

5. เด็กเรียนรู้ด้วยจินตนาการและการติดพัน จินตนาการและการติดพันเป็นลักษณะของความคิดที่เด็กชอบมาก โดยปกติเด็กจะแสดงออกมาด้วยการเล่นบทบาทสมมติ การเล่านิทาน การใช้คำพูด การเล่นทางศิลปะ

6. เด็กชื่นชอบและสนุกกับการเล่นด้วยคำพูด และมีทักษะในการเล่นสูง

2. การเล่น

2.1 ความหมายของการเล่น

การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในวัยเด็ก ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เด็กทุกคนรักการเล่นและอยากมีโอกาสเล่นไม่ว่าจะเป็นการเพียงคนเดียวหรือเล่นกับกลุ่มเพื่อน เด็กบางคนอาจใช้เวลาในการเล่นทั้งวันโดยไม่รู้สึغبื่อหน่าย เพราะการเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติและมีความสำคัญยิ่งต่อเด็ก

การเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้อย่างหนึ่ง ซึ่งนับได้ว่าเป็นการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นวิธีการสำคัญที่เด็กจะทำความเข้าใจและการรวบรวมประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้รับเข้าด้วยกัน การเล่นเป็นกิจกรรมสนุกสนานที่เด็กเล่นเพื่อความพึงพอใจของตนและผลงานที่ได้รับเป็นเป้าหมายรอง การเล่นยังรวมเอาการสร้างจินตนาการเอาไว้ด้วย ขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้รับการกระตุ้น และเกิดสมาธิในการเล่น เด็กจะแสวงหาและเรียนรู้โลกที่เขาอยู่ ขณะการเล่นจะมีกิจกรรมหลากหลายที่เกิดขึ้นตามมาโดยไม่รู้ตัว เช่น การเล่นสมมติเด็กจะได้พัฒนาการทางด้านร่างกาย สังคม ได้แสดงออกซึ่งความคิด เรียนรู้ความคิดรวบยอดและความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายคนท่านได้ให้ความหมายของการเล่นในหลาย ๆ ทรรศนะ ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2521) ได้กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กมีโอกาสฝึกแก้ปัญหาได้อย่างดีโดย ส่งเสริมจินตนาการ การเล่นจะช่วยให้เด็กนักเรียนเรียนรู้ผ่านการเล่น สร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นผู้นำและตามที่ดี และเป็นการช่วยพัฒนาการใช้ภาษาของเด็ก

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524) ได้กล่าวว่า การเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองของความรู้สึกหรืออารมณ์ใคร่ของตนเองโดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระสนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจ และสนใจโดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่า จะเป็นการให้รางวัล หรือการทำโทษ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ การเล่นมีบทบาทและมีอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็กทั้งนี้เพราะ

1. การเล่นเกมเป็นวิธีการหรือทางที่ดีเด็กจะสร้างประสบการณ์ให้ตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้ แวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเขาได้
2. การเล่นเกมเป็นวิธีการหรือทางที่ดีจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลง ความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2524) ได้ให้ความเห็นว่า ในความหมายของการเล่นเกม บางครั้งผู้ใหญ่ที่ยังไม่เข้าใจเรื่องการศึกษาของเด็กวัยก่อนเรียนหรือวัยอนุบาล หรือวัยก่อนชั้นประถมศึกษาชั้นนั้นอาจจะคิดว่าการเกมนั้นเป็นสิ่งที่ไร้สาระไร้ค่า ไม่อยากจะสนับสนุนเด็กเล่นเกม ผู้ปกครองบางท่านไม่เข้าใจ อาจจะคิดว่ากลัวไม่ให้เด็กเล่นหว่าเด็กชน ช่างหรือคั้น วางข้าววางของเกะกะไม่เป็นที่เป็นทาง ซึ่งแทนที่ผู้ใหญ่จะเอื้ออำนวยความสะดวกให้เด็กเล่นบ้างหรือจัดที่จัดทางให้เด็กเล่น ดูแลว่าสิ่งที่เด็กเล่นนั้นปลอดภัยไหม ใกล้เคียงไหม หรือว่าเล่นอยู่ตรงไหนถึงจะปลอดภัย สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กเล่นอย่างมีความสุขสบายนั้นอาจเป็นเรื่องที่ผู้ใหญ่บางท่านไม่สนใจนัก หรือผู้ใหญ่คิดว่าของเล่นนั้นไม่จำเป็นสำหรับเด็ก ไม่ทำให้เด็กเล่นหรือบางทีบางท่านเข้าใจว่าเด็กนั้นต้องการการเล่นของเล่นเหมือนกันแต่ของที่เล่นต้องไปซื้อมาราคาแพง ๆ อาจจะคิดว่าของเล่นเด็กนั้นอาจจะต้องเป็นของเล่นที่เป็นเครื่องยนตกลไกต่าง ๆ เท่านั้นจึงจะเป็นของเล่นที่มีค่า และจัดหามาให้เด็กเล่นซึ่งความจริงไม่ใช่ ท่านผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ใดคิดว่าการจะหาของเล่นให้เด็กก็คือ การไปหาซื้อของที่มีราคาให้เด็กเล่น และก็เป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง ทำให้นึกคิดว่าต้องพ่อแม่มีสตาจ์เท่านั้น จึงจะหาของเล่นให้ลูกเล่นได้ ผู้ปกครองที่ฐานะไม่สู้ดีมองดูว่าของเล่นนั้นไร้ค่า ราคาแพง ก็จะไม่ซื้อให้ลูกเล่น เด็กเลยหมดโอกาสที่จะได้ของเล่นเสียเลย

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524) ได้กล่าวว่า เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบเคลื่อนไหว อยากวิ่ง อยากเห็น ชอบเล่น การเล่นเกมคือยาอายุวัฒนะของเด็ก เด็กจะได้ประสบการณ์ต่าง ๆ จากการเล่น เป็นส่วนใหญ่ โอกาสสำหรับเล่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กต้องการโอกาสที่จะได้เล่นอย่างร่าเริง แจ่มใส การเล่นเกมจะช่วยให้อารมณ์ของเด็กเจริญเต็มที่ การได้เล่นกับเพื่อน ๆ ด้วยกันเพื่อเป็นการประคับประคองส่งเสริมความเจริญด้านสังคม และอารมณ์เป็นหลักประกันความเจริญเติบโตของเด็กให้เป็นไปอย่างอิสระทั้งยังช่วยประคับประคองจินตนาการความคิด ดังนั้นการเล่นนอกจากจะช่วยพัฒนาทางด้านสังคม และอารมณ์แล้ว ยังจะช่วยพัฒนาทางด้านสมองด้วย

สุวดี ศรีเลณวดี (2533) กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นกิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่ก่อให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน โดยปราศจากจุดมุ่งหมาย เกิดขึ้นเองโดยไม่มีที่บังคับใด ๆ ทั้งสิ้น

พัชรี สอนแก้ว (2536) กล่าวว่า การเล่นเกมของเด็ก หมายถึงกิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก โดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น การเล่นเกมเกิดจากความสมัครใจของเด็ก ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น

อรรถพิณท์ สุขยศ (2536) กล่าวว่า การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้โดยธรรมชาติของเด็กซึ่งมีมาตั้งแต่ดึกดำบรรพ์ เป็นการเตรียมตัวเบื้องต้นสำหรับชีวิตและการทำงานในอนาคต

สุทธภา ชาติประดิษฐ์ (2537) กล่าวว่า การเล่นการเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมประสบการณ์ให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

เยาวพา เตชะคุปต์ (2542) ได้กล่าวถึง การเล่นว่าเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญอย่างยิ่งในวัยเด็ก ธรรมชาติของเด็กชอบเล่น การเล่นนอกจากจะเป็นการสนองความต้องการทางจิตใจ คือเกิดความสุขสนานแล้ว การเล่นยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตเด็กและในขณะที่เด็กเล่น เด็กก็จะเกิดการเรียนรู้

Hurlock (1950) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิด ความเพลิดเพลิน สนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงผลที่เกิดขึ้น และมักเป็นกิจกรรมที่บุคคลกระทำโดยไม่มีการบังคับ

สำหรับ Rudolph (1984) ได้สรุปว่า การเล่นเป็นกระบวนการของพัฒนาการทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์และสังคม ซึ่งการเล่นมีองค์ประกอบ 3 ประการคือ

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่ภาวะความสมดุลทางอารมณ์

Scarf (อ้างอิงถึงใน ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2521) มีความเห็นว่าการเล่นเป็นวิธีการค้นพบโลกใหม่และการทดลองที่จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กรู้วิธีการเรียน ช่วยให้เด็กปรับตัวเองกับโลกกับชีวิตการทำงานและฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต ทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตัวเองที่ละน้อย

นอกจากนี้ Hartley, Frank and Flodenson (1952) ได้แบ่งการเล่นออกเป็น 2 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การเล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นเป็นการแสดงภาพชีวิตจริง
3. การเล่นเป็นการสะท้อนให้ถึงผลปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็กในสังคม
4. การเล่นเป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. การเล่นเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็กที่สังคมไม่ยอมรับ
6. การเล่นเป็นการแสดงบทบาทสมมติ
7. การเล่นเป็นกระจกเงาสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญเติบโตของเด็ก
8. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

กล่าวโดยสรุป การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนชอบ ในระหว่างที่เด็กเล่นการเรียนรู้จะเกิดขึ้น การเล่นจะนำเด็กไปสู่ความค้นพบและความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว การเล่นมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก

2.2 ความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่งสำหรับเด็ก เพราะการเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นการให้โอกาสเด็กได้ศึกษาธรรมชาติรอบตัว ประสบการณ์จากการเล่น จะนำเด็กไปสู่การเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ทั้งความรู้ที่จะเป็นพื้นฐานของการศึกษาและความรู้ในการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่น ดังมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ดังนี้

พูลสุข บุญยสวัสดิ์ (2525) มีความคิดเห็นว่า การเล่นช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล เนื่องจากขณะที่เด็กเล่นด้วยความอยากรู้อยากเห็นนั้น เด็กจะสังเกตและสำรวจของเล่นอย่างละเอียดลออ อาจจะได้สิ่งชิ้นส่วนออกดูให้รู้ว่าของเล่นชิ้นนั้น ประกอบกันอย่างไร ข้างในมีอะไรบ้าง เครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ ทำงานกันอย่างไรแล้วจึงทดลองเล่นให้เกิดทักษะ ต่อจากนั้นจึงคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ตามจินตนาการของเขา

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2526) ได้กล่าวถึงผลที่ได้จากการเล่นว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เด็กคนไหนไม่ชอบเล่นจะเป็นเด็กที่มีปัญหานักปราชญ์ทั้งหลาย เช่น พลาโต (Plato) ก็เคยใช้การเล่นเป็นเครื่องช่วยในการสร้างความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ให้แก่เด็ก ดังนั้นเด็กจึงควรได้เล่น ถ้าเด็กไม่ค่อยได้เล่นก็ต้องชักชวนให้เล่น เนื่องจาก

1. การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เด็ก ๆ เล่นสำรวจค้นหาทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่อยู่รอบตัว จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รู้จักสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เล่น
2. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นกับเพื่อน ๆ เด็กจะเกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่กับเพื่อน ๆ เช่น รู้แพ้รู้ชนะ รู้จักการแบ่งปัน รู้จักการเล่นร่วมกัน
3. การเล่นช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวลและความคับข้องใจในเด็ก การเล่นทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์ออกมา เช่น การเล่นเกมส์สนุก การเล่นเกมตุ๊กตา เล่นเป็นครู เล่นเป็นตำรวจ
4. การเล่นช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองให้เด็ก การเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาส ชนะบ้างแพ้อ้าง การประสบความสำเร็จเหล่านี้จะค่อย ๆ สร้างความมั่นใจให้แก่เด็กที่อายุน้อย จนในที่สุดเกิดความมั่นใจในตนเอง
5. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กล้ามเนื้อจะแข็งแรงทำให้การเคลื่อนไหวของเด็กมีประสิทธิภาพ

6. การเล่นเกมช่วยพัฒนาการด้านศึกษา เวลาเด็กเล่นกันเด็กต้องใช้ภาษา แม้แต่การเล่นตุ๊กตาดูอยู่บ้านคนเดียวก็ยังพูดคนเดียวได้

การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้ และขณะที่เด็กตอบสนองของสิ่งเร้า เด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้ Piaget (1962) ได้แบ่งการเล่นไว้ 3 ประเภทคือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์

2. การเล่นเกมช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม

3. การเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

การเล่นของเด็กกว่าช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาในแง่ต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านขบวนการค้นคว้า สำรวจทดลองให้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้งห้า ตา มือ หู จมูก ปาก ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนได้ดีเท่า

2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมเชาว์ปัญญา จากการเล่นเด็กจะเกิดความคิดริเริ่มแปลก ๆ ใหม่ ๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์ปรับปรุงเพื่อสร้างสรรค์ผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากอยู่เช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยพบเห็นแต่อย่างเดียว

3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักการสับเปลี่ยน รับผิดชอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัยและปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน

4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ลดความตึงเครียด หรือสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่นอารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ผิดหวัง จะได้รับการระบายออกเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่สภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้นจากกิจกรรมการเล่นเด็กจะได้เคลื่อนไหว แขน ขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีมีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรงมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ พิตรเพลิน สนธิประชากร (2523) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่น สำหรับเด็กไว้ดังนี้

การเล่นเป็นการเรียนรู้สำหรับเด็ก เราจะสังเกตเห็นว่าขณะที่เด็กเล่นกับวัตถุสิ่งของต่าง ๆ นั้น เด็กจะจับต้องทดลองอาจจะดึงออกใส่เข้า และสังเกตการเปลี่ยนแปลงของวัตถุจากการใช้วิธีต่าง ๆ พฤติกรรมเหล่านี้เป็นลักษณะของการค้นคว้า ทดสอบการเล่นกับวัตถุสิ่งของจึงเป็นการเล่นที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะหากเด็กได้มีการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการ

กระทำกับวัตถุ เช่น การสัมผัสจับต้อง มองดู ดมกลิ่น สัมผัสเพื่อฟังเสียง และชิมรสจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ง่าย และมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้จะเป็นพื้นฐานสำหรับความรู้ในขั้นต่อไปของเด็ก ดังที่ได้กล่าวว่าจะเห็นได้ว่าการเล่นมีความสำคัญต่อลักษณะต่าง ๆ ดังนี้

1. ด้านสรีระวิทยา ตามทฤษฎีการออกกำลังกาย (Exercise Physiology) เชื่อว่าเด็กที่เล่นและเคลื่อนไหวจะมีรูปร่างรวดทรงดี อวัยวะต่าง ๆ ทำหน้าที่ดีมีการทำงานประสานสัมพันธ์ของอวัยวะและกล้ามเนื้อที่เป็นไปด้วยดี ทำให้อวัยวะมีทักษะด้านต่าง ๆ ทั้งยังมีบุคลิกภาพที่คล่องแคล่ว ว่องไวกระฉับกระเฉงตรงกันข้ามกับเด็กที่ไม่เล่น จะมองดูเป็นคนงุ่มง่ามไม่กล้าตัดสินใจ ไม่กล้าแสดงออก ไม่เข้าสังคมกับเพื่อนอันจะส่งผลให้เด็กเป็นผู้ใหญ่ที่เก็บตัวเมื่อโตขึ้น

2. ด้านสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา เชื่อว่าการเล่นจะเป็นกระบวนการสำคัญที่ฝึกให้เด็กเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเองและผู้อื่นในการปฏิบัติก่อน การเล่นทำให้เด็กได้ประสบการณ์ที่สำคัญทางสังคมเพราะจากการเล่นทำให้เด็กเห็นความสำคัญของผู้อื่น เรียนรู้การปรับตัวให้สามารถคบหาสมาคมกับผู้อื่นได้ ทำให้รู้วิธีการผูกมิตร และการคบหาเพื่อนใหม่ ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะส่งผลต่อบุคลิกภาพอันสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ

3. ด้านวัฒนธรรมนั้นเชื่อว่า การเล่นเป็นวัฒนธรรมอย่างหนึ่งที่ถ่ายทอดกันมาจากคนรุ่นเก่าสู่คนรุ่นใหม่ เด็กที่มีอายุมากกว่าจะถ่ายทอดวิธีเล่นต่าง ๆ ให้กับเด็กรุ่นต่อมา สืบต่อกันไป ไม่ขาดสายเป็นการถ่ายทอดค่านิยม และซึ่งไปถึงวิถีชีวิตของคนรุ่นหนึ่งต่อไป ให้คนอีกรุ่นหนึ่งได้รู้ได้เข้าใจ และถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ไปสู่รุ่นต่อ ๆ ไป การเล่นจึงเปรียบเสมือนเครื่องแสดงถึงลักษณะวัฒนธรรมประจำชาติของแต่ละชาติ

4. ด้านนันทนาการ ถือว่าการเล่นเป็นการพักผ่อนหย่อนใจ เป็นการผ่อนคลายเป็นการคลายเครียดทั้งทางด้านร่างกายและทางด้านจิตใจ โดยเฉพาะสำหรับเด็ก การเล่นเป็นสิ่งที่สร้างความเบิกบานใจก่อให้เกิดความสนุกสนาน ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ การได้ตัดสินใจ และการร่วมเล่นกับกลุ่มทำให้เด็กเป็นคนที่มีสภาพอารมณ์ที่มั่นคงไม่เคร่งเครียด มีเหตุผลและมีความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง

สรุปได้ว่า การเล่นเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตของบุคคลตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโต การเล่นเป็นเสมือนเครื่องมือที่จะช่วยให้มนุษย์ได้เจริญ และพัฒนาทั้งทางด้านส่วนตัวของบุคคลและทางด้านวัฒนธรรม

นอกจากความสำคัญของการเล่นในด้านต่าง ๆ ดังกล่าวแล้วการเล่นยังมีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับเด็กอนุบาล

สายสุรี จุติกุล (2541) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นหลายประการดังนี้

1. การเล่นช่วยประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อต่าง ๆ กับประสาทการรับรู้

เมื่อเด็กได้ยินเสียง เด็กจะหันศีรษะและลูกตาไปยังแหล่งเสียง และเด็กจะยื่นมือออกไปจับ อากาการดังกล่าวเป็นการประสานกันระหว่างการรับรู้ด้วยตาและหูกับการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ การ เล่นทั้งหมดจะต้องใช้ระบบประสานงานนี้ การฝึกการประสานงานระหว่างประสาทการรับรู้และ การใช้กล้ามเนื้อเป็นความจำเป็นอย่างหนึ่งของชีวิต การเล่นจะช่วยฝึกการประสานนี้ให้คล่องตัว และฉับไวยิ่งขึ้น

2. การเล่นช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน

การเล่นสัมพันธ์ใกล้ชิดกับความเพลิดเพลิน เพราะโดยปกติมักจะเป็นการพักผ่อนปรน ความเครียด (Relaxation) ได้ดีประเภทหนึ่ง การเล่นเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับคั่นระหว่างกจิ กรรมที่เครียดหรือกิจกรรมที่ต้องใช้ความคิด การเปลี่ยนอิริยาบถของเด็ก ๆ ด้วยการ เล่นจะช่วย ผ่อนคลายอารมณ์ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้มีสมาธิดีขึ้นด้วย

3. การเล่นช่วยส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น

การเล่นช่วยกระตุ้นให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เป็นการเสริมสร้าง สติปัญญา ของเล่น เด็กบางอย่างส่งเสริมให้เด็กอยากรู้อยากเรียนรู้อะไรและทดลอง เช่น ของเล่นประเภทถอดประกอบ บางครั้ง การเล่นหม้อข้าวหม้อแกงของเด็กก็ทำให้เขาอยากที่จะทดลองของจริง

4. การเล่นช่วยส่งเสริมการคิดค้น

เด็กที่เล่นทรายหรือดินเหนียวอาจคิดค้นคว้าความเป็นไปได้ในการออกแบบการปั้น ใน ลักษณะต่าง ๆ เด็กบางคนเล่นกับสวมนัสต์พลาสติกจนถึงขั้นแสวงหาความรู้เพิ่มเติมว่า สัตว์แต่ละ ประเภทมีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไร มีนิสัยใจคออย่างไรก็มี อันที่จริงการเล่นหลายอย่าง ส่งเสริม การคิดค้น แต่มักจะติดขัดเนื่องจากวิธีการสอนหรือวิธีการเรียนรู้ของเราที่มักจะจำกัดเด็ก ทำให้ คุณค่าของการเล่นลดลงไป การเล่นคิดค้นจึงยังค่อนข้างขาดอยู่มากในประเทศเรา

5. การเล่นช่วยพัฒนาทักษะบางอย่าง

การเล่นหลาย ๆ อย่างจะต้องมีการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาทักษะนั้น ๆ ทักษะมีทั้งที่มีลักษณะ หยาบ ๆ ไปจนถึงทักษะละเอียดอ่อนประณีต การเล่นสามารถส่งเสริมได้ทั้งสองลักษณะ ตัวอย่าง ทักษะหยาบอาจได้แก่ การเตะฟุตบอลไปให้ถึงที่หมาย ทักษะละเอียดอาจเป็นการปั้นตุ๊กตาตัวเล็ก ๆ ให้มีรายละเอียดครบถ้วน เป็นต้น ทักษะเหล่านี้ทำให้เกิดความ คล่องตัว หรือความรวดเร็ว ใน การใช้กล้ามเนื้อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์

6. การเล่นช่วยฝึกการแก้ปัญหา

การแก้ปัญหามักเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น ในการเล่นเกมจะต้องแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลา เช่น การไล่จับก็จะต้องหาวิธีการไม่ให้เขาจับได้ เป็นต้น โดยระดับของการแก้ไขปัญหา ขึ้นอยู่กับ ลักษณะของการเล่นนั้น ๆ ยิ่งเป็นการเล่นที่ต้องใช้สติปัญญาแล้วก็จะยิ่งส่งเสริมทักษะการแก้ ปัญหามากขึ้นด้วย

7. การเล่นช่วยในการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์เป็นคุณภาพของสติปัญญาอย่างหนึ่งที่ต้องการให้เด็กมีของเล่นหลายอย่าง เช่น บล็อกไม้ ตัวต่อ ช่วยในการสร้างสรรค์และจินตนาการได้เป็นอย่างดี ของเล่นเหล่านี้ช่วยให้เด็กเล่นได้อย่างสนุกสนาน และสร้างอะไรใหม่ ๆ ขึ้นได้ด้วยตนเองโดยไม่ต้องมีต้นแบบ

8. การเล่นช่วยสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง

เด็กที่สามารถเล่นกับเพื่อนได้ จะมีโอกาสแสดงออกและแสดงบทบาทได้อย่างเต็มที่ในการเล่น บรรยากาศเล่นที่ไม่ตึงเครียดส่งเสริมให้เด็กเป็นตัวของตัวเองมากขึ้น เด็กจะเพิ่มความเชื่อมั่นในตัวเองและสามารถเข้ากับคนอื่น ๆ ได้

9. ช่วยพัฒนาด้านสังคมและอารมณ์

เด็กเล็ก ๆ มักเล่นคนเดียวได้ แต่เมื่อโตขึ้นเด็กจะหาเพื่อนเล่นหรือคนที่จะเล่นด้วยได้ การมีเพื่อนช่วยพัฒนาด้านสังคมของเด็ก และการรู้จักปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันช่วยพัฒนาอารมณ์ของเด็กด้วย

นอกจากนี้ น. สาทิตานันต์ (2521) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. ด้านร่างกาย การเล่นเป็นการเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อ จะเห็นได้ว่า ขณะเด็กมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกายไม่ว่าจะเป็นการกลับตัวบิดตัวไปปิดตัวมา กระโดด วิ่ง หยิบ ไขว่คว้า ดึง ลาก หรือผลักก็ตาม พฤติกรรมดังกล่าว จะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรงมีการทำงานประสานกันได้ดี ช่วยให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อ การเล่นที่ต้องใช้กำลังคล่องแคล่วว่องไว จะช่วยเสริมสร้างสุขภาพของร่างกายโดยทั่วไปให้ดีขึ้น

2. ด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นจะช่วยสร้างเสริมจิตใจ และปรับอารมณ์ของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กได้ตื่นตัว รู้จักค้นคว้า แก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้คลายความรู้สึกเจ็บใจ เศร้าโศก และขจัดความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออก ช่วยให้สุขภาพจิตดีขึ้น

3. ด้านสังคม การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล สามารถจัดตัวเองเข้ากับสังคม ทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจต่อคนอื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข ช่วยให้เกิดประสบการณ์ทางสังคม

4. ด้านสติปัญญาการเรียนรู้ การเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดออกมา ตามสภาพแวดล้อมที่เด็กได้เรียนรู้บทเรียนมีค่าหลายอย่าง รู้จักควบคุมตัวเอง มีความคิดริเริ่มส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ ทักษะ การใช้และความเข้าใจภาษา การรับรู้ต่าง ๆ และความคิด

5. ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เกิดค่านิยมทางด้านศีลธรรม การที่เด็กมีความสัมพันธ์ติดต่อกับผู้อื่นทางการเล่นนั้น จะช่วยให้เด็กรู้ว่าควรปฏิบัติตนต่อผู้อื่นอย่างไร เช่น เด็กรู้ว่าการทำดีจะช่วยให้อื่นหรือผู้อื่นได้รับความสนุกสนานพอใจ การทำไม่ดีจะทำให้ผู้อื่นไม่พอใจ ในครั้งแรกเด็กจะรู้สึกในเรื่องของการผิดถูกในเหตุการณ์ง่าย ๆ เมื่อโตขึ้นเด็กจะทราบว่ามีผล

ของการพูดจริงพูดเท็จเป็นอย่างไร ขึ้นต่อไปทราบว่าการชุบชบนิทาจะทำให้เพื่อนไม่สบายใจ เป็นการทำร้ายความรู้สึกของเพื่อน เป็นต้น

กล่าวโดยสรุปความสำคัญและประโยชน์ในการเล่นของเด็กอนุบาลดังนี้

1. การเล่นมีคุณค่าต่อตัวเด็ก และพัฒนาการของเขาในหลายแง่หลายมุม เริ่มต้นจากการเล่นให้ความพอใจ หรือความร่าเริงใจแก่เด็กช่วยเด็กทางด้านจิตใจ สร้างความเชื่อมั่นเสริมสร้างร่างกายและพัฒนากล้ามเนื้อให้สมบูรณ์แข็งแรง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้เพิ่มพูนสติปัญญา รู้จักใช้เหตุผลและควบคุมตนเอง และการกระทำตามบทบาทของตนอย่างเหมาะสม ช่วยยกระดับการพัฒนาทางจริยธรรม ศีลธรรมให้แก่เด็ก เพราะจากการเล่นที่ต้องสัมพันธ์กับผู้อื่น สิ่งนี้จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ผลของการกระทำทั้งดีและไม่ดีต่อตนเองและผู้อื่น
2. การเล่นในความหมายที่แท้จริง ไม่ใช่เป็นการใช้เวลาว่างให้หมดไป หากเป็นกิจกรรมที่เด็กใช้พลังงานให้เกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง คือ ทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจริยธรรม ดังนั้นการขัดขวางไม่ให้เด็กเล่นถือว่าเป็นการกระทำที่ทำลายคุณภาพของเด็กที่จะมีส่วนเอื้อต่อการพัฒนาสังคมต่อไปในอนาคต ผู้ใหญ่ควรให้เด็กมีโอกาสใช้ระยะเวลาของการเป็นเด็กอย่างมีความสุขและมีคุณค่าด้วยการเล่น
3. พัฒนาการทุกอย่างของเด็ก ต้องการแนะแนวทางชักจูงจากผู้ดูแลและผู้รอบรมที่มีประสบการณ์มากกว่า การเล่นของเด็กก็เช่นกัน กล่าวคือการเล่นจะเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย การรู้คิดและการแสดงออกทางอารมณ์สังคม ก็ต่อเมื่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์และผู้เกี่ยวข้องรู้จักสนับสนุนการเล่นของเด็กให้สอดคล้องกับระดับขั้นพัฒนาการทั้งคู่แลให้การเล่นของเด็กอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและเร้าให้เกิดการเรียนรู้เหมาะสมกับระดับอายุและพัฒนาการ
4. การแนะแนวทางเด็กเรื่องการเล่น ผู้ใหญ่พึงระวังอย่าไปก้าวก่ายในการเล่นของเด็ก เพราะจะทำให้คุณค่าของการเล่นหมดไป และทำให้ลดหรือทำลายประโยชน์ของการเล่นอย่างน่าเสียดาย การเล่นใดที่ทำให้เกิดความเครียดจากการที่ผู้ใหญ่เข้าไปมีส่วนอย่างไม่ระมัดระวัง พึงสังวรณว่ากิจกรรมนั้นจะไม่ใช่การเล่นของเด็กอีกต่อไป
5. นอกจากจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้ในลักษณะการเล่นแล้ว สิ่งสำคัญที่สุดและจำเป็นต่อการส่งเสริมเด็กทางด้านการเล่นอีกอย่างหนึ่งก็คือ ผู้ใหญ่ที่มีความอดทน มีความเข้าใจในความต้องการและสนใจของเด็กอย่างแท้จริง โดยเฉพาะจะต้องตระหนักในความเป็นตัวเองของเด็ก จะต้องยอมรับว่าเด็กแต่ละคนแตกต่างจากคนอื่นตลอดจนยอมรับความคิดเห็นและการแสดงออกของเขาในการเล่น
6. เนื่องจากการเล่นของเด็กจะพัฒนาสอดคล้องกับพัฒนาการทางสติปัญญาที่มีลำดับขั้นตอนและสืบเนื่อง ผู้ใหญ่จึงพึงส่งเสริมการเล่นของเด็กให้เด็กได้ใช้ระดับความคิดที่สูงขึ้นหรือ

ซับซ้อนขึ้นยิ่งกว่าเดิมไปที่ละน้อย เช่น เมื่อเด็กรู้จักใช้ภาษาและรู้จักแสดงเหตุผลในการแก้ปัญหา ผู้ใหญ่ก็ควรใช้โอกาสที่เด็กอยู่ในระดับการพัฒนาการเช่นนั้น การกระตุ้นให้เด็กแสดงออกในรูปแบบของการเล่นที่ต้องการมีการใช้ภาษาและเหตุผล เช่น ให้มีการเล่นโดยรวบรวมบทบาทสมมติต่าง ๆ เป็นต้น การเล่นจึงมีคุณค่าความหมายสำหรับตัวผู้เล่น และช่วยยกระดับพัฒนาการให้แก่เด็กด้วย

7. หลักสำคัญประการสุดท้าย คือ การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญอย่างยิ่งอย่างหนึ่งของเด็ก ผู้ใหญ่จะเรียนรู้ได้มากมาย จากการสังเกตกระบวนการเล่นของเด็กในแต่ละระดับชั้นของอายุ ฉะนั้นอย่ามุ่งหวังแต่เพียงเห็นผลผลิตสุดท้ายของการเล่น สิ่งสำคัญจึงไม่ได้อยู่ในตัววัสดุอุปกรณ์การเล่นว่า มีมากน้อยและคุณภาพดีเลวแค่ไหน หากอยู่ที่วิธีการเล่นมากกว่า เช่น เริ่มอย่างใดและอะไรเกิดขึ้นบ้างระหว่างเล่น การเล่นที่จะก่อให้เกิดความคิด และพฤติกรรมที่สร้างสรรค์ จะต้องวางอยู่บนพื้นฐานความเข้าใจข้อนี้ เป็นประการสำคัญด้วย

2.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นเป็นหลักสำคัญต่อการอธิบายพฤติกรรมการเล่นของเด็ก การมีหลักยึดก็เท่ากับการที่เรามีทางหาเงื่อนงำของการกระทำของเราให้อยู่ในช่องทางที่จะนำไปสู่จุดหมาย เป็นการปลอดภัยและสงวนเวลาอย่างมากต่อการอาจสูญเสียทั้งเวลาและกำลังคิด กำลังทรัพย์ และความพยายามที่ตนกระทำอยู่ในเรื่องนี้ ทั้งประโยชน์ที่อาจเกิดขึ้นก็จะบังเกิดต่อเด็กเป็นกอบเป็นกำมากขึ้นสมตามความมุ่งหมาย จึงได้มีนักจิตวิทยาได้อธิบายความหมายของการเล่นหลายไว้หลายประการด้วยกัน ดังรายละเอียดในทฤษฎีการเล่นต่อไปนี้

ทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็น 4 ทฤษฎี (Mitchell & Mason, 1948) คือ

1. ทฤษฎีคลาสสิก (Classical Theories) ทฤษฎีนี้เกี่ยวข้องกับสาเหตุและผลของการเล่น ประกอบด้วยทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้น และสะสมพลังงานไว้ในตัว ถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย เมื่อใดที่เราเห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง

1.2 ทฤษฎีฝึกหัด (The Pre-Exercise Theory)

ทฤษฎีนี้ยืนยันว่าเด็กเล่นเพื่อฝึกหัดและทำให้สัญชาตญาณการอยู่รอดเป็นผลสมบูรณ์ เมื่อเด็กเกิดมาใหม่ ๆ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ยังไม่สมบูรณ์ เด็กจึงต้องอาศัยการเล่นเพื่อเป็นการทดลองพัฒนาประสาทสัมผัส อันจะส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญาและอารมณ์ต่อไป

การฝึกหัดและทดลองจะช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการอยู่รอดพอ ๆ กับทักษะในการดำรงชีวิต

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (The Recapitulation Theory)

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมการเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับขั้นตอนการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กกลบฝังพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัย ซึ่งทันสมัยกับโลกที่เจริญก้าวหน้า

1.4 ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ขณะที่พลังงานเหลือใช้ กล่าวว่า คนเรามีพลังงานเหลือเพื่อ และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนันทนาการแนะนำว่า พลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไป จะต้องหาวิธีสะสมไว้ การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังงานทางร่างกายและจิตใจ การเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมา เพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่

1.5 ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory)

ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของทฤษฎีนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึง ภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบกับความเมื่อยล้า เหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อ จึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่

2. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory)

ตามคำอธิบายของทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Freud (1965) และ Erikson (1963) การเล่นจะถูกนำไปโยงกับความเป็นผู้ใหญ่ภายในตัวเด็ก เมื่อเด็กเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ยากเกินความควบคุม เด็กจะสร้างเรื่องราวสมมติขึ้น โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการความคิดฝัน และการเล่นซ้ำ ๆ หลายครั้ง Peller (1959) กล่าวว่า การเล่นเป็นการเก็บรวบรวมกระบวนการที่จัดเผชิญกับความคับข้องใจ ความกังวล ความผิดหวัง มีเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งกระบวนการนี้เป็นกระบวนการที่เป็นไปอย่างซ้ำ ๆ และมั่นคง การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้วิธีการควบคุมตัวเอง โดยไม่ต้องสูญเสียความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับตนเอง ตามความคิดของ Freud (1965) การเล่นเป็นทางออกให้เด็กได้แสดงความรู้สึกต่าง ๆ ออกมา

Erikson (1963) เชื่อว่า การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกหัด ทดลอง และเรียนรู้สถานการณ์ของการเป็นผู้ใหญ่ การเล่นเป็นกระบวนการต่อเนื่องของความสัมพันธ์ของความจริงทางด้านจิตใจและสังคม ความคิดของ Freud and Erikson เด็กจะมีพัฒนาการทางการเล่นไปตามขั้นตอน ดังนี้

1. ระยะเวลาที่ร่างกายไปหาของเล่น (Autocosmic) เป็นระยะที่เด็กมีความสุขจากการได้สัมผัสร่างกายของตนเองหรือมารดา

2. ระยะเวลาที่เล่นไปสู่การเล่น (Microsphere) เป็นช่วงที่เด็กสร้างโลกของตนเอง โดยการเล่นสมมติกับของเล่นขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตา บ้าน ฯลฯ

3. ระยะเวลาการเล่นไปสู่การทำงาน (Macrosphere) เด็กจะมีพฤติกรรมการเล่นสมมติตัวเองในบทบาทอาชีพต่าง ๆ เช่น พิมพ์ดีด รับโทรศัพท์ ทำครัว เป็นต้น เป็นการเล่นที่เด็กได้สร้างโลกของการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3. ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive-developmental Theories)

ขณะที่ทฤษฎีจิตวิเคราะห์เน้นเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของแต่ละบุคคล ซึ่งเกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม Piaget (1962) ผู้นำทางทฤษฎีสติปัญญา กล่าวว่า “การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็ก และเป็นผลจากสถานการณ์ของการพัฒนาด้านสติปัญญา”

Piaget (1962) กล่าวว่า การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิด ในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบและกิริยาจากบุคคลหรือสัตว์ จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเขา และจะค่อย ๆ พัฒนาการเป็น 3 รูปแบบด้วยกัน คือ การเล่นฝึก (Practice Play) การเล่นไปโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules)

1) การเลียนแบบ

เด็กทารกใช้ปาก ตา มือ และเท้า ในการเลียนแบบเพื่อความสุข การเลียนแบบของเด็กในขั้นนี้เรียกว่า เกือบจะเป็นการปรับขยายโครงสร้าง (Accommodation) โดยสิ้นเชิง นั่นก็คือ เป็นการเลียนแบบโดยปราศจากความเข้าใจ ในกิจกรรมการเคลื่อนไหวนั้น เช่น เด็กเลียนแบบการโบกมือ โดยที่ยังไม่เข้าใจความหมายของคำว่า บ้าย – บาย (Bye - Bye) แต่ถ้าเด็กเล่นกับตุ๊กตาแล้วโบกมือให้กับตุ๊กตาขณะที่เขาเดินจากไป พฤติกรรมเช่นนี้ Piaget เรียกว่า เป็นการปรับเข้าสู่โครงสร้าง (Assimilation) เพราะเด็กสามารถใช้สัญลักษณ์จริง ๆ ในการเล่นของเขาได้

เด็กจะค่อย ๆ พัฒนาการเลียนแบบเสียง และการเคลื่อนไหวจากพฤติกรรมสะท้อน (Reflex Behavior) อย่างเดียว ไปสู่รูปแบบการเลียนแบบที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น เมื่อเด็กอายุประมาณสิบแปดเดือน เขาจะสามารถเลียนแบบโดยไม่ต้องลองผิดลองถูกอีกต่อไป เด็กใช้สิ่งอื่นที่ไม่ใช่ของ สัตว์ หรือบุคคลจริง ๆ เป็นสัญลักษณ์แทนของจริงเหล่านั้นได้ Piaget เรียกการเลียนแบบนี้ว่า การเลียนแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Imitation) เช่น เด็กเลียนแบบก่อนหันไปมาพร้อมกับส่งเสียง เหมียว เหมียว หรือเด็กใช้กล่องไม้ขีดลากแทนรถไฟ เป็นต้น พฤติกรรมนี้แสดงว่าเด็กจะเริ่มเข้าสู่โลกของการสมมติแล้ว

2) การเล่นฝึก

ขณะที่เด็กนั่งอยู่บนชิงช้าด้วยความสุขจากการเคลื่อนไหวไปมา แสดงว่าเด็กกำลังเล่นฝึก (Practice Play) หรือการเล่นเพื่อความสำเร็จ (Mastery Play) การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กเป็นไปเพียงเพื่อความพึงพอใจในประสาทสัมผัสอันได้แก่ความรู้สึก จับต้อง การเคลื่อนไหว แขน ขา นิ้วมือ นิ้วเท้า

การเล่นฝึกจะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส เด็กจะทำกิริยาที่ตนพึงใจซ้ำ ๆ เป็นการเล่นที่ไม่ใช้เกมี่แท้จริง เป็นเพียงการกระทำเพื่อความ สุข ความพอใจ ซึ่งภายหลังจะเข้าไปสู่รูปแบบการเล่นที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

3) การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

การเล่นฝึกเพื่อความเพลิดเพลินในขั้นก่อนนี้ จะกลายเป็นการเล่นที่ใช้จินตนาการ การสมมติ หรือการแสดงมากขึ้น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เป็นการเล่นที่ดัดแปลงหรือบิดเบือนความเป็นจริง แล้วนำมาใช้แทนวัตถุสิ่งของ การเล่นชนิดนี้เป็นการเล่นที่เกิดขึ้นเป็นส่วนใหญ่ของชีวิต เด็กวัยสองขวบถึงห้าขวบ เด็กที่ใช้กล่องแทนรถยนต์ ไม้แทนทหาร และใช้ไม้กวาดหรือก้านกล้วยแทนม้า แสดงว่าเขากำลังเล่นสมมติหรือเล่นโดยใช้สัญลักษณ์

Piaget (1962) ใช้คำ “Ludic” ซึ่งมาจากภาษาละติน เพื่ออธิบายลักษณะการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ คำนี้มีรากคำมาจาก “ludic” ซึ่งแปลว่า เกม การเล่นแสร้งของเด็กนี้ อาจจะถูกขบขันในสายตาผู้ใหญ่ แต่จะเป็นจริงจิ่งสำหรับเด็ก เด็กที่เล่นสมมติจะสามารถแยกแยะระหว่างจินตนาการกับความเป็นจริงออกจากกันได้ การเล่นเป็นการทบทวนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงของเขา และนำมาทดสอบด้วยวิธีการหลาย ๆ วิธี

เด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนจะเล่นแบบขนาน (Parallel Play) ลองสังเกตเด็กที่นั่งเล่นกระเบาะทรายหรือเล่นในมุมบ้าน ต่างคนจะเล่นอยู่กับของเล่นของตัวเอง ลักษณะคำพูดก็อาจเป็นต่างคนต่างพูด คือ พูดกับตัวเองถึงแผนการหรือกิจกรรมที่เขา กำลังทำอยู่ ถึงแม้ว่าเด็กจะเล่นตามลำพัง แต่เด็กก็มีความพึงพอใจที่มีเพื่อนนั่งอยู่ข้าง ๆ

Piaget (1962) กล่าวว่า เด็กบางคนอาจจะเล่นชดเชย (Compensatory Play) ตัวอย่างการเล่นชนิดนี้ เช่น ถ้าเด็กถูกตี เขาก็จะตีหรือด่าตุ๊กตาของตนถ้าเด็กได้พบเห็นการกระทำที่ไม่เหมาะสม หรือเหตุการณ์ ที่ตื่นเต้นตกใจ เด็กจะนำมาเล่นสมมติ Piaget เชื่อว่าการเล่นชดเชยนี้จะทำให้เด็กสามารถแยกการกระทำที่ไม่เป็นที่พึงพอใจออกจากสถานการณ์ได้ และซึมซับเข้าไปในพฤติกรรมของตน ดังกล่าว พฤติกรรมของแจ๊คเกอลีน บุตรสาวของ Piaget

แจ๊คเกอลีน รู้สึกประทับใจกับภาพเบ็ดเตล็ดที่ถูกถอนขนแล้ว และถูกว่าอยู่บนโต๊ะ ในครัว วันต่อมา Piaget พบแจ๊คเกอลีน นอนนั่งอยู่บนเก้าอี้ยาวในห้องทำงาน แขนของเธอวางอยู่

ตัวและขาทั้งสองข้างงอพับ Piaget ถามเธอกำกำลังทำอะไร เจ็บปวดตรงไหน ไม่สบายหรือเปล่า แจ็คเกอลีน ตอบว่า “เปล่าหรือก ฉันเป็นเบ็ดตายนะ”

นักบำบัดรักษาโดยใช้การเล่น (Play Therapists) เป็นผู้ที่รักษาเด็กที่มีปัญหาทางอารมณ์ จะใช้วัสดุอุปกรณ์ เช่น ตุ๊กตา กระดาษทราย และการระบายสีให้เด็กเล่น เพื่อให้เด็กได้ระบายอารมณ์ โดยใช้คำพูด

Piaget (1962) เชื่อด้วยว่า การเล่นเกมกับความฝันของเด็กมีส่วนคล้ายคลึงกัน แต่ก็มีสิ่งต่างกัน ในความฝันเด็กอาจจะฝันร้าย แต่ถ้าเด็กเล่นเกม เขาสามารถควบคุมความกลัวได้ หรือแม้กระทั่งทำให้มันสนุกหรือตลกขบขันเสีย ตัวอย่างเช่น เด็กคนหนึ่งเล่นเกมจะเข้ซ่า ๆ หลายครั้ง เพื่อขจัดความกลัวสัตว์ เขาจะเล่นด้วยความสนุก ขณะที่พยายามกลืนของเล่นหรือแขนของแม่ เกมจะช่วยทำให้เขาคลายความกลัวลง การเล่นแบบนี้จะค่อย ๆ หายไปในที่สุด

4) เกมที่มีกฎกติกา

การเล่นฝึกเริ่มตั้งแต่เดือนแรกของชีวิตเด็ก การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์เริ่มในปีที่สอง เกมที่มีกฎและกติกาเริ่มก่อนอายุสี่ขวบถึงเจ็ดขวบ และเกิดขึ้นส่วนใหญ่ในขั้นการคิดรูปธรรม เมื่อเด็กอายุเจ็ดถึงสิบเอ็ดขวบ Piaget กล่าวว่า เกมที่มีกฎกติกานั้น จะเกิดขึ้นตลอดช่วงอายุของคนและพัฒนาขึ้นในเวลาที่ผู้ใหญ่มีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น Piaget เรียกเกมนี้ว่า เป็นกิจกรรมของสังคม

เด็กเล็กก็สามารถเล่นเกมที่มีกฎง่าย ๆ ได้ กฎนั้นอาจจะเกิดขึ้นมาเอง หรือถูกกำหนดขึ้นมาก่อน Piaget เรียกเกมที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เช่น การเล่นซ่อนหาว่า เกมสถาบัน (Institutional Games) เด็ก ๆ เรียนเกมเหล่านี้โดยการเลียนแบบพี่ ๆ หรือเพื่อนเล่น ครูและผู้ใหญ่ควรช่วยควบคุม แนะนำการเล่น การรักษากฎ และดูแลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม

เกมที่มีกฎและกติกา จะเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นของผู้ใหญ่เช่น การเล่นหมากรุก หมากฮอส ไพ่บริดจ์ แข่งรถ เป็นต้น

Smilansky (1968) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กชาวอิสราเอล และขยายขั้นตอนการเล่นตามแนวคิดของ Piaget ดังนี้

1. การเล่นสัมผัสหรือการเล่นตามภาระหน้าที่
2. การเล่นสร้าง
3. การเล่นละครสมมติ
4. การเล่นมีกฎกติกา
4. ทฤษฎีสิ่งแวดล้อม (Ecological Theories)

ในขณะที่ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา เน้นความสำคัญของเนื้อหาการเล่น ทฤษฎีสิ่งแวดล้อมจะกล่าวถึงโครงสร้าง และสถานการณ์ที่ทำให้การเล่นของเด็กแตกต่างกันไป

ผลการวิจัยของ Sutton – Smith (1972) ชี้ให้เห็นว่า ชนิดของวัสดุหรือชนิดของกิจกรรมจะส่งผลกระทบต่อช่วงความสนใจ การมีปฏิสัมพันธ์ จำนวนและรูปแบบของการสนทนาระหว่างการเล่นของเด็ก

Hartley, Frank and Goldenson (1952) บันทึกไว้ว่า “การเล่นละครจะสะท้อนและกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงด้านเจตคติ และการปรับตัว และให้เด็กได้มีการทดลองด้วยทางออกหลาย ๆ วิธี”

จากผลการวิจัยการเล่นตามทฤษฎีสิ่งแวดล้อม องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมีดังต่อไปนี้

1. จำนวนเด็ก
2. วัสดุที่ใช้ในการเล่น
3. เพศของเพื่อนเล่น
4. การควบคุมของผู้ใหญ่
5. สนามเด็กเล่น

ทฤษฎีการเล่นทั้งสี่ทฤษฎีข้างต้น ช่วยให้ผู้ใหญ่เข้าใจพฤติกรรมการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น คำอธิบายของทฤษฎีเหล่านี้มีทั้งส่วนที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างกัน รวมทั้งการมีมุมมองในหลาย ๆ ด้าน ช่วยให้นักการปฐมวัยศึกษาตระหนักถึงความหมาย และความสำคัญของการเล่นที่มีต่อเด็ก อันจะส่งผลถึงแนวคิดในการจัดประสบการณ์การเล่นให้สอดคล้องกับขั้นตอนพัฒนาการ เพื่อพัฒนาเด็กให้เกิดการเรียนรู้มากที่สุด

นอกจากนี้ จอร์จ สูวอร์ธทิต (2524) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังเหลือหรือพลังส่วนเกิน (The Surplus Energy Theory)

ทฤษฎีนี้อธิบายว่า เนื่องด้วยเด็กและสัตว์ที่ยังเล็กอยู่ไม่ต้องใช้พลังงานในการสงวนรักษาตนเอง ตัวอย่างเช่น ในการแสดงหาอาหาร ป้องกันตัว หรือในการสงวนเผ่าพันธุ์ของตน เด็กและสัตว์เล็กๆ เหล่านี้จึงมีพลังเหลืออย่างมากซึ่งจะมีทางออกได้ในรูปแบบของการเล่น ทฤษฎีนี้สร้างขึ้นด้วยการสังเกตจากผู้เป็นเจ้าของทฤษฎีว่าพลังงานต่าง ๆ ของร่างกายถูกกำหนดและวางทิศทางอย่างเหมาะสมเพื่อตอบสนองเป้าหมายทางสรีระ และการปฏิบัติของอินทรีย์หรือเจ้าของร่างกายนั้น เช่น การกินอาหาร การตื่น การแสวงหาความปลอดภัยและแหล่งที่พักพิง กระนั้นก็ยังมีความพิเศษนอกเหนือไปอีก คือเป้าหมายพื้นฐานทางจิตใจซึ่งพลังงานที่เหลืออยู่ในร่างกายจะช่วยตอบสนองเป้าหมายนี้ได้

เนื่องจากเด็กอยู่ในฐานะหรือสภาพพิเศษผู้ใหญ่จึงเป็นผู้จัดสรรสิ่งต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของเด็กทางด้านสรีระและด้านการกระทำต่าง ๆ เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่ในตัวที่เขาพร้อมจะใช้มากกว่าผู้ใหญ่ ดังนั้นจึงเล่นมากกว่าเมื่อเทียบกับผู้ใหญ่

ครูและพ่อแม่ทั้งหลายอาจจะระลึกได้ว่าถ้าในระยะเวลาใดเด็ก ๆ ไม่อาจออกไปเล่นข้างนอกได้ เช่นเมื่อเกิดภาวะดินฟ้าอากาศไม่อำนวยเด็กจะมีอาการอยู่ไม่สุข กระสับกระส่าย และเขาจะต้องแสวงหาวิธีการเล่นอย่างไรภายในร่มเพื่อทดแทนให้จงได้ สิ่งที่เรากำลังกล่าวนี้ก็คือพลังงานที่เด็กไม่สามารถระบายออกมาได้นั่นเอง ในวันและช่วงเวลาเช่นนี้ เด็ก ๆ มักจะส่งเสียงดังเป็น คนไร้ระเบียบและควบคุมยาก อย่างไรก็ตาม ทัศนคติที่ถูกต้องหรือให้คำอธิบายต่อไปน้อยกว่าเด็กเล่นเพราะมีพลังกำลังที่จะทำแล้วยังมีอะไรอื่นอีกที่จะสามารถอธิบายต่อไปได้ คำว่าส่วนที่เหลือหรือส่วนเกิน (Surplus) นี้ก็ไม่ได้ช่วยให้คำอธิบายต่อไปได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะต่าง ๆ อีกมากมายในเกมการเล่นของเด็ก หรือความสลับซับซ้อนของสิ่งเร้าที่บังคับหรือกระตุ้นเด็กให้ทำกิจกรรมการเล่นเช่นนั้น

2. ทฤษฎีนั้นนันทนาการ (The Recreation Theory)

ทฤษฎีที่สองนี้ถือกำเนิดมาจากนักปรัชญาชาวเยอรมัน ชื่อ Moriz Lazarus ในศตวรรษที่ 19 บุคคลผู้นี้ทำให้คุณค่าของการฟื้นฟู (Restorative Value) ของการเล่นนั้นคือ การเปลี่ยนเข้าสู่กิจกรรมที่น่าสนใจและมุ่งมั่น มีลักษณะของการฟื้นฟูมากกว่าการแสดงว่าเป็นคนเกียจคร้าน Patrick (1968) เป็นบุคคลที่ได้พัฒนาทฤษฎีต่อมาและพยายามจะทำให้คำอธิบายดังนี้ คือ ขณะที่กำลังจะมีลักษณะเป็นแบบอุตสาหกรรม

ทฤษฎีนี้ได้ใช้อธิบายกิจกรรมการใช้เวลาว่างของผู้ใหญ่ เช่น ครู และนักศึกษาชอบไปไต่เขาที่ภูกระดึงระหว่างที่หยุดพักร้อน นิสิตนักศึกษาและอาจารย์ไปตั้งแคมป์ ชีจรรย์านหรือเดินทางไกล รัฐบุรุษหรือรัฐมนตรีไปเล่นกอล์ฟ ยิงนกตกปลา ทฤษฎีนี้ได้ใช้เพื่ออธิบายว่าการใช้การออกกำลังกายเกมและการเล่นต่าง ๆ ที่สมเหตุสมผลเป็นไปในด้านบวกมากกว่าเป็นการกล่าวแต่เพียงว่าทำเพื่อปลดปล่อยพลังงาน ซึ่งอาจใช้ไปในทางที่ไม่ดี หรือขาดความสร้างสรรค์และอาจทำลายได้ ดังนั้นการออกกำลังกายหรือกิจกรรมในชุดวิชาสุขภาพศึกษา ที่จัดให้เด็ก ๆ หลังจากงานเคร่งเครียดในการเขียนอ่านและคำนวณจึงถือว่าการจัดที่สมเหตุสมผล

3. ทฤษฎีสัญชาตญาณและการปฏิบัติและเตรียมตัว (The Instinct Practice Preparatory Theory)

Groos เป็นบุคคลหนึ่งที่อุทิศเวลาให้กับการศึกษาเรื่องการเล่นของสัตว์และเด็ก ๆ เขาใช้การสังเกตอันวรรณกรรมเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในกลุ่มที่มีวัฒนธรรมล้าหลัง ทฤษฎีของเขาถูกเรียกว่า ทฤษฎีสัญชาตญาณการปฏิบัติและการเตรียมตัว ซึ่งมีสาระสำคัญสรุปได้ดังนี้

สัตว์และมนุษย์มีสัญชาตญาณ คือมีความโน้มเอียงตั้งแต่กำเนิดที่จะวิ่งไล่ล่า เคลื่อนไหวเพื่อวัตถุประสงค์ในการดำรงรักษาและเผ่าพันธุ์ ในกรณีของสัตว์ชั้นต่ำในประวัติทางวิวัฒนาการ เช่น แมลง ก็จะมีพฤติกรรมที่แสดงถึงความพยายามที่จะไปให้ถึงเป้าหมายในการรักษาความอยู่รอดของตน ซึ่งพฤติกรรมที่จะเกิดขึ้นทันทีตั้งแต่หลังเกิด ส่วนในสัตว์ชั้นสูงกว่าก็จะ

ปรากฏกิจกรรมซ้ำแสดงถึงสัญชาตญาณของการกระทำเพื่อความอยู่รอด เช่นการดูด การกลืน การจับของทารก ทุกรูปแบบกิจการหรือการกระทำเหล่านี้ทั้งหมดอาจยังไม่สมบูรณ์ในขณะแรก ๆ ที่กระทำแต่ก็ถูกชดเชยโดยสามารถที่เรียนรู้ความยืดหยุ่นของพฤติกรรมที่เป็นผลตามมากิจกรรม จะไม่คงเป็นแบบเดิมให้คาดเห็นอยู่เสมอไป หากจะมีการปรับปรุงดีขึ้นเรื่อย ๆ ความยาวนานของการปฏิบัติจะมีต่างกันออกไปแล้วแต่สถานภาพทางวิวัฒนาการของเผ่าพันธุ์ เช่น สำหรับสุนัข แมว แกะ อาจใช้เวลาสองสามเดือน ถึงซิมแปนซี หนึ่งปี และสำหรับทารกมนุษย์หลายปี การเล่นเป็นกิจกรรมซึ่งสัญชาตญาณเหล่านี้ได้ถูกนำไปปฏิบัติและทำให้สมบูรณ์ขึ้น Groos กล่าวว่า “สัตว์ไม่อาจถูกกล่าวได้ว่ามันเล่นเพราะมันยังเด็กและขี้เล่น แต่เนื่องจากมันมีระยะเวลาของความเป็นเด็กเพื่อจะเล่น”

เรียกชื่อทฤษฎีนี้ว่า การเตรียมตัวเนื่องจาก ในความคิดของเจ้าของทฤษฎีนี้ การเล่นเป็นการเตรียมตัวในสองด้าน คือ โดยทั่วไปการเล่นจะเกี่ยวข้องกับการปฏิบัติของทักษะทางร่างกายและการประสานงาน ซึ่งเป็นการสามารถใช้ตัวเองทางด้านร่างกาย และเป็นไปโดยเฉพาะมากขึ้น การเล่นช่วยให้เกิดการปฏิบัติทดลองในบทบาทหน้าที่ ซึ่งสัตว์และเด็กเล็ก ๆ จะต้องกระทำต่อไปเมื่อเติบโตขึ้น ท่านผู้นี้ยังได้ศึกษาการเล่นของเด็กที่เป็นเชิงสัญลักษณ์ทางจินตนาการ กล่าวคือ ในการเล่นเช่นนั้น เด็ก ๆ จะนำเอาวัตถุที่อยู่ในชีวิตประจำวันซึ่งอาจจะเป็นเก้าอี้ โต๊ะ และอื่น ๆ มาทำเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ แล้วแต่เขาจะเกิดจินตนาการ ตัวอย่างเช่น ในการสร้างสิ่งแวดล้อม เด็กจะสมมติให้สิ่งนั้นสิ่งนี้เป็นเรือบิน เรือ โรงเรียนและอื่น ๆ

Gross และ Moore (1954) เห็นว่าแม้ว่าเด็กจะสามารถแยกแยะระหว่างสิ่งที่เป็นจริงกับสิ่งสมมติในการเล่นเช่นนั้น แต่เด็กก็ยังมีความคิดหลอกหลวงตนเองว่าสิ่งที่สมมตินั้นเป็นจริงที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะว่าการถูกหลอกให้รู้สึกเช่นนั้น ทำให้เด็กเกิดความอิสระมากกว่าด้วยการคงสิ่งนี้ไว้ เด็กจะจินตนาการไปได้ทุกอย่างตามที่ตนต้องการ ส่วนประกอบที่อยู่ในการเล่นเชิงสัญลักษณ์ของเด็ก คือสาระสำคัญของศิลปะที่แสดงออกทางภาพและการแสดงละครและภาพลวงตา คืออิสระที่เกิดขึ้นซึ่งสะท้อนให้เห็นการแสดงจินตนาการและความสนุกสนานที่เด็กได้รับ

4. ทฤษฎีการกระทำซ้ำ ๆ ตามขั้นตอนวิวัฒนาการ (The Recapitulation Theory)

Stanley Hall (1908) นักจิตวิทยาคนสำคัญ มีความเห็นว่า เกมที่เด็กเล่นจะมีลำดับของชั้นอายุ ชั้นเหล่านี้จะมีลำดับชั้นเหมือนกับระยะเวลาของวิวัฒนาการ คือ ในการเล่นเด็ก ๆ จะกระทำตามสิ่งที่บรรพบุรุษได้กระทำมาแล้วในอดีต เช่น ทารกที่คลาน สะท้อนให้เห็นที่มาเบื้องต้นของคนเมื่อคลานสี่ขา เด็กอายุ 6 ขวบ ชอบเล่นสกปรกกับโคลน และคลานเข้ากล่องหรือช่องต่าง ๆ แสดงถึงประสบการณ์ความเคยชิน ที่อยู่ ถ้าเด็ก 9 ขวบ เล่นแบบอินเดียนแดงแสดงถึงลักษณะของการเป็นผู้แสวงหาการล่าสัตว์ และนักรบ หน้าที่ของการเล่นคือ การปล่อยให้เด็กอิสระ

จากพฤติกรรมดั้งเดิมที่เขายังมีติดอยู่จากบรรพบุรุษ จากการเล่นเด็กจะสามารถสลัดสิ่งเหล่านี้และก้าวหน้าไปสู่ขั้นสูงสุดต่อไปของวิวัฒนาการทางสังคม ซึ่งเขาเป็นสมาชิกอยู่

จากการสังเกตประจำวันแสดงให้เห็นว่า เด็กในสังคมเกือบทั่วไปของโลกปัจจุบันนี้เข้าไปอยู่ในสังคมอุตสาหกรรมในช่วงอายุที่น้อยกว่าที่ทฤษฎีกล่าวถึง ตัวอย่างเช่น เด็กหญิงเล็ก ๆ ก็จะมีโอกาสเช่นเดียวกับเด็กชายเล็ก ๆ ในการที่จะเล่นขั้บรถ ขั้บรถไฟและรถเมล์ คอมพิวเตอร์ ตั้งแต่อายุในวัยก่อนอนุบาลได้เตือนสังเกตเห็นว่าการเล่น ส่วนมากของเด็กชายมีลักษณะทางสังคม-วัฒนธรรมที่ล้าหลัง (Primitive) มากกว่าเด็กหญิง ดังตัวอย่างเช่นในการเล่นมวยปล้ำ กากตกลา การเสี่ยงภัย การไล่จับ ฯลฯ คุณค่าที่เด็กชายได้ก็คือความทรหด ความกล้าหาญ และความซื่อสัตย์

5. ทฤษฎีการเล่นเชิงปลดปล่อยอารมณ์ (The Earth Arsis Theory of Play)

Freud นักจิตวิทยาวิเคราะห์คนสำคัญได้เห็นความสนใจในเรื่องการเล่นของเด็ก ในฐานะที่เป็นการแสดงออกทางด้านชีวิตเชิงอารมณ์ของเด็กและอาจใช้เป็นสัญญาณเตือนภัยต่อปัญหาทางอารมณ์ของเด็ก ตัวอย่างเช่น เห็นว่าการเล่นขั้บ ๆ กับคำหรือวลี ของเด็กเกิดขึ้นเพราะสัญชาตญาณที่บังคับเด็กให้ทดลองความสามารถของตนในการอธิบายความต้องการของเด็กที่จะเล่นเกมขั้บ ๆ หรือได้ฟังนิทานเรื่องเดียวกันซึ่งแสดงขั้บแล้วขั้บอีก Freud กล่าวว่า เป็นไปโดยหลักของความพอใจ และความสนุกสนานจากการได้ยืมสิ่งพูดขั้บ หรือการกระทำขั้บ และยังเป็น การแสดงความคิดอีกด้วย และยังกล่าวต่อไปว่าการทำขั้บ ๆ ได้ให้ความแน่ใจแก่เด็กว่าโลกที่เขาอาศัยอยู่นั้นมีความมั่นคง และเขาเห็นว่าด้วยการเล่นแบบฝันเฟื่องและมีจินตนาการ เด็กจะต้องพยายามเป็นผู้ควบคุมประสบการณ์ในสิ่งที่เขาพบแล้วหรือกำลังพบว่า ให้ความเจ็บปวดต่อจิตใจและอารมณ์ของเขา การเล่นขั้บในสิ่งที่ให้ความเจ็บปวดแก่เขาทางอารมณ์ จะช่วยทำให้เขาเกิดความเข้มแข็งขึ้น และเป็นตัวของเขาเองมากขึ้นด้วย

ส่วนนักจิตวิทยาวิเคราะห์คนสำคัญอีกท่านหนึ่งคือ Erikson ก็เห็นสอดคล้องกันกับ Freud ในความสำคัญของการเล่นแบบจินตนาการ ซึ่งช่วยให้เด็กสามารถจัดการกับประสบการณ์ที่เจ็บปวดทางอารมณ์ได้ กล่าวง่าย ๆ ก็คือ ความคิดของนักจิตวิทยา วิเคราะห์สองท่านนี้ นำไปสู่รากฐานของการบำบัดปัญหาอารมณ์ของเด็กด้วยการเล่นโดยพิจารณาว่า การเล่นเป็นวิถีทางธรรมชาติที่เด็กสามารถแสดงความรู้สึกของตนออกมาได้อย่างเปิดเผย ขณะที่ Freud ย้ำการทำขั้บพูดขั้บในการเล่นของเด็ก Erikson ก็จะเน้นในเรื่องความเข้มแข็งในตน (Ego Strength) ซึ่งเด็กจะ ได้จากการเล่นด้วย การเล่นนี้เด็กจะค่อย ๆ สามารถจัดตารางและควบคุมกับสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นปัญหา กับตัวเขาได้ Erikson ได้ให้ความสำคัญทางสังคมของการเล่นเป็นอย่างมาก เขาเห็นว่าด้วยการเล่นเท่านั้น เด็กจึงจะสามารถพบโลกที่เป็นจริงที่เขาต้องอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สรุปได้ว่าทฤษฎีการเล่นเชิงปลดปล่อยอารมณ์นี้มีความเชื่อว่าการเล่นเป็นการระบายออกตามธรรมชาติของเด็ก และเป็นสิ่งรองรับสำคัญต่อปัญหาต่าง ๆ ทางอารมณ์ทำให้การบำบัดต่อเด็กที่มีปัญหาทางบุคลิกภาพ และอารมณ์ด้วยการเล่นจะมีคุณประโยชน์อย่างยิ่งต่อการช่วยเหลือเด็กในลักษณะเช่นนั้น ในการเล่นมีโอกาสดูแลระบายสิ่งที่ตนวิตกกังวล และความเครียดทางอารมณ์ออกได้อย่างอิสระ การเล่นทั้งที่เป็นแบบซึ่งผู้ใหญ่เฝ้าดูให้หรือไม่เฝ้าดูให้ จะช่วยผ่อนคลายความกดดันทางอารมณ์ให้แก่เด็ก การบำบัดเด็กด้วยการเล่นจะทำให้เด็กได้มีโอกาสเป็นตัวของเขาเอง ได้แสดงออกถึงความต้องการของเขาโดยไม่ต้องรู้สึกผิดตลอดจนค่อยเรียนรู้วิธีการแสดงออกถึงความรู้สึก และความต้องการเหล่านั้นออกมาได้อย่างเหมาะสม

6. ทฤษฎีการเล่นเชิงให้ความสุข (The Enjoyment or Hedonic Theory)

ผู้ให้แนวความคิดทฤษฎีนี้คือ Hurlock ให้คำนิยามการเล่นว่าเป็นสิ่งซึ่งสัมพันธ์กับกิจกรรมอะไรก็ตามที่กระทำแล้วให้มีความสุขความพอใจ โดยไม่ต้องพิจารณาว่าผลสุดท้ายที่ได้รับว่าจะเป็นอย่างไร ผู้เล่นจะทำสิ่งนี้ด้วยความเต็มใจปราศจากการถูกบังคับจาก แรงบัลดาลใด ๆ ภายนอกบุคคลจะเล่นเพื่อความสนุกสนานความเพลิดเพลินจากการเล่นโดยไม่มีแรงจูงใจอื่น การเล่นจึงแตกต่างไปจากงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำไปสู่จุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่งซึ่งไม่ใช่ความสุขความพอใจ อาจจะมีได้เช่นกัน บางครั้งกิจกรรมการเล่นถูกกำหนดทิศทางให้ไปสู่เป้าประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งมากกว่าการสนุกสนานเพลิดเพลิน เช่น ในการแข่งขันเกมกีฬา เมื่อนั้นการแข่งขันจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่มีลักษณะเป็นการงานทันที

ในการพัฒนาเด็กทางด้านกายภาพการเล่นมีความจำเป็นยิ่งที่ช่วยให้เด็กพัฒนากล้ามเนื้ออย่างเหมาะสมและออกกำลังส่วนต่าง ๆ ทั้งหมดของร่างกาย การเล่นที่เด็กมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจะทำหน้าที่เป็นการระบายพลังงานส่วนเกิน ซึ่งถ้าเก็บไว้โดยไม่ใช้หรือเก็บไว้จนเสียความสมดุล ก็จะทำให้เด็กนั้นเครียดและอยู่ไม่สุข ถ้าไม่มีการเล่น โดยเฉพาะการเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ แทนการเล่นกับผู้ใหญ่แล้ว เด็กก็อาจจะกลายเป็นคนเห็นแก่ตัว ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางและมีลักษณะข่มขู่ผู้อื่นได้ จากการที่เด็กได้ศึกษาการเล่นกับเด็กอื่นๆ เขาเริ่มที่จะเรียนรู้การมีส่วนร่วมรู้จักให้และให้ความร่วมมือกับผู้อื่น ในที่สุดเด็กก็จะสามารถพัฒนาบุคลิกภาพที่กลมกลืนได้กับกลุ่ม

ในทฤษฎีการเล่นที่กล่าวมาให้มีความสุขความเพลิดเพลินนี้ นอกจากจะชี้ให้เห็นความสำคัญของการเล่นในแง่ของพฤติกรรมทางสังคมแล้ว ยังชี้ให้เห็นคุณค่าของการเล่นในแง่ของการเรียนรู้ การบำบัดและการฝึกอบรมเด็กทางด้านจริยธรรมอีกด้วย การเล่นในทฤษฎีดังกล่าวจึงถือเป็น กิจกรรมที่สร้างสรรค์ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในตัวของการเล่นนั้น ๆ เอง

7. ทฤษฎีการเล่นเชิงสังคม (The Social Significance Play Theory)

Erikson ได้กล่าวถึงความสำคัญทางสังคมของการเล่น ในการเล่นเด็กจะพบโลกที่เขาต้องมีส่วนร่วมกับผู้อื่น เป็นสิ่งที่สังเกตว่าในการเล่นของกลุ่มเด็ก เด็กมักแสดงบทบาทของผู้ใหญ่ หรือถ้าเล่นเองคนเดียวก็อาจจะแสดงบทบาทหลายอย่างที่เสริมกัน เช่น อาจเล่นได้เป็นครู และนักเรียน และพ่อแม่ หรืออาจสร้างเงื่อนไขจินตนาการพร้อมกับให้ชื่อเสียงและกำหนด บทบาทให้เสร็จ พร้อมกับมีอีกบทบาทหนึ่งสำหรับตัวเองที่จะเล่น

ในการเล่นเช่นนั้นจะมีสาระทั้งความเป็นอิสระและการควบคุม เด็กเป็นอิสระที่จะเล่นบทบาทอะไรก็ได้ที่ตนต้องการ แต่เมื่อรับบทบาทนั้นแล้วเขาจะถูกควบคุมโดยพฤติกรรมที่เหมาะสม ซึ่งเขาต้องแสดงในบทบาทนั้น อาจมีบางครั้งที่เด็กเบื่อการเล่นบทบาทต่าง ๆ และต้องเปลี่ยนพฤติกรรมไปมาให้เหมาะสมเมื่อนั้นเด็กก็จะไม่เล่นอีกต่อไป แต่กลับทำพฤติกรรมอื่นที่แปลก ๆ อีกต่อไปอย่างมีอิสระ

ในระยะต้น ๆ ของชีวิตเด็กจะใช้ตัวเด็กคนอื่นซึ่งไม่ใช่ฐานะบุคคล แต่ในฐานะคล้ายเป็นสิ่งของ เช่น เอาไว้ดึง ผลัก ทูบ ตี บังคับ ฯลฯ ต่อมาเมื่อเด็กสองคนเกิดความคิดที่จะแสดงบทบาทต่อกัน ตัวอย่างบทบาทพ่อแม่ เด็กแต่ละคนก็จะถูกกำหนดให้แสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อบทบาทของตนและคาดหวังว่า เด็กผู้เป็นเพื่อนจะแสดงบทบาทที่เหมาะสมต่อตนด้วย กล่าวคือ การเล่นของเด็กในระยะต่อมาจะถูกจัดระบบโดยการคำนึงถึงผู้อื่น เด็กเริ่มเห็นความสำคัญของบทบาทต่าง ๆ และการสวมบทบาทนั้น ๆ ในองค์กรของสังคม มโนภาพหรือความคิดที่เกี่ยวกับตนเอง พัฒนาขึ้นจากการมีโอกาสได้เล่นเกม และบทบาทต่าง ๆ เหล่านี้ เพราะการเล่นช่วยให้เห็นว่าคนอื่น ๆ ที่เขาเกี่ยวข้องกับนั้นไม่เหมือนกับเขา และจำเป็นที่เขาจะต้องกระทำให้เหมาะสมกับบทบาทที่เขาได้รับ การเล่นที่ถูกจัดระบบของเด็กที่เริ่มโตขึ้นนี้ จึงมีความสำคัญในเชิงสังคมซึ่งจะมีผลต่อการพัฒนาอย่างสำคัญในทักษะทางสังคมและบุคลิกภาพของเด็กไปด้วย

8. ทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิด (The Cognitive of Play)

มีแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่นซึ่งอาศัยทฤษฎีการรู้คิดมาอธิบายด้วย กล่าวคือการเล่นเป็นการกระทำที่ถือเป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็กในการเล่น เด็กจะต้องมีการปรับตัวเพื่อให้เขาเข้าใจสิ่งแวดล้อมตัวเสียก่อน แล้วจึงนำข้อมูลต่าง ๆ ที่เขารู้และเข้าใจนั้นไปเก็บสะสมไว้ในโครงการรู้คิดหรือสติปัญญา เพื่อให้มีการปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างขวางขึ้น ซึ่งนับเป็นการเตรียมพร้อมที่จะรับการเรียนรู้ในขั้นสูงต่อไป Piaget นักจิตวิทยาคนสำคัญชาวสวิสชาติได้ถือว่า การเล่นเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งส่วนหนึ่งของการพัฒนาการรู้คิดที่เกิดขึ้นเป็นสำคัญต่อเนื่องกัน

Piaget อธิบายว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำและการคิดที่ผู้เล่นมีความพอใจ ถือเป็นกิจกรรมที่เกิดจากตัวผู้เล่นเป็นผู้กำหนดเอง

มากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม ลักษณะของการเล่นที่ให้ความพึงพอใจ นอกจากนั้นการเล่นของกลุ่มทฤษฎีการรู้คิดยังได้รับการอธิบายต่อไปอีกว่าจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กต่อเนื่องกันไปตามลำดับ ไม่สลับซับซ้อน กล่าวคือ เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมดุลดีแล้ว ก็จะเป็นรากฐานให้เกิดการพัฒนาก้าวไปสู่ขั้นต่อไป และการพัฒนาการแต่ละขั้นจะแสดงให้เห็นการจัดระบบความคิดและลักษณะพฤติกรรมในช่วงระยะเวลา นั้น ๆ

กล่าวโดยสรุปคือ ทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิดอธิบายลำดับขั้นของการพัฒนาการเล่น โดยเริ่มจากขั้นการเล่นที่เด็กต้องอาศัยประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวลักษณะการเล่นแสดงออกโดยพฤติกรรมที่มีการเคลื่อนไหว เด็กผู้เล่นจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในการรับรู้และมีการกระทำหรือการเล่นนี้ซ้ำ ๆ โดยไม่รู้จักรู้จักเหน็ดเหนื่อยหรือเบื่อหน่าย ขั้นต่อมาคือ ขั้นการเล่นที่เด็กรู้จักใช้สัญลักษณ์ กล่าวคือในขั้นนี้เด็กจะเริ่มรู้จักใช้ความคิดมโนภาพ และจินตนาการมาเกี่ยวข้องกับกิจกรรมการเล่นของตน ภาษาเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงความต้องการ การเล่นที่มีการสมมติ จะสร้างความพอใจให้เด็กเป็นอย่างมาก ขั้นถัดมาคือ ขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ การเล่นส่วนใหญ่จะประกอบด้วย กฎเกณฑ์และการดำเนิน วิธีการเล่นต่าง ๆ โดยมีการใช้หลักเหตุผลเป็นสิ่งสำคัญ มีการคิดถึงเหตุผลและความเป็นไปได้ในสิ่งที่ตนเล่น รู้จักสื่อความคิดของตนให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจการเล่น จะมีลักษณะเลียนแบบตามความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

รัชนี ลาซโรซน์ (2530) ได้กล่าวถึงทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ ดังต่อไปนี้

1. ทฤษฎีแห่งวิวัฒนาการ (Recapitulation Theory) การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของมนุษย์ทุกคน เช่นเดียวกับลูกแมวจะต้องเล่น แต่การเล่นของเด็กแต่ละคน และแต่ละวัย มีลักษณะต่างกัน
2. ทฤษฎีพลังเหลือหรือพลังส่วนเกิน (Surplus Energy Theory) การเล่นเป็นผลของการสะสมของแรงงานส่วนเกิน ของร่างกายซึ่งจะต้องมีการระบายออก
3. ทฤษฎีสันทนาการ (Recreation Theory) การเล่นเป็นการกระทำเพื่อปลดปล่อยความตึงเครียดของร่างกาย ทำให้ร่างกายเกิดผ่อนคลายและสบาย
4. ทฤษฎีแห่งการเตรียมชีวิต (Preparatory Theory) การเล่นคือ การเตรียมการสำหรับชีวิตและการทำงานในอนาคตของเด็ก การเล่นสมมติต่าง ๆ ของเด็กจะเป็นการฝึกฝนบทบาทในอนาคต

พันธุณี เจริญสุข (2528) และชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2530) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นที่สอดคล้องสรุปได้ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy Theory) การเล่นเป็นผลของการสะสมของแรงงานส่วนเกินของร่างกาย ซึ่งจะต้องมีการระบายออกซึ่ง Friderick Schiller และ

Herbert Spencer ได้พัฒนาทฤษฎีนี้ขึ้นโดยอาศัยแนวคิดเบื้องต้นจาก Aristotle โดยเชื่อว่าอินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้แก่ การทำงาน หรือเพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมาย ได้แก่ การเล่น แต่การเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว โดยอินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น

2. ทฤษฎีการกระทำซ้ำ (Recapitulation Theory) การเล่นเป็นไปตามสัญชาตญาณและตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรรพบุรุษออกมาแสดงและเป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คนรุ่นเก่าเคยกระทำมาแล้ว Darwin มีแนวคิดที่เชื่อว่ามนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้ทำให้ถือว่าการเล่นเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์ มาจากทะเล การเล่นดิน เล่นทรายของเด็กนั้น เป็นการแสดงถึงการขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษเป็นต้น

3. ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation Theory หรือ Recreation Theory) การเล่นเป็นการกระทำเพื่อปลดปล่อยความตึงเครียดของร่างกาย ทำให้ร่างกายเกิดการผ่อนคลายและสบาย Patrick ได้พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อตอบสนองของความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เพราะกิจกรรมการงานปัจจุบันต้องอาศัยความละเอียดอ่อนและมีการแข่งขันกันจึงทำให้เกิดความเครียด

4. ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice Theory) หรือ (Preparatory Theory) การเล่นคือ การเตรียมสำหรับชีวิตและการทำงานในอนาคตของเด็ก การเล่นแบบสมมติต่าง ๆ ของเด็กจะเป็นการฝึกบทบาทในอนาคต Karl Gross มีความเชื่อว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสร้างชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณ เพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดจากแนวคิดนี้ จึงถือว่าการเล่นในวัยเด็กจะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก

จากทฤษฎีการเล่นทั้ง 4 ทฤษฎี จะเห็นว่าแต่ละทฤษฎีกล่าวถึงการเล่นในลักษณะต่าง ๆ กันคือ เล่นเพื่อระบายพลังงานส่วนเกิน เล่นตามสัญชาตญาณ เล่นเพื่อคลายความตึงเครียด และเล่นเพื่อการเรียนรู้เป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคต

จากการศึกษาทฤษฎีการเล่นของเด็กตามที่ได้กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า ทฤษฎีการเล่นแต่ละทฤษฎีก็จะดึงเอาด้านใดด้านหนึ่งมากแล้ว และยึดเอาข้อมูลด้านนั้นเป็นข้อมูลพื้นฐานในการอธิบายเรื่องการเล่น ซึ่งเมื่อสังเคราะห์เนื้อหาแต่ละทฤษฎีเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะพบว่า มีหลายสิ่งหลายอย่างที่เสริมซึ่งกันและกัน

การเล่นเป็นหนทางหรือวิธีการที่เด็กใช้เพื่อติดต่อสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมของตนด้วยการเล่น เด็กสามารถบุกเบิกและทดลองและเรียนรู้ที่จะได้มาซึ่งทักษะในการใช้ร่างกายของ

ตน และจัดการกับวัตถุต่าง ๆ ทั้งยังสามารถสัมพันธ์ตนเองกับทั้งสภาพแวดล้อมและประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างไรก็ตามเพื่อให้การติดต่อกับสภาพแวดล้อมเป็นไปอย่างดี หรือเกิดผลสำเร็จจะต้องอาศัยเงื่อนไขบางอย่างบางประการ เงื่อนไขเหล่านี้ก็ได้แก่การออกกำลังกายและมีกิจกรรมภายหลังจากที่ต้องอยู่เพียงในบ้าน และโรงเรียน (เข้าอยู่ในทฤษฎีการใช้พลังงานเกินมีการฝึกปฏิบัติซ้ำ ๆ ในทักษะที่เหมาะสมต่าง ๆ) ขณะที่ระบบประสาทกล้ามเนื้อกำลังเข้าสู่วุฒิภาวะ (เข้าอยู่ในทฤษฎีการปฏิบัติและเตรียมตัวของ Gross) การแสดงประสบการณ์ทางอารมณ์ออกด้วยการกระทำ (เข้าอยู่ในทฤษฎีการเล่นเชิงจิตวิทยาวิเคราะห์ของ Freud) ความสามารถในการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เพื่อการเรียนรู้ (เข้าอยู่ในทฤษฎีการเล่นเชิงรู้คิดของ Piaget) และความสามารถในการจัดการกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพและสังคม (เข้าอยู่ในทฤษฎีการเล่นเชิงสังคมของ Erikson) กล่าวโดยย่อ การเล่นได้ให้ทางที่สำคัญหลาย ๆ อย่างซึ่งเด็กมีโอกาสได้พัฒนาตนเองทั้งหมด คือ ทั้งทางกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และจริยธรรม

ในสาระสำคัญของการเล่นการรับรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ตน การกระทำโดยธรรมชาติ การหมกมุ่นต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความสนุกสนานเพลิดเพลินพอใจร่วมกันเป็นอาณาจักรของความเป็นเด็ก สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ผู้ใหญ่คงจะได้สังเกตเห็นและยอมรับ ตัวอย่างเช่น ระยะเวลาที่เด็กอยู่ในการเล่นที่สร้างสรรค์หรือหมกมุ่นอยู่ในงานอดิเรกที่เขาเล่น หรือขณะที่เขาเล่นกับผู้อื่นและเล่นกับตนเอง ทฤษฎีต่าง ๆ เหล่านี้ได้ให้ข้อคิดว่าการเล่นจะมีวัตถุประสงค์อยู่ภายใต้ตัวของมันเอง หากเด็กไม่ได้ตระหนักในสิ่งนี้ แต่ถ้าเมื่อใดเด็กเกิดตระหนักเรื่องนี้ขึ้น หรือผู้ใหญ่เห็นว่าการเล่นควรเป็นแบบที่ควรจะให้การฝึกอบรม เมื่อนั้นสาระสำคัญของการเล่นจะหมดไปทันที

2.4 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

Sutton-Smith (1972) แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ คือ การเลียนแบบ (Imitation) การสำรวจ (Exploration) การทดสอบ (Testing) และการสร้าง (Construction) แต่ละพฤติกรรมดังกล่าวนี้มีความซับซ้อนและความต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกาย และทางความคิด ซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน พฤติกรรมการเล่นจึงเป็นเครื่องชี้วุฒิภาวะทางร่างกาย สมรรถภาพ และสังคมของเด็กด้วย

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ (Perceived Unknown) ในการลอกเลียนแบบเด็กจะผสมผสานกลมกลืนหรือปรับปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้แล้ว ค้นเคยแล้ว

(Cognized Known) จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคยก่อนแล้วเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน

2. การสำรวจ (Exploration) ความสนใจ ความสงสัย และความกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยาะ 3-6 ปี และรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ หากผู้ใหญ่รู้จักสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธีแล้ว คุณสมบัติประจำวัยนี้ก็จะได้รับการพัฒนาและมีติดตัวเด็กไปเรื่อย ๆ ทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเล่นสำรวจ เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะชอบจับ จี๊ไชของเล่น กลิ้งมันไปมา ลองดม ลองดูดู ฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะของเล่นออกมาดู ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ของเสีย แต่เด็กก็จะเรียนรู้ว่าตนเองสามารถทำในสิ่งและสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดหรือเปลี่ยนแปลงได้ ความไวของประสาทรับความรู้สึกจะเกิดหรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ของการสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่นำเด็กไปสู่การค้นพบและการแก้ปัญหาสิ่งหรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบเด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร เช่น ถ้าเขาแทงไม้สั้แหลมมาตั้งเป็นรูปต่าง ๆ จะเป็นรูปอะไรได้บ้าง และจะตั้งได้สูงมาก ๆ ตามที่คิดที่ต้องการหรือไม่ เป็นต้น ก่อนการทดสอบเด็กจึงควรมีโอกาสที่จะได้เรียนรู้เกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่เล่นก่อน โดยการเล่นสำรวจและเล่นแบบเลียนแบบ

ในกรณีที่การทดสอบไม่ได้ผลตามที่คาดคิดไว้ ปัญหาที่ตามมาก็คือ การที่จะแก้ไขอย่างไรเกี่ยวกับวิธีการเล่น เช่น พิจารณาแก้ไขจังหวะและลักษณะของการวางแทงไม้ต่อ ๆ กัน ที่ทำให้มีการทรงตัวดี เมื่ออยู่ต่อ ๆ กันสูง ๆ หรือศึกษาใหม่เกี่ยวกับคุณสมบัติของของเล่นนั้น เช่น พิจารณาถึงรูปร่าง ขนาด ความหยาบ ความละเอียดของแทงไม้ที่ให้ผลดีต่อการทรงตัว เมื่อถูกนำมาตั้งเป็นรูปร่างต่าง ๆ ที่สูงมาก ๆ เป็นต้น ถ้าการทดสอบเป็นไปในรูปของการเล่นแล้ว ความเป็นไปได้ว่าจะสูงมาก ที่เด็กจะไม่ล้มเลิกการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และมีความอดทนสนใจเป็นพิเศษที่จะพยายามทำงานให้สำเร็จ ทั้งนี้เพราะในการเล่นของเด็กไม่ต้องแข่งกับใคร นอกจากกับตัวเขาเอง หรือถ้าจะแข่งกับผู้อื่นก็เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความล้มเหลวผิดพลาดที่เกิดขึ้นมิได้เป็นเครื่องแสดงว่า ตัวเขาไม่มีความสามารถเอาเสียเลย เพราะเขามีอิสระที่จะทดลอง ค้นคว้า สำรวจ และทดสอบใหม่ได้เสมอ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ ส่งเสริมพัฒนาการการรู้จักคิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุปจากปรากฏการณ์ที่เกิดจากการทดสอบ และผู้เล่นจะได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองด้วย

4. การสร้าง (Construction) การเล่นสร้าง หมายถึงการที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ เช่น การจัดทำของเล่น การสร้างสถานการณ์การเล่นโดยการสร้างเรื่อง และเล่นตามเรื่อง การวางกฎเกณฑ์การเล่นโดยกำหนดบทบาทของผู้เล่นใหม่ หรือเปลี่ยนแปลงจากของเดิม เป็นต้น การเล่นสร้างเริ่มต้นจากการที่เด็กสามารถแยกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกได้ว่าต่างหรือเหมือนกันอย่างไร โดยมีเหตุผลพอที่จะสรุปแยกแยะความแตกต่างและความเหมือนนั้นได้ (Differentiation Process) และโดยไม่รู้ตัวเด็กจะเริ่มใช้อารมณ์และความคิดเห็นนั้นของเขาออกมาเป็นการกระทำ ซึ่งตัวเด็กเองสามารถควบคุมได้ การเล่นสร้างนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นในรูปรวมใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ในด้านสร้างสรรค์ (Creative Imagination) เพื่อก่อให้เกิดเป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ ผู้เล่นหรือเด็กยังต้องใช้ความคิดความสามารถอื่น ๆ อีก เช่น การแปลความหมายของความคิดเห็นและความรู้สึกของตนออกมาในรูปของสัญลักษณ์ (Symbolic Representation) การสื่อความหมายของการเล่นให้ผู้อื่นเข้าใจโดยใช้ภาษาพูด (Verbal) และกิริยาท่าทาง สีหน้า (Non-Verbal)

Rubin (1977) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยา แห่งมหาวิทยาลัย Waterloo ประเทศแคนาดา ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างลำดับขั้นการเล่นทางสังคม (Social Play) ของ Parten และการเล่นเชิงสติปัญญา (Cognitive Play) ของ Smilansky โดยศึกษาตัวแปรความแตกต่างทางสถานภาพสังคมและเศรษฐกิจ อายุ และการศึกษาลักษณะการเล่นโดยทั่วไปทางด้านสังคมและสติปัญญา ในขณะที่เด็กทำกิจกรรม เด็กที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุสี่ขวบจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจต่ำและปานกลาง ผู้สังเกตเด็กขณะเล่นจะมีแบบสังเกต ดังรายการต่อไปนี้

เล่นคนเดียว : เล่นสัมผัส

เล่นสร้าง

เล่นละครสมมติ

เล่นขนาน : เล่นสัมผัส

เล่นสร้าง

เล่นละครสมมติ

เล่นร่วมกัน : เล่นสัมผัส

เล่นสร้าง

เล่นละครสมมติ

เล่นร่วมมือ : เล่นสัมผัส
เล่นสร้าง
เล่นละครสมมติ

ผู้เฝ้าดู

จากการสังเกตเด็กขณะเล่นโดยอิสระพบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจ และสังคมต่ำกว่า จะชอบเล่นสัมผัสและเล่นขนานมากกว่า จะไม่ค่อยเล่นแบบเล่นร่วมกัน หรือเล่นให้แบบความร่วมมือ และเล่นสร้างน้อยกว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมปานกลาง

ผลการสังเกตดังกล่าวข้างต้น พอสรุปได้ว่าเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำกว่า จะยังไม่พร้อมทางด้านวุฒิภาวะทั้งด้านสังคมและสติปัญญา เมื่อเทียบกับเด็กอีกกลุ่มหนึ่ง และผู้สังเกตก็ได้ค้นพบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำกว่า จะชอบเล่นแบบคนเดียว-เล่นสัมผัส เล่นขนาน-เล่นสัมผัสแต่จะไม่ค่อยเล่นร่วมกัน เล่นสร้าง และเล่นร่วมมือ-เล่นละครสมมติ ซึ่งจะต่างกับเด็กอีกกลุ่มหนึ่ง

นอกจากนี้ Rubin (1977) ก็ได้ค้นพบจากการศึกษาเปรียบเทียบเด็กอายุสี่ขวบและเด็กกลุ่มอายุหกขวบว่าเด็กกลุ่มอายุน้อยกว่ามีพฤติกรรมการเล่นคนเดียว เป็นผู้เฝ้าดูเป็นส่วนใหญ่ และจะเล่นแบบกลุ่มน้อยกว่าเด็กกลุ่มโต เด็กอายุหกขวบจะเล่นละครสมมติมากกว่ากลุ่มเด็กอายุน้อยกว่า แต่จะเล่นสัมผัสน้อยกว่า ข้อมูลที่ได้แสดงให้เห็นว่าเด็กเล็กกว่าแสดงรูปแบบการเล่นทางสังคมและทางสติปัญญาขั้นต่ำกว่า

อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าการเล่นคนเดียวจะเป็นพฤติกรรมทางด้านสังคมขั้นต่ำ แต่ก็ค้นพบว่า เด็กอายุมากที่เล่นคนเดียวจะมีวุฒิภาวะทางสติปัญญาสูง ดังนั้น การเล่นคนเดียวในบางครั้งอาจเป็นเพราะเด็กมีความตั้งใจจะหนีจากสิ่งอื่น หรือจากเพื่อน การเล่นคนเดียวจึงไม่ใช่เป็นเครื่องชี้วุฒิภาวะทางสังคมเสมอไป

Segal and Adcock (1986) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย อายุ 3 – 5 ขวบ ทั้งสองได้จำแนกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 5หมวด รายละเอียดแต่ละหมวดจะมีบางส่วนของที่สอดคล้องกับผลการศึกษานักการศึกษา ที่มีชื่อเสียงรุ่นเก่า เช่น Piaget Parten Smilansky ตลอดจนนักการศึกษารุ่นปัจจุบัน พฤติกรรมการเล่นจากการสังเกตของ Segal and Adcock (1986) มีดังต่อไปนี้คือ

1. การเล่นสนทนา (Conversational Play) เด็กเล็กมักจะมีคำถามแสดงถึงความสงสัย อยากรู้ อยากเห็นเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ดูเหมือนว่าคำถามเหล่านั้นจะไม่มีวันหมดสิ้น บางครั้งจะเป็นคำถามที่ดูตลกบางครั้งก็เป็นคำถามง่าย ๆ แต่บางครั้งผู้ใหญ่จำนวนมากก็จน

คำตอบเหมือนกัน คำถามที่เด็กชอบถามมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ การเกิด การตาย สถานที่อยู่ห่างไกลออกไป เช่น ท้องฟ้า ดาวอังคาร ดวงจันทร์ ปาแดงดิบ เป็นต้น อีกประการหนึ่งเด็กเล็กจะยังไม่มีความโน้มน้าวเกี่ยวกับเรื่องเวลา เพราะฉะนั้น คำถามที่ผู้ใหญ่จะต้องคอยตอบเด็กอยู่บ่อย ๆ อีกเรื่องหนึ่งก็วันและเวลา เด็กเล็กจะไม่เข้าใจถ้าหากพ่อแม่บอกเขาว่าจะมารับตอนสามโมงเย็น เด็กจะสงสัยว่าเมื่อไรพุงนี้จะมาถึง ในเมื่อตื่นเช้าขึ้นวันใหม่ก็จะกลายเป็นวันนี้ทุกครั้งไป อย่างไรก็ตามเด็กจะค่อย ๆ พัฒนามโนทัศน์เรื่องวันและเวลา เมื่อเขามีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น

2. การเล่นค้นหา (Discovery Play) ธรรมชาติของเด็กมักจะมีนิสัยอยากรู้อยากเห็นชอบสำรวจตรวจสอบเด็กปฐมวัยมีทักษะทางด้านร่างกายหลายอย่างที่ผู้ใหญ่สามารถช่วยพัฒนาได้ในขณะที่เด็กสนุกกับการพัฒนาทักษะทางกายนั้น แสดงให้เห็นถึงความพยายามของเด็กในการควบคุมร่างกายของตน กิจกรรมที่เด็กเล็กกระทำเป็นส่วนใหญ่นั้น ได้แก่ การปีน การกระโดด การเดิน และการวิ่ง ยิมนาสติกพื้นฐาน

นอกจากกิจกรรมดังกล่าวข้างต้นแล้ว เด็กเล็กมักจะเล่นเลียนแบบกีฬาที่เด็กโตหรือผู้ใหญ่เล่น เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล ปิงปอง ฯลฯ

เด็กเล็กมักจะชอบสำรวจ ตรวจสอบ คุณสมบัติของสสารต่าง ๆ รอบตัว อันได้แก่ ดิน ททราย น้ำ โคลน ฯลฯ นอกจากนี้จะเรียนรู้โดยการสัมผัสสสารเหล่านั้นแล้ว เด็กยังรู้จักการตรวจสอบด้วยวิธีการทางวิทยาศาสตร์อย่างเป็นระบบอีกด้วยเช่น การเทน้ำลงบนทรายแล้วสังเกตการเปลี่ยนแปลงของทรายตามจำนวนน้ำที่เพิ่มขึ้นหรือลดลง การปั้นดินโคลนให้เป็นรูปร่าง การใช้ภาชนะรูปทรงต่าง ๆ “ทำขนม” จากดินหรือทราย เป็นต้น

การใช้กรรไกรหรือมีดก็เป็นการศึกษาทักษะการควบคุมกล้ามเนื้อ และการตรวจสอบคุณสมบัติของกระดาษหรือวัสดุชนิดต่าง ๆ เด็กเล็กชอบสังเกตสัตว์ตั้งแต่สัตว์เล็ก ๆ เช่น คางคก กบ มด หนอน ผีเสื้อ ไปจนถึงสัตว์เลี้ยงและสัตว์ใช้งานขนาดใหญ่ เด็กจะสงสัยว่า สัตว์เหล่านั้นมีความเป็นอยู่อย่างไร กินอะไร มีพี่น้องพ่อแม่หรือเปล่า ในขณะที่ครูพาเด็กออกไปศึกษานอกสถานที่ แม้แต่ภายในบริเวณใกล้ ๆ โรงเรียน ธรรมชาติใกล้ตัวประเภทดอกไม้ ใบหญ้า ก็เป็นที่น่าสนใจสำหรับเด็ก ตัวอย่างเช่น สังเกตการเปลี่ยนแปลงของใบหญ้าไม่ยวบ เมื่อถูกกระทบกระเทือน สังเกตดอกต้อยติ่งเมื่อถูกน้ำ เป็นต้น

การเล่นบางอย่างสอนให้เด็กค้นพบความสัมพันธ์ของส่วนรวม ส่วนย่อย การนำสิ่งของมาสวมต่อกัน เช่น การเล่นประเภทบล็อกชนิดต่าง ๆ ภาพต่อ ฯลฯ

3. การเล่นสร้างสรรค์ (Creative Play) การวาดภาพและการเล่นก่อสร้างเป็นวิธีการหนึ่ง que เด็กได้แสดงออกทางจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ภาพขยุกขยิกที่เด็กเล็กวาดด้วยความเพิลิตเพิลินเป็นภาพที่มีความหมายสำหรับเด็ก มันอาจจะเป็นนก เป็นเต่า เป็นช้าง หรือเป็นพ่อแม่แล้วแต่จินตนาการของเด็กแต่ละคน ส่วนการเล่นบล็อกนั้นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้มิติเพิ่มขึ้นจาก

ภาพวาด นอกจากเด็กจะเรียนรู้เกี่ยวกับมิติสัมพันธ์แล้ว เด็กยังได้แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิด โดยผ่านภาพวาดและโครงสร้างของบล็อก นั่นก็คือ การพัฒนาจินตนาการให้กว้างไกลออกไป

การเล่นสมมุติและการเล่าเรื่องก็เป็นการเล่นชนิดสร้างสรรค์ การเล่นสมมุติเป็นการเล่นที่เด็กได้แสดงออกโดยการกระทำ (Action) เด็กมักชอบแสดงบทบาทของบุคคลในครอบครัว การแสดงบทบาทสมมุติทำให้ความฝันของเด็กเป็นจริง ช่วยทำให้เด็กรู้สึกมีอำนาจและรู้สึกปลอดภัย ส่วนการฟังนิทานนั้น ทำให้เด็กได้เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างภาษาพูดกับรูปภาพ เนื้อเรื่องของนิทานทำให้เด็กคล้อยตามไปกับอารมณ์ต่าง ๆ ในนิทานนั้น เช่น ความรู้สึกตื่นเต้น ภาคภูมิใจ เชื้อมั้น เป็นต้น นอกจากบทบาทของการเป็นผู้ฟังแล้ว บางครั้งเด็กปฐมวัยชอบที่จะแสดงบทบาทเป็นผู้เล่าเสียเอง ภาพที่พบเห็นอยู่บ่อย ๆ ในสถานที่ที่ครูอ่านหนังสือ หรือเล่าเรื่องจากหนังสือให้เด็กฟังเป็นประจำก็คือ เด็กคนใดคนหนึ่งแสดงท่าเป็นครูเปิดหนังสือไปที่ละหน้าพร้อมกับ “อ่าน” เรื่องราวให้เพื่อนฟัง ซึ่งอาจจะมีจำนวนหลายคน หรือบางครั้งอาจมีเพียงคนเดียว

โทรทัศน์ก็เป็นผู้เล่าเรื่องที่สำคัญในชีวิตปัจจุบัน แต่การฟังเรื่องราวจากโทรทัศน์ เด็กไม่สามารถหยุดเรื่องแล้วพูดในสิ่งที่ตนสนใจ ไม่สามารถข้ามเรื่องตอนที่ตนรู้สึกกลัวได้ ดังตัวอย่างเด็กบางคนที่ถูกไปปิดโทรทัศน์เพราะเข้าใจว่า การปิดโทรทัศน์เป็นการหยุดเรื่องนั้นไว้ได้ ผลการวิจัยกล่าวไว้ว่า การดูโทรทัศน์มีอิทธิพลต่อเจตคติของเด็ก การดูรายการที่มีความรุนแรงทำให้เด็กเล่นประเภทก้าวร้าว หรือมีเจตคติในด้านการยอมรับความรุนแรงว่าเป็นสิ่งที่ดี

4. การเล่นกับตัวอักษรและจำนวน (Playing with Letters and Numbers) กิจกรรมเสนอแนะให้เด็กรู้จักตัวอักษรและจำนวน ควรเป็นกิจกรรมการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินไม่เคร่งเครียด เด็กจะสนใจสัญลักษณ์ของผู้ใหญ่โดยธรรมชาติ การสอนให้เด็กสนุกสนานกับหนังสือจะมีผลดีกว่าการสอนให้เด็กอ่าน เด็กที่รู้จักชื่อพยัญชนะตั้งแต่อายุน้อย ไม่ได้เป็นเรื่องประกันว่าเด็กจะอ่านหนังสือได้เร็ว แต่เด็กที่ผู้ใหญ่อ่านหนังสือให้ฟังบ่อย ๆ จะมีทักษะการอ่านดีในระดับชั้นประถมศึกษา

เกมที่เด็กเล่นอาจเป็นเกมเล่นคำคล้องจอง บทกล่อมเด็ก บทร้อยกรองง่าย ๆ ตัวพยัญชนะไม้ พลาสติก หรือแม่เหล็ก กิจกรรมการเขียนที่อยู่ในรูปของการเล่นโดยธรรมชาติเป็นการสมมุติ และเป็นความพึงพอใจของเด็ก เช่น การลากเส้นขยุกขยิกเป็นชื่อของตนเอง การเขียนจดหมายหรือเขียนโน้ตถึงคนอื่น โดยไม่มีการแก้ตัวสะกดจากผู้ใหญ่

พฤติกรรมการเล่นนับในเด็กเล็กเริ่มด้วย การใช้ทักษะการจำและการท่องโดยไม่รู้ความหมายถึง แม้ว่าเด็กยังไม่พัฒนาสติปัญญาถึงขั้นเข้าใจมโนทัศน์ของจำนวน แต่กิจกรรมการนับที่ไม่เคร่งครัดกับความถูกต้องของลำดับที่ก็เป็นการเล่นที่เด็กสนใจและสนุก เด็กสนใจนับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เช่น นับนิ้วมือ นับนิ้วเท้า นับของเล่น ก้อนหิน ใบไม้ ตู๊กตา รถยนต์ ฯลฯ

5. เล่นกับเพื่อน (Playing with Friends) การมีเพื่อนเล่นเป็นความสำเร็จอย่างหนึ่งของเด็ก นักทฤษฎีบางคนกล่าวว่า การมีเพื่อนเป็นเครื่องบอกความมีพลังและความอ่อนแอของเด็ก โดยการเปรียบเทียบตัวเองกับเพื่อน ๆ บางคนก็กล่าวว่า การมีเพื่อนเล่นทำให้เด็กรู้จักปรับตัว การประนีประนอม และช่วยกันสร้างกฎในการเล่น

เพื่อนของเด็กเริ่มตั้งแต่ ตุ๊กตา ของเล่นรูปสัตว์ เพื่อนสมมุติที่ไม่มีตัวตน ไปจนถึงเพื่อนจริง ๆ เด็กปฐมวัยมักจะมีปัญหาในการคบเพื่อนจริง ๆ เพราะบางครั้งเพื่อนไม่ยอมเล่นด้วย ไม่ยอมแบ่งของเล่นหรือของกิน บางครั้งก็ขัดแย้งกัน เพื่อนในความหมายของเด็กปฐมวัยก็คือเพื่อนที่เล่นด้วยกัน เป็นเพื่อนที่เกิดขึ้นตามโอกาสมากกว่าเป็นการเลือก เช่น บ้านอยู่ใกล้กัน มาโรงเรียนด้วยกัน เพื่อนในช่วงปฐมวัยจะไม่แยกเพศ เชื้อชาติ อายุ เด็ก ๆ จะเล่นด้วยกันได้โดยไม่มีอุปสรรคในความแตกต่างดังกล่าว เด็กผู้ชายคนหนึ่งอาจเล่นกับเด็กอายุสามขวบ เป็นต้น

เด็กปฐมวัยตอนต้น มักจะแก้ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างเพื่อน อันเนื่องมาจากการแข่งขัน โดยการประนีประนอมและการต่อสู้ แต่ในปลายช่วงอายุวัยนี้คือ ประมาณอายุ 5-6 ขวบ เด็กจะเริ่มใช้ภาษาในการแก้ปัญหามากยิ่งขึ้น ถ้าหากเด็กใช้การต่อสู้ทางวาจาแทนการทำร้ายร่างกาย โอกาสที่จะกลับมาตีกันใหม่จะมีมาก ปัญหาร้ายแรงสำหรับเด็กที่เกิดขึ้นช่วงนี้ก็คือ การที่เพื่อนไม่ยอมเล่นด้วย เด็กจะรู้สึกโกรธและอิจฉา ถ้าเพื่อนที่เคยเล่นด้วยไปเล่นกับคนอื่นเสีย เพราะคำว่าเพื่อน หมายถึงการเล่นด้วยกัน การมีเพื่อนพร้อมกันสามคนในเวลาเดียวกันเป็นสิ่งที่เด็กยังไม่เข้าใจ

ถึงแม้ว่าจุดประสงค์ของการไปโรงเรียนคือ การไปเล่นกับเพื่อนแต่เด็กก็จะมีความพยายามที่จะหาเพื่อน และการได้รับการยอมรับในกลุ่ม ลักษณะการเล่นเป็นกลุ่มในเด็กเล็กมักจะอยู่ในรูปของการมีผู้นำคนหนึ่ง และคนที่เหลือเป็นผู้ตาม เด็กที่เป็นผู้นำมักจะแสดงบทบาทที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นที่น่านับถือ หรือมีอำนาจ เช่น เป็นแม่ หมอ ตำรวจ วีรบุรุษ หรือเป็นผู้ช่วยครู เด็กที่มีปัญหาไม่ได้รับการยอมรับจากกลุ่ม มักจะเป็นเด็กที่หวงของเล่น ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ หรือเด็กที่ขาดความมั่นคงทางจิตใจ ซึ่งมักจะร้องไห้หรือคร่ำครวญบ่อย ๆ

การเรียนกฎกติกาในกลุ่มเด็ก สามารถจะอยู่ในรูปแบบง่าย ๆ เช่น การบอกเพื่อนให้ทำตามอย่าง การปฏิบัติตามผู้นำ ส่วนเด็กสี่ห้าขวบมีการใช้กฎที่ซับซ้อนขึ้น อย่างไรก็ตาม การใช้กฎของเด็กปฐมวัยเป็นไปเพื่อให้การเล่นดำเนินไปด้วยดี ส่วนการใช้กฎในการแข่งขันเพื่อเลียนแบบเด็กโตนั้น เด็กปฐมวัยมักจะใช้กฎเพื่อให้ตัวเองชนะ

นอกจากนี้ Parten (1972) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคมออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. ไม่เล่น (Unoccupied Behavior) หมายถึง การนั่งเฉย ไม่เล่นกับใคร และไม่เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นชั่วระยะเวลาสั้น ๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจเด็กก็จะเล่น

กับร่างกายของตนเอง บางครั้งอาจมีการป็นขึ้นลงเก้าอี้ ยืนเฉย ๆ เดินตามเพื่อนหรือนั่งอยู่ที่ใดที่หนึ่ง แล้วมองไปรอบ ๆ บริเวณ

2. มองดูคนอื่นเล่น (Onlooker Behavior) หมายถึง การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูการเล่นของเด็กอื่น ในบางครั้งเด็กอาจจะพูดคุยซักถามหรือให้ข้อเสนอแนะแก่กลุ่มที่ตนเองมองดูอยู่ เด็กจะอยู่ในระยะที่ห่างพอที่จะพูดกับกลุ่มได้ เพื่อตนเองจะได้เห็นและได้ยินทุกอย่างที่เกิดขึ้นในกลุ่ม แต่จะไม่เข้าไปร่วมเล่นด้วย

3. เล่นคนเดียว (Solitary Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพังและเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว ซึ่งของเล่นนั้นแตกต่างจากเด็กคนอื่นซึ่งอยู่ใกล้กัน เด็กไม่พยายามเข้าใกล้ หรือพูดคุยกับเด็กอื่น ไม่สนใจการเล่นของเด็กอื่น และไม่ทำการเล่นของเด็กอื่น

4. เล่นใกล้ ๆ คนอื่น (Parallel Play) หมายถึง การที่เด็กต่างคนต่างเล่นอย่างอิสระ เด็กเล่นกับของเล่นที่เหมือนกับคนอื่นที่รอบ ๆ ข้างเล่นอยู่ เด็กเล่นตามความต้องการของตน ไม่พยายามแทรกแซง หรือเปลี่ยนแปลงการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ เด็กเล่นอยู่ข้าง ๆ เพื่อนมากกว่าที่จะเล่นด้วยกัน และไม่แสดงความสนใจในการเข้ามาหาหรือออกไปจากกลุ่มของเพื่อนที่อยู่รอบข้าง

5. เล่นร่วมกับเพื่อน (Associative Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นร่วมกับเพื่อน มีความสนใจสมาชิกของกลุ่ม มีการพูดคุยเรื่องเดียวกัน เล่นคล้ายกัน ในกลุ่มมีการขอยืมและให้ยืมของเล่น ไม่มีการบ่งหน้าที่หรือจัดกลุ่มเพื่อนให้บรรลุจุดประสงค์ของการเล่น เด็กเล่นตามความสนใจของตนเองเป็นหลัก

6. เล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Cooperative or Organized Supplementary Play) หมายถึง การที่เด็กในกลุ่มเพื่อน มีการสร้างกิจกรรมการเล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย มีการสมมุติบทบาท มีการสร้างสถานการณ์การเล่น มีการแข่งขันในเกมการเล่น และผู้นำกลุ่มหนึ่ง หรือสองคนที่จะขึ้นนำการเล่นของสมาชิกคนอื่น ๆ ในกลุ่ม

ส่วนพฤติกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางภาษา Garvey (1977) เห็นว่าการสื่อสารระหว่างกันเป็นสิ่งสำคัญในการเล่น และการสื่อสารเป็นสิ่งที่ซับซ้อนมาก ในขณะที่เด็กเล่นนั้น ถึงแม้จะเป็นการเล่นคนเดียว บางครั้งเด็กก็จะใช้ภาษาประกอบการเล่นของตน โดยการพูดสิ่งที่ตนกำลังกระทำอยู่ ภาษาจะเป็นสัญลักษณ์ที่เด็กใช้แทนความคิด หรือจินตนาการ Smilansky (1968) กล่าวว่า ภาษาที่ใช้ในการเล่นเชิงจินตนาการเพื่อแทนที่ความเป็นจริง มี 4 ประการ คือ

1. เพื่อเปลี่ยนบทบาทของตนเอง เช่น ฉันเป็นคนขับรถ
2. เพื่อเปลี่ยนธรรมชาติของสิ่งของ เช่น นี่คือนิ้วของฉัน (ใช้สิ่งอื่นแทน)
3. เพื่อทดแทนพฤติกรรม เช่น ไปหยุด
4. เพื่อบรรยายสถานการณ์ เช่น เรากำลังไปตามถนนแล้ว

นอกจากนี้ ภาษายังมีส่วนช่วยในการพัฒนาและช่วยให้การเล่นดำเนินต่อไป การสื่อสารด้วยวาจาช่วยช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ศัพท์ใหม่ เรียนรู้มนต์ศน์เกี่ยวกับสิ่งรอบตัวจากคำศัพท์ และประสบการณ์ของผู้ที่ตัวเองเล่นด้วย

Bruner (1973) กล่าวว่า เด็กจะเรียนรู้ภาษาได้อย่างรวดเร็วมากในกิจกรรมการเล่นที่สนุกสนาน ส่วนใหญ่แล้วเด็กจะใช้รูปแบบไวยากรณ์ที่ซับซ้อนครั้งแรกในสถานการณ์การเล่น

ภาษาจะพัฒนาภายในขอบเขตของพฤติกรรมการเล่น และการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ เมื่อเด็กมีวุฒิภาวะสูงขึ้น กิจกรรมการเล่นจะมีความสำคัญน้อยลง เด็กจะพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นโดยการใช้ภาษาเพียงอย่างเดียว

Garvey and Hogan (1973) ได้สังเกตการเล่นของเด็กเป็นคู่ ๆ พบว่าเด็กอายุสามปีจะสามารถสื่อสารกันระหว่างเล่น และช่วงระยะเวลาของการมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจะเพิ่มขึ้นตามระดับอายุ

Smilansky (1968) ค้นพบว่า การใช้ภาษา และความซับซ้อนของการใช้ภาษาเปลี่ยนไปตามระดับของการเล่น อายุของเด็ก และพื้นฐานทางเศรษฐกิจสังคมของผู้เล่น เขายังได้ศึกษาเปรียบเทียบเด็กที่ด้อยโอกาสและเด็กอยู่ในครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมในระดับกลางในประเทศอิสราเอล พบว่า เด็กที่อยู่ในครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมระดับกลางจะเล่นละครสมมุติมากกว่า พูดมากกว่า ใช้ประโยคยาวกว่า ใช้คำนาม คำคุณศัพท์ ในจำนวนที่มีเปอร์เซ็นต์สูงกว่า และใช้คำศัพท์ที่สูงกว่า

เด็กที่ใช้ภาษาในการเล่นชนิดอื่นเช่นกัน นอกเหนือจากการเล่นละครสมมุติแล้ว (Goodson and Greenfield, 1975) ค้นพบว่า เด็กจะพูดถึงสิ่งที่เขากำลังกระทำอยู่ระหว่างการเล่นสร้าง เช่น การกระทำ การนำสิ่งของมาต่อกัน หรือแยกออกจากกัน ยิ่งงานสร้างเพิ่มความซับซ้อนขึ้น ความซับซ้อนทางภาษาที่ใช้ติดต่อกันก็เพิ่มขึ้นด้วย

นอกจากเด็ก ๆ จะใช้ภาษาเพื่อช่วยเสริมการเล่นแล้ว เด็กยัง “เล่น” กับภาษาอีกด้วย เด็กจะเล่นกับเสียงและโครงสร้างทางภาษาศาสตร์ เด็กชอบโคลงกลอน ความฝัน สิ่งตลกขบขัน และบทละคร

Esposito (1980) สังเกตภาษาของเด็กอนุบาลและค้นพบว่า 13 เปอร์เซ็นต์ของภาษาที่ใช้จะเป็นการเล่นภาษา คือ จะเป็นการเล่นเสียงเสีย 90 เปอร์เซ็นต์ ที่เหลือเป็นการเล่นทางโครงสร้าง

Collier (1979) พบว่า เด็กที่ได้รับประสบการณ์ทางการเล่นภาษา จะทำให้เพิ่มความตระหนักในเรื่องความซับซ้อนทางภาษาศาสตร์ของประโยคมากยิ่งขึ้น

มีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กอนุบาลที่โรงเรียนพบว่า จากการศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็กอนุบาล ของคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2528) พฤติกรรมทางสังคม ทั้งนอกห้องเรียนและในห้องเรียนของเด็กอนุบาล ส่วนใหญ่เป็นการเล่นกับเพื่อน แสดงให้

เห็นว่าลักษณะการเล่นของเด็กนั้นจะมีอยู่ตลอดเวลา ทั้งที่บ้านและโรงเรียน แต่ส่วนที่แตกต่างกัน คือ วัสดุ อุปกรณ์ หรือเครื่องเล่น และการควบคุมดูแลของพ่อแม่ และครูในขณะที่เด็กเล่น การเล่นของเด็กอนุบาลในชุมชนเกษตรกรรมชนบทนั้นจะถูกปล่อยให้เล่นและเรียนรู้กับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจากงานวิจัยของ สุมน อมรวิวัฒน์ และคณะ (2532) ก็ได้ผลที่สอดคล้องนี้ โดยพบว่าเด็กมีอิสรภาพในการเล่น แบบนี้ผู้วิจัยเสนอว่าเป็นปัจจัยที่ส่งเสริมให้เด็กได้รู้จักฝึกกับแก้ปัญหาและตัดสินใจด้วยตนเอง เมื่อเด็กมาโรงเรียน พันธณี เจริญสุข (2528) ได้พบว่า เครื่องเล่นที่ชั้นเรียนของเด็กอนุบาล ได้แก่ ชุดเครื่องครัว มุมดนตรี มุมหนังสือ มุมศิลปะ และเศษวัสดุต่าง ๆ เครื่องเล่นเหล่านี้ช่วยให้เด็กได้รับความสนุกเพลิดเพลิน รวมทั้งช่วยเสริมการเล่นรวมกันและปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม (เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) พร้อมกันนี้ เมื่อเด็กอยู่ที่โรงเรียนเด็กย่อมได้รับการดูแลควบคุมและแนะนำให้เด็กได้รู้จักเครื่องเล่นต่าง ๆ

2.5 ประเภทของการเล่น

Kolumbus (1979 อ้างอิงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2542) ได้แบ่งชนิดการเล่นออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การเล่นอย่างอิสระ (Free Play) และการเล่นสมมติ (Dramatic Play)

1. การเล่นอย่างอิสระ (Free Play)

การเล่นอิสระเป็นช่วงเวลาที่เด็กจะได้มีโอกาส เล่นทั้งภายในและภายนอกห้องเรียน ซึ่งเด็กควรมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเป็นกลุ่ม ครูควรจัดอุปกรณ์และกิจกรรมต่าง ๆ ให้เด็กได้เลือกเล่นตามที่เขาสนใจ พอใจ และควรได้รับอิสรภาพในการเลือกกิจกรรม หรือเปลี่ยนกิจกรรมได้โดยไม่ต้องขออนุญาตจากครู

กิจกรรมการเล่นที่ครูควรจัดขึ้นอาจเป็นมุมต่าง ๆ เช่น มุมบ้าน มุมอิฐบล็อก กิจกรรมทางศิลปะต่าง ๆ มุมสำหรับเล่นเกม เครื่องเล่นสนามต่าง ๆ ครูควรหาเวลาส่งเสริมให้เด็กสนใจกิจกรรมที่จัดขึ้น โดยเลือกเวลาที่เด็กอยู่รวมกัน เช่น ในช่วงสนทนาตอนเช้า โดยครูอาจเสนอแนะว่าเด็กควรจะทำอะไรบ้างในช่วงเวลาที่เด็กอยู่รวมกัน เช่น ในช่วงสนทนาตอนเช้า โดยครูอาจเสนอแนะว่าเด็กควรทำอะไรบ้างในช่วงที่เด็กจะเล่นอย่างอิสระ ครูควรแนะนำขอบเขตในการเล่นว่ามีแค่ไหน เช่น สิ่งที่เล่นจะเล่นได้กี่คน เมื่อเล่นเสร็จแล้วควรช่วยกันเก็บของ เช็ดโต๊ะให้สะอาด เพื่อให้คนอื่นได้มาเล่นบ้าง ช่วงเวลาที่เด็กเล่น เป็นเวลาที่ซุกมุนและยุ่งเหยิง แต่ครูควรมองดูรอบ ๆ ห้อง เพื่อให้ทุกอย่างเรียบร้อย เป็นระเบียบ และเด็กทุกคนทำงานด้วยความสบายใจ ครูควรดูว่าอุปกรณ์ขาดเหลืออะไรบ้าง

2. การเล่นสมมติ (Dramatic Play) หรือการเล่นสมมุติบทบาททางสังคม (Social Dramatic Play) โดยเด็กจะเล่นสมมุติเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่งที่เขารู้จัก เช่น พ่อแม่ หมอ คนไข้

ฯลฯ การเล่นเกมจะเป็นการสร้างประสบการณ์เพื่อให้เด็กเข้าใจบทบาทต่าง ๆ ของผู้ใหญ่ในสังคมซึ่งเขาจะต้องเติบโตขึ้น การเล่นเกมไม่ใช่การแสดงบนเวที แต่การเล่นเกมมีโอกาสจะเกิดขึ้นได้เองทุกแห่งทุกเวลา เมื่อเด็กอยากเล่น ไม่ว่าจะเวลาที่เด็กเล่นอยู่ที่มุมบ้าน มุมบล็อก มุมหม้อ ทั้งขณะที่เด็กอยู่ตามลำพังหรืออยู่กับเพื่อน ทั้งขณะอยู่ในห้องเรียนหรือนอกห้องที่โรงเรียน ที่บ้านหรือที่ไหน ๆ ในการเล่นเกมเด็กควรมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี เมื่อเด็กเล่นเกมเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. โครงสร้างของสังคม
2. ได้มีโอกาสระบายอารมณ์
3. ปรับตัวให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม
4. เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและใช้จินตนาการ

Phoomex (อ้างอิงใน เยาวพา เดชะคุปย์, 2542) กล่าวว่าจากการเล่นเกม เด็กจะแสวงหาความหมายของชีวิต เมื่อเด็กเล่นเกมเป็นบุคคลนั้นบุคคลนี้ เด็กจะสามารถเข้าใจตนเอง เข้าใจผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมดีขึ้น การเล่นเกมจะเริ่มเมื่อเด็กอายุ 2 ปี และดำเนินการเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็กตลอดช่วงก่อนวัยเรียน นอกจากนี้การเล่นแบบสมมุติเป็นสาเหตุสำคัญของการพัฒนาความสามารถต่าง ๆ มีการเกิดความคิดสร้างสรรค์ลำดับขั้นของความทรงจำ การร่วมมือกันในกลุ่ม ความเข้าใจในคำศัพท์ต่าง ๆ ความคิดในด้านความสัมพันธ์ ทักษะเกี่ยวกับความรู้สึกและทักษะทางสติปัญญาที่จะได้จากสิ่งที่เหมาะสม

การเล่นแบบสมมุติยังเป็นเรื่องที่น่าสนใจเพราะเป็นความสามารถที่พัฒนาจากภายในตัวเด็กเช่นเดียวกับภาษา เด็กทุกวัฒนธรรมมีการเล่นเกมสมมุติโดยที่ไม่ได้รับการสอนอย่างเป็นทางการ

การเล่นแบบสมมุติยังมีความเกี่ยวข้องกับความสามารถอื่น ๆ อีกหลายอย่าง เช่น ความสามารถในการอุปมาอุปมัย (Metaphore) ความสามารถในการใช้จินตนาการ (Imagination) และการมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) ซึ่งสามารถกล่าวอีกนัยว่าความสามารถในการอุปมาอุปมัยและการสมมุติอาจเป็นต้นกำเนิดของความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ ในการเล่นเกมสมมุติเด็กอาจจะสมมุติตนเป็นอีกคนหนึ่งและเพื่อนอีกคนหนึ่ง และความสามารถทำให้นักคิดที่สมมุติขึ้นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้รู้จักแบ่งแยกตนออกจากผู้อื่น ทำความเข้าใจผู้อื่น (เพ็ญพิไล ฤทธิคุณานนท์, 2536)

นอกจากนี้ ทรรศนา นิลวิเชียร (2535) ได้กล่าวว่า การเล่นแบบสมมุติเป็นการเล่นที่เด็กได้แสดงออกเป็นการลอกเลียนแบบพฤติกรรมหรือคำพูดผู้อื่น มีการใช้ท่าทาง คำพูดแทนสิ่งของกิริยาหรือสถานการณ์ในขณะที่เด็กเล่นเกมสมมุติ เขาจะเรียนรู้ถึงความสามารถของร่างกาย เรียนรู้การควบคุมอารมณ์ ขณะที่แสดงความโกรธ ความเศร้าหรือความกังวล เด็กเรียนรู้การแยกความฝัน

ออกจากความจริง ขณะที่เด็กแสดงบทบาทในครอบครัวในสังคม เด็กจะเรียนรู้ความจำเป็น ความต้องการและความคิดของผู้อื่น

ในการเล่นแบบสมมุติจะมีการจัดสถานที่และเครื่องใช้ต่าง ๆ ให้กับเด็ก เช่น เสื้อผ้า โต๊ะเก้าอี้ ของเล่นประเภทเครื่องครัว และเครื่องใช้ในบ้านสำหรับจัดเป็นเด็กเล่นละครเกี่ยวกับชีวิตในครอบครัว ครูอาจช่วยเด็กแต่งตัว จัดฉาก ช่วยกำหนดหน้าที่และบทบาทให้แก่เด็กแต่ละคน อาจจะมีเลือกนิทานที่เด็กชอบให้เด็กเล่นในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ในร้านตัดผม ร้านอาหาร ร้านขายของที่ทำงาน ร้านหมอ หรือในสวนสัตว์ เป็นต้น เด็กจะได้แสดงบทบาทและใช้คำพูดตามความเข้าใจและตามจินตนาการของเขาเอง

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญของการเรียนของเด็กก่อนวัยเรียน ซึ่งทำได้โดยการให้เด็กทำงานศิลปะต่าง ๆ การแสดงออกทางดนตรี ละคร การเล่นสมมุติตามมุม โดยสมมุติเป็นมุมบ้าน มุมพยาบาล ฯลฯ โดยควรส่งเสริมให้เด็กสามารถหยิบอุปกรณ์ต่าง ๆ มาใช้ได้อย่างสะดวกตามความพอใจและจัดหาวัสดุอุปกรณ์ที่จะหาได้เตรียมไว้ ซึ่งวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องหาซื้อมาด้วยราคาแพง อาจเป็นเศษวัสดุที่ไม่ใช้แล้ว เช่น ฝากล่อง จุกน้ำหวาน เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อให้เด็กได้ใช้วัสดุเหล่านั้นสร้างสรรค์สิ่งที่ตนต้องการ จุดประสงค์ที่สำคัญคือ ให้โอกาสเด็กทำงานตามที่ตนพอใจเปิดโอกาสให้เด็กคิดสร้างสรรค์ผลงานของตนเองออกมา

2.1 ความสำคัญของการเล่นสมมุติ

การเล่นสมมุติ (Myhre, 1993) เป็นทางออกที่สำคัญของเด็กเล็กตลอดจนถึงเด็กวัยก่อนเรียน ในขณะที่เด็กใช้เวลาในการสมมติ เด็กจะให้ความสำคัญในการฝึกฝน การเรียนรู้ในการเป็นมิตรกับคนอื่น การแบ่งปัน และการเปลี่ยนเครื่องใช้ในการแสดงละคร (Props) และบทบาท ระหว่างการเล่น การเล่นเกิดขึ้นโดยความสมัครใจ เด็กจะต้องเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ซึ่งพวกเขาจะต้องแก้ปัญหาเอง เด็กสามารถเรียนรู้การควบคุมและการเปลี่ยนความรู้สึกและพัฒนาความรู้สึกต่อผู้อื่น ตลอดจนการรับความช่วยเหลือและการสนับสนุนในการเล่นจากครู

เด็กที่ได้รับบทบาทหลายแบบ พวกเขาสามารถตัดสินใจเกี่ยวกับกระทำและความคิดของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งจะเพิ่มพูนความรู้ความสามารถทางสติปัญญา เด็กจะรู้จักโลกโดยผ่านการเล่นแบบสมมุติและการได้ใช้อุปกรณ์ประกอบในการแสดงละคร และเล่นออกมาจากความคิดของเขา ซึ่งพวกเขาก็จะได้รับประสบการณ์จากสิ่งเหล่านั้นด้วย

Smilansky (1968) ยังได้แสดงให้เห็นว่าการเล่นแบบสมมุติ สามารถที่จะเพิ่มระดับปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียน นอกจากนี้การเล่นแบบสมมุติ ยังช่วยให้เด็กได้รู้จักคิดสร้างสรรค์แก้ปัญหา ตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกฝนด้วย

นอกจากนี้ทักษะในการอ่านออกเขียนได้จะส่งเสริมให้เด็กได้มีการติดต่อกับคนอื่น และการเล่นการใช้สัญลักษณ์และป้ายต่าง ๆ นั้นจำเป็นในการอธิบายการเล่นแบบสมมุติได้ เพราะการเล่นแบบสมมุติจะไม่คำตอบที่ถูกต้องหรือผิด ซึ่งจะเป็นโอกาสที่เด็กจะประสบความสำเร็จ และมีความรู้สึกที่ดีเกี่ยวกับความสามารถของเขา เขาจะเริ่มรู้จักตนเอง ควบคุมตนเอง ตลอดจนความรับผิดชอบเมื่อเลิกเล่น และการเก็บของเข้าที่ นอกจากนี้ในขณะในการเล่นแบบสมมุติก็จะมีข้อจำกัดเรื่องเพศด้วย เช่น เด็กผู้ชายสามารถปรุงอาหาร ในขณะที่เด็กผู้หญิงเป็นคนช่อมารถได้

การเล่นแบบสมมุติมีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ซึ่งสรุปได้ดังนี้

1. พัฒนาการทางสังคม

- ความร่วมมือของเด็กกับคนอื่น และการยอมรับจากกลุ่ม
- บทบาททางสังคมของเด็ก
- การเห็นค่านิยมที่เหมาะสมของสังคม เช่น ความเอื้อเฟื้อ ฯลฯ

2. พัฒนาการทางสติปัญญา

- ความคิดในเรื่องต่าง ๆ เช่น การทำงาน การเล่น ฯลฯ
- บทบาทของสมาชิกในครอบครัวและคนอื่น
- การแก้ปัญหา
- การวางแผนงาน

3. พัฒนาการทางภาษา

- การดำเนินการในการสนทนา
- การพูดในบุคลิกที่แตกต่างออกไป เช่น ในบทบาทของพ่อแม่
- ความหมายของการใช้คำศัพท์

4. พัฒนาการทางอารมณ์

- การมองตัวเอง (Self-Concept) ในทางบวก
- การแสดงความรู้สึกในทางที่เหมาะสม
- การจัดการกับข้อขัดแย้งต่าง ๆ

5. พัฒนาการทางด้านร่างกาย

- มีความคล่องแคล่วในการใช้ทักษะเคลื่อนไหว (Motor Skill)

6. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

- ความคิดเอนกนัย
- ความคิดใหม่ในด้านต่าง ๆ
- สถานการณ์แปลก ๆ ที่เป็นปัญหา

การเล่นแบบสมมติ คือ ความหมายของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และเป็นจินตนาการของเด็ก คนมีสัญชาติญาณในการปฏิบัติในทางที่เป็นจริง เด็กไม่จำเป็นต้องเขียน แนวทางหรือแบบแผนโครงสร้างพฤติกรรมตามอย่างที่เคยเป็นมา ทุกสิ่งที่เด็ก ๆ ทำคือ ความสนใจต่อสิ่งรอบตัว และความเป็นอิสระของประสบการณ์และเกิดจากตัวเด็กเอง (Mayesky และคณะ, 1985) และยังช่วยให้เด็กเห็นสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองของคนอื่น และช่วยให้เขาเข้าใจว่าทำไมคนแสดงอย่างนั้น (Rosalie และคณะ, 1980)

2.2 พัฒนาการของทักษะการเล่นแบบสมมติ

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์ (2536) ได้กล่าวถึง พัฒนาการของทักษะการเล่นแบบสมมติว่า ได้รับการศึกษาจาก Piaget และนักวิจัยรุ่นต่อ ๆ มา สรุปได้ว่า พัฒนาการนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการแบ่งชั้นและการประสานกันของความสามารถต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การแยกออกจากสภาพปกติ (Decontextualization) การเล่นแบบสมมติประกอบด้วย การแยกพฤติกรรมและวัตถุออกจากสภาพปกติที่เราคุ้นเคยในชีวิตจริงให้มาอยู่ในสภาพของการเล่น ในขั้นแรกเริ่มเราอาจจะแยกไม่ออกระหว่างการกระทำจริงและการสมมติแต่ต่อมาเราจะเห็นได้ชัดเจนว่า เด็กรู้ว่าตนกำลังเล่นแบบสมมติอยู่ เช่น เด็กจะยิ้ม หรือพูดออกมาดัง ๆ ว่า “หนูกำลังเล่นเป็นหมอ” นอกจากนั้นเด็กยังสามารถก้าวกลับไปกลับมาระหว่างการเล่นแบบสมมติและความจริง

2. การทดแทนวัตถุด้วยสิ่งอื่น (Object substitution) เด็กที่เล่นสมมติจะเลิกพึ่งพาวัตถุที่เป็นจริงมากขึ้นตามอายุ ในขั้นแรกเด็กจะสมมติว่ากำลังป้อนตัวเอง เมื่อได้ช้อนจริง ๆ หรือใช้บางสิ่งบางอย่างที่มีลักษณะคล้ายช้อน เด็กจะใช้วัตถุอะไรก็ได้ที่เขาสามารถนำมาที่ปากได้เช่น แท่งไม้เล็กแต่ก็ยังต้องการสิ่งที่สามารถจับต้องได้ ส่วนเด็กในพัฒนาการขั้นที่สูงกว่า (อายุประมาณ 3ปี) ไม่ต้องใช้วัตถุเลย เขาเพียงแต่ทำท่ากินเท่านั้น

3. การทดแทนด้วยตนเองและผู้อื่น (Self-Other Substitution) ในระยะแรกตัวเด็กจะเป็นทั้งผู้กระทำและถูกกระทำอาการสมมติ เช่น ทำท่ารับประทานอาหารหรืออาบน้ำให้ตนเอง ในระยะต่อมาเด็กจะใช้วัตถุและบุคคลอื่นในการเล่นด้วย โดยให้วัตถุหรือบุคคลนั้นเป็นผู้รับการกระทำ และต่อมาก็จะเป็นกระทำด้วย

4. การเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Symbol Socialization) การเล่นสมมติจะมีลักษณะที่เป็นการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นใน 2 ลักษณะคือ ประการแรก การกระทำและวัตถุที่ใช้ในการเล่นมักจะมีลักษณะตามมาตรฐานหรือตามความนิยมของสังคมเช่น ทารกต้องดื่มนมจากขวด ผู้ใหญ่ต้องดื่มน้ำจากถ้วย พูดโทรศัพท์ หุงอาหาร เป็นต้น ประการที่สอง การเล่นสมมติที่

เล่นคนเดียวจะเปลี่ยนมาเป็นการเล่นละครสังคม ในระยะแรกละครนั้นอาจจะสั้นและเล่นไม่จบ แต่เด็กอายุ 2 ปีจะเริ่มเล่นละครสังคมและเรื่องที่เด็กเล็กจะเล่นจะมีความซับซ้อน ต่อเนื่องและเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากขึ้น เมื่อเด็กมีอายุ 5 ปี

2.3 ลักษณะของการเล่นแบบสมมติ

จกกล นันทพล (2523) กล่าวถึงทฤษฎีของ Cowan and McCune Nicolish ว่าการเล่นแบบสมมติเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. การกระทำกิจกรรมที่คุ้นเคย หรือกิจกรรมที่กระทำเสมอ ๆ ในชีวิตประจำวันโดยปราศจากวัตถุประสงค์ที่จำเป็นต้องใช้ในการกระทำกิจกรรมนั้น เช่น การแสดง ท่าทางตักอาหาร เข้าเข้าปากตนเองโดยไม่มีจานและช้อน
2. การกระทำกิจกรรมซึ่งไม่อาจจะไม่ให้เกิดผลตามที่ควรจะเป็นไปตามปกติ เช่น การเล่นสมมติทำท่าเอากระเป๋าล้างแขน โบกมืออำลา แต่กลับไม่ออกไปจากบ้าน
3. การปฏิบัติต่อวัตถุที่ไม่มีชีวิตจิตใจราวกับว่าเป็นสิ่งมีชีวิต เช่น การป้อนอาหารให้ตุ๊กตา
4. การใช้วัตถุอย่างหนึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนวัตถุอย่างอื่น เช่น การสมมติว่าไม้ที่ลอยอยู่ในน้ำเป็นเรือ
5. การกระทำกิจกรรมที่มักจะถูกกระทำเป็นปกติ โดยบุคคลอื่น ๆ เช่นการเล่นเป็นครูกับนักเรียน

Smilansky (1968) ได้แบ่งลักษณะสำคัญของการเล่นแบบสมมติออกเป็น 6 ลักษณะคือ

1. มีการลอกเลียนบทบาทที่จะเล่น
2. มีการทำให้วัตถุนั้นเหมือนของจริง
3. มีการทำให้การกระทำและสถานการณ์เหมือนของจริง
4. มีการทำพฤติกรรมนั้นจริง
5. มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน
6. มีการใช้การสื่อสารโดยคำพูด

เกษรา กำภูมิประเสริฐ (2529) ได้ศึกษาถึงผลของการเล่นแบบสมมติที่มีต่อมโนทัศน์ทางการอนุรักษ์ด้านความยาว ด้านมวลสาร และด้านปริมาณของของเหลว กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอนุบาลทั้งหญิงและชาย จำนวน 40 คน โดยแบ่งกลุ่มทดลองได้รับการฝึกการเล่นแบบสมมติ และในกลุ่มควบคุมได้รับการเล่นต่อภาพ การเล่นแผนรูป การเล่นวาดภาพระบายสี การเล่นพับกระดาษ และการเล่นต่อบล็อก ผลการวิจัยปรากฏว่า มโนทัศน์ทางการอนุรักษ์ของกลุ่มทดลอง

ภายหลังจากการเล่นสมมุติดีขึ้นกว่าก่อนการเล่นแบบสมมุติ และภายหลังจากการเล่นแบบสมมุติกลุ่มทดลองมีมีโนทัศน์ทางการอนุรักษ์ที่ดีกว่ากลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึกฝนให้เล่นแบบสมมุติ

จังกล นันพล (2535) ได้ศึกษาการสังเกตพฤติกรรมกรรมการช่วยเหลือจากการเล่นแบบสมมุติในศูนย์บ้านของเด็กก่อนวัยเรียน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบบันทึกพฤติกรรมกรรมการช่วยเหลือของเด็กวัยก่อนเรียน ซึ่งปรับปรุงจากแบบบันทึกพฤติกรรมของ Bar-Tal และคณะ ผลการวิจัยพบว่า ลักษณะของการแสดงพฤติกรรมกรรมการช่วยเหลือของเด็กก่อนวัยเรียนที่เกิดจากการริเริ่มของเด็กเอง จากการถูกขอร้องจากคนอื่น ๆ โดยวิธีการแบ่งปันสิ่งของให้แก่เพื่อน การช่วยเหลือเพื่อนและการปลอบใจเพื่อน เรียงตามลำดับ และการแสดงพฤติกรรมกรรมการช่วยเหลือของเด็กเฉลี่ย 2 ครั้งต่อ 1 คน ซึ่งเกิดจากการริเริ่มของเด็กเอง 1 ครั้ง และจากการขอร้องจากคนอื่น 1 ครั้ง

ขจิตพรพรณ ทองคำ (2536) ได้ศึกษา การเล่นบทบาทสมมุติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลายยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย พบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมุติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่น และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นบทบาทสมมุติตามปกติมีความสามารถในการคลายยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

Burns และ Brained (1979) เรื่องผลของการเล่นแบบสมมุติที่มีต่อทฤษฎีด้านความรู้ด้านสติปัญญา และด้านอารมณ์ของเด็ก โดยแบ่งการศึกษาวิจัยเป็นการทดลองหลัก (Main Experiment) และการศึกษาติดตาม (Follow-up Study) การทดลองหลัก มีรูปแบบเป็นการทดสอบก่อน (Pretest) การฝึกเล่น (Training) และการทดสอบหลัง (Posttest) ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กชาว Cannadial จำนวน 51 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 10 เดือน โดยกลุ่มตัวอย่างแบ่งเป็น 3 กลุ่ม กลุ่มละ 17 คน กลุ่มที่ 1 ได้รับการฝึกการเล่นแบบสร้างสรรค์ กลุ่มที่ 2 ได้รับการฝึกการเล่นแบบสมมุติ และแบบกลุ่มที่ 3 ไม่ได้รับการเล่นอะไรเลย ผลการทดสอบปรากฏว่า การฝึกการเล่นทั้งสองแบบ คือการเล่นแบบสร้างสรรค์และการเล่นแบบสมมุติ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นอย่างสังเขป ทั้งในด้านการรับรู้ ด้านสติปัญญาและด้านอารมณ์

ส่วนการศึกษาติดตามได้กระทำขึ้นภายหลังจากการทดลอง เพื่อศึกษาความเชื่อถือได้ (Reliability) ของการทดสอบในทฤษฎีด้านความรู้ สติปัญญา และอารมณ์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาติดตามนี้ เป็นเด็กเมืองออนตาริโอ จำนวน 48 คน อายุเฉลี่ย 4 ปี 8 เดือน ผลปรากฏว่าความเชื่อถือได้ของเครื่องมือที่ใช้ในการทดลองหลักอยู่ในระดับสูง

Dansky (1980) ได้ศึกษาโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 ประเภทคือ ประเภทแรก เป็นเด็กที่มีการเล่นแบบสมมุติ (Players) ได้แก่ เด็กที่ใช้เวลาของการเล่นอิสระอย่างน้อยที่สุด 28% มาเล่นแบบสมมุติ ส่วนประเภทที่สอง เป็นเด็กที่ไม่มีการเล่นแบบสมมุติ (Nonplayers) ได้แก่ เด็กที่ใช้

เวลาของการเล่นอิสระเพียง 5% หรือน้อยกว่ามาเล่นบทบาทสมมติ เมื่อนำเด็กทั้งสองกลุ่มมาทำการทดสอบ พบว่าเด็กกลุ่มที่มีการเล่นแบบสมมติ ใช้ชุดวัตถุที่ผู้ดำเนินการทดลองให้ไปในทางที่สร้างสรรค์มากกว่าเด็กที่ไม่มีการเล่นแบบสมมติ ยิ่งไปกว่านั้นในเวลาต่อมา เมื่อผู้ดำเนินการทดลองให้เด็กเสนอวิธีใช้ชุดของวัตถุของเล่นที่ผู้ดำเนินการทดลองแจกให้หลาย ๆ แบบ เด็กที่มีการเล่นแบบสมมติสามารถกระทำได้ดีกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 1.0

2.6 การเล่นของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ

2.6.1 การเล่นของเด็กอายุ 3 – 4 ปี

เด็กวัยนี้เริ่มมีความสนใจด้านสังคม ชอบเล่น และอยู่ใกล้กับเด็กอื่น ๆ ชอบเล่นกลางแจ้ง ชอบค้นคว้า อยากรู้อยากเห็น เริ่มมีความคิดคำนึง ชอบเล่นเลียนเสียงสิ่งต่าง ๆ เช่น เสียงรถยนต์ รถไฟ ชอบเล่นสมมติ เช่น เป็นพ่อแม่ เป็นหมอ และเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ เช่น ชักวีด ทำกับข้าว การเล่นแบบนี้เด็กจะได้ประสบการณ์จากการเลียนแบบ และการกระทำของผู้ใหญ่ หรือจากสิ่งที่ได้พบเห็นทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เพราะเด็กได้แสดงออกแลกเปลี่ยน ความคิดระหว่างเพื่อน ๆ อย่างเต็มที่ เด็กวัยนี้ชอบทดลองกับสิ่งของ เช่น เลื่อนไกลไปอย่างสนุกสนาน ชอบเคลื่อนไหวสามารถบังคับการเคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เดิน วิ่งได้ดีขึ้น ชอบห้อยโหนไต่ราวเตี้ย ๆ ได้ตามลำพัง เด็กวัยนี้เริ่มเล่นสิ่งก่อสร้างที่มีความซับซ้อนมากขึ้นตามอายุ และเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการ เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนทั้งเชิงบวกและเชิงลบไปอัตราที่สูงใกล้เคียงกัน เด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นแบบคู่ขนานและเล่นแบบคนเดียวเป็นส่วนใหญ่ เริ่มเล่นตามกันเป็นกลุ่มบ้าง เด็กอยู่ในวัยของการเรียนรู้บทบาทของผู้นำและผู้ตาม ด้านการสื่อสารเด็กวัยนี้สามารถเล่าเรื่องราวที่ตนประสบมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ประมาณ 50%

2.6.2 การเล่นของเด็กอายุ 4 – 5 ปี

ในวัยนี้เด็กจะชอบเล่นกับเพื่อนอายุเท่า ๆ กันชอบเล่นรวมกลุ่มเล็ก ๆ มากกว่ากลุ่มใหญ่ เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในเชิงบวกมากขึ้น มีการพูดคุยโต้ตอบสนทนาที่ยาวขึ้น และสามารถพูดคุยเล่าเรื่องราวที่ตนสนใจได้ เด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นตามกันเป็นกลุ่มเป็นส่วนใหญ่ มีการเล่นแบบคู่ขนาน การเล่นดนตรีและการร่วมมือบ้าง ชอบเลือกกิจกรรมและเตรียมเครื่องเล่นของตนเอง เด็กในวัยนี้ชอบเล่นบ้านสมมติที่มีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของผู้ใหญ่หลายอาชีพ เช่น พ่อแม่ หมอ พยาบาล ฯลฯ ซึ่งเครื่องมือประกอบการเล่นสมมตินั้น ทำให้จินตนาการของเด็ก

ใกล้เคียงกับความเป็นจริงยิ่งขึ้น เด็กวัยนี้มีอารมณ์ขัน หัวเราะง่าย และสามารถมีสมาธิอยู่กับสิ่งที่ตนเองสนใจได้

2.6.3 การเล่นเกมของเด็กอายุ 5 – 6 ปี

เด็กวัยนี้ชอบเล่นและทำงานเป็นกลุ่มใหญ่ เด็กพยายามเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกัน พยายามแก้ปัญหาด้วยตนเอง เด็กมีปฏิสัมพันธ์ในเชิงบวก ได้รับความต้องการและอารมณ์ของผู้อื่น มีความรู้สึกไม่อยากถูกทอดทิ้ง เด็กแสดงพฤติกรรมความร่วมมือกับเพื่อนเป็นส่วนใหญ่ และมีการเล่นตามกันเป็นกลุ่มบ้าง เด็กจะเริ่มเล่นภาษา สะท้อนพัฒนาการทางด้านภาษาเพิ่มขึ้น และมีการเล่นเกมที่มีการตั้งกฎกติกาในการเล่นเป็นกลุ่ม เรียนรู้การระวังรักษาอุปกรณ์ ดังนั้นจึงต้องจัดอุปกรณ์ให้เด็กเล่นอย่างอิสระเพื่อเสริมสร้างนิสัยที่ดี การเล่นเกมดีจะให้เด็กวัยนี้ได้เรียนรู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างบ้าน ร้านค้า และอื่น ๆ บางครั้งจะเล่นนั่งพูดคนเดียว ตั้งคำถาม และหาคำตอบเอง การได้เล่นจะทำให้ขยายความสนใจและประสบการณ์ให้กว้างขวางออกไป และมีความรับผิดชอบมากขึ้น และเด็กวัยนี้สามารถมีสมาธิอยู่กับสิ่งที่ตนเองสนใจได้เป็นระยะเวลาสั้น

2.7 ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเล่น

2.7.1 ลักษณะของเด็ก

เด็กแต่ละคนย่อมมีลักษณะที่แตกต่างกันในหลาย ๆ ด้าน แม้แต่การเล่นก็เช่นเดียวกัน จะเห็นได้ว่า เด็กมีลักษณะการเล่นที่ไม่เหมือนกัน ซึ่งสาเหตุของความแตกต่างนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้ (ลลอ ซุติกร, 2525)

1. ลักษณะเฉพาะตัว ความสามารถเฉพาะตัวของเด็กจะสังเกตได้จากจังหวะเคลื่อนไหวในตัวที่ต่างกัน เด็กบางคนเราเห็นว่าเป็นคนรวดเร็วคล่องแคล่วไปเสียทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการเล่น แต่เด็กบางคนหาเป็นเช่นนั้นไม่ ดังนั้นครุมีความจำเป็นจะต้องสังเกตอาการปฏิกิริยา ในการเล่นของเขาอย่างถี่ถ้วนและจงปล่อยให้เด็กได้เล่นไปตามแบบหรือวิธีการของเขา โดยไม่รบกวนและเร่งเร้า

2. วุฒิภาวะทางร่างกาย วุฒิภาวะทางร่างกายของเด็กแตกต่างกัน เมื่อมีอายุแตกต่างกันนั้นจะสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน เช่น เด็กอายุ 3 ขวบ จะไม่สามารถยกเก้าอี้หนึ่งของตนเองไปยังที่อื่นได้คล่องแคล่วและรวดเร็วเท่ากับเด็ก 5 ขวบ เป็นต้น นอกจากความแตกต่างกันโดยอายุแล้ว ควรจะได้ทราบส่วนละเอียดกว่านี้ คือ เด็กอายุไล่เลี่ยกันหรือเท่ากัน มีวุฒิภาวะทาง

กายแตกต่างกันด้วย ทั้งนี้อาจเป็นด้วยภาวะหรือลักษณะธรรมชาติในตัวของเด็กแต่ละคน เช่นเด็กที่เจ็บป่วยอยู่เสมอกับเด็กที่อ้วนเกินไป ย่อมมีความสามารถในการเล่นหรือทำกิจกรรมทั้งหลายแตกต่างกันไปด้วย

3. ประสบการณ์ ประสบการณ์ต่าง ๆ ของเด็กขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอันสำคัญ คือ ภาวะทุกประการในครอบครัวของเด็ก ตั้งแต่ฐานะทางเศรษฐกิจ จำนวนบุคคลในครอบครัว การศึกษา และวัฒนธรรมต่าง ๆ ของครอบครัว เด็กที่พ่อแม่พาออกนอกบ้าน เด็กที่มีโอกาสได้พบกับอื่น ๆ มีเพื่อนเล่นด้วย พ่อแม่ซื้อของเล่นที่มีคุณค่าให้เล่นหรือมีคนหลายคนในครอบครัวที่จะเล่นด้วย ย่อมมีประสบการณ์และความเคยชินต่อการเล่นมากกว่าเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ดี พ่อแม่ไม่มีเวลาจะพูดคุยหรือตอบปัญหา ครอบครัวที่พ่อแม่แยกกันอยู่ รวมทั้งการเป็นเด็กคนเดียวของครอบครัว

4. ระดับสติปัญญา ระดับสติปัญญาของเด็กจะแสดงออกให้เราเห็นในการเล่นมากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการใช้สติปัญญาแก้ไขปัญหาในการเล่น เช่น เด็กบางคนจะเป็นผู้เสนอแนะแนวในการเล่นและปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงการเล่นของเขาให้สนุกขึ้นอยู่ตลอดเวลา แต่เด็กบางคนเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นจากการเล่น เขาจะลุกเดินหนีออกไป เป็นต้น

2.7.2 บทบาทของโรงเรียน

ถึงแม้ว่าการเล่นของเด็กจะเกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติด้วยความพึงพอใจและไม่มีจุดมุ่งหมาย ครูยังคงมีบทบาทในการเล่นของเด็ก ดังที่ Seefeldt & Barbour (1986) ได้ให้ข้อเสนอแนะบทบาทของครูไว้ดังนี้

1. ผู้สังเกต (Observer)

จากการสังเกตครูสามารถเข้าใจว่า การเล่นมีความหมายต่อเด็กเพียงใด ครูทราบได้ว่าเด็กอยู่ในขั้นใดของการเล่น และชนิดใดของการเล่น การสังเกตอย่างใกล้ชิดและระมัดระวัง จะทำให้ครูทราบว่า เด็กกำลังประสบความยุ่งยาก ต้องการความช่วยเหลือ หือพบอุปสรรคเพียงเล็กน้อย สามารถแก้ไขด้วยตนเอง ครูสามารถค้นพบว่า ของเล่นที่เด็กเล่นอยู่นั้นยากเกินความสามารถหรือสถานการณ์นั้นไม่สามารถส่งเสริมให้เด็กคิดเข้าสังคมหรือพัฒนาทักษะกล้ามเนื้ออย่างเพียงพอ ครูที่ไม่มีเวลาสังเกตการเล่นของเด็ก จะพลาดโอกาสช่วยให้เด็กเล่นอย่างมีประสิทธิภาพ หรือให้คำแนะนำเมื่อเด็กต้องการ

2. ผู้วางแผนหรือผู้จัดการ (Planner or Organizer)

ควรมีการจัดวางแผนห้องเรียน เพื่อให้การเล่นเป็นไปโดยธรรมชาติ และไม่ถูกรบกวนมากเกินไป ควรเลือกวัสดุหลายชนิดหลายแบบจัดไว้ให้เด็กเล่นในศูนย์ แต่ควรระวังอย่าให้

มีมากเกินไป เพราะจะทำให้เด็กขาดความสนใจ หรือมีน้อยเกินไปก็จะทำให้ไม่สนใจ ควรมีการจัด เคลื่อนย้ายวัสดุเพื่อหาสิ่งใหม่ ๆ มาสับเปลี่ยนบ้าง วัสดุทางศิลปะควรวางไว้ให้เด็กหยิบใช้ได้เอง อย่างอิสระ การเก็บวัสดุการเล่น อย่างเป็นระเบียบและเป็นหมวดหมู่ ช่วยให้เด็กเรียนรู้การจำแนก และการจัดระบบ

การวางแผนและจัดการระบบต้องอาศัยเวลาเป็นสิ่งสำคัญ กิจกรรมบางอย่าง ต้องการเวลามากกว่าบางอย่าง เด็กควรมีอิสระที่จะเลือกใช้เวลาอย่างน้อยตามความต้องการแล้ว แต่ชนิดของกิจกรรม ถ้าเด็กจะต้องเปลี่ยนกิจกรรมทุก ๆ สิบนาที เด็กอาจจะไม่มีเวลามากพอที่จะ ใช้ในการเล่น และเขาจะเกิดความเหนื่อยหน่ายในที่สุด ผลที่อาจเกิดขึ้นก็คือ ปัญหาพฤติกรรมที่ไม่ เหมาะสมในการใช้วัสดุในการเล่น หรือรบกวนผู้อื่น

3. ผู้ให้คำแนะนำ (Supervisor)

ขณะที่ครูสังเกตการเล่นของเด็ก ครูอาจให้คำปรึกษาแนะนำ หรือให้กำลังใจเด็ก ด้วยการพยักหน้า หรือยิ้ม ครูควรสังเกตและช่วยเหลือเด็กเป็นรายบุคคล เช่น เด็กขี้อาย เด็กที่ชอบ รบกวนผู้อื่น อีกประการหนึ่งคือ การดูแลสภาพการจัดห้องเรียนอย่างสม่ำเสมอ ควรคำนึงถึงความ ปลอดภัย หากมีสิ่งของใดแตกหักก็ควรเก็บไปให้พ้น เก็บของเล่นให้เรียบร้อยเข้าที่ ทั้งนี้ครูและนัก เรียนควรทำหน้าที่นี้ร่วมกัน

4. ผู้ประเมินผล (Evaluator)

ขณะที่ครูสังเกตและให้คำแนะนำการเล่นของเด็ก ครูควรประเมินผลการเล่นของเด็ก ไปด้วย เพราะการเล่นเป็นวิธีการเรียนรู้ของเด็ก การสังเกตเด็กขณะเล่น เป็นการประเมินความ เจริญงอกงามของเด็กทั้งทางสังคม อารมณ์ ร่างกาย และสติปัญญา ข้อเสนอแนะคำถามที่ใช้เพื่อ ใช้ในการสังเกต มีดังนี้

1. เด็กมีความก้าวหน้าในการมีมนุษย์สัมพันธ์กับคนอื่นหรือไม่
2. เด็กแสดงอารมณ์ด้วยวิธีการที่เหมาะสมหรือไม่
3. เด็กพัฒนาความสามารถในการวิ่ง กระโดด ปีนป่ายหรือไม่
4. เด็กจับดินสอ กรรไกร และเครื่องมืออื่นๆ ถนัดขึ้นหรือไม่
5. เด็กแสดงความรู้เกี่ยวกับโลกมากยิ่งขึ้นหรือไม่
6. เด็กใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพขึ้นหรือไม่
7. เด็กมีวิธีการแก้ปัญหาอย่างไร
8. ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้แสดงให้เห็นนวัตกรรมใหม่ๆ หรือไม่
9. การเล่นแสดงให้เห็นถึงความคิดที่ดีหรือไม่
10. การเล่นมีความคล่องตัวและยืดหยุ่นหรือไม่

11. เด็กค้นพบวิธีใหม่ๆ ในการใช้ร่างกาย หรือแสดงออกทางศิลปะ และภาษาหรือไม่
12. เด็กซึ่งอายุสามารถหาวิธีเข้าไปเล่นสมมติหรือไม่
13. เด็กที่ก้าวร้าวมีการแลกเปลี่ยนความคิดของตนเกี่ยวกับเพื่อน และให้ความร่วมมือกับผู้อื่นในการเล่นหรือไม่
14. แนวคิดหรือสาระของการเล่นมีความซับซ้อนหรือหลากหลายหรือไม่ ความก้าวหน้าในการเล่นของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน ครูควรมีตารางสำหรับบันทึกความเจริญเติบโตของเด็กในแต่ละส่วนของหลักสูตร หรือความก้าวหน้าของการฝึกทักษะต่าง ๆ

2.7.3 ความสัมพันธ์ของครอบครัว

สัมพันธภาพในครอบครัวระหว่างพ่อแม่ ลูก ควรเป็นไปอย่างสม่ำเสมอ มั่นคงอบอุ่น พ่อแม่ควรให้ความรัก ความเอาใจใส่ เลี้ยงลูกด้วยความเข้าใจและยอมรับ มีความเที่ยงธรรม สม่ำเสมอ และมีความพอดีไม่มากไม่น้อยเกินไป ตามแนวคิดของ Freud and Erikson กล่าวไว้ว่าการอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่จะส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์เด็ก เชื่อว่าหากพ่อแม่ให้ความอบอุ่นและสนองต่อความต้องการของเด็กในช่วงระยะต้นของชีวิตจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจและมีอารมณ์ดี ร่าเริง แจ่มใส ในด้านการเล่น พ่อแม่ผู้ปกครองควรมีบทบาทในการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเล่นให้เด็กเล่น โดยจัดหาวัสดุง่าย ๆ มาให้เด็กเล่น และสละเวลาวันละเล็กน้อยช่วยเล่นกับเด็กในเกมส์สมมติ พ่อแม่ต้องรู้จักปล่อยให้เด็กมีโอกาสเล่นเพียงลำพัง และเล่นด้วยวิธีตนเอง

การเล่นจะมีผลต่อการพัฒนาการของเด็กมากน้อยเพียงไร ขึ้นอยู่กับความรับผิดชอบของผู้ใหญ่ที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมช่วยเหลือให้เด็กทำกิจกรรมการเล่นที่มีสาระ มีคุณค่า เลขา ปิยะฉัจฉริยะ (2524) ได้เสนอวิธีการส่งเสริมการเล่นของเด็กสำหรับผู้ปกครองไว้ดังนี้

1. ผู้ใหญ่ควรจัดเวลาให้เด็กได้เล่นอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่พร้อม และส่งเสริมการเล่นอย่างเป็นอิสระด้วยตนเอง
2. สิ่งแวดล้อมที่พร้อมสำหรับการเล่น กล่าวคือ ได้รับการตรวจดูแลให้ปลอดภัย อยู่เสมอ และมีวัสดุอุปกรณ์หลายชนิด ไม่มีแนวทางบังคับการเล่นให้เป็นไปตามความคิดของผู้ใหญ่ หรือผู้สร้างอุปกรณ์ ซึ่งพร้อมที่เด็กจะสามารถเล่นได้ทุกเมื่อที่ตนต้องการ
3. ผู้ใหญ่ควรจัดสิ่งแวดล้อมและวัสดุอุปกรณ์การเล่นที่ส่งเสริมการเล่นที่ซับซ้อนในบางครั้ง เช่น การเล่นเกมทดสอบ เล่นแบบสร้าง การเล่นใหม่ ๆ เป็นต้น

4. ผู้ใหญ่ไม่ควรคาดหวังว่าเด็กจะสามารถเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพสำหรับเด็กที่อยู่ในกลุ่มที่มากกว่า 2 คนขึ้นไป
5. ผู้ใหญ่ควรส่งเสริมการเล่นให้สอดคล้องกับความสนใจ และความเหมาะสมตามลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก ดังนั้นผู้ใหญ่จึงควรได้ศึกษาให้รู้จักเด็กในด้านที่เกี่ยวข้องกับความสนใจและลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นเป็นอย่างดี
6. ผู้ใหญ่ควรมีหน้าที่ช่วยเหลือและกระตุ้นให้เด็กเข้าสู่โอกาสของการเล่นด้วยตัวเอง โดยผู้ใหญ่มีหน้าที่เพียงแนะนำเท่านั้น
7. การช่วยเหลือและกระตุ้นเด็กในการเล่นนั้น ผู้ใหญ่สามารถทำได้โดยการจัดเวลาและสิ่งแวดล้อมให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมการเล่นที่ต้องใช้ระดับความคิดที่สูงและซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าเดิมอยู่เสมอ เช่น ถ้าสังเกตว่าพฤติกรรมการเล่นของเด็กส่วนใหญ่ในระยะหนึ่งนั้นมักจะเป็นการเล่นแบบพ้อ แม่ ลูก และหมอบอยู่ตลอดเวลา ก็อาจแนะนำให้เด็กได้แสดงพฤติกรรมการเล่นแบบที่ซับซ้อนขึ้น มีการสร้างบทสร้างเรื่องลำดับขั้นตอนของเรื่อง เป็นต้น

2.7.4 บทบาทของสื่อมวลชน

นิตา ชูโต (2541) ได้กล่าวว่า ปัจจุบันโทรทัศน์เป็นสิ่งที่เด็กชื่นชอบและเปิดรับมากที่สุด แนวโน้ม ดังกล่าวเป็นปรากฏการณ์ที่เหมือน ๆ กันทั่วโลก คือ กลุ่มเด็กเปิดรับและใช้เวลากับสื่อโทรทัศน์เป็นเวลานานกว่าสิ่งอื่น ๆ ช่วงเวลาที่ใช้เฉลี่ยประมาณ 15 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ดังนั้นย่อมเป็นที่แน่นอนว่าเวลาที่เด็กได้ใช้ในการเปิดรับสื่อมวลชน โดยเฉพาะโทรทัศน์เป็นเวลานาน ทำให้เด็กลดเวลาการออกกำลังกาย การเล่นกลางแจ้ง การเล่นกับเพื่อน ๆ ลง การนั่งดูโทรทัศน์ทำให้เด็กเป็นเพียงผู้รับ (Passive) เด็กเริ่มดูโทรทัศน์ได้จริงจังเมื่ออายุ 2 ปีครึ่ง เด็กชอบและสนใจตลอดจนมีความเข้าใจในเรื่องราวและเนื้อหา แตกต่างกันไปตามอายุเพศ และพัฒนาการทางการรับรู้ของแต่ละบุคคล

เด็กจะเลียนแบบตัวละครในเรื่องโทรทัศน์ที่ตนชอบ และนำมาเล่นกับเพื่อน ๆ ที่ดูเรื่องเดียวกัน ดังนั้นการเปิดรับสื่อมวลชนเนื้อหาแบบเดียวกัน ทำให้เชื่อมโยงไปสู่การเล่นแบบใหม่ เกิดความสัมพันธ์ต่อกันและกันง่าย พุดคุยเรื่องเดียวกัน รู้สัญญาณอันเดียวกัน เด็ก ๆ รู้จักกันง่าย โดยใช้วัฒนธรรมทางสื่อมวลชนเป็นสื่อ และเล่นรูปแบบเดียวกันที่ลอกเลียนมาจากโทรทัศน์ จากการศึกษาเกี่ยวกับเด็กไทยอายุ 3-6 ปี ได้ผลสรุปเกี่ยวกับผลกระทบของรายการโทรทัศน์ในการเล่นของเด็ก คือ เด็กเลียนแบบมาจากโทรทัศน์มาประกอบการเล่น ทำกิริยา ท่าทาง การใช้อุปกรณ์การสมมติตนเป็นตัวแสดง เด็กชายมีความโน้มเอียงในการเลียนแบบมากกว่าเด็กหญิง การ

เลียนแบบบางครั้งก็มีการเลียนแบบทั้งหมด บางครั้งก็เพียงบางส่วนแล้วดัดแปลงตามจินตนาการของตนเอง

โดยสรุปสื่อมวลชนที่เด็กเปิดรับมากที่สุด คือ โทรทัศน์ ซึ่งทำให้เด็กใช้เวลาในการทำอย่างอื่นน้อยลง โดยเฉพาะการเล่นกับบุคคล และสิ่งแวดล้อม รายการบันเทิงทางโทรทัศน์และการโฆษณาทางโทรทัศน์มีส่วนกระตุ้นให้เกิดการเล่นในรูปแบบใหม่ ๆ ทั้งการเลียนแบบท่าทาง อุปกรณ์การเล่น และพฤติกรรมต่าง ๆ ที่ได้เห็น และเกิดความประทับใจ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อหาของรายการที่เสนอและตัวเด็ก



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กรายอนุบาลใน 3 ระดับอายุ คือ 3 – 4 ปี 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังต่อไปนี้

1. การเลือกกรณีศึกษา
2. ผู้มีส่วนร่วม
 - 2.1 เด็กที่เป็นกรณีศึกษา
 - 2.2 ครู
 - 2.3 ผู้ปกครอง
3. บทบาทของผู้วิจัย
 - 3.1 การเตรียมตัวเพื่อการวิจัย
 - 3.2 การเตรียมตัวเข้าสนาม
 - 3.3 บทบาทในภาคสนาม
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
 - 4.1 การสังเกต
 - 4.2 การสัมภาษณ์
 - 4.3 การศึกษาเอกสาร
 - 4.4 การบันทึกข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การตรวจสอบความเชื่อถือได้
 - 6.1 การอยู่ในสนามเป็นเวลานาน
 - 6.2 การตรวจสอบข้อมูลกับคนใน
 - 6.3 การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า
 - 6.4 การสังเกตและเก็บข้อมูลของเด็กด้วยความระมัดระวัง
7. การสร้างบทสรุปและการนำเสนอข้อมูล

1. การเลือกกรณีศึกษา

โรงเรียนที่เลือกเป็นกรณีศึกษาในการวิจัยครั้งนี้มีลักษณะสำคัญที่กำหนดไว้ดังนี้

1.1 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่นสำหรับเด็ก โดยมีปรัชญาของโรงเรียนที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ผ่านการเล่น

1.2 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเตรียมความพร้อม ที่เน้นการพัฒนาเด็กด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีการจัดกิจกรรมเสรีเพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ

1.3 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดกิจกรรมเสรีให้แก่เด็กอนุบาลเป็นประจำทุกวัน เด็กได้เล่นอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมเสรีที่เปิดโอกาสให้เด็กอนุบาลทุกระดับชั้นได้เล่นร่วมกัน โดยเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างอิสระ ไม่เป็นกิจกรรมที่ครูกำหนดวิธีเล่นไว้ล่วงหน้า

1.4 เป็นโรงเรียนที่ไม่ใช้วัตกรรมการสอนต่าง ๆ เพื่อศึกษาการเล่นอย่างอิสระตามธรรมชาติของเด็กโดยไม่ถูกกำหนดตามปรัชญาของนวัตกรรมใด ๆ

2. ผู้มีส่วนร่วม

ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1 เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุระหว่าง 3 – 6 ปี โดยมีช่วงอายุละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 15 คน ได้จากการคัดเลือกจากเด็กที่มาโรงเรียนแต่เช้าเป็นประจำในช่วงเวลากิจกรรมการเล่นเสรีก่อนเคารพธงชาติ ตอนเวลาประมาณ 7.00 – 8.30 น. เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้เป็นเด็กที่มีการเล่นเป็นประจำสม่ำเสมอในช่วงเวลาเช้า และมีโอกาสเล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุต่างกันสูง

2.2 ครูประจำชั้นของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ระดับอายุละ 1 คน รวมเป็นจำนวน 3 คน

2.3 ผู้ปกครองของเด็กในข้อ 2.1 ซึ่งอาจเป็นบิดา มารดา ญาติ หรือผู้อุปการะเด็ก ซึ่งเป็นผู้ที่เลี้ยงดูเด็กและอาศัยอยู่ร่วมกับเด็กครอบครัวละ 1 คน ทั้งนี้คัดเลือกตามความสะดวกด้านเวลาของผู้ปกครอง รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน

ตาราง 1 จำนวนผู้มีส่วนร่วมจำแนกตามเพศ

ระดับชั้น	เด็ก		ครู		ผู้ปกครอง	
	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
อนุบาลปีที่ 1	2	3	-	1	2	3
อนุบาลปีที่ 2	2	3	-	1	1	4
อนุบาลปีที่ 3	-	5	-	1	1	4
รวม (คน)	4	11	-	3	4	11

3. บทบาทของผู้วิจัย

3.1 การเตรียมตัวเพื่อการวิจัย

- 1) ผู้วิจัยได้ศึกษาตำราและเอกสารเกี่ยวกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ รวมทั้งการขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย
- 2) ผู้วิจัยได้ลงเรียนวิชาการศึกษาระดับภาคสนาม (Field Study) เพื่อเรียนรู้วิธีการวิจัยและฝึกปฏิบัติการวิจัยในภาคสนาม

3.2 การเตรียมตัวเข้าสนาม

- 1) ศึกษาปรัชญาแนวคิดของโรงเรียนที่จะเข้าไปศึกษา เพื่อทำความเข้าใจในการจัดการเรียนการสอนของโรงเรียนอย่างละเอียด ในเรื่องเกี่ยวกับหลักสูตรที่ใช้ในโรงเรียน การจัดการเรียนการสอนและการจัดกิจกรรม โครงการสอน ตารางกิจวัตรประจำวัน การมีปฏิสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนในโรงเรียน การปฏิบัติหน้าที่ของครูและพี่เลี้ยงในโรงเรียน รวมทั้งศึกษาประวัติของโรงเรียน วิถีชีวิตอย่างคร่าว ๆ ของนักเรียนส่วนใหญ่ โดยศึกษาจากเอกสารของทางโรงเรียน สอบถามจากผู้ออกตั้งโรงเรียน ผู้บริหารโรงเรียน และครูประจำชั้น
- 2) การแนะนำตัวอย่างเป็นทางการในบทบาทของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับปัญหางานวิจัย วิธีการและขั้นตอนการศึกษา ระยะเวลาที่ทำการศึกษา เหตุผลในการเลือกโรงเรียนดังกล่าวนี้เป็นกรณีศึกษา และตอบคำถามในการเข้าศึกษาของครูตามความเป็นจริง ซึ่งทางโรงเรียนได้ให้ความร่วมมือในการเข้าศึกษาเป็นอย่างดี ผู้วิจัยได้วางแผนกำหนดวันและเวลาในการเข้าศึกษาที่สะดวกและเลื้ออำนวยการวิจัยกับผู้บริหารโรงเรียน รวมทั้งศึกษาแนวทางการปฏิบัติตัวในโรงเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจอันดีต่อกัน

3) การสร้างความสัมพันธ์กับครูและเด็กก่อนการเข้าศึกษาจริง ผู้วิจัยได้เข้าไปศึกษาข้อมูลพื้นฐานของโรงเรียนและทำความรู้จักคุ้นเคยกับเด็กเป็นเวลา 1 เดือนที่จะศึกษาจริง เพื่อให้เด็กไม่เกิดความแปลกแยกและแสดงพฤติกรรมอย่างเป็นธรรมชาติ โดยผู้วิจัยได้เข้าไปในโรงเรียนช่วงเวลาที่เด็กทำกิจกรรมเสรีในตอนเช้าเพื่อช่วยดูแลการเล่นของเด็กพร้อมกับครูที่มีหน้าที่ดูแลเด็กของแต่ละวัน และได้เข้าร่วมกิจกรรมในห้องเรียนของแต่ละระดับชั้นโดนหมุนเวียนไปในแต่ละสัปดาห์ ในระหว่างการสร้างความสัมพันธ์กับเด็กผู้วิจัยได้ทำความรู้จักกับเด็กเป็นรายบุคคลและสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กแต่ละคนจากครูประจำชั้น

3.3 บทบาทในภาคสนาม

ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมเสรีในห้องเล่นรวมในฐานะครูผู้ช่วย ทำหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อยของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรม ช่วยดูแลเด็กในระดับก่อนวัยเรียน ช่วยดูแลเด็กในห้องเรียนของแต่ละระดับชั้นในขณะที่เด็กเล่นในกิจกรรมเสรี และช่วยงานอื่น ๆ ที่ครูประจำชั้นต้องการความช่วยเหลือ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการที่หลากหลายเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมมากที่สุด มีการสังเกต การสัมภาษณ์ การศึกษาเอกสาร และการบันทึกข้อมูล ข้อมูลของโรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษาเก็บรวบรวมโดยการสัมภาษณ์ผู้บริหาร ครู และการศึกษาเอกสาร ข้อมูลของเด็กเก็บรวบรวมโดยวิธีการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ครูและผู้ปกครอง รวมทั้งการศึกษาเอกสาร ข้อมูลของครูเก็บรวบรวมโดยการสังเกตการปฏิบัติหน้าที่ในระหว่างการดูแลเด็กทำกิจกรรมและการสอนในห้องเรียน ดังนี้

4.1 การสังเกต

4.1.1 ก่อนการสังเกตผู้วิจัยได้ตั้งคำถามการวิจัยและแนวคำถามย่อย เพื่อให้การเก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ และได้ข้อมูลที่ละเอียดครบถ้วนมากที่สุด เป็นเพียงแนวคำถามเบื้องต้นอย่างกว้าง ๆ เพื่อเป็นกรอบในการเก็บรวบรวมข้อมูล ในขณะที่เก็บข้อมูลได้มีการเพิ่มเติมข้อคำถามปลีกย่อยเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ละเอียดมากยิ่งขึ้น

1) เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นอย่างไร

- เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติกับวัตถุเป็นอย่างไรในขณะที่เล่นตามลำพังคนเดียว

- เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรม

การมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นอย่างไรในขณะเล่นรวมกลุ่มกับเด็กที่มีอายุวัยเดียวกันและเด็กที่มีอายุต่างวัยกัน

2) แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลเป็นอย่างไร

- การเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลมีแบบแผนอย่างไร

- การเล่นสมมติของเด็กทั้ง 3 ระดับชั้นมีแบบแผนที่เหมือนหรือ

แตกต่างกันอย่างไร

4.1.2 ประเด็นการสังเกตในการเก็บรวบรวมข้อมูลของการวิจัยในครั้งนี้แบ่งเป็น

2 ด้าน คือ

1) การสังเกตการเล่นของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมเสรี ในขณะเด็กเล่น ผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ในบทบาทของผู้ช่วยครู โดยคอยดูแลให้การเล่นของเด็กเป็นไปอย่างราบรื่น ให้ความช่วยเหลือและให้คำแนะนำแก่เด็กทั่วไป ๆ ที่เกิดปัญหาในขณะเล่น ผู้วิจัยเลือกเข้าไปนั่งในบริเวณที่สามารถมองเห็นเด็กที่เป็นกรณีศึกษาได้ชัดเจน ในขณะทำการสังเกตเด็กที่เป็นกรณีศึกษา ผู้วิจัยได้มีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กทุกคนที่เข้ามาเล่นด้วย เพื่อให้เด็กที่ถูกสังเกตเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ

2) การสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน ในช่วงที่ผู้วิจัยเข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในโรงเรียน นอกจากการสังเกตการเล่นของเด็กในกิจกรรมการเล่นเสรีแล้ว ช่วงเวลาอื่น ๆ ที่ผู้วิจัยใช้เวลาอยู่ในโรงเรียนตามกำหนดการเข้าสังเกตการณ์ ผู้วิจัยได้สังเกต การจัดสถานที่ การเตรียมสื่อและอุปกรณ์การสอน การจัดกิจกรรม การสอนของครู และการติดต่อสื่อสารของทางโรงเรียนกับทางครอบครัวเด็ก

การสังเกตในการวิจัยนี้ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม เมื่อสังเกตการเล่นของเด็กในกิจกรรมเสรีของเด็กแต่ละคนจบลง ผู้วิจัยได้ทำการจดบันทึกย่อพฤติกรรมการเล่นของเด็กโดยจดเป็นประเด็นสำคัญ หรือวาดภาพสเกตเพื่อช่วยให้จดจำรายละเอียดของเหตุการณ์ได้ดีขึ้น หลังจากเก็บข้อมูลการสังเกตเด็กครบทุกคนในแต่ละวัน ผู้วิจัยได้ใช้ช่วงเวลาที่เด็กเรียนหนังสือในการทำบันทึกภาคสนามเพื่อให้ได้รายละเอียดของข้อมูลที่จดจำได้มากที่สุด และนำแบบบันทึกภาคสนามให้ครูประจำชั้นช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในเบื้องต้น เมื่อมีประเด็นพฤติกรรมที่สงสัย ผู้วิจัยได้มีการพูดคุย สอบถาม และแลกเปลี่ยนลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่ผู้วิจัยสังเกตได้กับครูประจำชั้น ในช่วงเวลาที่ครูประจำชั้นว่างตอนบ่ายที่เด็กนอนหลับ

4.1.3 ผู้วิจัยได้เข้าไปสังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี ของศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสวนฝั้น ในระหว่างวันที่ 6 พฤษภาคม 2546 – 16

กรกฎาคม 2546 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมเป็นเวลา 50 วัน ใน 1 วันสังเกตเด็ก
ระดับชั้นละ 1 คน รวมสังเกตเด็กวันละ 3 คน คนละประมาณ 30 นาที รวมทั้งสิ้นสังเกตเด็ก
คนละ 10 ครั้ง ในช่วงกิจกรรมเสรีตอนเช้าเวลา 7.00 – 8.30 น. ของทุกวัน ดังนี้

7.00 – 7.30 น. เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3

7.30 – 8.00 น. เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2

8.00 – 8.30 น. เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

ตาราง 2 วันที่เข้าสังเกตอย่างมีส่วนร่วมในกิจกรรมเสรีในห้องเล่นรวม

สัปดาห์ที่	วันที่/เดือน/ปี	รวม (วัน)
1	6, 7, 8, 9, 12 พฤษภาคม 2546	5
2	13, 14, 16, 19, 20 พฤษภาคม 2546	5
3	21, 22, 23, 26, 27 พฤษภาคม 2546	5
4	28, 29, 30 พฤษภาคม และ 2, 3 มิถุนายน 2546	5
5	4, 5, 6, 9, 10 มิถุนายน 2546	5
6	11, 12, 13, 16, 17 มิถุนายน 2546	5
7	18, 19, 20, 23, 24 มิถุนายน 2546	5
8	25, 26, 27, 30 มิถุนายน และ 1 กรกฎาคม 2546	5
9	2, 3, 4, 7, 8 กรกฎาคม 2546	5
10	9, 10, 11, 15, 16 กรกฎาคม 2546	5

4.2 การสัมภาษณ์

4.2.1 ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อช่วยทำความเข้าใจในข้อมูลที่ได้จากการสังเกต มีการสัมภาษณ์ครูประจำชั้นเกี่ยวกับข้อมูลของเด็กแต่ละคน และการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กเพื่อศึกษาข้อมูลที่บ้านเกี่ยวกับตัวเด็ก ในการสัมภาษณ์ผู้วิจัยใช้วิธีการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการโดยการซักถามพูดคุยตามปกติโดยไม่ได้จดบันทึกหรือบันทึกเสียงเพื่อสร้างความรู้สึกเป็นกันเองกับผู้ถูกสัมภาษณ์ หลังการสัมภาษณ์ผู้วิจัยได้จดบันทึกอย่างสรุปเกี่ยวกับประเด็นสำคัญในการสัมภาษณ์

4.3 การศึกษาเอกสาร

4.3.1 ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลเอกสารของโรงเรียนเกี่ยวกับโรงเรียนและตัวเด็ก ช่วยให้ผู้วิจัยได้ข้อมูลในลักษณะที่เป็นทางการเกี่ยวกับประวัติเด็ก คือ ประวัติของครอบครัว ประวัติของตัวเด็กด้านสุขภาพ พัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของเด็ก จากแฟ้มประวัติและแบบประเมินพัฒนาการ การจัดกิจกรรมและประสบการณ์ที่ครูจัดให้เด็กจาก เอกสารโครงการสอน ปรัชญาหลักสูตรและแผนการสอน ตารางสอนประจำวัน

4.4 การบันทึกข้อมูล

ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบบันทึกข้อมูล ดังนี้

4.4.1 แบบบันทึกข้อมูลอย่างย่อ แบบบันทึกข้อความสำคัญเพื่อช่วยในการจำ ซึ่งผู้วิจัยใช้การบันทึกข้อมูลในลักษณะนี้สำหรับจดบันทึกลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก ทั้งลักษณะพฤติกรรมและคำพูด โดยการบันทึกใช้คำย่อ รหัส เพื่อไม่ให้พฤติกรรมกรบันทึกของผู้วิจัยดึงดูดความสนใจจากผู้ถูกสังเกต และผู้วิจัยมีอากัปกิริยาที่เป็นธรรมชาติในขณะที่สังเกต อย่างมีส่วนร่วม

4.4.2 แบบบันทึกข้อมูล (ตัวอย่างในภาคผนวก ก) ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลอย่างละเอียดเกี่ยวกับลักษณะพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก ซึ่งเป็นการทำบันทึกครั้งที่ 2 จากข้อมูลที่บันทึกไว้ในแบบบันทึกข้อมูลอย่างย่อแล้วในเบื้องต้น ผู้วิจัยจะทำ การบันทึกข้อมูลภาคสนามที่โรงเรียนในช่วงเวลาที่เด็กเรียนหนังสือ แล้วส่งให้ครูประจำชั้นได้ช่วยตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลในแต่ละวัน ประกอบด้วย 3 ส่วน คือ

- 1) ส่วนนำ เป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้จดชื่อของเด็กที่สังเกต วัน เดือน ปี และเวลาที่เริ่มสังเกตจนถึงเวลาสิ้นสุดการสังเกต
- 2) เป็นการจดบันทึกสิ่งที่สังเกตตามความเป็นจริง โดยบรรยายถึงเหตุการณ์ที่ได้กระทำ และบริบทในเหตุการณ์
- 3) การตีความเบื้องต้น โดยการใช้นวนคิด ทฤษฎีประกอบความคิดของผู้วิจัย และสร้างข้อสรุปชั่วคราว

4.2.3 แบบบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (ตัวอย่างในภาคผนวก ก) เป็นแบบบันทึกข้อมูลในการสัมภาษณ์ผู้บริหารและครูในโรงเรียนเพื่อเก็บข้อมูลสำคัญเกี่ยวกับโรงเรียน ข้อมูลเกี่ยวกับตัวเด็กจากการสัมภาษณ์ครูประจำชั้น และการสัมภาษณ์ผู้ปกครองพร้อมแนวคำถามในการสัมภาษณ์ (ตัวอย่างในภาคผนวก ก) ประกอบด้วย 2 ส่วน คือ

- 1) ส่วนนำ เป็นส่วนที่ผู้วิจัยได้จดชื่อของผู้ถูกสัมภาษณ์ วัน เดือน ปี และเวลาในการสัมภาษณ์

2) ส่วนบันทึกข้อมูลการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้จดข้อมูลโดยสรุปเกี่ยวกับประเด็นสำคัญจากการสัมภาษณ์

ตาราง 3 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้มีส่วนร่วม

ผู้มีส่วนร่วม	วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล			
	การสังเกต	การสัมภาษณ์	การศึกษาเอกสาร	การบันทึกข้อมูล
เด็ก	/	-	/	/
ครู	/	/	/	/
ผู้ปกครอง	-	/	/	/

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเก็บรวบรวมข้อมูลในโรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษา มีขั้นตอนในการวิเคราะห์ ดังนี้

5.1 อ่านเนื้อหาข้อมูลของเด็กเป็นรายบุคคลจากการบันทึกข้อมูลในแบบบันทึก (ตัวอย่างในภาคผนวก ข) ทำการวิเคราะห์ตีความเพื่อจำแนกแบบแผนของการเล่น โดยการลงรหัส (Coding) เป็นสัญลักษณ์ในพฤติกรรมของเด็กที่ปรากฏในสถานการณ์การเล่น โดยกำหนดให้สัญลักษณ์หนึ่งแทนลักษณะพฤติกรรมหนึ่งของเด็ก ในแบบบันทึกข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ด้วยการลงรหัส (ตัวอย่างในภาคผนวก ข)

การลงรหัสทำโดยการอ่านเนื้อหาความและจำแนกบริบทของข้อความที่แสดงถึงลักษณะพฤติกรรมของเด็กแต่ละพฤติกรรมแล้วทำการลงรหัสในพฤติกรรมนั้น ทำการลงรหัสพฤติกรรมของเด็กเป็นรายบุคคลในแบบบันทึกข้อมูลทั้ง 10 ครั้ง ของเด็กทั้ง 3 ระดับอายุ

5.2 จำแนกลักษณะพฤติกรรมการเล่นที่ได้จากการลงรหัส โดยจำแนกตามลักษณะที่ซ้ำกันของพฤติกรรมของเด็กเป็นรายบุคคลในแต่ละระดับอายุ ได้เป็นแบบแผนย่อยของพฤติกรรมการเล่น (ตัวอย่างในภาคผนวก ข) นำแบบแผนย่อยของพฤติกรรมการเล่นที่ได้มาจัดเป็นหมวดหมู่ตามลักษณะพฤติกรรมการเล่นที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน

5.3 นำแบบแผนย่อยของพฤติกรรมการเล่นที่มีการจัดหมวดหมู่แล้วของแต่ละระดับอายุมากำหนดชื่อแบบแผนใหญ่ที่มีความหมายครอบคลุมลักษณะพฤติกรรมของแบบแผนย่อย (ตัวอย่างในภาคผนวก ข) และเขียนประกอบกับรายละเอียดของพฤติกรรมการเล่นที่ได้จาก

การบันทึกข้อมูล (ตัวอย่างในภาคผนวก ข) ได้เป็นแบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กแต่ละระดับอายุ คือ 3 – 4 ปี, 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี

5.4 นำแบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก มาเขียนอธิบายสรุปลักษณะพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นอย่างละเอียด โดยนำแบบแผนที่เหมือนกันของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กแต่ละคนมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เขียนอธิบายออกมา แล้วยกตัวอย่างพฤติกรรมการเล่นของเด็กประกอบเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ชัดเจนยิ่งขึ้น (ตัวอย่างในภาคผนวก ข)

6. การตรวจสอบความเชื่อถือได้

ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยทำการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลดังนี้

6.1 การอยู่ในสนามเป็นเวลานาน (Prolonged Engagement) ผู้วิจัยเข้าเก็บข้อมูลอยู่ในสนามอย่างต่อเนื่องและสม่ำเสมอเป็นเวลา 10 สัปดาห์ และร่วมสังเกตตั้งแต่วันที่ 7.00 – 8.30 น. และในช่วงเวลาหลังจากนั้น ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน รวมทั้งการเข้าไปมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนในห้องเรียนในช่วงโมงเรียนปกติเพื่อสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กในห้องเรียน

6.2 การตรวจสอบข้อมูลกับคนใน (Member Check) ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการบันทึกนำเสนอโดยพูดเล่าและแลกเปลี่ยนข้อมูลกับครูที่มีหน้าที่ดูแลการเล่นในกิจกรรมเสรีตอนเช้า และครูประจำชั้นของเด็กแต่ละระดับชั้นอย่างสม่ำเสมอ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของรายละเอียดของข้อมูล

6.3 การตรวจสอบข้อมูลแบบสามเส้า (Triangulation) ผู้วิจัยตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลในด้านแหล่งข้อมูล (Data Triangulation) ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตการแสดงออกของเด็กในหลาย ๆ สถานการณ์ คือ การเล่นเสรีในห้องเรียน การเล่นกลางแจ้ง และการตรวจสอบจากหลายวิธีวิจัย (Methodological Triangulation) คือ การสังเกตอย่างมีส่วนร่วม การศึกษาเอกสาร การสัมภาษณ์

6.4 การสังเกตและเก็บข้อมูลของเด็กด้วยความระมัดระวัง ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็นรายบุคคลตั้งแต่เริ่มต้นสถานการณ์การเล่นจนจบ โดยมีการบันทึกย่อระหว่างการสังเกตเพื่อช่วยในการจำ รวมทั้งมีครูพี่เลี้ยงในโรงเรียนเป็นผู้ช่วยวิจัยในการสังเกตเด็กร่วมกัน ผู้วิจัยนำข้อมูลมาบันทึกลงในแบบบันทึกภาคสนามหลังจากที่สังเกตเสร็จโดยทันทีเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนที่สุด และเลือกวิเคราะห์ข้อมูลในสถานการณ์การเล่นที่เก็บข้อมูลอย่างครบถ้วนสมบูรณ์เท่านั้น

7. การสร้างบทสรุปและการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์ให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบและพัฒนางานวิจัย แล้วผู้วิจัยจึงสร้างบทสรุป และนำเสนอในรูปแบบของความเรียง ประกอบตาราง เพื่อตอบคำถามการวิจัยในบทที่ 4 คือ

1) เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นอย่างไร

2) แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุเป็นอย่างไร



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

การนำเสนอข้อค้นพบ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัย เรื่องการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่น
สมมติของเด็กวัยอนุบาล นำเสนอเป็น 3 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกรณีศึกษา
 - 1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก
 - 1.2 การจัดเวลากิจกรรมสำหรับเด็ก
 - 1.3 การจัดสถานที่สำหรับการเล่น
2. แบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
 - 2.1 แบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
ที่มีอายุ 3 – 4 ปี
 - 2.2 แบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
ที่มีอายุ 4 – 5 ปี
 - 2.3 แบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
ที่มีอายุ 5 – 6 ปี
3. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล
 - 3.1 แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี
 - 3.2 แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี
 - 3.3 แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี

1. ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับกรณีศึกษา

การนำเสนอข้อค้นพบในงานวิจัยเป็นการบรรยายข้อมูลตามความเป็นจริง ดังนั้นการใช้ชื่อต่าง ๆ ที่เป็นข้อค้นพบในงานวิจัยนี้ จึงใช้นามสมมติแทนชื่อจริง ทั้งชื่อบุคคลและชื่อสถานที่ ทั้งนี้เพื่อความเป็นส่วนตัวของผู้ที่เป็นกรณีศึกษา

1.1 ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก

เด็กที่เป็นกรณีศึกษาเป็นเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 – 3 มีอายุระหว่าง 3 – 6 ปี เพศชายและหญิง ระดับชั้นละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 15 คน เด็กทั้งหมดเป็นเด็กที่อาศัยอยู่ใกล้บริเวณศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสวนฝั้น อาศัยอยู่ร่วมกับพ่อแม่เป็นครอบครัวเดี่ยว ผู้ปกครองประกอบอาชีพค้าขาย รับจ้าง ครู และทำสวน เด็กส่วนมากมาจากครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของครอบครัวประมาณ 8000 บาท ดั่งมีรายละเอียดของเด็กรายบุคคลตามตารางด้านล่างนี้

ตาราง 4 ข้อมูลอายุของเด็กอนุบาลที่เป็นกรณีศึกษา

ชื่อเด็ก	ระดับชั้นอนุบาลปีที่	อายุ (ปี/เดือน)	เพศ
เอ็ม	1	3.5	ชาย
เบล	1	3.2	หญิง
พลอย	1	3.3	หญิง
ปาล์ม	1	3.7	ชาย
อิน	1	3.1	หญิง
เอิร์ธ	2	4.7	ชาย
พีท	2	4.2	ชาย
ภีม	2	4.2	หญิง
แอม	2	4.3	หญิง
ส้ม	2	4.1	หญิง
อู๋	3	5.5	หญิง
มิน	3	5.3	หญิง

ตารางที่ 4 ข้อมูลอายุของเด็กอนุบาลในกรณีศึกษา (ต่อ)

ชื่อเด็ก	ระดับชั้นอนุบาลปีที่	อายุ (ปี/เดือน)	เพศ
ปลา	3	5.5	หญิง
พลอย	3	5.2	หญิง
แพท	3	5.8	หญิง

1.2 การจัดเวลากิจกรรมสำหรับเด็ก

ศูนย์พัฒนาเด็กที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเตรียมความพร้อม ประกอบกับการเรียนอ่านเขียน มีการจัดเวลาการเรียนของแต่ละห้องคล้ายคลึงกัน แต่รูปแบบของกิจกรรมมีความแตกต่างกันออกไปตามระดับอายุของเด็ก มีกิจกรรมที่ทุกระดับชั้นจัดให้สำหรับเด็กคือ การเล่นเสรี และกิจกรรมภาษา กิจกรรมการเล่นเสรีของเด็กแบ่งออกเป็นวันละ 4 ครั้ง คือ ในช่วงเช้าก่อนเคารพธงชาติในเวลาประมาณ 7.00 – 8.30 น. การเล่นของเด็กในช่วงนี้เป็นการเล่นเสรีที่ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นร่วมกันทั้ง 3 ระดับชั้นอย่างอิสระทั้งในห้องเล่นรวม และในสนามเด็กเล่น ในช่วงเช้าหลังการเรียนกิจกรรมภาษาตอนเวลาประมาณ 10.30 – 11.30 น. เด็กเล่นเสรีในห้องเรียนของตนเองกับกลุ่มเพื่อน ในช่วงนี้เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 – 3 เล่นเกม การศึกษามากกว่าการเล่นอย่างอิสระ ในช่วงกลางวันหลังรับประทานอาหารตอนเวลาประมาณ 12.30 – 13.00 น. เด็กได้เล่นอย่างอิสระร่วมกันทั้ง 3 ระดับชั้นในสนามเด็กเล่น และในช่วงเวลาเย็นหลังกิจกรรมการเล่นิทานและทบทวนบทเรียนตอนเวลาประมาณ 15.30 – 16.00 น. เด็กได้เล่นอย่างอิสระร่วมกันทั้ง 3 ระดับชั้นในสนามเด็กเล่น ดังตารางเวลาเรียนดังนี้

เวลา วัน	7.00- 8.30	8.30- 9.30	9.30- 10.30	10.30- 11.30	12.30- 13.00	13.00- 14.30	14.30- 15.30	15.30- 16.30
จันทร์	เล่นเสรี รวมทั้ง 3 ระดับ ชั้น	เคารพ ธงชาติ	กิจกรรม เสริม	เล่นเสรี ในห้อง เรียน	เล่นเสรี รวมใน สนาม เด็กเล่น	นอน กลางวัน	เล่า นิทาน	เล่นเสรี รวมใน สนาม เด็กเล่น
อังคาร		กาย	ประสม การณ์				และทบท วนบท เรียน	
พุธ		บริหาร						
พฤหัสบดี								
ศุกร์								

กิจกรรมการเล่นเสรีของเด็กในวัยอนุบาลประกอบด้วยการเล่นหลายประเภท คือ

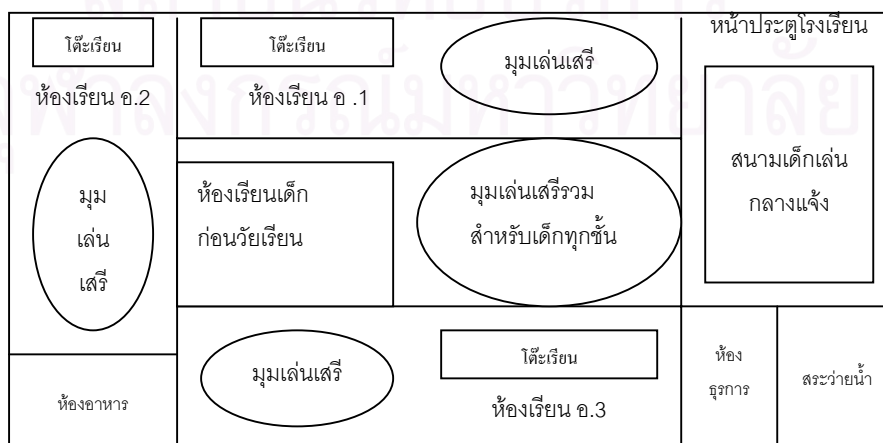
- 1) การเล่นอิสระ โดยมีของเล่นประเภทต่าง ๆ ให้เด็กเลือกเล่นหรือมีการจัดเป็นมุมการเล่น เช่น มุมบ้าน มุมชายของ มุมบล็อก
- 2) การเล่นกลางแจ้ง มีการจัดพื้นที่เป็นบริเวณโล่งกว้างให้เด็กได้วิ่งเล่นอย่างอิสระ อาจเป็นสนามทราย และมีเครื่องเล่นสนามต่าง ๆ ให้เด็กได้เลือกเล่น
- 3) เกมการศึกษาเป็นการเล่นในเชิงวิชาการเพื่อพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ของเด็ก ในการเล่นแต่ละประเภทเด็กมีการเล่นแบบสมมติเกิดขึ้น โดยเฉพาะการเล่นอิสระที่เด็กมีการเล่นสมมติบ่อยครั้ง

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ของเด็กแต่ละระดับชั้นแตกต่างกัน ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 ในวันอังคาร และพฤหัสบดีเป็นกิจกรรมภาษา วันจันทร์ครูเปิดรายการโทรทัศน์สำหรับเด็กดู วันพุธเป็นกิจกรรมว่ายน้ำ วันศุกร์เป็นกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ในวันจันทร์ พุธ และศุกร์เป็นกิจกรรมภาษา วันอังคารเป็นกิจกรรม การละเล่นของเด็กไทย วันศุกร์เป็นกิจกรรมว่ายน้ำ ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ในวันจันทร์ พุธ และศุกร์เป็นกิจกรรมภาษา วันอังคารเป็นกิจกรรมว่ายน้ำ วันศุกร์เป็นกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทย

1.3 การจัดสถานที่สำหรับการเล่น

สถานที่สำหรับเล่นของเด็ก ศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสวนฝัน ได้จัดสถานที่ให้เด็กได้เล่นภายในห้องเรียนและภายนอกห้องเรียน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 จัดเป็นห้องเล่นรวมสำหรับการเล่นของเด็กทั้ง 3 ระดับชั้น มีสภาพเป็นบริเวณโล่งกว้างและยาวประมาณ 3 × 5 เมตร และมีของเล่นจัดวางอยู่ตรงมุมหนึ่งของห้อง ส่วนที่ 2 เป็นสถานที่เล่นภายในห้องเรียนของเด็กแต่ละระดับชั้นอยู่ภายในห้องเรียนแต่ละห้อง จัดเป็นมุมเล่นบริเวณหลังห้อง มีของเล่นจัดวางอยู่ในชั้นให้เด็กสามารถหยิบเล่นได้ ส่วนที่ 3 เป็นสนามเด็กเล่นกลางแจ้งมีบริเวณให้เด็กได้วิ่งเล่น มีเครื่องเล่นสนามหลายชนิด ดังตัวอย่างแผนผัง

แผนผังการจัดมุมเล่นเสรีสำหรับเด็ก



2. แบบแผนของพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล

2.1 แบบแผนของพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

1) สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น

เด็กมีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการมองของเล่นที่วางอยู่ใกล้ ๆ เป็นระยะเวลาหนึ่งประมาณ 1 – 2 นาที โดยกวาดสายตามองของเล่นที่ละอย่างไปรอบ ๆ กองของเล่น แล้วหยุดมองของเล่นที่ตนสนใจและเลือกหยิบของเล่นขึ้นมา ดังมีลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“เอื้อมเข้ามาในห้องเล่นแล้วมองหาของเล่นที่วางกระจัดกระจายอยู่บนพื้นห้อง เอื้อมมองของเล่นที่วางปะปนกันอยู่ประมาณ 1 นาที แล้วเลือกหยิบถ้วยพลาสติกสีแดงที่วางอยู่ขึ้นมาถือไว้ แล้วมองไปที่กองของเล่นอีกครั้งหนึ่ง แล้วเลือกหยิบถ้วยพลาสติกสีเขียวที่มีลักษณะเช่นเดิมขึ้นมาอีก”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 21.05.46)

1.2 การสังเกตบุคคล

1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยและกลับมากำหนดการเล่นของตนเอง

เด็กในวัยนี้มีส่วนร่วมในการเล่นโดยการสังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัวก่อนที่จะเริ่มเล่นของตนเอง โดยใช้เวลาประมาณ 1 – 5 นาที การสังเกตการเล่นของเพื่อนเริ่มต้นขึ้นเมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กจะกวาดสายตามองเพื่อนหรือพี่ที่เล่นอยู่ใกล้ตัว เด็กมองเพื่อนหรือพี่ที่นั่งเล่นอยู่ตามลำพังหรือเป็นกลุ่ม และหยุดมองเพื่อนที่เล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นระยะเวลานาน สลับกับการมองเพื่อนหรือพี่คนอื่นที่อยู่ใกล้ ๆ เด็กจะคอยมองตามมือที่พี่หยิบจับสิ่งของ มองการเคลื่อนไหวร่างกาย และมองหน้าเพื่อนหรือพี่ในขณะที่พูดคุยกัน เมื่อเด็กมองได้สักระยะเวลาหนึ่งแล้ว เด็กก็จะเลือกหยิบของเล่นขึ้นมา โดยส่วนใหญ่เด็กจะเลือกหยิบของเล่นที่เหมือนกับที่สังเกตเห็นเพื่อนเล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“เบลเดินเข้าไปใกล้ ๆ กลุ่มพี่ที่กำลังนั่งเล่นขายของกันอยู่ เบลนั่งลงมองพี่ที่กำลังเล่นโดยมองไปที่มือที่พี่หยิบของเล่น และมองหน้าพี่ในขณะที่พี่กำลังคุยกับเพื่อนที่นั่งเล่นด้วยกัน เบลนั่งมองพี่เล่นอยู่ประมาณ 1 นาที เบลก็หันไปมองเพื่อนคนอื่นที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ เบลมองเพื่อนคนหนึ่งที่กำลังเล่นอุ้มตุ๊กตาอยู่ เบลมองเพื่อนนำตุ๊กตามาอุ้มและเดินไปมา แล้วนำตุ๊กตาไปวางไว้ในรถไม้ที่มีล้อเซ็นไปมา เบลมองเพื่อนแล้วเดินเข้าไปใกล้ ๆ มองเพื่อนเซ็นรถไปมา เมื่อเพื่อนวิ่งไปที่อื่นเบลก็เอามือไปเซ็นรถที่เพื่อนวางตุ๊กตาเล่นไปมา เมื่อเพื่อนเดินกลับมาเพื่อนก็มานำตุ๊กตาของตัวเองไปอุ้มและไม่ให้เบลเล่นตุ๊กตาของตัวเอง เบลมองเพื่อนอุ้มตุ๊กตาไป เบลมองไปรอบ ๆ ห้องมองเพื่อนที่เล่นกัน มองไปที่ชั้นวางของ แล้วเดินไปหยิบตุ๊กตาบนชั้นมาแล้วอุ้มเดินไปมาในห้อง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 07.05.46)

การสังเกตการเล่นของบุคคลอื่นอาจเกิดขึ้นได้ในขณะที่เด็กกำลังเล่นของตนเองอยู่ แล้วหันไปมองเพื่อนที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ ตัวด้วยเป็นระยะเวลาเพียงสั้น ๆ ประมาณ 30 วินาที - 1 นาที ซึ่งการเล่นของเพื่อนที่เด็กมองอาจจะเป็นการเล่นที่เหมือนกับที่ตัวเองกำลังเล่นอยู่หรืออาจจะเป็นการเล่นที่แตกต่างกัน เด็กจะสังเกตการเล่นของเพื่อนคนที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ นั้นเป็นระยะเวลาสั้น ๆ และหันกลับมาเล่นของเล่นของตัวเองที่เล่นค้างไว้หรือเปลี่ยนการเล่นเป็นอย่างอื่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปาล์มต่อไม้บล็อกเรียงกันเป็นแถวตามแนวยาว ในขณะที่ต่อไม้บล็อกก็มองเพื่อนที่กำลังเล่นทำอาหารอยู่ข้าง ๆ เป็นระยะ โดยหันไปมองประมาณ 5 วินาทีแล้วหันกลับมาต่อไม้บล็อกของตัวเอง ปาล์มต่อไม้บล็อกได้เป็นแถวยาวประมาณ 5 ชั้นก็มีเพื่อนมานั่งมองปาล์มต่อ ปาล์มหันไปมองเพื่อนแล้วกลับมาต่อไม้บล็อกต่อ เพื่อนที่มาั่งมองปาล์มก็หยิบไม้บล็อกมาต่อบ้าง ปาล์มหันไปมองเพื่อนที่หยิบไม้บล็อกในตะกร้ามาวางเป็นแถวแบบปาล์ม แล้วหันกลับมามองไม้บล็อกที่ตัวเองต่อไว้”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 23.06.46)

2) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยโดยไม่ได้กลับมาเล่นของตนเอง

เด็กมีส่วนร่วมโดยการสังเกตของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยที่อยู่ใกล้ตัวเป็นเวลานานกว่า 3 นาทีขึ้นไป เด็กจะมองเวลาที่เพื่อนหยิบของเล่น นำของเล่นที่หยิบมาเล่น และขณะที่เพื่อนคุยกับผู้อื่น เด็กใช้เวลามองเพื่อนที่กำลังเล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นเวลานานกว่ามองเพื่อนที่กำลังเล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจน้อยกว่า โดยเด็กจะมองเพื่อนที่ตนเองสนใจเพียงคนเดียวเป็นระยะเวลาสั้นแต่อาจจะมีการหันไปมองเพื่อนคนอื่นบ้างชั่วระยะเวลาสั้น ๆ และจะหันกลับมา

มองเพื่อนที่ตนเองสนใจมองอยู่ต่อ เด็กวัยนี้สนใจมองการเล่นของเด็กที่โตกว่า ในขณะที่เด็กมองเพื่อนหรือพี่ที่กำลังเล่นอยู่ เด็กบางคนอาจจะมีการพูดคุยสอบถามในสิ่งที่เพื่อนหรือพี่เล่น บางคนก็นั่งมองเงียบ ๆ

“อินเดินตามพี่เข้ามาในห้องเล่น อินนั่งลงข้าง ๆ พี่ พี่อินมองและหยิบของเล่นในกองของเล่นขึ้นมา อินมองของเล่นที่พี่หยิบขึ้นมาจากกองของเล่น พี่อินหยิบจานช้อน ถ้วย กระดาษ ขึ้นมาเล่นขายของ ขณะที่กำลังเล่นก็หันไปคุยกับอิน อินมองแล้วถามว่าพี่ทำอะไร แล้วมองวิธีการเล่นของพี่ อินมองมือพี่ขณะที่พี่ทำ เมื่อมีคนมาคุยกับพี่อิน อินก็มองหน้าพี่และเพื่อนในขณะที่ทั้งสองคนคุยกัน อินหันไปมองเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่ใกล้ ๆ เป็นระยะ ๆ อินมองแอมที่เล่นบล็อกอยู่ใกล้ ๆ แล้วหันกลับมามองพี่ตัวเองต่อ มองพี่เล่นทำอาหารแล้วก็หันไปมองเพื่อนที่กำลังเล่นทำอาหารเหมือนกันที่นั่งถัดไปจากพี่ แล้วหันกลับมามองพี่ของตัวเองต่อ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 17.06.46)

2. การสำรวจ

2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้ประสาทสัมผัส

เมื่อเด็กเดินเข้ามาในห้องเล่น เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นในการสำรวจ โดยเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสเพื่อค้นหาของเล่นที่ตนสนใจ ในขั้นแรกเด็กจะใช้วิธีการมองของเล่นที่อยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก เมื่อเด็กมองเห็นของเล่นที่ตนสนใจ เด็กก็จะใช้มือหยิบของเล่นที่ตนสนใจขึ้นมา จากนั้นเด็กจะใช้มือร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสทางตาาร่วมกันในการดึง แกะ เขย่าเคาะของเล่น เด็กวัยนี้จะใช้ประสาทสัมผัสทางตากับมือในการสำรวจของเล่นเป็นส่วนใหญ่ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอ๋มมองลงไปในกลุ่มที่ใส่ของเล่นอยู่หลายชนิด เอ๋มมองอยู่ประมาณ 30 วินาที ก็เอ๋มมือลงไปหยิบของเล่น เอ๋มมองและหยิบของเล่นที่เป็นรถออกมา เอ๋มนำรถที่หยิบขึ้นมา มอง ใช้มือแกะ ๆ แล้ววางลงข้างตัวแล้วเอ๋มมือลงไปในกลุ่มอีกครั้ง เอ๋มหยิบของเล่นที่เป็นรถอีกคันหนึ่งขึ้นมาวางไว้ข้างตัวทำท่าทำเข็นไปมา เอ๋มล้วงมือลงไปในกลุ่มแล้วใช้มือเขี่ยของเล่นชิ้นเล็ก ๆ กระจายอยู่ในกลุ่ม แล้วหยิบโทรศัพท์ของเล่นขึ้นมา เอ๋มมองโทรศัพท์แล้วใช้มือเปิดฝาโทรศัพท์ออกมา เอ๋มเขย่าโทรศัพท์เล่นแรง ๆ มีเสียงดัง “แกร๊ก ๆ” ออกมาจากข้างในโทรศัพท์ เอ๋มเขย่าแล้วเอ๋มมาแนบที่หู แล้วเอาไปเขย่าอีก แล้วเอ๋มมาแนบข้างหูอีก จากนั้นเอ๋มก็ปิดฝาโทรศัพท์แล้วเปิดออก”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 04.06.46)

3. การมีปฏิสัมพันธ์

3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

3.1.1 ของเล่นปลายเปิด

1) เล่นของเล่นประเภทเดียวเป็นเวลานาน

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทปลายเปิด คือ ของเล่นที่มีรูปร่างลักษณะที่ไม่เฉพาะเจาะจง เด็กสามารถจินตนาการของเล่นเหล่านี้ได้ตามจินตนาการ เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน ตัวต่อต่าง ๆ เป็นต้น จากการสังเกตพบว่าเด็กในวัยนี้มีการนำของเล่นประเภทนี้มาเล่น โดยเลือกเล่นของเล่นเพียงครั้งละ 1 ประเภท แล้วเล่นของเล่นชิ้นนั้นเป็นเวลา 2 – 5 นาที หรือตลอดสถานการณ์การเล่น โดยไม่มีการนำของเล่นประเภทอื่นมาประกอบในขณะที่เล่น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปาล์มปั้นดินน้ำมันโดยใช้มือถูดินน้ำมันกับพื้นห้องจนดินน้ำมันเป็นรูปทรงกลมยาว ขณะที่ปั้นก็มองเพื่อนไปด้วย แล้วบอกเพื่อนว่า “กำลังทำงู” เมื่อปั้นได้จนเป็นรูปงูมีขนาดยาวก็หยิบงูที่ปั้นขึ้นมาลากไปตามพื้นห้อง แล้วเดินถืองูไปนอกห้องไปลากบนผนังโดยจับหัวกับท้ายของงูให้อยู่บนผนังห้อง เมื่อลากไปได้สักพักตัวงูก็ขาดออกเป็น 2 ท่อน ปาล์มก็หยิบมาต่อกันใหม่โดยกดให้ดินน้ำมันที่ขาดติดกัน แล้วจึงลากต่อไปเมื่อลากไปได้สักระยะ งูก็ขาดอีกปาล์มก็เอามาต่อใหม่อีกแล้วถืองูวิ่งกลับเข้าห้อง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 07.07.46)

3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

1) เล่นของเล่นประเภทเดียวเป็นเวลานาน

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทสำเร็จรูป คือ ของเล่นที่มีลักษณะเฉพาะเจาะจงที่จำลองมาจากของจริง เช่น รถ โทรศัพท ผลไม้ต่าง ๆ เป็นต้น จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นพบว่า เด็กในช่วงวัยนี้เล่นของเล่นสำเร็จรูปเพียงประเภทเดียวเป็นเวลาประมาณ 2 – 5 นาที หรือตลอดสถานการณ์การเล่น โดยเด็กจะมีจัดกระทำกับของเล่นชิ้นนั้น ๆ สลับกับการมองผู้อื่นเล่นแล้วถือของเล่นไว้ในมือเฉย ๆ แล้วจึงหันกลับมาเล่นต่อ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอ็มหยิบรถของเล่นมาเข็นไปมาบนโต๊ะ พร้อมกับทำเสียง “ปรึน ๆ” แล้วไถรถไปมาบนพื้นโต๊ะ สลับกับการเข็นไปแรง ๆ แล้วปล่อยให้รถแล่นไปเอง แล้วจึงถอยรถ

กลับไปจุดเริ่มต้นแล้วเห็นใหม่ ทำเช่นนี้ซ้ำ ๆ เมื่อเห็นรถไปจนสุดขอบโต๊ะก็ไถรถไปกับขาโต๊ะ แล้วบอกว่า “รถลงเขา บรีน ๆ” เอ็มเล่นอยู่ก็หยุดเล่นหันไปมองเพื่อนที่เล่นตัวต่ออยู่ใกล้ ๆ ประมาณ 1 นาที แล้วหันกลับมาเข็นรถต่อ โดยเข็นรถไปมา แล้วลุกขึ้นนั่งยอง ๆ เข็นยาวไปตามพื้นห้อง เอ็มมองเพื่อนที่วิ่งไล่จับกันก็ลุกขึ้นถือรถไว้ในมือแล้ววิ่งตามเพื่อนไป”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 02.07.46)

2) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งาน

จากการสังเกตพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นของเล่นสำเร็จรูปของเด็ก พบว่า เด็กนำของเล่นประเภทนี้มาเล่นตามลักษณะการใช้งานของของเล่น การเล่นของเล่นสำเร็จรูปของเด็กในช่วงวัยนี้ เป็นการเล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งานโดยการเลียนแบบจากผู้อื่นหรือจากประสบการณ์ เด็กเล่นตามลักษณะของเล่นตามความคุ้นเคยหรือตามที่เคยพบเห็นมาก่อน ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เบลนั่งลงใกล้ ๆ ของเล่นชุดหม้อ แล้วหยิบหูฟุ้งขึ้นมาเสียบหูแล้วทำท่าตรวจหัวใจตัวเอง ขณะที่เล่นก็มีการเหม่อมองไปที่เพื่อนกลุ่มอื่นที่กำลังเล่นขายของกันอยู่ประมาณ 1 นาที เมื่อมองสักพักก็หันกลับมาตรวจหัวใจตัวเองต่อ แล้วหันไปหยิบของเล่นที่เป็นรูปค้อนขึ้นมาเคาะกับพื้น สักพักก็วางค้อนแล้วหันไปหยิบพลาสติกรีขึ้นมาแล้วมาวางบนแขนเมื่อวาง แล้วพลาสติกหล่น ก็หยิบมาวางใหม่ 2 ครั้ง เมื่อหล่นอีก เบลก็หันไปหยิบที่ตรวจหัวใจมาตรวจเล่นอีกครั้ง ขณะที่เล่นก็มีการหันมาเพื่อนเล่นเป็นระยะ ๆ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 12.06.46)

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

1) ใช้เวลาในการมองเด็กวัยเดียวกันเล่นก่อนที่จะเล่นเอง

จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กในช่วงวัยนี้ พบว่าเด็กมีส่วนร่วมในการเล่นด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกันโดยการเป็นผู้ตาม มีลักษณะ คือ เด็กจะมองการเล่นของเพื่อนที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ ตัว การมองดังกล่าวนี้อาจจะเกิดขึ้นทั้งในขณะที่เด็กกำลังเล่นของตนเองอยู่ หรือไม่ได้เล่นของตนเองก็ได้ ระยะเวลาที่ใช้ในการมองเพื่อนเล่นของเด็กเกิดขึ้นตามความสนใจ เด็กจะใช้เวลามองเพื่อนเล่นการเล่นที่ตนเองสนใจเป็นเวลา 3 – 10 นาที อาจจะ

เกือบจะตลอดกิจกรรมการเล่นในสถานการณ์หนึ่งของเพื่อน เมื่อเด็กมองการเล่นที่เด็กสนใจแล้ว เด็กจะร่วมเล่นกับเพื่อน ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เบลเดินเข้ามาในห้องเล่นมองไปภายในห้องแล้วเดินเข้าไปใกล้ ๆ เพื่อนที่กำลังเล่นซุดหมอกันอยู่ เบลนั่งลงใกล้ ๆ กับเพื่อน อีก 2 คนที่กำลังเล่นกันอยู่ เบลมองเพื่อนเล่นอยู่ประมาณ 10 นาที สลับกับการมองที่กองของเล่น แล้วหยิบปรอทของเล่นมาถือไว้ เมื่อเพื่อนถอดหูฟังวางไว้ เบลหยิบหูฟังขึ้นมาใส่ แล้วเอามาตรวจที่หัวใจของตัวเอง สลับกับการมองเพื่อนที่กำลังเล่นซุดหมอกันแต่ใช้ของเล่นชนิดอื่น เพื่อนก็มองเบลเล่นตรวจหัวใจแล้วเอื้อมมือมาจะหยิบที่ตรวจหัวใจ เบลก็เบี่ยงตัวหลบแล้วกำที่ตรวจหัวใจไว้ แล้วเอาที่ตรวจไปวางที่หัวใจเพื่อน เมื่อเพื่อนขอใส่มั้งเบลก็ลุกขึ้นแล้วเดินหนีไปนั่งที่อื่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 05.06.46)

2) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว

ลักษณะการมีส่วนร่วมในการเป็นผู้ตามของเด็ก ที่สังเกตพบ คือ เด็กเล่นเลียนแบบการเล่นของเพื่อนที่นั่งเล่นใกล้ ๆ ตัว โดยเด็กจะมองการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจในบางครั้งเมื่อมองแล้วเด็กอาจจะพูดหรือสอบถามเพื่อนในสิ่งที่เพื่อนกำลังทำอยู่ เด็กมีการเลียนแบบโดยใช้ของเล่นและวิธีการเล่นที่เหมือนกับเพื่อน ในการเลียนแบบการเล่นของเพื่อนนั้น เด็กอาจจะมองการเล่นของเพื่อนไปช่วงระยะเวลาหนึ่งก่อนที่จะเริ่มการเล่นแบบ หรืออาจจะเลียนแบบตามทันทีที่มองเห็นเพื่อนเล่น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พลอยนั่งอยู่ข้าง ๆ พี่ตนเอง โดยมองการเล่นของพี่สลับกับการมองเพื่อนที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ โดยที่พลอยไม่ได้เล่นอะไร พลอยมองเพื่อนที่อุ้มตุ๊กตาเดินมาใกล้ ๆ แล้วจึงลุกขึ้นเดินไปหยิบตุ๊กตาที่ชั้นวางของมาอุ้มเล่นบ้าง พลอยเดินมานั่งตรงที่เดิมแล้วมองเพื่อน เมื่อเห็นเพื่อนทำทำให้ตุ๊กตาดูดนม พลอยก็ทำทำให้นมตุ๊กตาดูดอย่าง แล้วเรียกให้พี่ตุ๊กตาของตัวเอง พลอยมองพี่เล่นอีกครั้งแล้วหันไปมองเพื่อน จากนั้นก็ทำท่าก่อก้มโดยการเขย่าตัวตุ๊กตาเบา ๆ แล้วบอกให้ตุ๊กตาดูดนมตามแบบเพื่อนสักพักหนึ่งพลอยก็มองเพื่อนที่ทำท่าเอานมให้ตุ๊กตาดูด แล้วทำท่าหยิบขวดนมให้น้องดูด พลอยก็ทำท่าป้อนนมน้องตามอย่างบ้าง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 23.05.46)

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุ

การณ์ร่วมกัน

ในขณะที่เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กวัยเดียวกัน เด็กอาจจะเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์การเล่นตอนหนึ่ง จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันของเด็กวัยนี้พบว่า เด็กมีการเล่นร่วมกับเพื่อนตั้งแต่ 1 คนขึ้นไป โดยใช้ของเล่นที่เหมือนกับที่เพื่อนเล่น และมีการสร้างสถานการณ์ร่วมกันในขณะที่เล่น โดยคนหนึ่งเป็นผู้นำในการสร้างสถานการณ์ก่อนแล้วเพื่อนอีกคนทำตาม หลังจากเล่นไปได้สักพักหนึ่ง เพื่อนอีกคนจึงเป็นผู้นำในการสร้างสถานการณ์ในการเล่นขึ้นมาบ้างสลับกันไป การเป็นผู้นำและผู้ตามของเด็กวัยนี้ไม่เห็นเด่นชัดมากนัก ไม่มีการกำหนดตัวผู้นำอย่างเป็นทางการ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ในขณะที่เอ็มกำลังต่อไม้บล็อก เพื่อนก็มาคั่นของเล่นในกล่องใกล้ ๆ กับเอ็ม เพื่อนหยิบตัวสัตว์ออกมาจากกล่อง เอ็มหันไปมองตัวสัตว์ที่เพื่อนหยิบออกมาแล้วบอกชื่อตัวสัตว์นั้น แล้วนั่งมองเพื่อนที่กำลังหยิบตัวสัตว์เล่น ในขณะที่ในมือเอ็มยังถือไม้บล็อกอยู่ เมื่อมองเพื่อนได้สัก30วินาที เอ็มก็หันกลับมาเล่นไม้บล็อกของตัวเองต่อ โดยนำไม้บล็อกในมือมาวางต่อตามแนวตั้ง เมื่อต่อเสร็จเอ็มก็หันไปมองเพื่อน เห็นเพื่อนหยิบตัวสัตว์เล่น เอ็มจึงเอื้อมมือไปหยิบตัวสัตว์ที่เพื่อนหยิบออกมามาดูบ้าง เอ็มบอกชื่อสัตว์ “วัว” แล้วเล่นนำตัวสัตว์มาเล่นสู้กับเพื่อน เอ็มยกตัวสัตว์(วัว)ไปทำท่าชนกับตัวสัตว์(วัว)ของเพื่อน เพื่อนก็นำตัวสัตว์ในมือตัวเองมาชนกับของเอ็มบ้าง ชนไปสักพักหนึ่งเอ็มก็ทำท่าวางตัวสัตว์ลงกับพื้นแล้วร้อง “โธ้ย...ตาย” เอ็มก็หยิบตัวสัตว์ขึ้นมาใหม่ (ช้าง) เพื่อนก็ยกตัวสัตว์ตัวเดิม(วัว) มาชนทำท่าสู้กับตัวสัตว์ของเอ็ม เอ็มทำท่าสู้ไปสักพักหนึ่งก็บอกว่า สัตว์ของเพื่อนตายแล้วในขณะที่กำลังสู้กันอยู่ เพื่อนก็บอกยังไม่ตาย เอ็มก็เอาตัวสัตว์ชนกับตัวสัตว์ของเพื่อน แล้วปล่อยตัวสัตว์หล่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 25.06.46)

(3) ผู้นำ

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกัน 2 - 3 คน โดยรู้บทบาทในการเล่นในการเล่นกับเด็กวัยเดียวกันของเด็กในการเป็นผู้นำของเด็กวัยนี้ เริ่มมีการเล่นรวมกลุ่มกับเพื่อน 2 - 3 คน โดยมีการกำหนดบทบาทของผู้เล่นในกลุ่มของตนเอง การกำหนดบทบาทเป็นไปโดยไม่มีการวางแผนล่วงหน้า ผู้ที่จะเป็นผู้นำกลุ่มจะแสดงความเป็นผู้นำโดยการพูดเสียงดังให้เพื่อนหลาย ๆ คนได้ยิน หรือมีการคิดการเล่นใหม่ ๆ ขึ้นมาแล้วนำมาเล่นกับเพื่อน ถ้ามีเพื่อนสนใจในการเล่นที่เด็กคนดังกล่าวคิดขึ้นมา แล้วมาร่วมเล่นด้วย เด็กผู้นั้นก็จะกลายเป็นผู้นำของกลุ่ม เพื่อนที่สนใจก็มีบทบาทเป็นผู้ตาม ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปาล์มวิ่งออกมานอกห้องพอเจอเพื่อนปาล์มก็บอกเพื่อนว่า “ผีมา” แล้วทำท่าเป็นผีไล่เพื่อน เพื่อนที่กำลังยืนอยู่ในสนามก็ร้องแล้ววิ่งหนี ปาล์มก็วิ่งไล่จับเพื่อน แล้วส่งเสียงร้อง พอจับเพื่อนได้เพื่อนก็หัวเราะแล้วเดินหลุดแล้ววิ่งหนีต่อ มีเพื่อนอีกคนที่กำลังยืนมองอยู่เห็นปาล์มเล่นเป็นผีวิ่งไล่จับกับเพื่อนมากวิ่งหนีบ้างโดยปาล์มเล่นเป็นผีวิ่งไล่เพื่อนอีก 2 คน เพื่อนก็ช่วยร้องว่า “ผีมาๆ” แล้ววิ่งหนีไปเล่นเครื่องเล่นสนาม ปาล์มจึงวิ่งไปเล่นด้วย”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 09.06.46)

3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า

(1) ผู้ตาม

1) มองการเล่นและเลียนแบบการเล่นของเด็กที่มีอายุมากกว่า เด็กในวัยนี้มีการเล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า โดยที่เด็กจะเลือกเล่นกับพี่แท้ ๆ ของตัวเองหรือพี่ที่ตนเองสนิทสนมด้วยเป็นพิเศษ เด็กจะสนใจมองพฤติกรรมการเล่นของพี่ โดยมองการเล่นของพี่แล้วทำตามแบบที่พี่กำลังเล่นอยู่ เด็กมีการใช้ของเล่นและวิธีการเล่นแบบเดียวกับพี่ที่ตนเองเลียนแบบ ในการเลียนแบบเด็กจะมองแล้วทำตามไปที่ละขั้นตอน แต่การเลียนแบบของเด็ควัยนี้ไม่เหมือนกับต้นแบบมากนัก ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พลอยนั่งเล่นขายของอยู่กับพี่ ๆ อ.3 โดยมองพี่ที่หยิบกระทะมาทำท่า ผัดกับข้าวบนเตาแก๊ส พลอยมองพี่ผัดไปจนพี่ผัดเสร็จยกกระทะลง พลอยก็มองหาของเล่นในกองแล้วหยิบจานขึ้นมา พลอยมองพี่ที่กำลังหันดินน้ำมันอยู่แล้วนำจานที่ตนเองหยิบมาไปวางลงบนเตาเดียวกับที่พี่ใช้ พลอยมองของเล่นในกองแล้วหยิบช้อนขึ้นมาทำท่าผัดในจาน แล้วมองพี่ที่หันดินน้ำมันใส่ลงในกระทะ พลอยก็ยกเอาจานลงจากเตา แล้วมองหาของเล่นในกองของเล่น แล้วหยิบดินน้ำมันกับมีดขึ้นมา พลอยมองพี่ที่กำลัง ผัดดินน้ำมันในกระทะบนเตา พลอยเอามีดมาหันดินน้ำมัน ๆ แล้วเอาใส่จาน แล้วเอาจานไปตั้งแล้วทำผัดข้าง ๆ พี่ แล้วบอกพี่ว่า ตัวเองกำลังทำไข่เจียวแล้วก็ทำท่าผัดไปเรื่อย ๆ ขณะผัดก็หันมองพี่เป็นระยะ ๆ เมื่อพี่เอากะทะดินน้ำมันลงเทใส่จาน พลอยก็มองพี่เล่น แล้วหยุดเล่นของตัวเองเป็นเวลาหลายนาที”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 20.06.46)

2) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น ในขณะที่เด็กเล่นอยู่ใกล้ ๆ เด็กที่มีอายุมากกว่าและสังเกตการเล่นของเด็กที่มีอายุมากกว่า เด็กจะมีการเล่นของเล่นของตัวเองไปด้วยสลับกับการมองพี่เล่นเป็นระยะ ๆ

มีการสอบถามถึงสิ่งที่พี่กำลังทำ แต่บางครั้งเด็กอาจจะมองที่ตลอดสถานการณ์การเล่นโดยไม่เล่นของเล่นของตนเองเลย ขณะที่เด็กสังเกตการเล่นของพี่ พี่อาจจะชวนให้เข้ามาร่วมเล่นในบางตอนของสถานการณ์การเล่น ซึ่งเด็กก็จะร่วมเล่นกับพี่ด้วย ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“อินถือดินน้ำมันไว้ในมือ แล้วมองพี่ที่กำลังปั้นดินน้ำมัน แล้วมองดินน้ำมันในมือของตนเอง ทำท่าบีบดินน้ำมัน มองหาของเล่นที่วางอยู่บนพื้นแล้วเลือกหยิบมีดขึ้นมาถือไว้แล้วมองพี่จากนั้นก็ทำท่าหันข้าง แต่หันไม่ขาดจากกันเหมือนของพี่ น้องอินหยิบดินน้ำมันที่ตัวเองหันไปวางในจาน แล้วนั่งมองพี่ทำอาหารอย่างอื่นต่อ ลักพักก็หันมามองจานของตัวเองแล้วทำท่าเอาช้อนตักกิน พี่อินก็ยื่นจานที่ใส่อาหาร(ดินน้ำมัน)มาให้บอกว่า “กินข้าวมัดจะลูก” อินรับจานข้าวมัดของพี่มา แล้วส่งจานของอินไปให้พี่บ้าง พี่ก็ถามอินว่าในจานนี้อะไร อินก็บอกว่าข้าวมัด อินก็มองพี่ที่ทำท่าตักกินแล้วอินก็ทำท่าตักของพี่กินบ้าง พี่ก็ถามอินว่า “อร่อยไหมจะลูก” อินก็ตอบว่า “อร่อยจะ” เมื่อกินเสร็จก็ส่งจานคืนพี่แล้วนั่งมองพี่เล่นทำอาหารต่อ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 20.05.46)

3) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า

เด็กในวัยนี้เริ่มที่จะเล่นรวมกลุ่มกับเด็กที่มีอายุมากกว่า โดยเด็กจะขอเข้าไปร่วมเล่นกับพี่ที่ตนเองสนิทด้วย เมื่อพี่ให้เล่น พี่จะเป็นผู้กำหนดบทบาทให้เล่น เด็กก็จะเล่นตามบทบาทที่ตนเองได้รับ แต่เด็กวัยนี้ยังไม่สามารถเล่นตามกติกาของกลุ่มได้อย่างถูกต้อง ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปาล์มเล่นร่วมกับเพื่อนและพี่ชั้นอ.2 จำนวน 4 คน โดยพี่อ.2 คนหนึ่งเริ่มเป็นคนวิ่งไล่จับ เมื่อพี่บอก “ตำรวจมาแล้ว หยุดเดี๋ยวนี้” แล้วทำท่ายิงปืน ปาล์มและคนอื่น ๆ ก็วิ่งหนี เมื่อวิ่งไปได้สักพักก็หันกลับมามอง เมื่อเห็นพี่ที่ไล่จับมาใกล้ก็วิ่งหนี เมื่อพี่จับได้ก็จับปาล์มให้มีอยู่ในที่ ๆ หนึ่งที่กำหนดให้เป็นที่คุมตัวนักโทษ พี่ที่เล่นเป็นตำรวจก็วิ่งไล่จับเพื่อนคนที่เหลือต่อ ปาล์มก็ออกมาจากที่ซังแล้ววิ่งไปหาพี่ที่เป็นตำรวจ แล้วทำท่ายิงปืนใส่พี่ที่เล่นเป็นตำรวจ พี่ก็หันกลับมามองแล้วยิงใส่ปาล์ม แล้วหันกลับไปวิ่งไล่จับเพื่อนต่อ โดยทำท่ายิงสวนกันไปมา ปาล์มก็เล่นยิงด้วย โดยยิงใส่พี่ที่เป็นตำรวจแล้วหันไปยิงใส่เพื่อนที่เดินอยู่ใกล้ ๆ พี่ที่เล่นเป็นตำรวจก็จับตัวเพื่อนอีกคนได้ก็มาจับปาล์ม ปาล์มก็เดินแล้ววิ่งหนีไปบนไม้สั่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 15.07.46)

2.2 แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ

เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการมองของเล่นที่อยู่ใกล้ ๆ ตัวในระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1 วินาที – 1 นาที โดยกวาดสายตามองไปรอบ ๆ กองของเล่น แล้วหยิบของเล่นที่สนใจขึ้นมา รวมทั้งสามารถมองหาของเล่นที่ต้องการจะเล่นที่อยู่ในระยะไกลเกินกว่าระยะสายตามองเห็น โดยที่เด็กจะพูดถึงของเล่นที่ต้องการแล้วเดินหา หรือถามเพื่อนที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ เพื่อหาของเล่นขึ้นที่ตนเองต้องการ ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“เอิร์ธเข้ามาในห้องเล่น แล้วนั่งลงใกล้ ๆ กองของเล่น จากนั้น มองหาของเล่นที่วางกองรวมกันอยู่บนพื้นห้องประมาณ 30 วินาที แล้วเลือกหยิบหม้อดินเผากับจานพลาสติกขึ้นมาเล่นทำอาหาร ขณะที่กำลังทำอาหาร เอิร์ธมองหาของเล่นในกองของเล่นที่วางอยู่ตรงหน้า แล้วมองไปข้าง ๆ ตัว เอิร์ธเลือกหยิบจานและช้อนขึ้นมาจากกองของเล่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 06.05.46)

1.2 การสังเกตบุคคล

1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันหรือเด็กต่างวัยและกลับมากำหนดการเล่นของตนเอง

เมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กในวัยนี้มีส่วนร่วมในการเล่นโดยการสังเกตการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ ตัวเป็นระยะเวลาสั้น ๆ การสังเกตการเล่นของเพื่อนเริ่มขึ้นเมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กจะกวาดสายตามองเพื่อนหรือพี่ที่เล่นอยู่ในห้อง และเดินเข้าไปมองเพื่อนในกลุ่มการเล่นที่ตนเองสนใจ เด็กใช้เวลาในการมองเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่ตามลำพังหรือเล่นเป็นกลุ่ม เด็กสังเกตการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจเป็นระยะเวลาประมาณ 30 วินาที – 1 นาที ซึ่งเป็นระยะเวลาของขั้นตอนหนึ่งในการเล่นของเพื่อน เด็กก็จะเลือกหยิบของเล่นของตนเองขึ้นมา โดย

เด็กจะเลือกหยิบของเล่นที่เหมือนกับที่สังเกตเห็นเพื่อนเล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“แอมเดินเข้ามาในห้องเล่น มองไปที่ของเล่นที่วางกองรวมกันอยู่บนพื้น แล้วมองพี่ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่กำลังเล่นขายของกันอยู่เป็นกลุ่ม แอมเดินเข้าไปนั่งข้าง ๆ กลุ่มเพื่อนอนุบาลปีที่ 3 แล้วมองพี่เล่นอยู่ประมาณ 1 นาที ก็เอื้อมมือไปหยิบจานพลาสติกกับช้อนจากกองของเล่นขึ้นมาเล่นบ้าง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 26.05.46)

ในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นของตนเองเพียงลำพัง เด็กจะหันไปมองการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ เป็นระยะ ๆ โดยเด็กหันไปมองเพื่อนเมื่อสิ่งที่เพื่อนมีพฤติกรรมที่ดึงดูดความสนใจ เช่น พูดอธิบายในสิ่งที่ตนกำลังเล่นออกมาดัง ๆ ส่งเสียงประกอบในขณะที่กำลังเล่น หรือมีการเคลื่อนไหวร่างกายในขณะที่เล่นบ่อยครั้ง เด็กจะมองการเล่นของเพื่อนที่ตนสนใจอยู่ชั่วระยะเวลาหนึ่งประมาณ 1 – 30 วินาที อาจจะมีการร่วมสนทนากับเพื่อนด้วย และหันกลับมาเล่นของเล่นของตัวเองอย่างต่อเนื่อง ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“ในขณะที่แอมกำลังเล่นอยู่ ก็หันมองพี่เป็นระยะ ๆ โดยมองหน้าพี่คนที่พูดได้ตอบกันเสียงดัง แล้วมองไปที่พี่คนหนึ่งซึ่งกำลังเล่นชงกาแพอยู่ แอมมองอยู่ประมาณ 30 วินาที ก็หันกลับมามองหาของเล่นในกองของเล่นแล้วหยิบถ้วยพลาสติกขึ้นมา แอมหันไปมองพี่ที่เล่นชงกาแพอีกครั้งหนึ่ง พี่คนนั้นกำลังยกถ้วยกาแพไปให้เพื่อนอีกคนดื่ม แอมจึงหันกลับมามองของเล่นของตัวเองที่วางอยู่ข้างหน้าและหยิบขึ้นมาเล่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 26.05.46)

2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันหรือเด็กต่างวัยโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง

เมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการมองเด็กวัยเดียวกันหรือเด็กต่างวัยที่กำลังเล่นของเล่นอยู่ในห้อง โดยเด็กกวาดสายตามองเพื่อนหรือพี่ที่กำลังเล่นกันอยู่ภายในห้องตามลำพังหรือเป็นกลุ่ม แล้วหยุดมองการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจเป็นเวลานานกว่าเกิน 3 นาทีขึ้นไป โดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง เด็กจะเข้าไปยืนมองหรือนั่งลงใกล้ ๆ กับเพื่อนหรือพี่ที่กำลังเล่นของเล่นอยู่ แล้วมองในขณะที่เพื่อนหรือพี่เลือกหยิบของเล่น มองวิธีการที่เพื่อนหรือพี่เล่น และมองขณะที่เพื่อนหรือพี่คุยกับผู้อื่น ถ้าเพื่อนหรือพี่ที่เด็กสนใจนั่งเล่นกันอยู่เป็นกลุ่ม เด็กจะใช้เวลามองเพื่อนหรือพี่คนที่กำลังเล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจเพียงคนเดียว เป็นเวลานานเป็นระยะเวลาตลอดขั้นตอนการเล่น มีการหันไปมองเพื่อนคนอื่นบ้างเป็นระยะเวลา

สั้น ๆ และจะหันกลับมามองเพื่อนหรือพี่ที่ตนเองสนใจมองอยู่ต่อ เด็กวัยนี้สนใจมองการเล่นของพี่ที่โตกว่า ในขณะที่เด็กมองเพื่อนหรือพี่ที่กำลังเล่นอยู่ เด็กก็มีการพูดคุยสอบถามในสิ่งที่เพื่อนหรือพี่เล่น หรืออาจจะชวนเพื่อนหรือพี่คุยในเรื่องต่าง ๆ และขยับของเล่นในมือของตัวเองไปมา ในขณะที่บางคนก็นั่งมองเฉย ๆ แล้วหยิบของเล่นมาถือไว้แต่นั่งมองโดยไม่ได้เล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“ภิมเดินเข้ามาในห้องเล่นแล้วเดินไปดูกลุ่มเพื่อนบอลปีที่ 3 ที่กำลังเล่นชายของกัน นั่งดูขณะที่พี่กำลังเล่นชายของอยู่เป็นเวลาหลายนาที โดยมองพี่คนหนึ่งที่กำลังเล่นทำขนมครก ประมาณเวลา 5 นาที ภิมมองมือที่พี่หยิบของเล่นมาเล่น และมองหน้าพี่ขณะที่พี่คุยกับเพื่อน เมื่อพี่ทำขนมเสร็จ ภิมก็มองพี่คนอื่น ๆ ในกลุ่ม แล้วลุกขึ้นเดินไปรอบ ๆ ห้อง หยุดมองเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่เป็นระยะ ๆ จากนั้นก็เดินมานั่งใกล้ ๆ กองของเล่น มองดูของเล่นแล้วมองเพื่อนที่กำลังหยิบของเล่นมาเล่น ภิมนั่งลงข้าง ๆ กองของเล่น มองครู่หนึ่งก็เอื้อมมือไปหยิบหม้อดิน และซ้อนขึ้นมาถือไว้ ภิมนำซ้อนลงไปคนในหม้อดิน 1 วินาที ก็วางหม้อดินลงบนพื้นห้องและนั่งมองเพื่อนที่นั่งข้าง ๆ เล่นและคุยกับเพื่อน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 30.05.46)

2. การสำรวจ

2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้ประสาทสัมผัส

เมื่อเด็กเดินเข้ามาในห้องเล่น เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นในการสำรวจ โดยเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสเพื่อค้นหาของเล่นที่ตนสนใจ ในขั้นแรกเด็กจะใช้วิธีการมองมองของเล่นที่อยู่รวมกันเป็นจำนวนมาก เมื่อเด็กมองเห็นของเล่นที่ตนสนใจ เด็กก็จะใช้มือหยิบของเล่นที่ตนเองสนใจขึ้นมา จากนั้นเด็กจะใช้มือร่วมกับการใช้ประสาทสัมผัสทางตาาร่วมกันในการดึง แกะ เคาะของเล่น พบว่า เด็กวัยนี้จะใช้ประสาทสัมผัสทางตากับมือในการสำรวจของเล่นเป็นส่วนใหญ่ เด็กวัยนี้ใช้วิธีการสำรวจกับของเล่นชิ้นใหม่ที่เด็กไม่คุ้นเคย ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แอมมองที่กองของเล่นประมาณ 30 วินาที ก็หยิบของเล่นขึ้นมา คือ จานซ้อน และซ้อนล้อม แอมวางจานกับซ้อนลงตรงหน้าแล้วหยิบซ้อนล้อมขึ้นมา แอมออกแรงดึงตัวสัตว์ที่ปลายล้อมออกตัวสัตว์ก็หลุดออกมา แอมดึงออกแล้วใส่กลับไปอย่างเดิมอยู่ 3 ครั้ง แล้วนำล้อมมาขูดดินน้ำมันเล่น จนดินน้ำมันเป็นรอยล้อมเป็นทาง 3 แฉกยาว ๆ แอมาก็ขูดอยู่หลายรอบจนดินน้ำมันเป็นเส้นไขว้กันไปมา”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 26.05.46)

3. การมีปฏิสัมพันธ์

3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

3.1.1 ของเล่นปลายเปิด

1) เล่นของเล่นชนิดเดียวต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทปลายเปิด คือ ของเล่นที่มีรูปร่างไม่เฉพาะเจาะจง ทำให้เด็กสามารถจินตนาการของเล่นเหล่านี้ได้จากประสบการณ์หรือจากจินตนาการของตัวเอง เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน ตัวต่อต่าง ๆ เป็นต้น จากการสังเกตพบว่า เด็กในวัยนี้มีการนำของเล่นประเภทนี้มาเล่น โดยเลือกหยิบของเล่นเพียงประเภทเดียวแต่เป็นจำนวนหลายชิ้น นำมาเล่นสร้างตามจินตนาการของตนเอง แล้วเล่นสร้างของเล่นชิ้นนั้นเป็นเวลา 3 – 10 นาที หรือตลอดสถานการณ์การเล่น โดยไม่มีการนำของเล่นประเภทอื่นมาประกอบในขณะที่เล่น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พีทหยิบดินน้ำมันก้อนใหญ่ขึ้นมา 1 ก้อน แล้วแบ่งออกมาเป็นก้อนเล็ก ๆ พีทนำดินน้ำมันก้อนเล็กที่แบ่งมาจากก้อนใหญ่ปั้นกับมือจนได้เป็นก้อนกลม ๆ จากนั้นก็ปาลงบนพื้นอย่างแรง แล้วเรียกเพื่อนดูดินน้ำมันที่ถูกปาจนติดกับพื้น พีทบอกเพื่อนว่านี่เป็นระเบิด พีทเดินไปหยิบดินน้ำมันที่ปาลงไปขึ้นมาจากพื้นแล้วนำมาปั้นเป็นก้อนกลมอีกครั้งแล้วปาไปที่ผนังห้องที่อยู่ไกล ๆ ดินน้ำมันโดนผนังห้องแล้วหล่นลงบนพื้นห้อง พีทหยิบดินน้ำมันก้อนใหญ่ที่เหลือมาแบ่งเป็นก้อนเล็กแล้วปั้นเป็นระเบิดอีกหลายก้อน เพื่อนเห็นพีทปั้นก็เดินมาปั้นกับพีทด้วย เมื่อปั้นเสร็จพีทก็นำดินน้ำมันทั้งหมดปาเล่นไปที่ผนัง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 22.05.46)

2) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป

เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 2 เริ่มเล่นของเล่นหลายประเภทประกอบกัน จากการสังเกตพบว่า เด็กวัยนี้มีการนำของเล่นปลายเปิดมาเล่นร่วมกับของสำเร็จรูป โดยเด็กเริ่มจากการเล่นของเล่นประเภทปลายเปิดมาสร้างเป็นของเล่นที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น สร้างเป็นบ้าน สร้างเป็นปราสาท สร้างเป็นสวนสัตว์ เป็นต้น โดยเด็กจะนำมาสร้างไว้บนพื้นหรือแผ่นรอง แล้วนำของเล่นสำเร็จรูป เช่น รถ ตุ๊กตา มาเล่นประกอบกัน โดยการเคลื่อนไหวของเล่นสำเร็จรูปเหล่านั้นไปบนของเล่นประเภทปลายเปิดที่เด็กสร้างไว้ นั่น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอิร์ธหยิบดินน้ำมันขึ้นมาก่อนหนึ่ง แล้วปั้นดินน้ำมันในมือจนเป็นก้อนกลม ๆ จากนั้นนำลงไปวางที่พื้นแล้วทุบจนดินน้ำมันแบนติดไปกับพื้นห้อง เอิร์ธมองไปที่กองของเล่นแล้วหยิบรถของเล่นขึ้นมา เอิร์ธเซ็นรถของเล่นไปบนดินน้ำมันที่แบนติดอยู่บนพื้นและเซ็นไปข้าง ๆ บนพื้นที่ไม่มีดินน้ำมันติดอยู่ด้วย เมื่อรถขึ้นไปบนดินน้ำมันเอิร์ธจะทำท่าเขย่าวรถเหมือนวารถกำลังแล่นอยู่บนถนนที่ขรุขระ เอิร์ธนำรถแล่นวนไปวนมาอยู่หลายรอบ ประมาณ 5 นาทีเอิร์ธก็วางรถ แล้วหันไปมองที่กองของเล่น หยิบดินน้ำมันก้อนใหญ่ขึ้นมาแล้วปั้นจนเป็นก้อนกลม ๆ แล้วเอาช้อนส้อมจิ้มดินน้ำมันจนเป็นรู แล้วตั้งดินน้ำมันลงบนพื้นใกล้ ๆ กับดินน้ำมันอันแรกที่เอิร์ธติดไว้ จากนั้นเอาต้นไม้พลาสติกมาปักลงบนดินน้ำมันที่เป็นรู แล้วเอาตัวเสื่อมาวางไว้บนดินน้ำมัน จากนั้นก็เซ็นรถวนไปรอบ ๆ ภูเขา ดินน้ำมันแล้วเรียกให้เพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ มาดูสวนสัตว์”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 02.07.46)

3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

1) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งานเป็นระยะเวลาสั้น ๆ

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทสำเร็จรูป คือ ของเล่นที่มีลักษณะเป็นรูปร่างที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งส่วนมากเป็นของที่จำลองมาจากของจริง เช่น รถ โทรศัพท์ ผลไม้ต่าง ๆ เป็นต้น จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นพบว่า เด็กในช่วงวัยนี้เล่นของเล่นสำเร็จรูปเพียงประเภทเดียวเป็นเวลาประมาณ 30 วินาที – 3 นาที ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นประเภทสำเร็จรูปนี้ร่วมกับของเล่นปลายเปิด หรือใช้ของเล่นสำเร็จรูปนี้เพียงบางเหตุการณ์ของการเล่นสมมติ โดยเล่นตามลักษณะการใช้งานของของเล่นชนิดนั้น ๆ ตามที่เด็กสังเกตเห็น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอิร์ธหยิบครกกับสากขึ้นมา แล้วตำครกเปล่า ๆ เล่น แล้วบอกเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่าจะทำกับข้าว ขณะที่กำลังตำอยู่เอิร์ธก็พูดคุยกับเพื่อนเกี่ยวกับตัวการ์ตูนในโทรทัศน์ พร้อมกับมองเพื่อนเล่นของเล่นอย่างอื่นไปด้วย ประมาณ 3 นาที เอิร์ธก็มองไปที่กองของเล่นแล้วหยิบดินน้ำมันมาใส่ครกแล้วตำเล่นต่อไป เอิร์ธบอกเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่ากำลังตำส้มตำ เมื่อตำได้สักกระยะก็หยิบจานมาแล้วแกะเอาดินน้ำมันออกมาใส่จานแล้วบอกเพื่อนว่าส้มตำเสร็จแล้ว จากนั้นก็หยิบครกมาตำต่อ เพื่อนก็ขอยืมครกของเอิร์ธเพื่อตำบ้าง เอิร์ธไม่ให้บอกว่า “เดี๋ยวก่อน เดี่ยวตำส้มตำก่อน” แล้วเอิร์ธก็ตำต่อ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 25.06.46)

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว

ลักษณะการมีส่วนร่วมในการเป็นผู้ตามของเด็ก ที่สังเกตพบ คือ เด็กเล่นเลียนแบบการเล่นของเพื่อนที่นั่งเล่นใกล้ ๆ ตัว โดยเด็กจะมองการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจ ในบางครั้งเมื่อมองแล้วเด็กอาจจะพูดหรือสอบถามเพื่อนในสิ่งที่เพื่อนกำลังทำอยู่ เด็กมีการเลียนแบบการเล่นของเพื่อน โดยใช้ของเล่นและวิธีการเล่นที่เหมือนกับเพื่อน แต่ผลงานที่ออกมาอาจจะไม่เหมือนกับเพื่อนที่เป็นต้นแบบ เนื่องจากเด็กอาจจะมีการดัดแปลงของเล่นที่สร้างขึ้นตามความคิดของตนเอง ในการเลียนแบบการเล่นของเพื่อนนั้น เด็กจะมองการเล่นของเพื่อนไปช่วงระยะเวลาหนึ่งซึ่งระยะเวลาดังกล่าวเป็นในขั้นตอนหนึ่งในการเล่นของเพื่อน ก่อนที่เด็กจะเริ่มการเล่นแบบ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ล้มนั่งใกล้ ๆ เพื่อนที่กำลังเล่นปั้นดินน้ำมันกันอยู่ สัมผัสมองเพื่อนแล้วมองที่กองของเล่นบนพื้นห้อง สัมผัสหยิบดินน้ำมันขึ้นมา 1 ก้อน แล้วนำมาปั้นเป็นก้อนกลม ๆ ขณะที่ปั้นสัมผัสมองเพื่อนที่กำลังปั้นดินน้ำมันอยู่เช่นกัน แล้วมองหน้าเพื่อนขณะที่กำลังคุยกับคนอื่น สัมผัสมองเพื่อนที่เอาดินน้ำมันมาบิดด้วยที่บิดจนแบนแล้วนำมาหมุนเป็นโรลแบบโรตี่ เพื่อนที่สัมผัสกำลังมองบอกว่า สิ่งที่ทำคือ ขนมโตเกียว สัมผัสขยี้มที่บิดจากเพื่อนแล้วนำมาบิดดินน้ำมันของตัวเองบ้าง เมื่อดินน้ำมันแบนติดที่บิดแล้วสัมผัสก็แกะออกมาแล้วนำมาหมุนเป็นโรล แล้วบอกว่าเพื่อนว่าตนเองก็ทำขนมโตเกียว สัมผัสวางขนมโตเกียวที่ทำเสร็จแล้วไว้ตรงหน้า แล้วหยิบดินน้ำมันมาปั้นเป็นก้อนกลม ๆ ขณะที่ปั้นมองเพื่อนที่นำดินน้ำมันมาทำอย่างอื่นต่อ สัมผัสคอยถามว่าเพื่อนทำอะไร เมื่อสัมผัสปั้นดินน้ำมันเป็นก้อนกลม ๆ เสร็จก็นั่งมองเพื่อนที่กำลังเอาปลายที่บิดดินน้ำมันกดลงไปดินน้ำมัน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 10.06.46)

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน

ในขณะที่เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็กวัยเดียวกัน เด็กวัยนี้อาจจะเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์การเล่นตอนหนึ่ง จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นร่วมกับเพื่อนของเด็กวัยนี้พบว่า เมื่อเด็กเข้าไปนั่งเล่นรวมกลุ่มใกล้ ๆ กัน เด็กจะมีการเล่นร่วมกับเพื่อนตั้งแต่ 2

คนขึ้นไป โดยใช้ของเล่นที่เหมือนกับที่เพื่อนเล่น และมีการสร้างสถานการณ์ร่วมกันในขณะที่เล่น โดยในขณะที่เล่น เด็กมีการสลับกันเป็นผู้นำและผู้ตามในการสร้างสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมา การเป็นผู้นำและผู้ตามของเด็กในการเล่นนี้ไม่ได้มีการระบุชัดเจนด้วยคำพูดว่าใครเป็นผู้นำในขณะที่นั้น แต่เด็กที่เล่นอยู่จะคอยมองผู้ที่เริ่มการเล่นที่แปลกใหม่ขึ้นมา เด็กคนนั้นก็จะเป็นผู้นำของกลุ่มในขณะที่นั้น ส่วนเพื่อนคนอื่น ๆ จะคอยทำตาม ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พีทนั่งต่อตัวต่ออยู่ มีเพื่อนผู้ชาย 2 คนมานั่งดูใกล้ ๆ และถามว่าพีทกำลังทำอะไร พีทบอกเพื่อนที่กำลังต่อปืนอยู่ เพื่อนผู้ชายที่มานั่งใกล้ ๆ จึงมาขอตัวต่อไปต่อเป็นปืนบ้าง พีทก็หยิบตัวต่อที่วางอยู่ใกล้ ๆ ส่งให้เพื่อน เมื่อต่อเสร็จพีทก็ยกปืนที่ต่อเสร็จแล้วทำทำยิงไปทางเพื่อนผู้ชายที่กำลังนั่งต่ออยู่ เพื่อนบอกว่ายังไม่เสร็จ พีทจึงลุกเดินออกไปยิงเพื่อนผู้ชายที่กำลังเล่นอยู่ในสนามเด็กเล่น เพื่อนก็เล่นกับพีทโดยทำท่าหลบกระสุนปืน แล้วพีทก็เดินกลับมาในห้องทำทำยิงเพื่อนที่กำลังต่อปืนอยู่ พีทชวนให้เพื่อนออกไปเล่นกันในสนาม เพื่อนของพีทคนหนึ่งยังต่อปืนไม่เสร็จ ปืนที่เพื่อนพีทต่อมีรูปร่างแตกต่างจากพีท พีทเข้าไปดูใกล้ ๆ เพื่อนบอกว่า กำลังต่อปืนยาว แล้วชี้ให้พีทดูที่ใส่กระสุนปืน พีทจึงนำปืนของตัวเองมาต่อใหม่ให้เป็นปืนยาวเหมือนของเพื่อน เมื่อต่อเสร็จพีทก็ยกขึ้นยิงใส่เพื่อน แล้วพีทกับเพื่อนอีก 2 คนก็ออกไปวิ่งไล่ยิงใส่กันในสนามเด็กเล่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 05.06.46)

(3) ผู้นำ

1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย

จากการสังเกตการเล่นของเด็กพบว่า เด็กวัยนี้เริ่มมีการเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม โดยมีเด็ก 1 คนซึ่งจะเป็นผู้นำของกลุ่ม การรวมกลุ่มของเด็กวัยนี้จะเป็นการรวมกลุ่มเพื่อนที่เป็นเพศเดียวกัน ในการเริ่มต้นของการรวมกลุ่ม เด็กที่เป็นผู้นำการเล่นจะชักชวนให้เพื่อนที่สนิทกันมาเล่นร่วมกันกับตนเอง โดยจะพูดชวนเพื่อนให้มาร่วมกันด้วยและบอกสิ่งที่ตนเองต้องการจะเล่นให้เพื่อนรู้ ถ้าเพื่อนตกลงที่จะเล่นด้วย เด็ก ๆ ก็จะพากันไปหาบริเวณที่เหมาะสมสำหรับการเล่นแล้วเล่นด้วยกัน เด็กที่เป็นผู้นำจะเป็นผู้ที่เป็นแกนนำในการเล่นของกลุ่ม เป็นผู้กำหนดบทบาทของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งดูแลให้เพื่อนในกลุ่มทำหน้าที่ของตนเองและทำตามกติกาของกลุ่ม เพื่อนที่อยู่ในกลุ่มก็จะคอยเล่นตามที่ผู้นำของกลุ่มกำหนด ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พีทเดินอยู่ในสนามเด็กเล่นกับเพื่อน 2 คน แล้วคุยกัน พีทชวนเพื่อนเล่น ตำรวจจับขโมยกัน พีทบอกเพื่อนว่าตัวเองจะเป็นตำรวจ แล้วสั่งให้เพื่อนเป็นผู้ร้าย พีทบอกเพื่อนว่า “เดี่ยวไปเอาปืนก่อน” แล้ววิ่งไปทำท่าหยิบปืนบนโต๊ะ แล้วใช้มือทำเป็น

รูปปั้น ไล่ยิงเพื่อนไปรอบสนาม ระหว่างที่วิ่งไล่เพื่อนก็ร้องบอกให้เพื่อนหยุดแล้วทำท่ายิง ฟีทวิ่งวนไปรอบ ๆ สนาม ทำท่าไล่ยิงเพื่อน สักพักหนึ่งฟีทก็จับเพื่อนได้ 1 คน แล้วสั่งให้เพื่อนไปเข้าคุุตรงบริเวณที่ตนเองกำหนดไว้ โดยเฉยเฉยเพื่อนไปไว้ในคุก แล้ววิ่งไล่เพื่อนอีกคน พอจับได้ครบ 2 คนก็เริ่มเล่นใหม่อีก ฟีทบอกเพื่อนว่าจะเป็นตัวตรวจอีก เพื่อนก็บอกว่าขอตัวเองเป็นตัวตรวจบ้าง ฟีทก็ให้เพื่อนคนที่ขอเป็นตัวตรวจแทน ฟีทออกวิ่งพร้อมกับหันหลังมายังเพื่อนที่เป็นตัวตรวจเป็นระยะ ๆ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 03.07.46)

3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า

(1) ผู้ตาม

1) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น

เด็กวัยนี้มีการเล่นรวมกลุ่มกับเด็กที่มีอายุมากกว่า โดยเด็กที่เข้าไปมีส่วนร่วมเล่นกับกลุ่มเด็กที่โตกว่าจะเป็นเด็กที่มีมนุษยสัมพันธ์ค่อนข้างดี คือ เข้าไปนั่งใกล้กลุ่มที่เล่นกันบ่อย ๆ คุยเล่นกับกลุ่มที่เสมอ ๆ หรือเด็กคนใดที่มีพี่เรียนอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ก็จะสามารถเข้าไปเล่นกับกลุ่มพี่ที่โตกว่าได้ดี ในการเล่นร่วมกับกลุ่มพี่ เด็กวัยนี้จะสนใจมองการเล่นของพี่ เด็กจะเข้าไปนั่งใกล้ ๆ กับกลุ่มพี่และคุยกับพวกพี่ ๆ ในระหว่างที่มองพี่เล่นเด็กก็อาจจะเล่นของตนเองไปด้วย และพยายามเสนอสิ่งที่ตนเองเล่นให้พี่ที่นั่งใกล้ ๆ ดู เด็กจะได้ร่วมเล่นกับพี่โดยการขอพี่เล่นเข้าไปร่วมเล่นในสถานการณ์การเล่นของพี่ หรือพี่อาจจะชวนให้เด็กเข้ามามีส่วนร่วมในสถานการณ์การเล่นของตนเองในขณะนั้น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แอมนั่งใกล้ ๆ กลุ่มพี่อนุบาล 3 และมองพี่เล่น แล้วหยิบจานพลาสติกมาทำท่าทำอาหารโดยอยู่ในจาน แล้วบอกพี่อนุบาล 3 ที่นั่งข้าง ๆ ว่าตัวเองกำลังทำข้าวผัดอยู่พร้อมกับชี้ให้พี่ดู เมื่อทำเสร็จแอมตักใส่จานส่งให้พี่ พี่ก็รับข้าวผัดของแอมไปทำท่ากินแล้วส่งอาหารที่ตัวเองทำมาให้แอมกินบ้าง แล้วแอมก็นั่งมองพี่เล่นต่อ พี่อีกคนที่นั่งใกล้ ๆ แอม บอกว่า “อาหารเสร็จแล้ว มากินข้าวกันได้แล้วจ้าลูก ๆ” แล้วสั่งให้แอมไปหยิบจานที่กองของเล่นมาให้หน่อย แอมเดินไปหยิบมาให้แล้วมองพี่ที่ทำท่าตักข้าว แอมรับจานที่พี่ยื่นมาให้แล้วทำท่ากิน เมื่อกินเสร็จพี่ก็สั่งให้แอมยกจานข้าวไปล้าง แอมก็เดินถือจานข้าวไปตรงบริเวณที่พี่บอกว่าเป็นอ่างน้ำแล้วทำท่าล้างจาน จากนั้นก็นำจานมาคืนให้พี่แล้วนั่งมองพี่เล่นทำอาหารต่อ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 09.06.46)

2) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า

เด็กในวัยนี้สามารถเล่นรวมกลุ่มกับพี่ที่โตกว่า โดยเข้าไปรวมกลุ่มตาม คำชวนของพี่หรือเด็กอาจจะขอเข้าไปร่วมเล่นกับพี่ที่ตนเองสนิทด้วย พี่ที่เป็นผู้นำจะเสนอการเล่น ขึ้นมา ถ้าการเล่นนั้นคนในกลุ่มต้องการจะเล่น พี่ก็จะกำหนดกติกาให้คนในกลุ่มรับรู้ เด็กก็จะเริ่ม เล่นตามบทบาทที่ตนเองได้รับ เด็กวัยนี้สามารถเล่นตามบทบาทที่ตนเองได้รับและทำตามกติกา ของกลุ่มได้เป็นอย่างดี ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พี่ทเข้าไปเล่นตั้งฐานรบกับเพื่อนและเพื่อนูบาล 3 จำนวน 5 คน พี่ทเข้า กลุ่มฐานกับเพื่อนชั้นเดียวกันจำนวน 3 คน โดยพี่ทเป็นผู้นำฐานฝ่ายอนุบาล 2 ส่วนฝ่าย เพื่อนูบาล 3 มีจำนวน 2 คน โดยทั้ง 2 ฝ่ายจะหลบอยู่ใต้โต๊ะภายในห้องเรียน พี่ทและ เพื่อนลุกขึ้นมาฝั่งฝ่ายเพื่อนูบาล 3 เป็นระยะ ๆ แล้วคอยหลบเมื่อพี่ยิงมา เพื่อนูบาล 3 เดินเข้ามายิงใกล้ ๆ ฐานของพี่ท พี่ทตะโกนบอกเพื่อนว่า “ฐานแตกแล้ว” พี่ทจึงวิ่งนำ เพื่อนหนีไปในสนามเด็กเล่น ระหว่างวิ่งก็หันกลับมาทำท่ายิงใส่เพื่อนูบาล 3 ที่วิ่งไล่ตาม มาเป็นระยะ ๆ แล้ววิ่งกลับมาในห้องไปซ่อนใต้เก้าอี้ เพื่อนูบาล 3 ก็ตามเข้ามายิงต่อ ฝ่าย พี่ทก็ยิงโต้ตอบ แล้วลุกขึ้นมาเล่นวิ่งยิงไล่กันไปรอบ ๆ ห้อง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 19.06.46)

3.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

(1) ผู้นำ

1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยช่วยเหลือและแนะนำใน การเล่น

ในการสังเกตการเล่นรวมกันของเด็กทั้ง 3 ระดับชั้น พบว่า เด็กวัยนี้มีการ เล่นร่วมกับน้องชั้นอนุบาลปีที่ 1 การเล่นร่วมกับน้องของเด็กเกิดขึ้นเมื่อเด็กนั่งเล่นใกล้ ๆ กัน เด็กวัยอนุบาลปีที่ 2 จะมองการเล่นของน้องที่กำลังเล่นอยู่ เมื่อพบเห็นว่า น้องเกิดปัญหาในขณะ ที่กำลังเล่นของเล่น เด็กวัยนี้ก็จะช่วยแนะนำวิธีการเล่นให้กับน้อง โดยบอกวิธีทำและทำเป็นแบบ อย่างให้น้องดู ถ้าน้องยังทำไม่ได้เด็กก็จะช่วยทำให้จนเสร็จ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ขณะที่ส้มกำลังเล่นของเล่นของตัวเองอยู่ ส้มหันไปมองน้องที่กำลังเล่น ไขนอตอยู่ข้าง ๆ ส้มมองดูน้องที่พยายามจะไขนอตลงไปในช่วง แต่น้องหมุนไม่ได้ ส้มก็ บอกให้น้องหมุนลงไปแล้วทำท่าหมุนให้ดู แต่น้องก็หมุนไม่ได้ส้มจึงหยิบของเล่นของน้อง มาช่วยหมุนให้ แล้วส่งของเล่นคืนให้น้อง แล้วส้มก็หันไปเล่นของเล่นของตัวเอง ลักพัก

หนึ่งก็หันมองน้องอีกครั้ง น้องกำลังพยายามไถ่ขอตลงไปในช่อง สัมแบมือขอของเล่น น้องแล้วบอกน้องให้เอามาให้ตนเองทำให้ แต่น้องเอาของเล่นหลบไม่ยอมให้สัมผัส สัม จึงนั่งมองแล้วบอกให้น้องหมุนลงไปในช่อง น้องก็ไม่สามารถหมุนขอตลงไปในช่องได้ สัมมองน้องแล้วหันกลับไปเล่นของเล่นของตัวเองต่อ “

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 08.07.46)

2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมใน เหตุการณ์การเล่น

ในการเล่นรวมกลุ่มกัน พบว่า เด็กวัยนี้มีการเล่นร่วมกันกับน้องระดับ ชั้นอนุบาลปีที่ 1 ในการเล่นร่วมกันเด็กวัยอนุบาลปีที่ 2 จะให้น้องเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของตนเองในบางสถานการณ์ของการเล่น โดยพี่จะพูดให้น้องที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ ซึ่งกำลังสนใจมองการเล่นของตนเองอยู่เข้ามาร่วมเล่นด้วย น้องที่เล่นอยู่ใกล้ ๆ พี่ก็จะเข้ามามีส่วนร่วมเล่นกับพี่โดยเล่นตามบทบาทที่พี่กำหนดให้เล่นตามสถานการณ์การเล่นนั้น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“กิมใช้ไม้บรรทัดชี้บนกระดาน ทำท่าเหมือนเป็นครูกำลังสอนนักเรียน อ่านตามบนกระดาน เมื่อชี้ได้สักพักหนึ่งก็มีน้องอนุบาล 1 จำนวน 2 คน มายื่นมองกิม เล่น กิมมองน้องแล้วบอกให้น้องอ่านตาม “นักเรียนอ่านตามครูคะ” แล้วก็พูดให้น้องอ่านตาม “อะ ออ อี อี ...” น้องก็อ่านตามจนจบ กิมก็สั่งให้น้องอ่านตามทีละคน โดยกิมชี้ทีละตัว น้องก็อ่านตามจนจบ กิมก็ชี้ให้น้องอีกคนหนึ่งอ่านตาม เมื่ออ่านจบกิมก็น้องว่าหมดเวลาเรียนแล้ว แล้วกิมก็เดินถือไม้บรรทัดไปดูเพื่อนที่กำลังเล่นกัน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 04.07.46)

2.3 แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการ

เมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กวัยนี้จะมีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการหาของเล่นที่ต้องการเล่น เด็กวัยนี้จะรู้ถึงสถานที่เก็บของเล่นที่ตนเองต้องการ และสามารถเดินไป

หยิบของเล่นที่ตนเองต้องการเล่นจากในกล่องหรือบนชั้น ถ้าเด็กหาไม่พบเด็กจะใช้วิธีการกวาดสายตามองหาจากกองของเล่นภายในบริเวณห้อง แล้วเลือกหยิบของเล่นที่สนใจมาโดยทันทีเมื่อพบเห็น ถ้าเด็กหาของเล่นไม่พบเด็กวัยนี้จะถามเพื่อนที่เล่นอยู่ก่อน เมื่อเด็กได้ของเล่นตามที่ต้องการเด็กก็จะนำไปเล่น ในขณะที่เด็กเล่นอยู่เด็กมีการสังเกตหาของเล่นที่ต้องการเพิ่มเติมจากกองของเล่นโดยใช้ระยะเวลาเพียงสั้น ๆ ประมาณ 1 – 30 วินาที ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“มีนเดินเข้ามาในห้องเล่นพร้อมกับน้อง มีนนั่งลงข้าง ๆ กองของเล่น มีนมองของเล่นในกล่องประมาณ 1 วินาที เล่นแล้วหยิบจาน ช้อน หม้อ ซาม จากในกล่องของเล่นขึ้นมาวางไว้ข้างตัว จากนั้นมีนใช้มือคู่ยของเล่นที่วางปนกันอยู่ในกล่อง มีนมองและเลือกหยิบดินน้ำมันจากในกล่องของเล่นขึ้นมา”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 03.07.46)

1.2 การสังเกตบุคคล

1) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและกลับมาเล่นของเล่นของตัวเอง

เมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กวัยนี้มีส่วนร่วมในการเล่นโดยการสังเกตการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจ เมื่อเด็กเดินเข้ามาในห้องเล่น เด็กจะกวาดสายตามองเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่เป็นกลุ่มหรือเล่นอยู่ตามลำพัง เด็กวัยนี้จะสังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกัน แล้วเดินเข้าไปนั่งใกล้ ๆ และมองการเล่นของเพื่อนเป็นระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1 – 30 วินาที เด็กมองการเล่นของเพื่อนโดยมองของเล่นในมือเพื่อนและสิ่งที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ พร้อมกับสอบถาม พูดคุยเกี่ยวกับการเล่นของเพื่อน เด็กวัยนี้ไม่สังเกตการวิธีเล่นของเพื่อนอย่างละเอียดเหมือนกับเด็กวัยอื่น แต่ถ้าการเล่นของเพื่อนเป็นการเล่นที่แตกต่างออกไปจากการเล่นที่เด็กเคยเล่นมาก่อน เด็กก็จะสังเกตตามขั้นตอนการเล่นทีละขั้นและสอบถามในสิ่งที่สงสัย หลังจากนั้น เด็กก็จะเลือกหยิบของเล่นของตนเองขึ้นมาเล่นบ้าง เด็กอาจจะเลือกของเล่นที่เหมือนกับที่เพื่อนเล่นหรือของเล่นที่แตกต่างออกไปตามความต้องการ ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“ปลาเข้ามาในห้องเล่น มองไปที่กลุ่มเพื่อนที่นั่งเล่นกันอยู่ ปลาเดินเข้าไปใกล้ ๆ เพื่อนแล้วนั่งลงข้างเพื่อน ปลามองเพื่อนคนหนึ่งที่กำลังเล่นทำอาหาร ปลาถามเพื่อนว่า คนดังกล่าวว่ากำลังทำอะไร เพื่อนบอกว่ากำลังทำไก่ทอด ปลาหันมองเพื่อนคนอื่น ๆ แล้วมองที่กองของเล่น เลือกหยิบจานกับช้อนขึ้นมา วางไว้ตรงหน้า แล้วมองหาของเล่นในกองต่อหยิบมีดกับเขียงขึ้นมา จากนั้นก็เล่นทำอาหารของตัวเอง ขณะที่เล่นก็พูดคุยกับเพื่อนในเรื่องต่าง ๆ ไปด้วย”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 20.06.46)

ในขณะที่เด็กกำลังเล่นของเล่นของตนเอง เด็กจะหันไปมองการเล่นของเพื่อนที่อยู่ใกล้ ๆ เป็นระยะ ๆ โดยเด็กหันไปมองเพื่อนเมื่อสิ่งที่เพื่อนมีพฤติกรรมที่ดึงดูดความสนใจ เช่น เพื่อนพูดอธิบายในสิ่งที่ตนกำลังเล่นออกมาดัง ๆ เพื่อนหรือน้องที่ส่งเสียงประกอบในขณะที่กำลังเล่น หรือการเล่นที่มีการเคลื่อนไหวร่างกายบ่อยครั้ง เด็กวัยนี้ใช้ระยะเวลาในการมองไม่นานแต่เด็กจะใช้เวลาในการพูดคุยถึงสิ่งที่สังเกตเห็นจากการเล่นของเพื่อนนาน แต่ยังคงหันกลับมาเล่นของเล่นของตัวเองต่อไปได้อย่างต่อเนื่อง ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“ปลานั่งเล่นทำอาหารอยู่ใกล้ ๆ กับเพื่อน ขณะที่กำลังทำอาหารอยู่ก็หันไปมองเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่ใกล้ ๆ เป็นระยะ ๆ ขณะที่กำลังเล่นอยู่ปลาก็คุยกับเพื่อนเกี่ยวกับอาหารที่ตัวเองกำลังทำไปด้วย ปลาบอกเพื่อนว่า สลัดผัก แล้วทำทำหั่นผัก ขณะที่กำลังเล่นอยู่ บางครั้งปลาก็หยุดเล่นแล้วหันหน้ามาพูดคุยกับเพื่อนโดยถือจานของเล่นไว้ในมือ เมื่อคุยจบเรื่องแล้ว ปลาก็หันกลับมามองของเล่นในมือแล้วเล่นต่อไป สักพักหนึ่งเพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มก็เรียกให้เพื่อนคนอื่นดูการใช้ดินน้ำมันมาทำเป็นขนมเค้กของตัวเอง ปลาก็หันไปมองของเล่นที่เพื่อนทำมาให้ดู ปลามองขนมเค้กของเพื่อนประมาณ 5 วินาที ก็มองไปที่กองของเล่นและหยิบดินน้ำมันขึ้นมาปั้นเล่น”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 27.06.46)

2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง

เมื่อเด็กเข้ามาในห้องเล่น เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการมองเพื่อนที่กำลังเล่นของเล่นอยู่ในห้อง เด็กมองเพื่อนสนิทในกลุ่มของตัวเองที่กำลังเล่นอยู่แล้วเดินเข้าไปหานั่งลงมองเพื่อนที่กำลังเล่นโดยไม่ได้ใส่ใจมองอย่างละเอียด แต่จะมองเพื่อนและคนรอบข้างเล่นไปเรื่อย ๆ พร้อมกับชวนเพื่อนคุยกันในเรื่องต่าง ๆ เป็นเวลานานเกินกว่า 3 นาที โดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง แต่จะคอยช่วยเหลือเพื่อนในขณะที่เพื่อนเล่นโดยหยิบของเล่นที่เพื่อนต้องการให้ หรือมีส่วนร่วมในการเล่นกับเพื่อนในบางตอนของการเล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กคือ

“แพทเดินตรงเข้ามาหาเพื่อนที่กำลังเล่นทำอาหารอยู่ เมื่อแพทเดินเข้ามาถึงก็นั่งลงใกล้ ๆ กับเพื่อน แพทมองเพื่อนที่กำลังเล่นทำอาหารอยู่แพทเล่าให้เพื่อนฟังว่า “เมื่อเช้าแม่พาไปกินข้าวที่ตลาดที่ร้านข้าวต้ม...” แล้วแพทก็นั่งคุยกับเพื่อนและมองเพื่อนเล่นไปเรื่อย ๆ ขณะที่คุยกับเพื่อน แพทก็หยิบไม้บล็อกขึ้นมาถือโยนเล่นในมือ ขณะที่แพทกำลังคุยอยู่ เพื่อนคนหนึ่งก็ถามเพื่อนว่า “มีใครเห็นมีดบ้าง” แพทก็ช่วยมองหาในกองของเล่นแล้วหยิบมีดส่งให้เพื่อน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 24.06.46)

2. การมีปฏิสัมพันธ์

2.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

2.1.1 ของเล่นปลายเปิด

1) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทปลายเปิด คือ ของเล่นที่มีรูปร่างไม่ชี้เฉพาะเจาะจง เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน ตัวต่อต่าง ๆ เป็นต้น ร่วมกับของสำเร็จรูปคือ ของเล่นที่มีลักษณะเป็นรูปร่างที่ชี้เฉพาะเจาะจง เช่น จาน ช้อน ครก จากการสังเกตพบว่า การเล่นของเล่นวัยนี้ เป็นการเล่นประกอบกันโดยเด็กจะนำของเล่นปลายเปิดมาเล่นร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป โดยการเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการนำของเล่นมาเป็นส่วนประกอบตามเรื่องราวในจินตนาการของตนเอง พบว่าเด็กวัยนี้ใช้ของเล่น 2 – 3 ประเภทประกอบการเล่นในแต่ละสถานการณ์ โดยใช้ของเล่นหลายชิ้น โดยมีการคัดเลือกหรือสมมติของที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับสถานการณ์การเล่นของตนเอง ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“มีนใช้มือปั้นดินน้ำมันเป็นก้อนกลม ๆ แล้ววางลงในจานแล้วกดจนเป็นก้อนแบน ๆ ลงในจาน จากนั้นก็มองหาของเล่นในกองของเล่น เลือกลูกหิบบีมืดอันเล็ก ๆ ขึ้นมาแล้วนำมาแล้วนำมาหันดินน้ำมันจนเป็นเส้นเล็ก ๆ เมื่อเพื่อนมาถามว่าทำอะไร มีนก็บอกว่าจะทำก๋วยเตี๋ยว มีนตัดดินน้ำมันจนเป็นเส้น ๆ จนหมดก้อนแล้ว จึงใช้มีดขูด ๆ ที่ก้นจานให้ดินน้ำมันหลุดออกมา ดินน้ำมันก็หลุดออกมาเป็นเส้น ๆ มีนเอาเส้นดินน้ำมันไปเทใส่ในถ้วยแล้วบอกเพื่อนว่า “ก๋วยเตี๋ยวเสร็จแล้ว” แล้วส่งซามให้เพื่อนดู แล้วเอากลับมา ทำท่าใส่เครื่องปรุง แล้วจึงส่งให้เพื่อนกิน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 26.06.46)

2.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

1) เล่นของเล่นชนิดเดียวเป็นระยะเวลาสั้น ๆ

เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นประเภทสำเร็จรูป คือ ของเล่นที่มีลักษณะเป็นรูปร่างที่ชี้เฉพาะเจาะจง เช่น ตุ๊กตา จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นพบว่า เด็กในช่วงวัยนี้เล่นของเล่นสำเร็จรูปเพียงประเภทเดียวเป็นเวลาด้าน ๆ ประมาณ 30 วินาที – 3 นาที เป็นการนำมาประกอบสถานการณ์ตอนหนึ่งของการเล่นสมมติ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปลามองที่กองของเล่นแล้วเลือกหยิบตุ๊กตาขึ้นมา ปลามองหน้าตุ๊กตา แล้วใช้มือลูบผมตุ๊กตา แล้วมองไปที่กองของเล่นหยิบหวีของเล่นขึ้นมาหวีผมให้ตุ๊กตา 2 – 3 ครั้งทำให้ผมตุ๊กตาเรียบ เมื่อหวีผมเรียบร้อยแล้วก็ถอดกระดุมเสื้อผ่าของตุ๊กตา ออก ทำทำให้ตุ๊กตาเดินไป 2 – 3 ก้าว ปลาทำท่าถือขันอาบน้ำให้ตุ๊กตา แล้วพาตุ๊กตา เดินกลับมาแล้วใส่เสื้อผ่าให้ตุ๊กตาใหม่ จับแขนขาตุ๊กตาให้เข้าที่ ปลาหันหน้าไปคุยกับ เพื่อน แล้วมองเพื่อนที่กำลังเล่นทำอาหารแล้ววางตุ๊กตาลงข้างตัว มองหาของเล่นใน กองของเล่นแล้วเลือกหยิบจาน ช้อน กระทะขึ้นมาเล่นทำอาหารกับเพื่อน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 06.06.46)

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

2.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว

ลักษณะการมีส่วนร่วมในการเป็นผู้ตามของเด็กวัยนี้ที่สังเกตพบ คือ เด็กมี การเล่นเลียนแบบเพื่อนที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ ตัวหรือกลุ่มเพื่อนสนิทของตนเอง เด็กที่เล่นเลียนแบบเพื่อน จะเป็นเด็กที่ไม่เล่นของเล่นของตนเองในขณะนั้น แต่จะเป็นผู้ที่นั่งพูดคุยกับเพื่อนที่กำลังเล่นอยู่ เด็กจะมองการเล่นของเพื่อนในขณะที่คุยกับเพื่อน เมื่อเด็กพบการเล่นของเพื่อนที่ตนเองสนใจ เด็กจะสอบถามในสิ่งที่เพื่อนกำลังเล่นอยู่ จากนั้นเด็กก็เลือกหยิบของเล่นเหมือนกับที่เพื่อนเล่น แล้วนำมาเล่นโดยใช้วิธีการเล่นอย่างเดียวกับที่เพื่อนเล่น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แพทนั่งพูดคุยเรื่องทั่ว ๆ ไปกับเพื่อนที่กำลังนั่งเล่นขายของอยู่ แพทคุย และมองเพื่อนเล่นเป็นระยะ ๆ ประมาณ 5 นาทีแพทก็เดินออกไปที่สนามเด็กเล่นและ เดินกลับเข้ามาพร้อมกับเพื่อนอีกคนหนึ่ง แพทกับเพื่อนนั่งลงใกล้ ๆ กับของเล่น แพทคุย กับเพื่อน ในขณะที่เพื่อนมองหาของเล่นในกองของเล่นตรงหน้า เพื่อนแพทหยิบถ้วย จาน และช้อนขึ้นมาเล่น แพทมองของเล่นที่เพื่อนหยิบขึ้นมาเล่นชงกาแฟ แพทมองที่ กองของเล่นแล้วหยิบถ้วยกับช้อนขึ้นมา แล้วนำช้อนลงไปคนในถ้วยแล้วทำท่าชงกาแฟ เหมือนกับเพื่อน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 20.05.46)

2) เล่นตามสถานการณ์ที่ผู้นำกำหนด

ในการเล่นรวมกลุ่มของเด็กวัยนี้พบว่าในการเล่นรวมกลุ่มกันของเด็ก 2 – 3 คนขึ้นไป จะมีเด็กส่วนหนึ่งซึ่งคอยเล่นตามสถานการณ์ที่เพื่อนซึ่งเป็นผู้นำกำหนดขึ้น การเล่นของเด็กกลุ่มนี้จะเล่นตามบทบาทและตามการดำเนินเรื่องที่ผู้นำหรือเพื่อน ๆ ในกลุ่มร่วมกันคิดขึ้นมา ในขณะที่เด็กเล่นตามบทบาทให้สอดคล้องกับเรื่องราวของกลุ่ม เด็กที่เป็นผู้ตามนี้ไม่เพียงแต่คอยทำตามบทบาทที่ผู้นำกำหนดเท่านั้น แต่อาจจะมีการเล่นของตนเองไปด้วย แล้วนำการเล่นของตนเองมาผสมผสานกับเรื่องราวการเล่นของกลุ่ม เป็นการเพิ่มให้เรื่องราวการเล่นในสถานการณ์ของเด็กเพิ่มขยายออกไป

“เพื่อนที่เล่นเป็นแม่สั่งให้พลอยเดินไปจ่ายตลาดพร้อมกับเพื่อนที่เล่นเป็นพี่ พลอยเดินตามไป เมื่อเพื่อนที่เล่นเป็นพี่หยุดซื้อของ พลอยก็หยิบของใส่ตะกร้าที่เพื่อนถือบ้างแล้วเดินตามไปเรื่อย ๆ ขณะเดินก็คุยกับเพื่อนไปด้วย แล้วเดินตามจนกลับมาตรงที่นั่ง บอกว่า “กลับมาแล้วจ้ะ” พลอยนั่งลงแล้วมองเพื่อนเล่นทำอาหาร แล้วคุยไปด้วย พลอยนั่งมองเพื่อนที่เล่นเป็นแม่ทำอาหารประมาณ 1 นาที ก็บอกว่า “เดี๋ยวหนูช่วยทำนะแม่” แล้วมองที่กองของเล่น หยิบหม้อกับดินน้ำมันขึ้นมา แล้วเอาหม้อไปวางบนเตาที่เพื่อนใช้อยู่แล้วใส่ดินน้ำมันลงไป บอกเพื่อนว่า “แม่หนูทำต้มยำให้กินนะ” เมื่อวางหม้อบนเตาแล้วพลอยก็นั่งคุยกับเพื่อนสักพักหนึ่งก็เอาหม้อลงบอก “โอ๊ย ร้อน ๆ” แล้วเอาดินน้ำมันเทลงในถ้วยบอกว่า “ต้มยำเสร็จแล้วจ้ะ” เพื่อนที่เล่นเป็นแม่ก็บอกกับข้าวเสร็จแล้วให้ไปกินข้าวกันได้แล้ว พลอยก็ทำท่ากินข้าวพร้อมมองจานกับข้าวที่เพื่อนทำ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 26.05.46)

3) เป็นผู้สนับสนุนการเล่นรวมกลุ่มของเด็กวัยเดียวกัน

จากการสังเกตพบลักษณะของเด็กที่เป็นผู้ตามในขณะที่เล่นร่วมกับเพื่อน คือ เด็กที่เป็นผู้สนับสนุนการเล่นของกลุ่มโดยที่ไม่ได้ริเริ่มการเล่นของตัวเอง เด็กที่เป็นผู้สนับสนุนการเล่นของกลุ่มจะนั่งใกล้ ๆ กับกลุ่มเพื่อนสนิท มองการเล่นของเพื่อนแล้วคุยกับเพื่อนในเรื่องต่าง ๆ ที่ไม่เกี่ยวกับการเล่นหรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในขณะนั้น เมื่อมีเพื่อนขอร้องให้ช่วยทำอะไรซึ่งเกี่ยวกับการเล่น เด็กที่เป็นผู้สนับสนุนก็จะช่วยทำให้ เช่น ช่วยหาของเล่น ช่วยหยิบของเล่น อาจจะมีการร่วมเล่นด้วยในบางเหตุการณ์ของการเล่นตามการชวนของเพื่อน ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แพทนั่งคุยใกล้ ๆ กับเพื่อนที่กำลังเล่นแม่ลูกกันอยู่ ระหว่างที่แพทคุยกับเพื่อนก็มองในขณะที่เพื่อนเล่น เพื่อนที่เล่นเป็นแม่เรียกแพทให้มาเล่นเป็นลูก แล้วบอกแพทว่า

“ลูกเอาจานไปล้างให้หน่อย” แล้วยื่นจานให้แพท แพทรับจานมาแล้วลุกขึ้นเดินไปยื่นล้างจาน ใกล้เคียง ๆ โต๊ะเรียน ตรงที่เพื่อนชี้ว่าเป็นทาน้ำ แล้วเดินถือจานกลับมาให้เพื่อน แล้วนั่งมองเพื่อน เล่นและคุยกับเพื่อนต่อ โดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 08.07.46)

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน

ในขณะที่เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นกับเพื่อน เด็กวัยนี้อาจจะเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามในสถานการณ์การเล่นตอนหนึ่ง จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นร่วมกับเพื่อนของเด็กวัยนี้พบว่า เมื่อเด็กเข้าไปนั่งเล่นรวมกลุ่มใกล้เคียง ๆ กัน เด็กจะมีการเล่นร่วมกับเพื่อนตั้งแต่ 2 – 3 คนขึ้นไป โดยใช้ของเล่นที่เหมือนกับที่เพื่อนเล่น และมีการสร้างสถานการณ์ร่วมกันในการเล่น โดยในขณะที่เล่น เด็กมีการสลับกันเป็นผู้นำและผู้ตามในการสร้างสถานการณ์ที่สร้างขึ้นมา การเป็นผู้นำและผู้ตามของเด็กในการเล่นนี้ไม่ได้มีการระบุชัดเจนด้วยคำพูดว่าใครเป็นผู้นำในขณะนั้น แต่เด็กที่เล่นอยู่จะคอยมองผู้ที่เริ่มการเล่นที่แปลกใหม่ขึ้นมา เด็กคนนั้นก็จะเป็นผู้นำของกลุ่มในขณะนั้น ส่วนเพื่อนคนอื่น ๆ จะคอยทำตาม ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปลานำไม้บล็อกรูปทรงสามเหลี่ยมมาวางบนจาน แล้วบอกเพื่อนว่าเป็น แซนวิช พร้อมกับยื่นไม้บล็อกในจานให้เพื่อนดู แล้วบอกเพื่อนว่าจะซงกาแพ ปลาหยิบถ้วยกับช้อนขึ้นมาวางไว้ตรงหน้าแล้วทำท่าใส่กาแพกับน้ำร้อนลงในถ้วย แล้วใช้ช้อนคนในถ้วยกาแพ ขณะคนก็มองเพื่อนที่เล่นทำขนมโดยใช้ดินน้ำมันและคุกกี้ไปด้วย เมื่อคนเสร็จก็ยกให้เพื่อนข้าง ๆ ดื่ม เพื่อนที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ ปลามองแล้วก็นำไม้บล็อกมาทำเป็นแซนวิชเล่นแบบปลาบ้าง ปลาก็ทำแซนวิชจากไม้บล็อกเพิ่ม แล้วนำไม้บล็อกรูปทรงกลมมาทำเป็นเค้กจัดใส่จาน นำมาวางเรียงกันเป็นแถว เมื่อทำเสร็จปลาหันไปมองเพื่อนที่นั่งเล่นใกล้ ๆ กำลังนำไม้บล็อกมาต่อกันเป็นบ้าน ปลามองแล้วพูดคุยกับเพื่อนที่กำลังต่อไม้บล็อก ปลาหยิบไม้บล็อกที่ทำเป็นแซนวิชและเค้กของตัวเองมาต่อเป็นบ้านบ้าง เมื่อต่อเสร็จก็บอกให้เพื่อนฟังเกี่ยวกับบริเวณในบ้าน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 04.07.46)

(3) ผู้นำ

1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย

จากการสังเกตการเล่นของเด็กวัยนี้พบว่า ในการเล่นรวมกลุ่มกันจะมีเด็ก 1 คนที่เป็นผู้นำในการเล่นของกลุ่ม เด็กที่เป็นผู้นำการเล่นจะชักชวนให้เพื่อนมาเล่นร่วมกัน

กับตนเอง โดยเด็กที่เป็นผู้นำจะพูดชวนเพื่อนให้มาร่วมกันด้วย ถ้าเพื่อนตกลงที่จะเล่นด้วย เด็กก็จะพากันไปหาบริเวณที่เหมาะสมสำหรับการเล่นแล้วเล่นด้วยกัน เด็กที่เป็นผู้นำจะเป็นผู้ที่เป็นแกนนำในการเล่นของกลุ่ม เป็นผู้กำหนดบทบาทของตนเองและเพื่อนในกลุ่ม รวมทั้งดูแลให้เพื่อนในกลุ่มทำหน้าที่ของตัวเองและทำตามกติกาของกลุ่ม เพื่อนที่อยู่ในกลุ่มก็จะคอยเล่นตามที่ผู้นำของกลุ่มกำหนด ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พลอยชวนเพื่อนที่อยู่ในห้องเล่นไปเล่นน้ำขึ้นน้ำลงกัน เพื่อน 4 คนเดินตามพลอยมาเล่นที่สนามเด็กเล่น พลอยบอกให้เพื่อนโอน้อยออกกันว่าใครจะเป็นก่อน เพื่อนคนหนึ่งแบมือแตกต่างจากเพื่อนจึงได้เล่นเป็นจระเข้ไล่จับเพื่อนก่อนคนแรก พลอยเป็นคนเดินไปกำหนดเขตว่าตรงไหนเป็นในน้ำและตรงไหนเป็นบนบกให้เพื่อนดู เมื่อเพื่อนที่เป็นจระเข้บอกน้ำขึ้น พลอยและเพื่อนก็วิ่งหนีไปในบริเวณเขตที่เป็นบนบก สักพักเพื่อนที่เล่นเป็นจระเข้ก็จับเพื่อนคนหนึ่งได้ก็ต้องเอาตัวเพื่อนไปไว้ในน้ำ พลอยก็เดินกลับมาตรงริมเขตที่เป็นน้ำกับบนบกแล้วสั่งให้เพื่อนที่อยู่บนบกยืนในตำแหน่งที่เหมาะสม”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 07.07.46)

2.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

(1) ผู้นำ

1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยเหลือและแนะนำในการเล่นในการเล่นรวมกันทั้ง 3 ระดับชั้น พบว่า เด็กวัยนี้มีการเล่นร่วมกับเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 กล่าวคือ การเล่นร่วมกับน้องของเด็กเกิดขึ้นเมื่อเด็กนั่งเล่นใกล้ ๆ กัน เด็กวัยอนุบาลปีที่ 3 จะมองการเล่นของน้องที่กำลังเล่นอยู่ เมื่อพบเห็นว่า น้องเกิดปัญหาในขณะที่กำลังเล่นของเล่น เด็กวัยนี้ก็จะช่วยแนะนำวิธีการเล่นให้กับน้อง โดยบอกวิธีทำและทำเป็นแบบอย่างให้น้องดู ถ้าน้องยังทำไม่ได้เด็กก็จะช่วยทำให้จนเสร็จ ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“น้องที่มานั่งดูอยู่ใกล้บอกอู่ว่าขอเล่นตุ๊กตาบ้าง เพื่อนที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ อู๊ก็มาขอเล่นด้วย อู๊บอกเพื่อนว่า “ให้น้องเล่นก่อน น้องเขามาขอเราก่อน” อู๊ก็ส่งตุ๊กตาให้น้องแล้วสั่งให้น้องพาตุ๊กตาคลับบ้าน น้องนำตุ๊กตาไปนอน อู๊สั่งให้พาตุ๊กตาไปอาบน้ำก่อน น้องก็ทำตามโดยพาไปที่ห้องอาบน้ำที่อู๊ชี้ให้นำตุ๊กตามา อู๊บอกให้ถอดเสื้อผ้าตุ๊กตาก่อนอาบน้ำ น้องถอดไม่ออก อู๊ช่วยน้องถอด แล้วอู๊ก็ให้น้องเอาตุ๊กตาไปอาบน้ำฟอกสบู่พร้อมกับทำท่าอาบน้ำฟอกสบู่ตุ๊กตาให้น้องดู”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 28.05.46)

2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น

ในการเล่นรวมกลุ่มกัน เด็กวัยนี้มีการเล่นร่วมกันกับน้องระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1 และปีที่ 2 ซึ่งพบว่า น้องที่เข้ามาเล่นกับพี่คือเด็กที่เป็นพี่น้องแท้ ๆ หรือน้องที่มีความสนิทสนมกับพี่คนดังกล่าวเป็นพิเศษจะเข้ามาเล่นกับพี่บ่อยครั้ง ในการเล่นรวมกันเด็กวัยอนุบาลปีที่ 3 จะให้น้องเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของตนเองในเหตุการณ์บางตอน โดยพี่จะพูดให้น้องที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ เข้ามาเล่นด้วย น้องที่เล่นอยู่ใกล้ ๆ พี่ก็จะเข้ามามีส่วนร่วมเล่นกับพี่ พี่คนดังกล่าวก็จะสั่งให้น้องทำตามในบทบาทที่พี่กำหนดให้น้องตามสถานการณ์การเล่นนั้น ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“มีนเดินจูงน้องเข้าไปในห้องเล่น หาทิ้งใกล้ ๆ กองของเล่น มีนมองที่กองของเล่นแล้วหยิบจานขึ้นมา 1 ใบ แล้วส่งไปให้น้องถือเล่น ส่วนมีนก็หยิบจาน ช้อน มีด และเตามากองไว้ข้างหน้า บอกน้องว่า “รอเดี๋ยวนะจ๊ะ เดี่ยวพี่จะทำข้าวผัดให้กิน” แล้วยื่นผักพลาสติกให้น้องบอกว่าให้เอาไปล้าง มีนก็รับผักมาจากน้องแล้วทำท่าหันผักแล้วเทลงในจานที่มีดินน้ำมัน แล้วนำไปผัดบนเตา จากนั้นก็บอกให้น้องเอาจานของตัวเองมาใส่ เมื่อน้องยื่นจานมา มีนก็เทดินน้ำมันกับผักใส่ลงจานน้อง มีนมองน้องที่ทำท่ากิน ถามน้องว่า “อร่อยไหม” น้องบอกว่าอร่อยแล้วส่งจานคืน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 22.05.46)

3) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้ในการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กทั้ง 3 ระดับชั้น พบว่า เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 ชอบที่จะเล่นร่วมกับน้องในระดับชั้นอื่น โดยเป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้กับน้อง โดยมีวิธีการหลาย ๆ อย่าง วิธีการที่พบเห็นบ่อย ๆ คือ การเข้าไปอุ้ม กอด และหยอก ล้อกับน้อง การทำท่า ทำเสียงน่ากลัว และแหย่ให้น้องวิ่งหนี ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“อุ๊จับน้องอ.1 คนหนึ่งที่เดินเข้ามาเล่นกับอุ๊ เขย่าตัวแล้วจับหน้าน้องเอาหัวโขกเบา ๆ น้องก็หัวเราะ อุ๊ปล่อยน้อง แล้วหันไปจะจับน้องอ.1 อีกคนหนึ่งที่เดินเข้ามาหาอุ๊ น้องอีกคนทำท่าวิ่งหนี อุ๊ก็วิ่งไล่ตามจับตัวน้อง น้องวิ่งไปไกลและไม่ยอมให้อุ๊จับ อุ๊จึงเลิกวิ่งไล่ตามแล้วเดินกลับมานั่งที่ชิงช้า น้องที่วิ่งหนีก็วิ่งกลับมาหาอุ๊ อุ๊ทำท่าเอื้อมมือไปจับตัวน้อง น้องก็วิ่งหนี ทำเช่นนี้อยู่หลายที อุ๊ก็ลุกขึ้นแล้ววิ่งไล่จับน้องที่มาแหย่ น้อง ๆ ร้องกรี๊ดพร้อมกับหัวเราะ แล้ววิ่งหนี ระหว่างที่วิ่งก็หันมามองอุ๊ อุ๊วิ่งตามมาช้า ๆ เมื่อจับตัวน้องได้ก็กอดตัวน้องและเขย่า ๆ ตัวน้องเบา ๆ น้องดีใจหลุดและวิ่งหนีต่อ”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 09.07.46)

2.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับครู

1) ชักชวนให้ครูเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของตนเอง

จากการศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลของเด็กวัยนี้พบว่า เด็กวัยนี้ต้องการให้ครูมีส่วนร่วมรับรู้การเล่นของตัวเอง เด็กจะมองครูเมื่อครูเดินเข้ามาใกล้ ๆ และเรียกให้ครูมองผลงานการเล่นของตัวเอง ถ้าของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นสามารถยกเคลื่อนที่ไปได้ เด็กก็จะเดินถือไปให้ครูดูใกล้ ๆ แล้วบอกว่าตัวเองสร้างอะไรพร้อมกับอธิบายส่วนประกอบของของเล่นให้ครูฟัง ถ้าเป็นการเล่นสมมติ เช่น เล่นขายของ เด็กก็จะชักชวนให้ครูไปมีส่วนร่วมในสถานการณ์การเล่นนั้น ๆ ด้วย ดังกรณีพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปลาบอกเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่าจะเอากาแฟกับเค้กไปให้ครูกิน ปลาเดินถือถ้วยกาแฟกับจานเค้กไปหาครู แล้วบอกครูว่า “ครูขากาแฟกับเค้กไปเดี๋ยวค่ะ” พร้อมกับยื่นให้ครู ครูรับไปทำทำกินแล้วส่งคืนให้ปลา ปลาเดินถือจานเค้กและถ้วยกาแฟกลับมาทำทำชงกาแฟใหม่ แล้วบอกเพื่อนว่าจะชงกาแฟไปให้ครูอีก คราวนี้ปลาบอกเพื่อนว่าจะทำเค้กรสสตอเบอรี่ไปให้ครูกิน เมื่อทำเสร็จก็ยกไปให้ครูอีก เมื่อครูกินเสร็จแล้วปลาก็เดินถือของเล่นกลับมาที่นั่งที่เดิม”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 11.07.46)

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตาราง 5 แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล 3 ระดับอายุ

ระดับอายุ 3 – 4 ปี	ระดับอายุ 4 – 5 ปี	ระดับอายุ 5 – 6 ปี
1. การสังเกต	1. การสังเกต	1. การสังเกต
1.1 การสังเกตของเล่น	1.1 การสังเกตของเล่น	1.1 การสังเกตของเล่น
1) สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น	1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ	1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการ
1.2 การสังเกตบุคคล	1.2 การสังเกตบุคคล	1.2 การสังเกตบุคคล
1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันและกลับมาเล่นของตนเอง	1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันและกลับมาเล่นของตนเอง	1) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและกลับมาเล่นของตนเอง
2) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง	2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง	2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง
2. การสำรวจ	2. การสำรวจ	-
2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้ประสาทสัมผัส	2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้ประสาทสัมผัส	-
3. การมีปฏิสัมพันธ์	3. การมีปฏิสัมพันธ์	2. การมีปฏิสัมพันธ์
3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น	3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น	2.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น
3.1.1 ของเล่นปลายเปิด	3.1.1 ของเล่นปลายเปิด	2.1.1 ของเล่นปลายเปิด
1) เล่นของเล่นประเภทเดียวเป็นเวลานาน	1) เล่นของเล่นชนิดเดียวต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน	1) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป
	2) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป	

ตาราง 5 แบบแผนของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล 3 ระดับอายุ (ต่อ)

ระดับอายุ 3 – 4 ปี	ระดับอายุ 4 – 5 ปี	ระดับอายุ 5 – 6 ปี
3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป	3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป	2.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป
1) เล่นของเล่นประเภทเดียว เป็นเวลานาน	1) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งานเป็นระยะเวลาสั้น ๆ	1) เล่นของเล่นชนิดเดียว เป็นระยะเวลาสั้น ๆ
2) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งาน		
3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล	3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล	2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล
3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน	3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน	2.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน
(1) ผู้ตาม	(1) ผู้ตาม	(1) ผู้ตาม
1) ใช้เวลาในการมองเด็กวัยเดียวกันเล่นก่อนที่จะเล่นเอง	1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว	1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว
2) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว		2) เล่นตามสถานการณ์ที่ผู้นำกำหนด
(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม	(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม	(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม
1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน	1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน	1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน
(3) ผู้นำ	(3) ผู้นำ	(3) ผู้นำ
1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกัน 2 - 3 คน โดยรู้บทบาทในการเล่น	1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย	1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย

ตาราง 5 แบบแผนของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล 3 ระดับอายุ (ต่อ)

ระดับอายุ 3 – 4 ปี	ระดับอายุ 4 – 5 ปี	ระดับอายุ 5 – 6 ปี
<p>3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า</p> <p>(1) ผู้ตาม</p> <p>1) มองการเล่นและเลียนแบบการเล่นของเด็กที่มีอายุมากกว่า</p> <p>2) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น</p> <p>3) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า</p>	<p>3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า</p> <p>(1) ผู้ตาม</p> <p>1) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น</p> <p>2) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า</p> <p>3.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า</p> <p>(1) ผู้นำ</p> <p>1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยช่วยเหลือและแนะนำในการเล่น</p> <p>2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น</p>	<p>2.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า</p> <p>(1) ผู้นำ</p> <p>1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยเหลือและแนะนำในการเล่น</p> <p>2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น</p> <p>3) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้</p> <p>2.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับครู</p> <p>1) ชักชวนให้ครูเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของตนเอง</p>

3. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล

3.1 แบบแผนการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี

1. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ

ในขณะที่เด็กเล่นของเล่นประเภทปลายเปิด เช่น รถ โทรศัพท์ เด็กมีการคิดสร้างจินตนาการประกอบการเล่น โดยการสร้างเหตุการณ์การเล่นประกอบกับของเล่นที่เด็กกำลังเล่นอยู่ จินตนาการของเด็กเป็นสิ่งที่เด็กสร้างมาจากพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับของเล่นชิ้นนั้น ๆ การเล่นสมมติของเล่นประกอบจินตนาการเกิดขึ้นในขณะที่เด็กเล่นคนเดียวหรือเล่นใกล้ ๆ กับเพื่อน เด็กพูดเป็นคำพูดสั้น ๆ และทำท่าทางประกอบเหตุการณ์ที่กำลังเล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอ็มหยิบรถของเล่นมาเข็นไปมาบนโต๊ะ พร้อมกับทำเสียง “บรีน ๆ” แล้วไถรถไปมาบนพื้นโต๊ะ ดันรถไปแรง ๆ รถวิ่งไปข้างหน้าจนหมดแรงส่งจึงหยุดวิ่ง เอ็มเดินไปหยิบรถมาที่จุดเริ่มต้น แล้วเริ่มเข็นรถใหม่ ขณะที่เข็นรถมาตรงกลางโต๊ะก็บอกว่ารถตกหลุมแล้วทำท่าดึงรถออกจาก เมื่อเอ็มดึงรถออกมาจากหลุมได้แล้ว ก็เข็นรถไปจนสุดขอบโต๊ะแล้วไถรถไปกับขาโต๊ะ แล้วบอกว่า “รถลงเขา บรีน ๆ” แล้วนำรถขึ้นมาบนขอบโต๊ะใหม่ทำรถลงเข้าอยู่ 4 ครั้ง ก็เปลี่ยนมาปล่อยรถให้ตกลงจากขอบโต๊ะโดยตรงพร้อมทำเสียงประกอบ “บรีน ๆ นีรถตกเขา” เอ็มทำรถตกเขาอยู่ประมาณ 4 – 5 ครั้ง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 02.07.46)

2. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ

เป็นการเล่นสมมติของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นจากความคิดของตัวเองออกมาวัตถุที่เด็กนำมาเล่นสร้างเป็นของเล่นประเภทปลายเปิด เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน การเล่นสมมติเด็กวัยนี้ใช้ของเล่นเพียงประเภทเดียวในการสร้าง ของเด็กวัยนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กเล่นตามลำพังคนเดียวเป็นส่วนมาก ผู้อื่นไม่สามารถมองและระบุได้ว่าของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นจากจินตนาการคืออะไร ต้องอาศัยการบอกเล่าจากตัวเด็กเอง ของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นเป็นสิ่งที่เด็กเคยพบเห็นจากประสบการณ์ คือ จากบ้าน จากสื่อโทรทัศน์ จากหนังสือภาพ และจากสถานที่ท่องเที่ยวที่เด็กเคยไป ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ปาล์มเข้ามานั่งใกล้ ๆ กองของเล่นแล้วหยิบไม้บล็อกที่วางบนพื้น มาต่อเรียงกันเป็นแนวยาว ในขณะที่ต้อมองเพื่อนเล่นเป็นระยะ ๆ เมื่อต่อได้ยาวประมาณ 4 ชั้น ปาล์มก็เปลี่ยนมาต่อไม้บล็อกเพิ่มด้านบนอีกชั้นหนึ่ง แล้วบอกเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่า ต่อเป็นรถไฟ พร้อมกับชี้ให้เพื่อนดูไม้บล็อกที่ตนเองต่อไว้ ปาล์มหยิบไม้บล็อกจากตะกร้าที่ละชั้นมาต่อวางเป็นแถวอีกแถวหนึ่ง ยาว 3 ชั้น แล้วปาล์มก็หยิบไม้บล็อกมาต่อเป็นแนวตั้งขึ้นไปตรงปลายไม้บล็อกที่วางแนวนอนปลายละ 1 ชั้น แล้วบอกว่าเพื่อนที่นั่งดูอยู่ใกล้ ๆ ว่า ตัวเองต่อเป็นรูปบ้าน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 09.05.46)

3.2 แบบแผนการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี

1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น

เด็กวัยนี้มีการสมมติวัตถุต่าง ๆ เช่น แท่งไม้ ไม้ มาเป็นของเล่นตามความคิดของตัวเอง การสมมติวัตถุของเด็กเกิดขึ้นในหลายสถานการณ์ คือ วัตถุมีรูปร่างลักษณะคล้ายคลึงกับของเล่นที่เด็กเคยรู้จักมาก่อน เช่น แท่งไม้บล็อกรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีลักษณะคล้ายโทรศัพท์ โบกี้รถไฟ เป็นต้น สมมติวัตถุเพื่อทดแทนของเล่นที่เด็กหาไม่ได้ในขณะนั้น เช่น สมมติไม้บรรทัดแทนมีด โดยการนำวัตถุที่สมมติไปเล่นประกอบจินตนาการของตนเอง ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ภีมนั่งมองกลุ่มเพื่อนที่กำลังเล่นต่อไม้บล็อกกันอยู่ประมาณ 3 นาที โดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง ภีมมองเพื่อนที่ต่อไม้บล็อกเป็นรูปบ้านเสร็จแล้วมองไปที่กองของเล่น เอื้อมมือไปหยิบไม้บล็อกรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้าขึ้นมา แล้วยกขึ้นไปไว้แนบหู แล้วพูด “ฮัลโลๆ” ภีมลุกขึ้นเดินถือโทรศัพท์ไม้บล็อกในมือไปรอบ ๆ ห้อง มีการยกโทรศัพท์ขึ้นมาทำท่าโทรเป็นระยะ ๆ ระยะเวลาที่เดินไปดูเพื่อนเล่นตามกลุ่มต่าง ๆ ภายในห้อง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 04.07.46)

2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ

เด็กวัยนี้เริ่มมีการสมมติขึ้นมาลอย ๆ โดยไม่มีของเล่นนั้นอยู่ในมือ เด็กสมมติสิ่งที่ไม่อยู่ในขณะนั้นให้เกิดขึ้นมาได้จากภาพจินตนาการของเด็กเอง โดยเด็กสื่อสารให้ผู้อื่นร่วมเห็นภาพของเล่นที่อยู่ในความคิดโดยสื่อสารออกมาเป็นคำพูดและการกระทำท่าทาง

ประกอบในขณะที่เล่น สิ่งที่เด็กสมมติเป็นของที่เด็กเคยเห็นและรู้จักแต่ไม่สามารถนำมาเล่นได้ การสมมติลักษณะเป็นการสมมติของเล่นเพื่อประกอบกับเหตุการณ์การเล่น ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แอมบอกเพื่อนว่าจะชงกาแฟ โดยทำท่าตักกาแฟและเทน้ำใส่ถ้วย ขณะชงก็พูดไปด้วยว่า “ใส่น้ำ ใส่กาแฟ ” แล้วทำท่าหยิบช้อนคนลงไปถ้วยเปล่า ๆ เมื่อคนได้ประมาณ 1 นาที ก็ทำท่ายกดื่ม แล้วถามเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่า “เอากาแฟไหม” เมื่อเพื่อนบอกว่าจะเอากาแฟด้วย แอมก็ชงกาแฟให้เพื่อนโดยทำท่าใส่น้ำและใส่กาแฟ เมื่อชงเสร็จแอมส่งกาแฟให้เพื่อนและมองเพื่อนยกแก้วขึ้นทำท่าดื่ม เมื่อเพื่อนดื่มหมดแล้วแอมรับถ้วยคืน แล้วถามเพื่อนว่า “เอาอีกไหม” เมื่อเพื่อนคนเดิมที่ดื่มแล้วบอกไม่เอา แอมก็ร้องถามเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่าใครจะเอากาแฟบ้าง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 23.06.46)

2. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ตามจินตนาการ

เป็นการเล่นสมมติวัตถุที่เด็กสร้างขึ้นจากความคิดของตัวเองออกมา วัตถุที่เด็กนำมาเล่นสร้างเป็นของเล่นประเภทปลายเปิด เช่น ตัวต่อ ดินน้ำมัน และปลายปิด เช่น รถ ตัวสัตว์ต่าง ๆ ของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นใช้ของเล่นประเภทปลายเปิดชนิดเดียวหรืออาจใช้ทั้งของเล่นปลายเปิดและปลายปิดประกอบกันประกอบกัน การเล่นสมมติของเด็กวัยนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กเล่นตามลำพังคนเดียวหรือเล่นร่วมกันกับเพื่อน เด็กใช้ภาษาพูดสื่อออกมาเป็นเรื่องราวให้ผู้อื่นรับรู้ ของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นเป็นสิ่งที่เด็กเคยพบเห็นจากประสบการณ์ คือ จากบ้าน จากสื่อโทรทัศน์ จากหนังสือภาพ และจากสถานที่ท่องเที่ยวที่เด็กเคยไป ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“เอิร์ธหยิบดินน้ำมันก้อนใหญ่ขึ้นมาปั้นในมือจนได้เป็นก้อนกลม ขณะที่กำลังปั้นก็มีการคุยกับเพื่อนที่นั่งมองอยู่ใกล้ ๆ เอิร์ธนำดินน้ำมันที่ปั้นเป็นก้อนกลมทาบและตั้งไว้บนพื้น แล้วชี้ให้เพื่อนดู บอกว่านี่คือ ภูเขา เอิร์ธมองไปที่กองของเล่นแล้วมองไปรอบ ๆ ตัวหยิบช้อนล้อมขึ้นมาจิ้มบนดินน้ำมันจนเป็นรูพรุน แล้วหยิบต้นไม้พลาสติกเล็ก ๆ จากกองของเล่นขึ้นมาวางไว้บนภูเขา เอิร์ธแล้วนำตัวสัตว์มาจัดวางไว้บนภูเขา และรอบ ๆ เขา แล้วบอกกับเพื่อนว่า “นี่ สวนสัตว์ มีภูเขาที่สัตว์อยู่” เพื่อนก็เอาตัวสัตว์มาวางบนภูเขาของเอิร์ธบ้าง เอิร์ธก็หยิบตัวสัตว์ของตัวเองขึ้นมาแล้วทำท่าเดินบนภูเขา สักพักก็นำตัวสัตว์ของตัวเองทำท่าสู้กับตัวสัตว์ของเพื่อน สู้กันสักพัก เอิร์ธก็ทำท่า

ว่า ตัวสัตว์ของตัวเองตาย “โธ้ย..ตาย” เอิร์ธแล้ววางตัวสัตว์ตัวเก่าลงแล้วหยิบตัวสัตว์ใหม่มาทำท่าทำสู้กับตัวสัตว์ของเพื่อน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 25.06.46)

4. การสมมติเหตุการณ์การเล่นเป็นตอนสั้น ๆ

การเล่นสมมติของเด็กวัยนี้มีการสมมติการเล่นเป็นเรื่อง มีการเล่นของเล่นอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องเป็นเรื่องเดียวกัน มีการสวมบทบาทเป็นบุคคลอื่นและเล่นตามบทบาทนั้น ๆ เด็กส่วนใหญ่นิยมสวมบทบาทการเล่นเป็นบุคคลในครอบครัวและบุคคลในอาชีพต่าง ๆ รวมทั้งบทบาทตามจินตนาการจากนิทานหรือตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ ของเล่นที่เด็กใช้ประกอบการเล่นเป็นของเล่นที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่กำลังเล่น เด็กวัยนี้เล่นสมมติตามลำพังคนเดียวหรือเล่นสมมติร่วมกับกลุ่มเพื่อน ในการเล่นเด็กใช้วิธีการสื่อสารโดยภาษาพูดและท่าทาง ภาษาพูดประกอบการเล่นสมมติของเด็กมีการพูดตามบทบาทที่กำลังเล่นอยู่ ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“ส้มยื่นมองเพื่อนที่กำลังเล่นเป็นตำรวจคนไข้อยู่ประมาณ 1 นาทีก็เดินเข้าไปนั่งใกล้ ๆ เมื่อส้มเข้าไปนั่งเพื่อนก็ถามว่า “ป่วยเป็นอะไรคะ” เพื่อนเอามือจับหน้าผากส้ม แล้วบอกว่าตัวร้อนเป็นไข้หวัด เพื่อนที่เป็นหมอบอกให้ส้มขยับเข้าไปใกล้ ๆ ส้มก็ขยับเข้าไปนั่งใกล้ ๆ เพื่อนที่เป็นหมอบอกให้ส้มขยับเข้าไปใกล้ ๆ ส้มรับมาแล้วนั่งมองเพื่อนเล่นเป็นหมอต่อนจนกระทั่งเพื่อนเลิกเล่นลูกไปที่อื่น ส้มก็หยิบหูฟังขึ้นมาใส่แล้วทำท่าตรวจตัวเอง มีเพื่อนเข้ามานั่งใกล้ ๆ ส้มบอกว่าไม่สบาย ให้ส้มเป็นหมอตรวจให้หน่อย ส้มก็ทำท่าเอามือฟังไว้วางตรงหัวใจแล้วบอกว่าเพื่อนไม่สบายเป็นไข้ให้เอายาไปกินแล้วยื่นยาส่งให้”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 17.06.46)

3.3 แบบแผนการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี

1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น

เด็กวัยนี้มีการสมมติวัตถุต่าง ๆ เช่น แท่งไม้ ไม้ ไม้ มาเป็นของเล่นตามความคิดของตัวเอง การสมมติวัตถุของเด็กเกิดขึ้นในหลายสถานการณ์ คือ วัตถุมีรูปร่างลักษณะคล้ายคลึงกับของเล่นที่เด็กเคยรู้จักมาก่อน เช่น แท่งไม้บล็อกรูปทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีลักษณะคล้ายโทรศัพท์ โบกี้รถไฟ เป็นต้น สมมติวัตถุเพื่อทดแทนของเล่นที่เด็กหาไม่ได้ในขณะนั้น เช่น

สมมติไม้บรรทัดแทนมีด โดยการนำวัตถุที่สมมติไปเล่นประกอบจินตนาการของตนเอง
ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พลอยนั่งเล่นร่วมกับกลุ่มเพื่อน พลอยมองที่กองของเล่นแล้วหยิบ
ตะกร้าขึ้นมา แล้วบอกกับเพื่อนว่าจะไปจ่ายตลาด พลอยเดินถือตะกร้าไปรอบ ๆ ห้อง
แล้วมองเพื่อนกลุ่มอื่นและน้อง ๆ ที่เล่นกันอยู่ พลอยเดินไปที่กองไม้บล็อกแล้วหยิบไม้
บล็อกใส่ลงในตะกร้า 7 – 8 ชิ้น แล้วเดินกลับมาบอกเพื่อนว่า “กลับมาแล้วจะ ซื้อ
กับข้าวกลับมาเต็มเลย” แล้ววางตะกร้าที่ใส่ไม้บล็อกลงตรงหน้าเพื่อน พลอยนั่งลงแล้ว
หยิบไม้บล็อกขึ้นมาที่ละชิ้น บอกเพื่อนว่าไม้บล็อกแต่ละชิ้นคืออะไร “มีผัก ปลา กับไข่”
แล้วเทตะกร้าไม้บล็อกที่เหลือออกมากองตรงหน้าเพื่อน จากนั้นนำตะกร้าไปวางไว้ข้าง
หลัง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 30.06.46)

2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ

เด็กวัยนี้เริ่มมีการสมมติขึ้นมาลอย ๆ โดยไม่มีของเล่นนั้นอยู่ในมือ เด็ก
สมมติสิ่งที่ไม่อยู่ในขณะนั้นให้เกิดขึ้นมาได้จากภาพจินตนาการของเด็กเอง โดยเด็กสื่อสารให้ผู้
อื่นร่วมเห็นภาพของเล่นที่อยู่ในความคิดโดยสื่อสารออกมาเป็นคำพูดและการกระทำทาง
ประกอบในขณะที่เล่น สิ่ง que เด็กสมมติเป็นของ que เด็กเคยเห็นและรู้จักแต่ไม่สามารถนำมาเล่นได้
การสมมติลักษณะเป็นการสมมติของเล่นเพื่อประกอบกับเหตุการณ์การเล่น ดังลักษณะพฤติกรรม
กรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“พลอยขอยืมเตาพลาสติกเล็ก ๆ จากเพื่อน เมื่อเพื่อนส่งเตาให้ พลอย
ก็รับมาวางตรงหน้าแล้วนำกระทะไปวางไว้บนเตา พลอยทำท่าเปิดแก๊สแล้วบอกกับเพื่อน
ว่าจะทำผัดผัก เอาตะหลิวมาทำผัด ๆ พลอยแก้มือไปโดนกระทะแล้วบอกว่า
“โอ๊ย ร้อน ๆ” แล้วทำท่าสะบัดมือหันไปมองเพื่อน หัวเราะกับเพื่อน พลอยทำท่าผัดอยู่
สักพักหนึ่งก็บอกว่า “สุกแล้ว” พลอยมองหาจานจากกองของเล่นแล้วหยิบขึ้นมา จาก
นั้นทำท่าเทผัดผักจากกระทะลงไปในจาน แล้วบอกกับเพื่อนว่าผัดผักเสร็จแล้ว แล้วยื่น
จานส่งให้เพื่อน บอกให้เอาผัดผักไปกิน”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 15.07.46)

3. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ

เป็นการเล่นสมมติวัตถุที่เด็กสร้างขึ้นจากความคิดของตัวเองออกมา วัตถุที่เด็กนำมาเล่นสร้างเป็นของเล่นประเภทปลายเปิด เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน และปลายปิด เช่น ต้นไม้พลาสติก ตัวสัตว์ต่าง ๆ ของเล่นที่เด็กสร้างขึ้นใช้ของเล่นประเภทปลายเปิดและปลายปิดประกอประกอบกัน การเล่นสมมติของเด็กวัยนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กเล่นตามลำพังคนเดียวหรือเล่นร่วมกันกับเพื่อน เด็กใช้ภาษาพูดสื่อออกมาเป็นเรื่องราวให้ผู้อื่นรับรู้ ของเล่นที่เด็กสร้างขึ้น เป็นสิ่งที่เด็กเคยพบเห็นจากประสบการณ์ คือ จากบ้าน จากสื่อโทรทัศน์ จากหนังสือภาพ และจากสถานที่ท่องเที่ยวที่เด็กเคยไป ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“แพทหยิบไม้บล็อกรูปทรงต่าง ๆ หลายอันมาจัดเรียงเป็นวงกลม ขณะที่เล่นก็คุยกับเพื่อนไปด้วย เมื่อเรียงได้จนเป็นวงกลมแล้ว แพทก็หันไปมองเพื่อนเล่นปั้นดินน้ำมันแล้วหันกลับมาดูไม้บล็อกของตัวเอง หยิบวางสลับตำแหน่งไปมา จนได้เป็นสี่เหลี่ยม จากนั้นแพทก็นำไม้บล็อกไปจัดเรียงลงกล่อง แล้วยกให้เพื่อนดู ใช้มือชี้ให้เพื่อนดูพร้อมกับอธิบายให้เพื่อนฟังว่า “นี่คือบ้าน ตรงนี้เป็นสวน แล้วมีห้องนอน นี่ห้องครัว” เมื่ออธิบายเสร็จก็นำกลับมาวางแล้วเปลี่ยนแก้ตำแหน่งไม้บล็อกใหม่ มีการนำดินน้ำมันใส่ลงไปแล้วนำต้นไม้พลาสติกเล็ก ๆ มาตั้ง แล้วบอกให้เพื่อนฟังอีกครั้ง ว่าจัดบ้านใหม่ แล้วพร้อมกับชี้ให้เพื่อนดูและอธิบายส่วนประกอบของบ้านไปด้วย”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 08.07.46)

4. การสมมติการเล่นเป็นเหตุการณ์ตอนสั้น ๆ

การเล่นสมมติของเด็กวัยนี้มีการสมมติการเล่นเป็นเรื่อง มีการเล่นของเล่นอย่างต่อเนื่องและสอดคล้องเป็นเรื่องเดียวกัน มีการสวมบทบาทเป็นบุคคลอื่นและเล่นตามบทบาทนั้น ๆ เด็กส่วนใหญ่นิยมสวมบทบาทการเล่นเป็นบุคคลในครอบครัวและบุคคลในอาชีพต่าง ๆ รวมทั้งบทบาทตามจินตนาการจากนิทานหรือตัวการ์ตูนที่เด็กชื่นชอบ ของเล่นที่เด็กใช้ประกอบการเล่นเป็นของเล่นที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่กำลังเล่น เด็กวัยนี้เล่นสมมติร่วมกับกลุ่มเพื่อน ในการเล่นเด็กใช้วิธีการสื่อสารโดยภาษาพูดและท่าทาง ภาษาพูดประกอบการเล่นสมมติของเด็กมีการพูดในลักษณะการบรรยายให้ผู้อื่นเห็นภาพของฉากและของเล่น และการพูดตามบทบาทที่กำลังเล่นอยู่ ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“อู๋เล่นทำขนมครกบนบ้านขนมครกดินเผา โดยทำท่าหยอดขนมครก แล้วปิดฝา ระหว่างที่อู๋รอให้ขนมครกสุก อู๋ก็ถามเพื่อนที่นั่งเล่นใกล้ ๆ กันว่า “ใครจะกิน

ขนมครกบ้างจ้ะ” พร้อมกับทำท่าผัดเตาถ่านไปด้วย สักพักหนึ่งอุ๊ก็เปิดฝาขนมครกแล้ว ทำท่าแคะขนมครกออกมาจากเตาใส่ลงในจาน เสร็จแล้วร้องถามเพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ว่า “ซื้อขนมครกใหม่จ้ะ ขนมครกร้อน ๆ จ้า” เมื่อมีเพื่อนมาขอซื้ออุ๊ก็ส่งจานให้แล้วบอกว่า “อะนี่จ้ะ 10 บาท” มีเพื่อนอีกคนมาขอซื้อบ้าง อุ๊บอกให้รอก่อน ขนมครกหมดแล้ว และ ทำขนมครกอีกครั้ง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 02.07.46)

5. การสมมติการเล่นเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง

การสมมติการเล่นเป็นเรื่องราวต่อเนื่องเป็นการเล่นที่มีลักษณะเหมือนกับ การสมมติการเล่นเป็นเหตุการณ์ตอนสั้น ๆ คือ มีการสวมบทบาทเป็นบุคคลอื่นในขณะที่เล่น และมีสมมติเรื่องที่เล่นขึ้น โดยเรื่องที่เด็กสมมติขึ้นมีความเป็นเรื่องราว ซึ่งประกอบด้วยเหตุการณ์ การเล่นหลาย ๆ เหตุการณ์มารวมกันและเหตุการณ์ที่นำมารวมกันมีความต่อเนื่องและสอดคล้องกัน ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กดังนี้

“อุ๊เดินเข้าไปในห้องเล่นพร้อมกับเพื่อนอีก 3 คน แล้วชวนเพื่อนให้เล่น พ่อแม่ลูกด้วยกัน อุ๊บอกกับเพื่อนว่า ตัวเองจะเป็นแม่ ให้เพื่อนอีก 2 คนเล่นเป็นลูก และ อีกคนหนึ่งเล่นเป็นพ่อ เพื่อนคนที่อุ๊สั่งให้เล่นเป็นพ่อบอกว่า “ไม่เอา ไม่อยากเป็นพ่อ” อุ๊ จึงบอกให้เพื่อนเป็นลูกอีกคนหนึ่ง อุ๊บอกว่า “เรามีลูก 3 คนเลย เอ้า ลูก ๆ ไปนอนกันได้ แล้ว” แล้วพาลูก ๆ ไปนอนตรงมุมห้องโดยบอกเพื่อนว่าตรงนี้เป็นห้องนอน อุ๊ทำท่านอน สักพักก็ทำเสียงไก่อขึ้น “เอ๊กอ๊เอ๊กเอ๊ก เข้าแล้วจ้ะ” แล้วปลุกให้ลูก ๆ ตื่น บอกลูก ๆ ว่า “เข้าแล้ว เดี่ยวแม่ต้องไปจ่ายตลาดก่อน” แล้วถือตระกร้าเดินไปตรงกลางห้องซึ่งมีเพื่อน นั่งเล่นขายของกันอยู่ เมื่ออุ๊เดินมาก็บอกเพื่อนว่า “แม่ค้าซื้อปลาหน่อย” แล้วทำท่าหยิบ ไม้ปลอกที่วางอยู่ใส่ตะกร้า “เอาผักด้วยนะ” เมื่อหยิบของใส่ตะกร้าเสร็จอุ๊ก็จ่ายเงิน แล้ว ถือตะกร้าเดินกลับไปบ้าน บอกลูก ๆ ว่า “แม่ซื้อปลากับผักมา จะทำกับข้าวให้กิน” อุ๊ทำ ท่าทำอาหารสักพักหนึ่งก็บอกลูก ๆ ว่า “อาหารเสร็จแล้วจ้ะ” แล้วหยิบจานข้าวยื่นให้ลูก ๆ อุ๊และลูก ๆ ทำท่ากินข้าวเสร็จแล้ว อุ๊ก็สั่งให้ลูกเอาจานไปล้าง แล้วบอกลูก ๆ ว่า “เดี๋ยว แม่ไปทำงานก่อนนะ อยู่เฝ้าบ้านกันดี ๆ ละ” แล้วอุ๊ก็เดินไปเล่นรอบ ๆ ห้อง”

(จากการบันทึกข้อมูลภาคสนามวันที่ 18.06.46)

จากลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็กพบว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานการณ์ประกอบด้วย เหตุการณ์ในบ้านระหว่างแม่กับลูก เหตุการณ์นอกบ้านที่ตลาดระหว่างแม่กับแม่ค้าขายของ ซึ่งมีความสอดคล้องของการเล่นเป็นเรื่องราวเดียวกัน มีการสวมบทบาทเป็นบุคคลอื่น การกำหนดฉาก การดำเนินเรื่อง การเล่นสมมตินี้เด็กจะเล่นร่วมกับเพื่อนเป็นกลุ่ม และมีการสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน การกำหนดบทบาทของแต่ละบุคคลและเล่นตามบทบาทของตนเอง การใช้ของเล่นที่สอดคล้องกับเหตุการณ์การเล่นนั้น ๆ เด็กใช้ภาษาในการสื่อสารจินตนาการของตนเองให้เพื่อนได้รับรู้ การใช้ภาษาพูดตามบทบาทของตัวเองและบรรยายสภาพแวดล้อมเกี่ยวกับฉากของการเล่นในสถานการณ์นั้น เรื่องราวที่เด็กนิยมนำมาเล่นเป็นเรื่องใกล้ ๆ ตัวที่เด็กคุ้นเคย เช่น เหตุการณ์ในครอบครัว เหตุการณ์การทำงานของอาชีพต่าง ๆ เช่น ครู หมอ ตำรวจ เป็นต้น

ตาราง 6 แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลจำแนกตามระดับอายุ

เด็กระดับอายุ 3 – 4 ปี	เด็กระดับอายุ 4 – 5 ปี	เด็กระดับอายุ 5 – 6 ปี
1. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ	1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น	1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น
2. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ตามจินตนาการ	2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ	2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
	3. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ตามจินตนาการ	3. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งที่ตามจินตนาการ
	4. การสมมติเหตุการณ์การเล่นเป็นตอนสั้น ๆ	4. การสมมติการเล่นเป็นเหตุการณ์ตอนสั้น ๆ
		5. การสมมติการเล่นเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล มีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลใน 3 ระดับอายุ คือ 3 – 4 ปี 4 – 5 ปี และ 5 – 6 ปี

คำถามวิจัย

1. เด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุมีแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติเป็นอย่างไร
2. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลในแต่ละระดับอายุเป็นอย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

1. การวิจัยนี้มุ่งศึกษาแบบแผนของพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี โดยศึกษาแยกตามระดับอายุ
2. โรงเรียนที่เป็นกรณีศึกษา คือ ศูนย์พัฒนาเด็กชุมชนสถานฝัน (นามสมมติ) ชื่อของผู้มีส่วนร่วม คือ เด็ก ครู และผู้ปกครองที่ปรากฏในงานวิจัยเป็นนามสมมติ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. การเลือกกรณีศึกษา เลือกโรงเรียนที่มีลักษณะสำคัญที่กำหนดไว้ดังนี้
 - 1.1 เป็นโรงเรียนที่ผู้บริหารเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่นสำหรับเด็ก โดยมีปรัชญาของโรงเรียนที่มุ่งส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาการเรียนรู้ผ่านการเล่น

1.2 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบของการเตรียมความพร้อม ที่เน้นการพัฒนาเด็กด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ซึ่งมีการจัดกิจกรรมเสรีเพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ

1.3 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดกิจกรรมเสรีให้แก่เด็กอนุบาลเป็นประจำทุกวัน เด็กได้เล่นอย่างน้อยวันละ 1 ชั่วโมง เป็นกิจกรรมเสรีที่เปิดโอกาสให้เด็กอนุบาลทุกระดับชั้นได้เล่นร่วมกัน โดยเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกเล่นอย่างอิสระ ไม่เป็นกิจกรรมที่ครูกำหนดวิธีเล่นไว้ล่วงหน้า

1.4 เป็นโรงเรียนที่ไม่ใช้นวัตกรรมการสอนต่าง ๆ เพื่อศึกษาการเล่นอย่างอิสระตามธรรมชาติของเด็กโดยไม่ถูกกำหนดตามปรัชญาของนวัตกรรมใด ๆ

2. ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม คือ

2.1 เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุระหว่าง 3 – 6 ปี โดยมีช่วงอายุละ 5 คน รวมเป็นจำนวน 15 คน ได้จากการคัดเลือกจากเด็กที่มาโรงเรียนแต่เช้าเป็นประจำในช่วงเวลากิจกรรมการเล่นเสรีก่อนเคารพธงชาติ ตอนเวลาประมาณ 7.00 – 8.30 น. เนื่องจากเด็กกลุ่มนี้เป็นเด็กที่มีการเล่นเป็นประจำสม่ำเสมอในช่วงเวลาเช้า และมีโอกาสเล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุต่างกันสูง

2.2 ครูประจำชั้นของเด็กในแต่ละช่วงอายุ ระดับอายุละ 1 คน รวมเป็นจำนวน 3 คน

2.3 ผู้ปกครองของเด็กในข้อ 2.1 ซึ่งอาจเป็นบิดา มารดา ญาติ หรือผู้อุปการะเด็ก ซึ่งเป็นผู้ที่เลี้ยงดูเด็กและอาศัยอยู่ร่วมกับเด็กครอบครัวละ 1 คน ทั้งนี้คัดเลือกตามความสะดวกด้านเวลาของผู้ปกครอง รวมจำนวนทั้งสิ้น 15 คน

3. บทบาทของผู้วิจัย มีดังนี้

3.1 การเตรียมตัวเพื่อการวิจัย ผู้วิจัยได้ศึกษาตำราและเอกสารเกี่ยวกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ รวมทั้งการขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัย และได้ลงเรียนวิชา การศึกษาภาคสนาม (Field Study) เพื่อเรียนรู้วิธีการวิจัยและฝึกปฏิบัติการวิจัยในภาคสนาม

3.2 การเตรียมตัวเข้าสนาม โดยการศึกษาแนวปรัชญาที่โรงเรียนใช้และศึกษา กิจกรรม การเรียนการสอน การแนะนำตัวอย่างเป็นทางการในบทบาทของผู้วิจัย ผู้วิจัยได้มีการชี้แจงรายละเอียดเกี่ยวกับปัญหางานวิจัย วิธีการและขั้นตอนการศึกษา วางแผนกำหนดวันและเวลาในการเข้าศึกษาที่สะดวกและเอื้ออำนวยกับการวิจัยกับผู้บริหารโรงเรียน ตลอดจนการเข้าไปทำความรู้จักคุ้นเคยกับครูและเด็กก่อนเริ่มการศึกษาวิจัย

3.3 บทบาทในภาคสนาม ผู้วิจัยได้เข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมเสรีในห้องเล่นรวม ในฐานะครูผู้ช่วย ทำหน้าที่ดูแลความสงบเรียบร้อยของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรม ช่วยดูแลเด็กในระดับก่อนวัยเรียน ช่วยดูแลเด็กในห้องเรียนของแต่ละระดับชั้นในขณะที่เด็กเล่นในกิจกรรมเสรี และช่วยงานอื่น ๆ ที่ครูประจำชั้นต้องการความช่วยเหลือ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

4.1 การสังเกต

1) ผู้วิจัยตั้งคำถามการวิจัยและแนวคำถามย่อยเป็นแนวคำถามเบื้องต้นอย่างกว้าง ๆ เพื่อให้การเก็บข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ และได้ข้อมูลที่ละเอียดครบถ้วนมากที่สุด

2) การเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม มีการสังเกต 2 ประเด็น คือ การสังเกตการเล่นของเด็กในขณะที่ทำกิจกรรมเสรี และการสังเกตการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของโรงเรียน

3) การสังเกตการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี จำนวน 15 คน ขณะที่เด็กเล่นอิสระตอนเช้าในช่วงเวลา 7.00 – 8.30 น. โดยใช้ระยะเวลาในการสังเกต 10 สัปดาห์ ๆ ละ 5 วัน วันละ 3 คน คละอายุ รวมสังเกตเด็กคนละ 10 ครั้ง

4.2 การสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเพื่อช่วยทำความเข้าใจในข้อมูลที่ได้จากการสังเกต มีการสัมภาษณ์ครูประจำชั้นเกี่ยวกับข้อมูลของเด็กแต่ละคน และการสัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กเพื่อศึกษาข้อมูลที่บ้านเกี่ยวกับตัวเด็ก

4.3 การศึกษาเอกสาร เป็นการศึกษาข้อมูลเอกสารเกี่ยวกับประวัติการดำเนินงาน ปรัชญา แนวคิดในการจัดการศึกษาของโรงเรียน และประวัติเกี่ยวกับตัวนักเรียน

4.4 การบันทึกข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) แบบบันทึกข้อมูลภาคสนาม ประกอบด้วยแบบบันทึกข้อมูลอย่างย่อ แบบบันทึกข้อความสำคัญเพื่อช่วยในการจำ ซึ่งผู้วิจัยใช้การบันทึกข้อมูลในลักษณะนี้สำหรับจดบันทึกลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก ทั้งลักษณะพฤติกรรมและคำพูด โดยการบันทึกใช้คำย่อ รหัส หรือบันทึกภาพสเกต เพื่อไม่ให้เด็กเกิดความตื่นตัวความสนใจจากผู้ถูกสังเกต และเพื่อให้เด็กมีปฏิริยาที่เป็นธรรมชาติ

2) แบบบันทึกเพื่อการวิเคราะห์ เป็นแบบบันทึกซึ่งทำภายหลังจากการจดบันทึกข้อมูลอย่างย่อ

3) แบบสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ ใช้สำหรับเก็บข้อมูลสำคัญต่างๆ เพิ่มเติมจากการสังเกต

5. การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องในการอ่านวิเคราะห์เนื้อหาของข้อมูล การลงรหัส จัดจำแนกประเภทของข้อมูล และจัดหมวดหมู่ของข้อมูล ได้เป็นแบบแผนของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก

6. การตรวจสอบความเชื่อถือได้ ด้วยวิธีการเข้าเก็บข้อมูลในสนามอย่างต่อเนื่องยาวนาน การสังเกตอย่างจริงจัง ตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลกับคนใน และการตรวจสอบข้อมูลสามเส้าด้านแหล่งข้อมูลและวิธีการวิจัย

7. การสร้างบทสรุป เป็นการนำข้อสรุปที่ได้จากการวิเคราะห์มาประมวลเป็นข้อความรู้ที่ครอบคลุมคำถามวิจัย และนำเสนอในรูปแบบของความเรียงประกอบตาราง

สรุปผลการวิจัย

1. แบบแผนของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลระดับอายุ 3 – 6 ปี ที่พบ ได้แก่

1) แบบแผนของพฤติกรรมกรรมกรมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

1) สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น

1.2 การสังเกตบุคคล

1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันและกลับมาเล่นของเล่นของตัวเอง

2) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง

2. การสำรวจ

2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้ประสาทสัมผัส

3. การมีปฏิสัมพันธ์

3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

3.1.1 ของเล่นปลายเปิด

1) เล่นของเล่นประเภทเดียวเป็นเวลานาน

3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

1) เล่นของเล่นประเภทเดียวเป็นเวลานาน

2) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งาน

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

1) ใช้เวลาในการมองเด็กวัยเดียวกันเล่นก่อนที่จะเล่น

เอง

2) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกันกับเด็กวัยเดียวกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน

(3) ผู้นำ

1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกัน 2 - 3 คน โดยรู้บทบาท

ในการเล่น

3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า

(1) ผู้ตาม

1) มองการเล่นและเลียนแบบการเล่นของเด็กที่มีอายุมากกว่า

2) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น

3) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า

2) แบบแผนของพฤติกรรมกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 - 5 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ

1.2 การสังเกตบุคคล

1) สังเกตวิธีการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันและกลับมาเล่นของเล่นของตัวเอง

2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและเด็กต่างวัยกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของตัวเอง

2. การสำรวจ

2.1 สำรวจของเล่นโดยการใช้อุปกรณ์สัมผัส

3. การมีปฏิสัมพันธ์

3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

3.1.1 ของเล่นปลายเปิด

- 1) เล่นของเล่นชนิดเดียวต่อเนื่องกันเป็นเวลานาน
- 2) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป

3.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

- 1) เล่นของเล่นตามลักษณะการใช้งานเป็นระยะเวลา

สั้น ๆ

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

3.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

- 1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

- 1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกัน

และสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน

(3) ผู้นำ

- 1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย
- 2) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันในบางตอน

3.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุมากกว่า

(1) ผู้ตาม

- 1) เล่นร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่าในบางตอนของเหตุการณ์การเล่น

การเล่น

- 2) เล่นเป็นกลุ่มร่วมกับเด็กที่มีอายุมากกว่า

3.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

(1) ผู้นำ

- 1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยช่วยเหลือ

และแนะนำเด็กที่มีอายุน้อยกว่าในการเล่น

- 2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น

กว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น

3) แบบแผนของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเล่น

- 1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการ

1.2 การสังเกตบุคคล

- 1) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันและกลับมาเล่นของเล่น
ของตัวเอง
- 2) สังเกตการเล่นของเด็กวัยเดียวกันโดยไม่ได้เล่นของเล่นของ
ตัวเอง

2. การมีปฏิสัมพันธ์

2.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

2.1.1 ของเล่นปลายเปิด

- 1) เล่นของเล่นปลายเปิดร่วมกับของเล่นสำเร็จรูป

2.1.2 ของเล่นสำเร็จรูป

- 1) เล่นของเล่นชนิดเดียวเป็นระยะเวลาสั้น ๆ

2.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

2.2.1 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กวัยเดียวกัน

(1) ผู้ตาม

- 1) เล่นเลียนแบบเด็กวัยเดียวกันที่อยู่ใกล้ ๆ ตัว
- 2) เล่นตามสถานการณ์ที่ผู้นำกำหนด
- 3) เป็นผู้สนับสนุนการเล่นรวมกันของเด็กวัยเดียวกัน

(2) ผลัดกันเป็นผู้นำและผู้ตาม

- 1) เล่นร่วมกับเด็กวัยเดียวกันโดยใช้ของเล่นเหมือนกัน
กับเด็กวัยเดียวกันและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน

(3) ผู้นำ

- 1) ริเริ่มชักชวนให้เด็กวัยเดียวกันมาเล่นด้วย

2.2.2 ปฏิสัมพันธ์กับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

(1) ผู้นำ

- 1) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้ช่วยเหลือและ

แนะนำในการเล่น

2) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยให้เด็กที่มีอายุน้อยกว่ามีส่วนร่วมในเหตุการณ์การเล่น

3) เล่นกับเด็กที่มีอายุน้อยกว่าโดยเป็นผู้สร้างความสนุกสนานให้

2.2.3 ปฏิสัมพันธ์กับครู

1) ชักชวนให้ครูเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของตนเอง

2. แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 6 ปี ที่พบ ได้แก่

1) แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 3 – 4 ปี

1. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
2. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ

2) แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 4 – 5 ปี

1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น
2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
3. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ
4. การสมมติเหตุการณ์การเล่นเป็นตอนสั้น ๆ

3) แบบแผนในการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาลที่มีอายุ 5 – 6 ปี

1. การสมมติวัตถุเป็นของเล่น
2. การสมมติของเล่นประกอบจินตนาการ
3. การสมมติของเล่นที่สร้างขึ้นเป็นสิ่งของตามจินตนาการ
4. การสมมติการเล่นเป็นเหตุการณ์ตอนสั้น ๆ
5. การสมมติการเล่นเป็นเรื่องราวต่อเนื่อง

อภิปรายผลการวิจัย

1. การมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กวัยอนุบาล

เด็กทุกระดับอายุมีการสังเกตและการเลียนแบบบุคคลใกล้เคียง การเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัวที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือรู้ความหมายได้ในทันทีที่รับรู้ ในการลอกเลียนแบบเด็ก

จะผสมผสานกลมกลืนหรือปรับปรุงแต่งสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องเข้ากับสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้แล้ว
 ค้นเคยแล้ว จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนเองค้นเคยก่อน แต่สถานการณ์
 หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของเด็กแต่ละคน (Sutton-Smith, 1972)

เด็กระดับอายุ 3 – 4 ปี และ 4 – 5 ปี มีการเล่นแบบสำรวจ แต่ในเด็กอนุบาล 3
 ไม่พบเนื่องจากเด็กวัยนี้ใช้ระยะเวลาในการสำรวจเพียงสั้น ๆ การสำรวจตามแนวคิดของ Sutton-
 Smith (1972) เกิดจากความสนใจ ความสงสัย และความกระตือรือร้นใ้ใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ
 เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กโดยเฉพาะอย่างยิ่งในระยะเวลา 3 – 6 ปี และรากฐานของการเล่น
 แบบสำรวจ ในการเล่นสำรวจเด็กจะได้ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ความรู้สึกของเขามากกว่าเพียงการ
 สัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะชอบจับ จี้ไชของเล่น กลิ้งมันไปมา ลองดม ลองดูดู ฟังว่ามีเสียง
 มาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะของเล่นออกมาดู

ในการเล่นของเด็กพบลักษณะการเล่นแบบมีส่วนร่วมกับบุคคลที่สอดคล้องกับ
 Parten (1972) ดังนี้ คือ 1) ไม่เล่น (Unoccupied Behavior) หมายถึง การนั่งเฉย ไม่เล่นกับใคร
 และไม่เล่นกับของเล่น แต่จะสนใจดูสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดขึ้นชั่วระยะเวลาสั้น ๆ 2) มองดูคนอื่นเล่น
 (Onlooker Behavior) หมายถึง การที่เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่มองดูการเล่นของเด็กอื่น ในบางครั้ง
 เด็กอาจจะพูดคุยกถามหรือให้ข้อเสนอแนะแก่กลุ่มที่ตนเองมองดูอยู่ 3) เล่นคนเดียว (Solitary
 Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นตามลำพังและเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว 4) เล่นใกล้ ๆ คนอื่น
 (Parallel Play) หมายถึง การที่เด็กต่างคนต่างเล่นอย่างอิสระ เด็กเล่นกับของเล่นที่เหมือนกับคน
 อื่นที่รอบ ๆ ข้างเล่นอยู่ 5) เล่นร่วมกับเพื่อน (Associative Play) หมายถึง การที่เด็กเล่นร่วมกับ
 เพื่อนมีความสนใจสมาชิกของกลุ่ม และ 6) เล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดมุ่งหมาย (Cooperative
 on Organized Supplementary Play) หมายถึง การที่เด็กในกลุ่มเพื่อน มีการสร้างกิจกรรมการ
 เล่นอย่างมีจุดมุ่งหมาย

ลักษณะการเล่นแบบมีส่วนร่วมของเด็กวัยอนุบาลมีด้านการมีปฏิสัมพันธ์กับ
 บุคคลมีความสอดคล้องกับแนวคิดของพูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2525) ที่กล่าวไว้ว่า เด็กวัยอนุบาล
 เริ่มสนุกที่จะเล่นกับเด็กอื่นเมื่ออายุ 3 ปี และรู้จักเล่นกับเด็กอื่นได้ดีเมื่ออายุ 4 ปี กลุ่มเพื่อนเล่น
 เป็นแบบไม่ถาวร เด็กหญิงและเด็กชายจะเล่นด้วยกันได้และมีความสนใจคล้ายคลึงกัน เมื่ออายุ 5
 ปีขึ้นไป เด็กชายและเด็กหญิงจะเริ่มมีความสนใจที่แตกต่างกัน เริ่มรู้จักการแบ่งปันและการผลัด
 เปลี่ยน ทั้งเริ่มรับผิดชอบดีขึ้น มีความสนใจความเป็นไปรอบ ๆ ตัว ชอบซักถาม เริ่มพูดคุยเรื่องของ
 ตนเองให้ผู้อื่นฟังมากขึ้น แสดงความรู้สึกสนใจต่อผู้อื่นได้ การมีเพื่อนเล่นเป็นความสำเร็จอย่าง
 หนึ่งของเด็ก การมีเพื่อนเป็นเครื่องบอกความมีพลังและความอ่อนแอของเด็ก โดยการเปรียบ
 เทียบตัวเองกับเพื่อน ๆ บางคนก็กล่าวว่า การมีเพื่อนเล่นทำให้เด็กรู้จักปรับตัว การประนีประนอม
 และช่วยกันสร้างกฎในการเล่น (Segal and Adcock, 1986)

2. การเล่นเกมของเด็กวัยอนุบาล

Segal and Adcock (1986) ศาสตราจารย์ทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการ ได้กล่าวว่า การเล่นเกมเป็นการเล่นชนิดสร้างสรรค์ การเล่นเกมเป็นการเล่นที่เด็กได้แสดงออกโดยการกระทำ (Action) เด็กมักชอบแสดงบทบาทของบุคคลในครอบครัว การแสดงบทบาทสมมติทำให้ความฝันของเด็กเป็นจริง ช่วยทำให้เด็กรู้สึกมีอำนาจและรู้สึกปลอดภัย

การเล่นเกมของเด็กวัยอนุบาลแต่ละระดับอายุ มีแบบแผนที่สอดคล้องกับทฤษฎีของ Piaget (1972) คือ 1) การแยกออกจากสภาพปกติ (Decontextualization) การเล่นเกมแบบสมมติประกอบด้วยการเล่นแยกพฤติกรรมและวัตถุออกจากสภาพปกติที่เราคุ้นเคยในชีวิตจริงให้มาอยู่ในสภาพของการเล่น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าเด็กได้มีการสมมติวัตถุหรือของเล่นต่าง ๆ ในขณะที่เล่น และมีการเล่นแสดงโดยการเลียนแบบพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน 2) การทดแทนวัตถุด้วยสิ่งอื่น (Object substitution) เด็กที่เล่นเกมสมมติจะเลิกพึ่งพาวัตถุที่เป็นจริงมากขึ้นตามอายุ จากงานวิจัยพบว่า ในการเล่น เด็กในระดับอายุ 4 – 6 ปี มีการสมมติแบบลอย ๆ โดยไม่มีวัตถุประกอบให้เห็น 3) การทดแทนด้วยตนเองและผู้อื่น (Self-Other Substitution) ในระยะแรกตัวเด็กจะเป็นทั้งผู้กระทำและถูกกระทำอาการสมมติ ในงานวิจัยพบว่าเด็กวัยอนุบาลมีการเล่นเกมโดยการสร้างเรื่องราวตามจินตนาการร่วมกันและมีการแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับเรื่องราวในขณะที่เล่นด้วยกัน 4) การเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Symbol Sociallization) การเล่นเกมสมมติจะมีลักษณะที่เป็นการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นใน 2 ลักษณะคือ ประการแรก การกระทำและวัตถุที่ใช้ ประการที่สอง การเล่นเกมที่เล่นคนเดียวจะเปลี่ยนมาเป็นการเล่นละครสังคม ในระยะแรกละครนั้นอาจจะสั้นและเล่นไม่จบ และการเล่นจะมีความซับซ้อนต่อเนื่อง และเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากขึ้น เมื่อเด็กมีอายุ 5 ปี การเล่นเกมสมมติในลักษณะดังกล่าวนี้พบในเด็กวัยอนุบาลในระดับอายุ 4 – 6 ปี โดยเด็กอายุ 4 – 5 ปี มีการเล่นเกมสมมติเป็นตอนสั้น ๆ และเด็กอายุ 5 – 6 ปี มีการเล่นเกมสมมติเป็นเรื่องราวต่อเนื่องอย่างเห็นได้ชัดเจน

3. ปัจจัยในการสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก

ปัจจัยในการสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก คือ ปัจจัยจากตัวเด็ก จากการศึกษาวิจัยพบว่าอายุของเด็กส่งผลต่อการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติ เด็กวัยอนุบาลที่มีอายุมากมีส่วนร่วมในการลงมือจัดกระทำการเล่นสูง ในขณะที่เด็กซึ่งมีอายุต่ำลงมา มีพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการสังเกตการเล่นของผู้อื่นเป็นส่วนมาก

นอกจากนี้พื้นฐานจากที่บ้านของเด็กก็เป็นปัจจัยที่ส่งผลให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่น พบว่าเด็กที่อยู่ในครอบครัวเดียวกับพ่อแม่ซึ่งปล่อยให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระสม่ำเสมอและมีการจัดหาของเล่นให้ เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติโดยการลงมือจัดกระทำกับของเล่นหรือ

วัตถุประสงค์ รวมทั้งเด็กที่มีโอกาสได้เล่นกับญาติพี่น้องซึ่งมีอายุในวัยเดียวกันหรือต่างวัยกันก็ทำให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นรวมกลุ่มกับบุคคลอื่นได้ดี Freud (1965) and Erikson (1963) กล่าวไว้สอดคล้องกันว่า การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่จะส่งผลโดยตรงต่ออารมณ์เด็ก เชื่อว่าหากพ่อแม่ให้ความอบอุ่นและสนองต่อความต้องการของเด็กในช่วงระยะต้นของชีวิตจะทำให้เด็กเกิดความพึงพอใจและมีอารมณ์ดี ร่าเริง แจ่มใส ในด้านการเล่น พ่อแม่ผู้ปกครองควรมีบทบาทในการจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเล่นให้เด็กเล่น โดยจัดหาวัสดุต่าง ๆ มาให้เด็กเล่น และสละเวลาวันละเล็กน้อยช่วยเล่นกับเด็กในเกมส์สมมติ พ่อแม่ต้องรู้จักปล่อยให้เด็กมีโอกาสเล่นเพียงลำพัง และเล่นด้วยวิธีตนเอง

ในขณะที่เด็กใช้เวลาส่วนมากอยู่ในโรงเรียน โรงเรียนเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งต่อการเกิดการมีส่วนร่วมในการเล่นของเด็ก การจัดเวลาให้เด็กได้เล่น จากการศึกษาพบว่าโรงเรียนได้จัดช่วงเวลากิจกรรมเสรีให้เด็กได้เล่นเป็นเวลาอย่างน้อย 1 ชั่วโมง ช่วยให้เด็กเกิดการเล่นอย่างอิสระ และเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่น เด็กหลายคนใช้ระยะเวลาในการสังเกตการเล่นของผู้อื่นก่อนที่จะเริ่มลงมือเล่นเอง เด็กบางกลุ่มใช้ระยะเวลาในการสังเกตผู้อื่นสั้น ๆ ในขณะที่เด็กอีกกลุ่มหนึ่งใช้ระยะเวลานาน บางคนใช้เวลาถึง 10 นาทีในการมองผู้อื่นเล่นโดยที่ไม่เล่นของตนเอง ดังนั้น เวลาจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติ

การจัดสถานที่และอุปกรณ์การเล่นก็เป็นปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนให้เกิดพฤติกรรมมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก ในการศึกษาที่พบว่า เด็กมีส่วนร่วมในการเล่นของเล่นปลายเปิด เช่น ไม้บล็อก ตัวต่อ และดินน้ำมัน เป็นระยะเวลาที่ต่อเนื่องและยาวนานมากกว่า 2 นาทีขึ้นไป ในการเล่นนี้เด็กมีการเริ่มเล่นตั้งแต่การสำรวจ การสร้าง จนกระทั่งถึงการสมมติของเล่นประกอบเป็นเรื่องราว ครูผู้ดูแลเด็กมีหน้าที่ส่งเสริมการเล่นของเด็กโดยการจัดวางแผนห้องเรียน เพื่อให้การเล่นเป็นไปโดยธรรมชาติ และไม่ถูกรบกวนมากเกินไป ควรเลือกวัสดุหลายชนิดหลายแบบจัดไว้ให้เด็กเล่นในศูนย์ แต่ไม่ควรให้มีมากเกินไป เพราะจะทำให้เด็กขาดความสนใจ หรือมีน้อยเกินไปก็จะทำให้ไม่สนใจ ควรมีการจัดเคลื่อนย้ายวัสดุเพื่อหาสิ่งใหม่ ๆ มาสับเปลี่ยนบ้าง (Seefeldt & Barbour, 1986)

ด้านปัจจัยจากสื่อโทรทัศน์ ในการศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก วัยอนุบาลพบว่า เด็กผู้ชายมีการเล่นเลียนแบบตัวการ์ตูนที่ตนเองชื่นชอบโดยสมมติว่าตนเองเป็นตัวละครนั้นและแสดงโดยการเลียนแบบพฤติกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละคร นิส้า ชูโต (2541) ได้กล่าวว่า เด็กจะเลียนแบบตัวละครในเรื่องโทรทัศน์ที่ตนชอบ และนำมาเล่นกับเพื่อน ๆ ที่ดูเรื่องเดียวกัน ดังนั้นการเปิดรับสื่อมวลชนเนื้อหาแบบเดียวกัน ทำให้เชื่อมโยงไปสู่การเล่นแบบใหม่ เกิดความสัมพันธ์ต่อกันและกันง่าย พูดคุยเรื่องเดียวกัน รู้สัญญาณอันเดียวกัน เด็ก ๆ รู้จักกันง่ายโดยใช้วัฒนธรรมทางสื่อมวลชนเป็นสื่อ และเล่นรูปแบบเดียวกันที่ลอกเลียนมาจากโทรทัศน์

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

1. ในระยะเริ่มแรกของการทำวิจัยผู้วิจัยเข้าสนามโดยคิดสร้างเครื่องมือที่มีกรอบแนวคิดจากทฤษฎีเพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมเด็ก หลังจากเข้าสนามในระยะแรก ผู้วิจัยพบว่ากรอบความคิดของเครื่องมือไม่ครอบคลุมต่อพฤติกรรมเด็กเพียงพอ การเก็บข้อมูลเกี่ยวกับเด็กซึ่งมีความแตกต่างกันควรใช้วิธีการเก็บข้อมูลที่หลากหลายเพื่อให้ได้ครบถ้วนที่สุด
2. การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยต้องสร้างความเข้าใจและความสัมพันธ์ในโรงเรียนที่เข้าไปศึกษาเสมือนเป็นบุคลากรคนหนึ่งในโรงเรียนเพื่อให้เกิดความไว้วางใจ และต้องจัดเวลาในการเข้าไปศึกษาวิจัยที่นานเพียงพอต่อความเข้าใจในสภาพของโรงเรียนและเด็กที่เป็นกรณีศึกษา
3. การศึกษาวิจัยในเรื่องของการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก ควรมีการศึกษาการเล่นในลักษณะที่เชื่อมโยงกันระหว่างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน เพื่อสร้างความเข้าใจในพฤติกรรมการเล่นของเด็กให้มากยิ่งขึ้น และเพื่อเป็นข้อมูลสำคัญในการพัฒนาการเล่นของเด็กต่อไป
4. การศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเล่นสมมติของเด็กวัยอนุบาล นอกจากการศึกษาแบบแผนการเล่นแล้ว ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับความสำคัญของการเล่นสมมติที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ของเด็ก
5. การศึกษาการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก โดยมีการเปรียบเทียบระหว่างเด็กที่มีระดับสติปัญญาแตกต่างกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานการเล่นของเด็ก

ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้

1. ครูควรทำหน้าที่สังเกตการเล่นของเด็กอย่างละเอียด เพื่อให้เข้าใจความหมายลักษณะการเรียนรู้ เพื่อนำข้อมูลที่ได้ไปจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กอย่างเหมาะสม
2. สภาพแวดล้อมทั้งในโรงเรียนและที่บ้านมีผลต่อการเล่นของเด็ก การจัดสภาพแวดล้อม ควรจะมีบริเวณที่สงบเพื่อให้เด็กได้เล่น มีการจัดของเล่นที่เหมาะสมตามวัยของเด็ก

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ. 2540. หลักสูตรก่อนประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
คุรุสภาลาดพร้าว.
- เกษรา กำภูประเสริฐ. 2529. ผลของการเล่นสมมติที่มีต่อมโนทัศน์ทางการอนุรักษ์ ด้านความยาว
ด้านมวลสาร และด้านปริมาณของของเหลว. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชา
จิตวิทยา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขจิตพรพรรณ ทองคำ. 2536. การเล่นบทบาทสมมติโดยมีเด็กส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อ
การคลายยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัย.
ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, สำนักงาน. 2528 การศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็ก
ปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ศรีเดชา.
- จงกล นันทพล. 2535. การสังเกตพฤติกรรมกรช่วยเหลือจากการเล่นแบบสมมติในศูนย์บ้านของ
เด็กก่อนวัยเรียน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
- จรรยา สุวรรณทัตและคณะ. 2521. พฤติกรรมศาสตร์การเล่น 1 : พื้นฐานความเข้าใจทางจิต
วิทยา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ฉวีวรรณ จึงเจริญ. 2524. การเล่นและกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กวัยก่อนเรียน. กรุงเทพฯ :
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521. นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2530. ผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา บัณฑิตมหาวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- น. สาทิตานันต์. การเล่นกับเด็ก-เด็กกับการเล่น. วารสารคนแคระศาสตร์ 22 (กรกฎาคม 2521)
: 246.
- นพพร มากทรัพย์. 2541. การเปรียบเทียบความเข้าใจของความสำคัญของเหตุและผลในการเล่น
สมมติในเด็กวัย 3-5 ปี. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาจิตวิทยา
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา คชภักดี. 2543. ขั้นตอนการพัฒนาของเด็กปฐมวัยตั้งแต่ปฏิสนธิ-5 ปี. กรุงเทพฯ :
โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

นิตยา ชูโต. 2541. จิตวิทยาการเล่นของเด็ก. ใน อิทธิพลของสื่อมวลชนที่มีต่อการเล่นของเด็ก.

เอกสารประกอบวิชาการเล่นของเด็กไทย.

บุญเยี่ยม จิตรดอน. 2524. การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง. กรุงเทพฯ :

โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. ทำไมเด็กต้องเล่น. รักลูก (เมษายน 2526) : 58-59.

พัชรี สวนแก้ว. 2536. จิตวิทยาพัฒนาการและการดูแลเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์

ดวงกมล.

พันธ์ิ เจริญสุข. 2528. ความคิดเห็นของครูอนุบาลเกี่ยวกับเรื่องการเล่นที่จำเป็นต่อการเตรียม

ความพร้อมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิตรเพลิน สนิทประชากร. 2533. เกมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยครูสวนดุสิต.

พูนสุข บุญยสวัสดิ์. 2525. จิตวิทยาการเล่นของเด็ก. ใน พัฒนาการของเด็กวัย 0-6 ปี และลักษณะ

การเล่นที่เสริมพัฒนาการ. เอกสารประกอบวิชาการเล่นของเด็กไทย.

เพ็ญพิไล ฤทธิคนานนท์. 2536. พัฒนาการพุทธิปัญญา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เยาวพา เดชะคุปต์. 2542. กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : บริษัท สำนักพิมพ์แม็ค จำกัด.

รัชณี ลาชโรจน์. 2530. การอบรมเลี้ยงดูเด็กวัยทารก. ใน ชุดวิชาพัฒนาการเด็กและการเลี้ยงดู

หน่วยที่ 3. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมวิราช.

เลขา ปิยะอัศจรรย์ะ. 2524. การเล่นเพื่อเรียน. ใน การละเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.

เอกสารวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับพัฒนาเครื่องเล่นเด็ก.

วันเพ็ญ ปูลพัฒน์. 2539. การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก

ปฐมวัย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

ศุภนิวิจันนโยบายการศึกษา. ดาบสองคมของเทคโนโลยี: ด้บสมองหรือแล่สมองเด็กกันแน่. ซีพีอาร์

การศึกษาโลก คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สายสุรี จุติกุล. 2541. จิตวิทยาการเล่นของเด็ก. ใน ความสำคัญของการเล่นของเด็ก. เอกสาร

ประกอบวิชาการเล่นของเด็กไทย

สุทธภา ชาติประเสริฐ. 2537. การศึกษาความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมที่เด็กริเริ่มกิจกรรมอย่างอิสระในกลุ่มย่อยและ

กลุ่มใหญ่. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สุภา มาลากุล ณ อยุธยา. 2541. ใน การเล่นของเด็กกับสุขภาพจิตและการป้องกันปัญหาเด็ก

กระทำผิด. เอกสารประกอบวิชาการเล่นของเด็กไทย

สุนน อมรวินวัฒน์ และคณะ. 2532. การศึกษาเชิงมนุษยวิทยาเกี่ยวกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กตามวิถี

ชีวิตไทย. รายงานการวิจัย ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สุวดี ศรีเลณหวดี. 2533. การเล่นเพื่อพัฒนา. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์วิญญพัฒน์

หรรษา นิลวิเชียร. 2535. ปฐมวัยศึกษา หลักสูตรและแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ :

สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

อรพินทร์ สุขยศ. 2536. ผลของการละเล่นของเด็กไทยที่มีต่อลักษณะความเป็นผู้นำในด้านความ

เชื่อมั่นในตนเองของเด็กก่อนวัยเรียน.วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

Berk, L.E. 1994. Vygotsky's Theory : The Importance of Make-believe Play, Young Children 1: 30-39.

Bruner, J. 1983. Play, thought and language. Peabody Journal of Education 60 : 6-69.

Burns, S.M. and C.J. Brainerd. 1979. Effect of constructive and dramatic play on perspective-talking in very young children. Development Psychology 15 : 512-521.

Collier, R. 1979. Developing language through play. Elementary School Journal 80 : 88-92.

Dansky, J.L. 1980. Make believe : A mediator of the relationship between play and associative fluency. Child Development 51 : 573-579.

Erikson, E.H. 1963. Childhood and Society. New York : Norton.

Esposito, A. 1980. Children's play with language. Case Study Journal 10 : 207-216.

Freud, S. 1965. An Outline of Psychoanalysis. New York : Norton.

Garvey, C. 1977. Play. Cambridge. Ma. : Harvard University Press.

Garvey, C. and Hogan R. 1973. Social speech and social interaction : Egocentrism revisited. Child Development 44 : 565-568.

Goodson, B. and Greenfield, P. 1975. The search for structural principles in children's play. Child Development 39 : 734-746.

Harley, E. 2001. Being Challenge or merely filling time? : Children's involvement in projective. Role and dramatic play. De Lissa Institute University of South Australia.

- Hartley, R.E., L. K. Frank and R.M. Goldenson. 1952. Understanding Children's Play. New York : Columbia University Press.
- Hurlock, E.B. 1950. Child Development. New York : McGraw-Hill Book.
- Kontelnik, Marjorie J. 1998. Guiding Children's Social Development. Albany : Delmat.
- Laevers, F. 1993. Deep Level Learning : An Exemplary Application on the Area of Physical Knowledge. European Early Childhood Education Research Journal 1 : 55-68.
- Mayesky, M., D. Neuman and R.J. WoodKowaski. 1985. Creative Activity for Young Children. New York : Delmar.
- Mitchell, E.D., & Mason, B.S. 1948. The Theory of Play. New York : Barnes & Company.
- Myhre, S.M. 1993. Enhancing your dramatic-play area through the use of prop boxes. Young Children 48 : 6-11.
- Nilsen, Barbara A. 2001. Week by Week Plans for Observing and Recording Young Children. Africa : Delmar.
- Parten, M.B. 1972. Social participation among preschool children. Child Development 27 : 243-269.
- Piaget, J. 1962. Play dreams and imitation in childhood. New York : Norton.
- Rosalie, B. and Blau, R. 1980. Activities for School-age Child Care. National Association for Education of Young Children. Washington D.C.
- Rubin, K.H. 1977. Play behaviors of young children. Young Children 32 : 16-24.
- Rudolph, M. 1984. Kindergarten and Early Schooling. New Jersey : Prentice-Hall.
- Seefeldt, C. and Barbour N. 1986. Early Childhood Education : An Introduction. Ohio : Charles E. Merrill
- Segal, M. and Adcock, D. 1986. Young Child at Play. New York : Newmarket Press.
- Smilansky, S. 1968. The Effects of Sociodramatic Play on Disadvantaged Preschool children. New York : Wiley.
- Sutton-Smith, B. 1972. Child Psychology. New York : Century Grofts.



ภาคผนวก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ก

1. ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูล
2. ตัวอย่างแบบบันทึกการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ
3. แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างแบบบันทึกการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการ

แบบบันทึกการสัมภาษณ์

ชื่อผู้ถูกสัมภาษณ์.....

ประเด็นการสัมภาษณ์.....

วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์.....

เวลาการสัมภาษณ์.....

สถานที่สัมภาษณ์.....

(ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์).....

สถาบันวิจัยประชากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แนวคำถามสำหรับการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง

1. ขณะที่บ้านเด็กมีการเล่นหรือไม่
 - ถ้าไม่เล่น เด็กทำอะไรบ้างขณะอยู่ที่บ้าน
2. การเล่นใดที่พบเห็นว่าเด็กเล่นเป็นประจำขณะอยู่ที่บ้าน
 - เด็กเล่นการเล่นนั้นอย่างไร
 - ต้นแบบการเล่นของเด็กมาจากไหน
3. เด็กเล่นของเล่นประเภทใด
 - เด็กมีของเล่นอะไรบ้าง
 - เด็กมีของเล่นจำนวนเท่าใด
 - เด็กชอบเล่นของเล่นอะไรมากที่สุด
4. เด็กเล่นกับใคร
 - ผู้ที่เล่นกับเด็กเป็นประจำคือใคร
 - เด็กชอบเล่นกับใครมากที่สุด
 - การเล่นของเด็กกับแต่ละบุคคลเหมือนหรือต่างกันอย่างไร
5. พฤติกรรมการเล่นของเด็ก
 - เด็กใช้เวลาเล่นนานหรือไม่
 - เด็กมีการเล่นร่วมกับผู้อื่นเป็นอย่างไร

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาคผนวก ข

1. ตัวอย่างการบันทึกข้อมูลในแบบบันทึก
2. ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ด้วยการลงรหัส
3. ตัวอย่างแบบแผนย่อยของพฤติกรรมการณ์มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กรายบุคคล
4. ตัวอย่างแบบแผนย่อยที่มีจัดกลุ่มและกำหนดชื่อแบบแผนใหญ่
5. ตัวอย่างแบบแผนใหญ่และแบบแผนย่อยประกอบพฤติกรรมการณ์
6. ตัวอย่างการสรุปแบบแผนการณ์มีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างการบันทึกข้อมูลในแบบบันทึก

แบบบันทึกข้อมูล

ชื่อเด็ก ภิม

การสังเกตครั้งที่ 2

วัน/เดือน/ปี ที่สังเกต 21/05/46

เวลา 07.30 – 08.30 น.

สถานที่สังเกต ในห้องเล่นรวม

ภิมนั่งมองเพื่อนที่เล่นปั้นดินน้ำมันอยู่ใกล้ ๆ ภิมมองเพื่อนประมาณ 2 นาทีจึงหยิบดินน้ำมันขึ้นมา 1 ก้อน แล้วปั้นเป็นก้อนกลม ๆ ตามแบบเพื่อน ขณะที่ปั้นดินน้ำมันของตัวเอง ตาก็มองมือเพื่อนที่กำลังนำดินน้ำมันที่ปั้นเป็นก้อนกลม ๆ ใส่ลงไปในตัวบี้ม แล้วแกะออกมา ภิมมองแล้วก็หยิบตัวบี้มขึ้นมาทำบ้าง โดยนำดินน้ำมันที่ตัวเองปั้นแล้วใส่ลงในตัวบี้ม เมื่อใส่แล้วก็กด ๆ แล้วดึงออกมา ดินน้ำมันของภิมดึงไม่ค่อยออก ภิมก็พยายามใช้นิ้วแกะออกมา เมื่อแกะออกมาได้ปรากฏว่าดินน้ำมันและไม้เป็นรูปร่าง และดินน้ำมันก็หลุดออกมาไม่หมดติดอยู่ในตัวบี้ม ภิมทิ้งตัวบีมนั้นแล้วหยิบดินน้ำมันก้อนใหม่ขึ้นมาปั้น ใช้ที่บดกดบนดินน้ำมันแล้ว แล้วเอาใส่ตัวบี้มอีกทีหนึ่ง จากนั้นก็แกะออกมา แล้วก็ละอีกเหมือนอันแรก ภิมจึงวางทิ้งแล้วมองเพื่อนที่กำลังเล่นปั้นดินน้ำมัน ประมาณ 2 นาทีภิมก็ลุกเดินไปดูเพื่อนกลุ่มอื่นเล่น

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตัวอย่างแบบบันทึกข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์ด้วยการลงรหัส

พฤติกรรม การเล่นในกิจกรรมเสรีครั้งที่ 1

ชื่อเด็ก ด.ช.เอ้ม

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

วันที่ 12/05/46 เวลา 8.00 – 8.30 น.

▲ สังเกตการเล่นของคนอื่น

(เอ้มเดินเข้ามาในห้องเล่นซึ่งมีเพื่อนนั่งเล่นรวมกันอยู่ประมาณ 20 คน เอ้มกวาดสายตามองเพื่อนไปรอบ ๆ ห้อง แล้วมองเพื่อนคนหนึ่งที่กำลังเล่นต่อไม้บล็อกตามแนวตั้ง)

■ ลงมือจัดกระทำกับวัตถุโดยการเลียนแบบ

(เอ้มเดินเข้าไปใกล้ ๆ เพื่อนและนั่งลง เลือกหยิบไม้บล็อกที่วางอยู่มาต่อเป็นแนวตั้ง เหมือนกับเพื่อน เอ้มวางไม้บล็อก 4 – 5 อัน จนถึงอันบนสุดไม้บล็อกก็ล้มลง เอ้มก็ต่อ

● แสดงอารมณ์ไม่พอใจออกทางสีหน้าท่าทาง

ขึ้นมาใหม่อีก 2 ครั้ง) (ในขณะที่กำลังต่ออยู่เพื่อนที่นั่งใกล้ ๆ ชยบตัวมาโดนไม้บล็อกของเอ้มล้มลง เอ้มทำท่าทางและส่งเสียงแสดงความโกรธใส่เพื่อน แล้วใช้มือปิดไม้บล็อกของเพื่อนล้มลงบ้าง เพื่อนไม่ได้โต้ตอบกลับ แล้วเอ้มก็หันมาต่อไม้บล็อกใหม่เป็น

★ มีปฏิสัมพันธ์กับคนแล้วย้อนกลับไปทำกิจกรรมเดิม

แวนอน) (ในขณะที่กำลังต่ออยู่ เพื่อนอีกคนหนึ่งที่นั่งอยู่ใกล้ ๆ เอ้มกำลังคั่นของเล่นในกล่อง เอ้มหันไปมองเพื่อนคนนั้นประมาณ 5 วินาทีและหันกลับมาต่อไม้บล็อก เพื่อนหยิบตัวสัตว์ออกมาเอ้มหันไปมองแล้วบอกชื่อสัตว์ที่เพื่อนถืออยู่ในมือ แล้วหยิบตัวสัตว์ที่เพื่อนวางไว้บนพื้นมาดูบ้าง แล้วหันกลับไปต่อไม้บล็อกแล้วหยิบตัวสัตว์มาดูสลับกันไป)

ความหมายของสัญลักษณ์

▲ การสังเกต

■ การลงมือจัดกระทำ

● การแสดงอารมณ์

★ การมีปฏิสัมพันธ์

ตัวอย่างแบบแผนย่อของพฤติกรรมที่มีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กรายบุคคล

เด็กคนที่ 1

ชื่อเด็ก ด.ช.เอ็ม

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

แบบแผนย่อของการมีส่วนร่วม	ลักษณะพฤติกรรม
<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการเล่นของเพื่อนเป็นระยะเวลาสั้นๆ - สังเกตของเล่นที่เพื่อนใช้ในการเล่น - สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น 	<ul style="list-style-type: none"> - เอ็มเดินเข้ามาในห้องเล่นซึ่งมีเพื่อนนั่งเล่นกันอยู่ประมาณ 20 คน กวาดสายตามองเพื่อนไปรอบ ๆ ห้อง แล้วมองเพื่อนที่กำลังตบลิ้นกิ้งเป็นแนวตั้ง (6/05/46) - เอ็มเดินเข้ามาในห้องเล่นแล้วมองไปรอบ ๆ ห้อง มีเพื่อนนั่งเล่นกันอยู่เป็นกลุ่ม ๆ เอ็มมองของเล่นที่เพื่อนเล่น แล้วมองไปที่ตะกร้าไม้บล็อกรั้ววางอยู่ จากนั้นก็เดินตรงเข้าไปหยิบตะกร้าไม้บล็อกรั้วแล้วเดินถือไปนั่งที่ว่าง ๆ แล้วเทไม้บล็อกรั้ว (13/05/46)

เด็กคนที่ 2

ชื่อเด็ก ด.ญ.เบล

ระดับชั้น อนุบาลปีที่ 1

แบบแผนย่อของการมีส่วนร่วม	พฤติกรรม
<ul style="list-style-type: none"> - สังเกตการเล่นของเพื่อนโดยใช้ระยะเวลาสั้น - สังเกตของเล่นที่เพื่อนใช้ในการเล่น - สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัว 	<ul style="list-style-type: none"> - เบลเดินออกมาที่สนามเด็กเล่นมองเพื่อนที่กำลังนั่งเล่นชิงช้า เบลเดินเข้าไปใกล้ ๆ จับเสาชิงช้าแล้วมองพร้อมกับเอามือลูบเสาชิงช้าไปมา เมื่อมีใครเดินผ่านก็เงยหน้าขึ้นมองแล้วเดินไปรอบสนามพร้อมกับมองเพื่อนเล่น (14/05/46) - เบลเดินเข้ามาในห้องเล่น ยืนเกาะขอบประตูมองเพื่อนที่กำลังเล่นกันอยู่ภายในห้องเล่นสักพักหนึ่ง ก็เดินตรงเข้าไปนั่งใกล้ ๆ เพื่อนที่มีของเล่นวางอยู่ (07/05/46)

ตัวอย่างแบบแผนย่อยที่มีจัดกลุ่มและกำหนดชื่อแบบแผนใหญ่

แบบแผนการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

1. การสังเกต

- สังเกตวิธีการเล่นของเพื่อนเป็นระยะเวลาสั้นๆ
- สังเกตวิธีการเล่นของเพื่อนอย่างละเอียด เป็นระยะเวลาสั้นโดยไม่ได้เล่นของตัวเอง
- สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น
- สังเกตการเล่นของพี่ (การหยิบของเล่น, วิธีการการเล่น และการพูดคุยของพี่กับเพื่อนพี่)

2. การสำรวจ

- สำรวจของเล่นโดยใช้การสัมผัสและฟังเสียง

3. การมีปฏิสัมพันธ์

3.1 การมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่น

- เล่นของเล่นประเภทเดียวกันซ้ำๆกันเป็นเวลานาน
- เล่นของเล่นที่ใช้การสร้าง คือ ไม้บล็อก
- เล่นของเล่นตามลักษณะที่เห็น เช่น รถ ตุ๊กตา
- นำวัตถุมาเป็นของเล่น เช่น ขึ้นไม้บล็อก
- เล่นของเล่นโดยมีการสมมติการเล่นตามจินตนาการ
- เล่นของเล่นอย่างละเอียดลออ

3.2 การมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคล

3.2.1 เล่นโดยการเลียนแบบ

- เล่นเลียนแบบเพื่อนที่อยู่ใกล้ๆโดยใช้ของเล่นและเล่นแบบเดียวกัน
- เล่นเลียนแบบเพื่อนและพี่โดยใช้ของเล่นและเล่นตามขั้นตอนที่พี่ทำอย่างละเอียด
- เล่นเลียนแบบพี่บางขั้นตอนโดยใช้ของเล่นเหมือนกันกับพี่

3.2.2 เล่นกับเพื่อนและพี่

- เล่นกับเพื่อนหรือพี่โดยใช้ของเล่นเหมือนกันกับเพื่อนและสร้างเหตุการณ์ร่วมกัน
- เข้าร่วมเล่นกับเพื่อนในการเล่นที่ตนสนใจ
- เล่นกับเพื่อนโดยเป็นฝ่ายเข้าไปหาเพื่อนก่อน
- เล่นกับกลุ่มเพื่อน 2 - 3 คนได้ โดยรู้บทบาทของตัวเองและเพื่อน
- ร่วมเล่นกับกลุ่มพี่ได้โดยเป็นผู้ตาม
- เล่นร่วมกับพี่ในบางเหตุการณ์

ตัวอย่างแบบแผนใหญ่และแบบแผนย่อยประกอบพฤติกรรมการเล่น

แบบแผนการมีส่วนร่วม	พฤติกรรม
<p><u>1. การสังเกต</u></p> <p>- สังเกตการเล่นของเพื่อนเป็นระยะเวลาสั้นๆ</p> <p>- สังเกตของเล่นที่เพื่อนใช้ในการเล่น</p> <p>- สังเกตและหยิบของเล่นที่อยู่ใกล้ตัวมาเล่น</p>	<p>- เอ็มเดินเข้ามาในห้องเล่นซึ่งมีเพื่อนนั่งเล่นกันอยู่ประมาณ 20 คน กวาดสายตามองเพื่อนไปรอบ ๆ ห้อง แล้วมองเพื่อนที่กำลังตบลิ้นกเป็นแนวตั้ง (06/05/46)</p> <p>- เอ็มเดินเข้ามาในห้องเล่นแล้วมองไปรอบ ๆ ห้อง มีเพื่อนนั่งเล่นกันอยู่เป็นกลุ่ม ๆ เอ็มมองของเล่นที่เพื่อนเล่น แล้วมองไปที่ตะกร้าไม้บล็อกรั้วที่วางอยู่ จากนั้นก็เดินตรงเข้าไปหยิบตะกร้าไม้บล็อกแล้วเดินถือไปนั่งที่ว่าง ๆ แล้วเทไม้บล็อก (21/05/46)</p> <p>- เอ็มมองเพื่อนที่เล่นขายของกันอยู่ แล้วมองหาของเล่นที่วางกระจัดกระจายอยู่บนพื้นห้อง เอ็มหยิบแก้วพลาสติกที่วางอยู่ขึ้นมา (11/06/46)</p>
<p><u>2. การสำรวจ</u></p> <p>- สำรวจของเล่นโดยใช้การสัมผัสและฟังเสียง</p>	<p>- เอ็มค้นของเล่นที่อยู่ภายในกล่อง แล้วเลือกหยิบโทรศัพท์พลาสติกขึ้นมา แล้วเปิดฝาโทรศัพท์เขย่า ๆ แล้วเอามาแนบที่หูพูด “ฮัลโลๆ” (25/06/46)</p>

ตัวอย่างการสรุปแบบแผนการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็ก

สรุปแบบแผนการมีส่วนร่วมในการเล่นสมมติของเด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1

1. การสังเกต

1.1 การสังเกตของเด็ก

1) สังเกตหาของเล่นที่ตนเองต้องการโดยใช้ระยะเวลาสั้น ๆ

เด็กระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 มีลักษณะการมีส่วนร่วมในการเล่นโดยการมองของเล่นที่อยู่ใกล้ ๆ ตัวในระยะเวลาสั้น ๆ ประมาณ 1 วินาที – 1 นาที โดยกวาดสายตามองไปรอบ ๆ กองของเล่น แล้วหยิบของเล่นที่สนใจขึ้นมา รวมทั้งสามารถมองหาของเล่นที่ต้องการจะเล่นที่อยู่ในระยะไกลเกินกว่าระยะสายตามองเห็น โดยที่เด็กจะพูดถึงของเล่นที่ต้องการแล้วเดินหา หรือถามเพื่อนที่นั่งเล่นอยู่ใกล้ ๆ เพื่อหาของเล่นชิ้นที่ตนเองต้องการ ดังลักษณะพฤติกรรมตัวอย่างของเด็ก

“เอิร์ธเข้ามาในห้องเล่น แล้วนั่งลงใกล้ ๆ กองของเล่น จากนั้น มองหาของเล่นที่วางกองรวมกันอยู่บนพื้นห้องประมาณ 30 วินาที แล้วเลือกหยิบหม้อดินเผากับจานพลาสติกขึ้นมาเล่นทำอาหาร ขณะที่กำลังทำอาหาร เอิร์ธมองหาของเล่นในกองของเล่นที่วางอยู่ตรงหน้า แล้วมองไปข้าง ๆ ตัว เอิร์ธเลือกหยิบจานและช้อนขึ้นมาจากกองของเล่น”

(จากข้อมูลบันทึกภาคสนามวันที่ 21.05.46)

ประวัติผู้เขียน

นางสาวบุณชริกา สุขสบาย เกิดเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม พ.ศ. 2522 ที่กรุงเทพมหานคร สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีครุศาสตรบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา สาขาการศึกษา ปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2542 และเข้าศึกษาต่อใน หลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาประถมศึกษา สาขาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2543 และจบการศึกษาในปีการศึกษา 2546



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย