



คู่มือ **สื่อ เล่น สร้าง**

เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย



Loose parts play
to promote
creative thinking
in young children

จัดทำโดย สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



คู่มือ **สื่อ เล่น สร้าง**

เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย



จัดทำโดย สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คำนำ

หนังสือ	คู่มือ “สื่อ เล่น สร้าง” เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์
เลขมาตรฐานสากลประจำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์	978-616-407-589-4 พิมพ์ครั้งที่ 1 จำนวน 500 เล่ม เมษายน 2564
จัดทำโดย	สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เรื่อง/เรียบเรียง	รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ อาจารย์ ดร.ธันยา พิทยาพิทักษ์
หัวหน้าโครงการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณัฐรณ จารุชัยนิวัฒน์
คณะดำเนินงานโครงการ	รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวรรณ เหมชะญาติ อาจารย์ ดร.อุไรवास อ่างอรอด
บรรณาธิการเล่ม	ลธิยา จิริยะสิน
พิสูจน์อักษร	นพวรรณ นิชโรจน์
ออกแบบปก	เอกวัฒน์ สุวันทโรจน์
ภาพประกอบ	เพชร ลัจจะประเมษฐ
ลงสี	ฐานนท์ ตีรวรรณวิทย์ เพชร ลัจจะประเมษฐ
รูปเล่ม	ชนิษฐา พูนทวี
โรงพิมพ์	บริษัท กู๊ดเฮด พรินต์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด เลขที่ 6/1 ซอยเสรีไทย 58 แขวงมีนบุรี เขตมีนบุรี กรุงเทพมหานคร 10510 โทรศัพท์ 0 2136 7042 โทรสาร 0 2136 7043



ลิขสิทธิ์โดย สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
และกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์

คู่มือ “สื่อ เล่น สร้าง” เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ Loose parts kits: คู่มือ “สื่อ เล่น สร้าง” เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ร่วมกับกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์ ได้ริเริ่มขึ้นโดยมีเป้าหมายในการนำองค์ความรู้จากทฤษฎี ลูสพาร์ตส์ และหลักการ optimum learning relationship มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบและสร้างสรรค์เป็นนวัตกรรมสื่อทางการศึกษาปฐมวัยที่มีคุณภาพสอดคล้องกับบริบทไทยและเหมาะสมกับเด็กปฐมวัย คู่มือฉบับนี้เป็นแนวทางสำหรับผู้จัดกิจกรรมการเล่นให้แก่เด็ก เนื้อหาหลักประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่น นิยามและประโยชน์ของลูสพาร์ตส์ รวมถึงแนวทางการจัดกิจกรรมส่งเสริมการเล่นให้แก่เด็กแต่ละช่วงวัย พร้อมแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เพื่อให้คุณครู ผู้ปกครอง หรือผู้ดูแลเด็กปฐมวัย สามารถนำไปใช้ในการส่งเสริมการเล่นอิสระของเด็ก ให้เด็กได้เพลิดเพลิน มีความสุข และมีโอกาสในการแสดงออกทางความคิด อารมณ์ ความรู้สึก นำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และสุขภาวะ ตลอดจนเติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้ที่สูงสุดทั้งทางร่างกาย จิตใจ และปัญญา

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
เมษายน 2564

1

เล่น คือ เรียนรู้

เด็กปฐมวัยกับการเล่นสร้างสรรค์

- ปล่อยให้เด็กให้เล่นตามธรรมชาติ
การเล่นอิสระ | free play
- สังเกต – สนับสนุน – สร้างโอกาส
การเล่นแบบชี้แนะ | guided play
- บทบาทผู้ใหญ่ในการสนับสนุนการเล่นของเด็ก

06

08

10

12

2

เล่นกับ “ลูสพาร์ตส์” อย่างไร

สิ่งแวดล้อมกระตุ้นการเรียนรู้ที่ไร้ขีดจำกัด

- มารู้จักวิธีเล่นแบบ “ลูสพาร์ตส์”
- แนวทางการจัดลูสพาร์ตส์เบื้องต้น
- แนวแนะการใช้ “นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ” ร่วมกับ “ลูสพาร์ตส์”
- แนวทางการจัดลูสพาร์ตส์ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์
- บทบาทครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมการเล่นลูสพาร์ตส์
- ข้อดีของลูสพาร์ตส์

14

16

18

22

36

40

42

3

ลูสพาร์ตส์กับการพัฒนาทักษะทางสังคม

และการคิดสร้างสรรค์

เสริมสร้างกระบวนการคิดเพิ่มเติมศักยภาพการเรียนรู้

- ลูสพาร์ตส์กับความสามารถทางสังคม
- การเล่นสร้างสรรค์กับการคิดสร้างสรรค์

46

47

52

บทส่งท้าย

- สัมพันธภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ
optimum learning relationship

60

รายการอ้างอิง

64

เล่น คือ เรียนรู้

เด็กปฐมวัยกับการเล่นสร้างสรรค์

ปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่เต็มเปี่ยมไปด้วยความสุขและความเบิกบาน เด็กวัยนี้ให้ความสนใจต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว สนใจใคร่รู้ รักธรรมชาติ มีจิตวิญญาณแห่งความกระตือรือร้น ชอบการเรียนรู้แบบ เพลินเพลินกับการสร้างสรรค์อย่างอิสระ มีจินตนาการที่เปิดกว้าง เด็กวัยนี้เรียนรู้ผ่าน “การเล่น” ซึ่งเป็นเครื่องมือตามธรรมชาติที่ใช้ในการทำความรู้จักโลกรอบตัว



ผู้ใหญ่จึงมีบทบาทสำคัญในการเป็นผู้สนับสนุนให้ความรัก ความอบอุ่น รับฟัง และเห็นคุณค่าในการเรียนรู้ของเด็กเพื่อให้เด็กพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มศักยภาพ^[1, 2]

การเล่นสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นต้นไม้ ใบหญ้า ก้อนหิน ท่อนไม้ ขั้วของเครื่องใช้ต่าง ๆ เด็กวัยนี้มีความสุขกับการใช้ประสาทสัมผัสและร่างกายในการดู ฟัง ดม ชิม สัมผัส จับต้อง และเคลื่อนไหว ผ่านกิจกรรมที่เอื้อต่อการลงมือทำ เช่น การประดิษฐ์ การสร้างสิ่งต่าง ๆ การทดลองและปรับเปลี่ยนตามความคิดของตนเองได้อย่างอิสระ “การเล่น” จึงเป็นความสามารถพิเศษที่มีอยู่ในเด็กทุกคนและเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดของเด็กในช่วงวัยอนุบาล ซึ่งสอดคล้องกับศักยภาพของสมองที่กำลังพัฒนา เมื่อเด็กได้เล่น พัฒนาการทุกด้านทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา จะได้รับการพัฒนา โดยเฉพาะการเล่นบทบาทสมมติ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะหลายด้าน ได้แก่ การรับมือปัญหา การแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อีกทั้งยังปลูกฝังความรับผิดชอบ การยับยั้งชั่งใจ ความมุ่งมั่นพยายาม ความอดทนอดกลั้น การสร้างเสริมแรงจูงใจ การรู้ตัว และมีสติในการใช้ความคิดและควบคุมความรู้สึก^[3, 4]

> การเล่นสำคัญอย่างไร

“การเล่นเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาสติปัญญา สุขภาพจิต และฝึกทักษะการเข้าสังคมกับคนรอบตัว เด็กอนุบาลเป็นวัยที่ใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหว เพื่อทำความรู้จักและเข้าใจความหมายของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวในโลกใบนี้^[5]

Smock (2017)

“การเล่นเป็นพื้นฐานตามธรรมชาติของเด็กในการเรียนรู้และค้นพบตนเอง การเล่นช่วยพัฒนาสุขภาพ สุขภาวะ และความสัมพันธ์กับคนรอบตัว อาทิ การให้ความร่วมมือ การมีสติในการคิด และการสื่อสารความรู้สึกที่เกิดขึ้น^[6]

Weisberg and Zosh (2018)

“การเล่นเป็นพฤติกรรม กิจกรรม หรือวิธีการ ที่เด็กสามารถริเริ่ม ควบคุม และจัดการได้เอง โดยไม่ถูกบังคับ เกิดจากแรงจูงใจที่อยากเล่นด้วยตัวเอง สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงร่างกาย อารมณ์ ความรู้สึก และปัญญาเข้าด้วยกัน การเล่นเป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน มีความไม่แน่นอน ในขณะเดียวกัน มีความท้าทาย ยืดหยุ่น และไม่เน้นที่ผลลัพธ์ (non productivity) ทำให้เด็กอยากเล่นต่อไปอย่างเพลิดเพลิน การเล่นจึงจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับเด็ก เพราะช่วยพัฒนา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตวิญญาณ^[7]

UN Committee on the Rights of the Child (2013)

ปล่อยเด็กให้เล่นตามธรรมชาติ

การเล่นอิสระ free play

FREE PLAY

เมื่อพูดถึงการเล่น เรามักนึกถึงการเล่นอิสระ (free play) ซึ่งเป็นการเล่นที่ไม่มีแบบแผน เด็กมีอิสระในการเลือกเล่นและหยุดเล่นตามความต้องการ และมีอิสระในการเลือกเล่นของเล่นชิ้นใดชิ้นหนึ่งได้หลากหลายวิธี “การเล่นอิสระ” คือ กิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่ม ควบคุม หรือกำกับด้วยตนเอง ผู้ใหญ่มีหน้าที่เตรียมพื้นที่และวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นโดยไม่คอยกำกับหรือบอกวิธีเล่น ปล่อยให้เด็กคิดและเล่นในแบบของตนเอง โดยผู้ใหญ่อาจเล่นร่วมกับเด็กในลักษณะที่คล้อยตามและเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นอย่างแนบเนียน ^[6, 8]



> ประโยชน์ของการเล่นอิสระ

เด็กทุกคนมีแรงจูงใจในการเล่นกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เมื่อได้เล่นเด็กจะได้รับการพัฒนารอบด้าน ดังนี้ ^[8]

- 1 เด็กได้สำรวจ และสร้างความคุ้นเคยกับวัสดุ ค้นพบความแตกต่างของวัสดุที่ใช้เล่น เช่น ผิวนุ่ม ผิสน้ำหนัก อุณหภูมิ ความยืดหยุ่น
- 2 เด็กได้รับการกระตุ้นจินตนาการจากการเล่น กับวัสดุที่หลากหลาย
- 3 การเล่นเป็นเสมือนการบำบัด ช่วยระบายอารมณ์ปลดปล่อย จินตนาการ
- 4 เด็กอยู่ในภาวะสมดุล ระหว่างร่างกาย จิตใจ และ ปัญญา ทำให้จดจ่อกับสิ่งที่ทำ และรู้สึกผ่อนคลาย
- 5 เด็กได้พัฒนาและรับรู้ ความสามารถที่ตนเองทำได้ เริ่มเห็นคุณค่าของตนเอง และผู้อื่น
- 6 เด็กได้ฝึกการเข้าสังคม การแบ่งปัน การเจรจาต่อรอง และการรอคอย
- 7 เด็กได้ฝึกเผชิญหน้ากับความขัดแย้งและการเจรจาต่อรอง เพื่อแก้ปัญหา ความขัดแย้งระหว่างการเล่น
- 8 เด็กได้ฝึกทักษะการแก้ปัญหา ระหว่างการเล่น
- 9 การเล่น พฤติกรรม หรือสิ่งที่เด็กทำซ้ำ ๆ เป็นสิ่งสะท้อนให้เห็นถึงความชอบ ความถนัด หรือปัญหาของเด็ก
- 10 เด็กได้ใช้สัญลักษณ์ ในการสื่อสารความคิด เป็นการพัฒนาการคิดเชิงนามธรรม
- 11 เด็กได้ฝึกฝนและพัฒนา ทักษะรอบด้านไปพร้อมกัน

GUIDED PLAY



สแกนเพื่อชม
คลิปวิดีโอ

“การเล่นแบบชี้นำ” เป็นการเล่นที่ผู้ใหญ่สามารถเลือกจังหวะที่เหมาะสมเพื่อเข้าไปชี้นำหรือสนับสนุนให้เด็กเรียนรู้ทักษะหรือแนวคิดที่สอดคล้องกับการเล่น โดยที่เด็กยังมีอิสระ สนุกสนานในแบบของตน มีแรงจูงใจในการเลือกเล่นตามความต้องการ ทั้งยังเป็นการเล่นที่มีประสิทธิภาพสูงกว่าการเล่นอิสระ เพราะผู้ใหญ่สามารถช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้หรือบรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ที่ผู้ใหญ่ตั้งใจไว้

“การเล่นแบบชี้นำ” คือ การที่เด็กยังคงความเป็นตัวของตัวเองบวกกับการแนะนำของผู้ใหญ่ผ่านสิ่งแวดล้อมที่มีโครงสร้างซึ่งผู้ใหญ่สามารถจัดเตรียมไว้ โดยการจัดสื่อ อุปกรณ์ เตรียมพื้นที่ที่เหมาะสม รวมถึงใช้คำถามปลายเปิดกระตุ้นความคิดและการเล่น ทั้งนี้ สมดุลระหว่างการสนับสนุนของผู้ใหญ่และอิสระของเด็ก คือ ความสำเร็จของการเล่นแบบชี้นำ^[6]

> การเล่นแบบชี้นำ มี 2 รูปแบบ ดังนี้^[9, 10]

ผู้ใหญ่เริ่มก่อน

ผู้ใหญ่ตั้งวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายการเรียนรู้ที่ต้องการ จากนั้นออกแบบเตรียมการเล่น และเตรียมพื้นที่ โดยให้เด็กเป็นผู้นำและสำรวจการเล่นด้วยตนเอง

เด็กเริ่มก่อน

ผู้ใหญ่คอยสังเกตจังหวะที่เด็กเริ่มเล่น และแสดงบทบาทเป็นผู้ร่วมเล่น เล่นข้าง ๆ ให้เด็กเห็นเป็นตัวอย่าง อาจให้ข้อเสนอแนะด้วยการถามคำถามปลายเปิดหรือเชื่อมโยงจากสิ่งที่เด็กสนใจไปสู่การเรียนรู้สิ่งอื่น เช่น สิ่งนี้เอาไว้ทำอะไรนะ (ถามให้เด็กคิดต่อ) ไดโนเสาร์อยู่ได้หลังคาที่เป็นรูปสามเหลี่ยม (พูดอธิบายสิ่งที่เห็นเพิ่มเติมเพื่อให้เด็กสังเกต) บ้านหลังนี้ดูไม่ค่อยมั่นคงเท่าไร (พูดให้เด็กสังเกต)



การชี้นำที่เหมาะสมจากผู้ใหญ่ระหว่างเล่นนั้นสำคัญกว่าปริมาณการเล่นของเด็ก ผู้ใหญ่ต้องรอบคอบในการเข้าไปชี้นำอย่างเหมาะสมและไม่ลืมว่าเด็กยังคงมีอิสระในการเล่น หากชี้นำหรือเข้าไปมีบทบาทมากเกินไป อาจทำให้เด็กเบื่อ ไม่สนใจ ขาดความมั่นใจ ไม่กล้าตัดสินใจด้วยตนเอง และเลิกเล่นในที่สุด^[10]

บทบาทผู้ใหญ่ในการสนับสนุน การเล่นของเด็ก

ผู้ชม

ONLOOKER

ผู้ใหญ่สังเกตอยู่ใกล้ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นของเด็กบางครั้ง แต่ไม่รบกวนการเล่น การเฝ้าสังเกตอยู่ใกล้ๆ ทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจในสยในการเล่นของเด็กมากขึ้น และรู้จังหวะว่าเมื่อใดควรเข้าไปแทรก สนับสนุน หรือขยายประสบการณ์ในการเล่น

ผู้กำกับเวที

STAGE MANAGER

ผู้ใหญ่เป็นผู้ช่วยจัดฉากหรือเตรียมการเล่น เข้าไปช่วยบางโอกาส เมื่อเด็กร้องขอ เช่น หยิบของเล่น ทำเครื่องแต่งกาย โดยไม่ควบคุมการเล่นของเด็ก ผู้กำกับเวทีสามารถเสนอแนะหรือเพิ่มเติมการเล่นที่เชื่อมโยงกันได้ แต่ต้องให้เด็กตัดสินใจเองว่าจะเล่นตามหรือไม่

เพื่อนร่วมทีม

CO-PLAYER

ผู้ใหญ่ร่วมเล่นกับเด็ก ให้เด็กเป็นผู้นำโดยมีผู้ใหญ่คอยสนับสนุน ผู้ใหญ่สามารถเสนอแนะเพื่อขยายการเล่นหรือแสดงตัวอย่างให้เด็กเห็น เช่น การแบ่งปัน การสวมบทบาท ผู้ใหญ่อาจเล่นหรือประดิษฐ์ส่วนของตนเองเป็นตัวอย่างให้เด็กเห็น แต่ไม่จำเป็นต้องให้เด็กทำตาม เช่น เล่นด้วยกันกับเด็กแล้วทำสิ่งที่แตกต่างออกไป

ผู้นำการเล่น

PLAY LEADER

ผู้ใหญ่แนะนำการเล่นให้เด็ก โดยมีเป้าหมายในการเสริมการเล่นให้สมบูรณ์หรือเชื่อมโยงการเล่นไปสู่การเล่นที่ใกล้เคียง เช่น แนะนำบทบาทสมมติเรื่องใหม่ อุปกรณ์ประกอบฉาก หรือจุดเปลี่ยนการเล่น



ทั้งนี้ ผู้ใหญ่จะสามารถเข้ามาเป็นผู้นำการเล่นได้
ก็ต่อเมื่อสังเกตว่า เด็กมีปัญหาในการเล่น หรือ
ไม่สามารถเล่นต่อเองได้



รายการอ้างอิงเนื้อหาบท 1

- [1] Feeney, S., & Moravick, E. (1987). A thing of beauty: Aesthetic development in young children. *Young Children*, 42(6), 7–15. https://www.researchgate.net/publication/234654485_A_Thing_of_Beauty_Aesthetic_Development_in_Young_Children
- [2] Mayesky, M. (2003). *Creative art and activities: Modeling materials*. Delmar Cengage Learning.
- [3] Casey, T., & Robertson, J. (2017). *Resources for playing—providing loose parts to support children’s play: A toolkit*. Play Australia. <https://www.playaustralia.org.au/sites/default/files/LibraryDownloads/loose-parts-toolkit.pdf>
- [4] ศศิลักษณ์ ชัยนิกข, อุไรสา บริติติลล, และ แสงทิศา ไชยศ. (2561). มุมห้องเรียน: เลี้ยงเด็กให้รุ่ง ต้องให้เด็กได้เล่น. *วารสารครูศาสตร์*, 46(2), 371–386.
- [5] Smock, J. (2017, August 18). Why kids deserve a preschool that lets them play. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/parenting/wp/2017/08/18/why-kids-deserve-a-preschool-that-lets-them-play/>
- [6] Weisberg, D. S., & Zosh, J. M. (2018, April 29). How guided play promotes early childhood learning. In Pyle A. (Ed.). *Encyclopedia on early childhood development*. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/how-guided-play-promotes-early-childhood-learning>
- [7] UN Committee on the Rights of the Child [CRC]. (2013, April 17). *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts*. <https://www.refworld.org/docid/51ef9bcc4.html>
- [8] Santer, J., Griffinths, C., & Goodell, D. (2007). *Free play in early childhood: A literature review*. National Children’s Bureau. <https://www.bl.uk/collection-items/free-play-in-early-childhood-a-literature-review>
- [9] Weisberg, D. S., Hirsk-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177–182.
- [10] White, R. E. (2012). *The power of play: A research summary on play and learning*. Minnesota Children’s Museum. <https://mcm.org/wp-content/uploads/2015/09/MCMResearchSummary1.pdf>

เล่นกับ วัสดุพารตส์ อย่างไร

สิ่งแวดล้อมกระตุ้นการเรียนรู้
ที่ไร้ขีดจำกัด

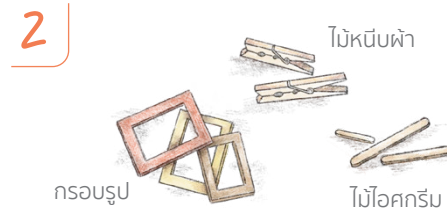
“วัสดุพารตส์” คือ วัสดุหรือสิ่งของรอบตัว
ที่เด็กพบได้ในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งที่เด็ก
สามารถถือ หยิบจับ เคลื่อนย้าย ตลอดจน
นำมาผสมผสาน ประยุกต์ หรือออกแบบใหม่
เพื่อใช้ประกอบการเล่นของเด็กแบบ
ไร้ขีดจำกัด

> วัสดุพารตส์ แบ่งเป็น 7 ประเภท ดังนี้



วัสดุจากธรรมชาติ (nature-based)

เช่น หิน ลูกสน กะลา เปลือกหอย เปลือกไม้
ท่อนไม้ เมล็ดพืช



อุปกรณ์ที่ทำจากไม้ (wood reuse)

เช่น ขาเก้าอี้ กรอบรูป แผ่นปาร์เกต์ปูพื้นบ้าน
จุกไม้ก๊อก



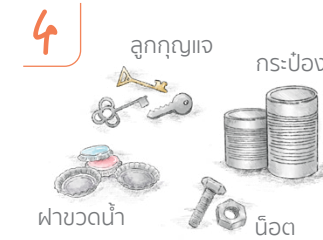
พลาสติก (plastic)

เช่น ฝาขวดน้ำ กระดุม ลูกบิด
พลาสติก



ผ้า และ/หรือริบบิ้น (fabric/ ribbon)

เช่น ผ้า ไหมพรม เชือก ริบบิ้น



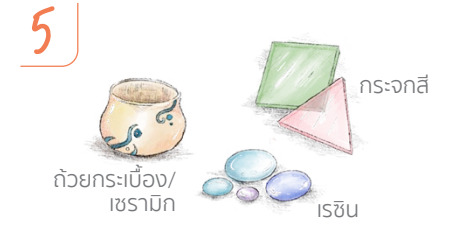
โลหะ (metal)

เช่น กระป๋อง ไขควง แผ่นซีดี



บรรจุภัณฑ์ (packaging)

เช่น กล่อง แกนกระดาษชำระ
กล่องใช้กระดาษ



เซรามิก และ/หรือแก้ว (ceramic/ glass)

เช่น กระเบื้องโมเสก (mosaic)
ลูกบิดแบบต่างๆ

วัสดุทั้ง 7 ประเภท เป็นวัสดุที่พบเห็นได้
ในชีวิตประจำวัน ผู้ใหญ่สามารถจัดหา
ให้เด็กได้ไม่ยาก เริ่มจากวัสดุเหลือใช้ที่อยู่
ใกล้ตัว นำมาจัดวางแบ่งหมวดหมู่จัดเตรียม
พื้นที่ว่างและสภาพแวดล้อมที่กระตุ้น
ให้เด็กอยากเล่น เป็นเหมือนห้องทดลอง
ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ทดลอง และ
เพลิดเพลินกับการเล่นในแบบฉบับของ
ตนเอง ไม่มีถูกหรือผิด และไม่มีการตัดสิน
คุณค่าในการเล่นของเด็ก

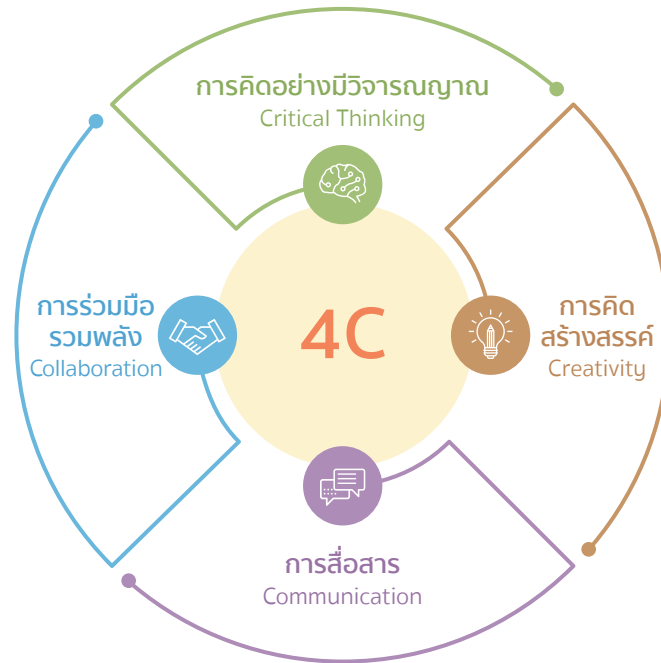
มารู้จักวิธีเล่นแบบ “ลู่สพารตส์”

“จำนวนสิ่งประดิษฐ์ ความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงโอกาสในการค้นพบวิธีเล่นใหม่ๆ จะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับปริมาณและความหลากหลายของวัสดุในสถานที่นั้น ๆ”^[1]

Nicholson (1971)

“ลู่สพารตส์”

คือ อุปกรณ์ประกอบการเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย สภาพแวดล้อมที่เต็มไปด้วยลู่สพารตส์ทำให้เด็กเรียนรู้และเล่นได้สนุกสนาน ได้ทดลองและสร้างสิ่งใหม่ เป็นการ เล่นแบบปลายเปิด (open-ended play) กระตุ้นให้เด็กได้คิด ลงมือกระทำ และสร้างสรรค์ตามความต้องการของตน สอดคล้องกับคุณลักษณะ 4C ที่เด็กพึงมีในยุคศตวรรษที่ 21 ได้แก่



> แนวคิดลู่สพารตส์

เป็นแนวคิดที่เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัย สร้างโอกาสให้เด็กได้สำรวจ สร้างความเข้าใจ โลกรอบตัว กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ซึ่งเป็นไปตามธรรมชาติของวัย สิ่งแวดล้อมเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กเล่นกับวัสดุและสิ่งของ ได้ลองผิดลองถูก เพลิดเพลิน และค้นพบสิ่งต่าง ๆ เด็กวัยนี้เกิดการเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่ออยู่ในสิ่งแวดล้อมที่คล้ายห้องทดลอง ระหว่างการเล่นเด็กสามารถค้นพบสิ่งใหม่ เกิดการลองผิดลองถูก ความคิดรวบยอด และทักษะต่าง ๆ ได้แก่ การประดิษฐ์ การสร้าง การประเมิน และการปรับเปลี่ยน ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้น



เด็กปฐมวัยชอบมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัว สนใจในวัสดุ รูปร่าง กลิ่นและปรากฏการณ์ทางกายภาพ เช่น ไฟฟ้า แม่เหล็ก แรงโน้มถ่วง สถานะของวัตถุ เช่น ก๊าซ ของเหลว เสียง เช่น เสียงดนตรี เสียงจากธรรมชาติ รวมทั้งการเคลื่อนที่ ปฏิกริยาเคมี เช่น การประกอบอาหารและไฟ ตลอดจนคน สัตว์ พืช คำพูด และความคิดต่าง ๆ เด็กจะรู้สึกสนุกและเพลิดเพลินเมื่อได้เล่น ทดลอง ค้นพบ ประดิษฐ์ โดยใช้วัสดุเหล่านี้

แนวทางการจัดสุพารตส์เบื้องต้น

จัดสภาพแวดล้อม

ให้ความสำคัญกับบริบทหรือสิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่อาศัย ผู้ใหญ่สามารถดัดแปลงหรือจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะกับการเรียนรู้

ให้เด็กร่วมวางแผน

เปิดโอกาสให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการวางแผนและออกแบบพื้นที่เล่น ช่วยสร้างมุมมองและแนวคิดที่คำนึงถึงความปลอดภัย อันตรายที่อาจเกิดขึ้น ตลอดจนความสามารถในการควบคุมจังหวะการเล่นที่เหมาะสมได้ [2]

บูรณาการสิ่งที่ตรงกันข้าม

จัดการเล่นแบบบูรณาการด้วยแนวคิดสหสาขาวิชา (interdisciplinary approach) จัดสภาพแวดล้อมโดยไม่แบ่งแยกศาสตร์ต่าง ๆ เช่น การเล่นกับการทำงาน ศิลปะกับวิทยาศาสตร์ หรือการศึกษากับนันทนาการให้เป็นเรื่องเดียวกัน

กระจายความรู้

ตั้งหน่วยงานให้ความรู้แก่ผู้ที่อยู่รอบตัวเด็กเกี่ยวกับพัฒนาการเด็ก ข้อมูลการเล่น วิธีการ เตรียมสภาพแวดล้อม ปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับสุพารตส์



สภาพแวดล้อมและวัสดุสุพารตส์ที่ผู้ใหญ่คัดสรรล้วนส่งผลต่อการแสดงพฤติกรรม และการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก สามารถสะท้อนความคิดที่ซ่อนไว้อยู่ภายใน เปรียบได้กับนิทรรศการที่มีสิ่งจัดแสดงน้อยและอนุญาตให้ผู้ชมมองเพียงอย่างเดียว เป็นลักษณะนิทรรศการที่ไม่สร้างความรู้สึกร่วมกันกับผู้ชม ในทางกลับกัน นิทรรศการที่มีสิ่งจัดแสดงหลากหลาย มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับผลงาน จะเป็นนิทรรศการที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสนใจและมีส่วนร่วม ช่วยกระตุ้นความคิดจากการได้หยิบจับทดลองด้วยตนเองมากกว่า

สุพารตส์ เป็นการเล่นที่มีอิทธิพลต่อการศึกษาปฐมวัย โดยเฉพาะการเล่นผจญภัยที่สามารถพัฒนาเด็กได้ทุกด้าน การเล่นกับวัสดุสุพารตส์ยังสอดคล้องกับแนวคิดและทฤษฎีการเรียนรู้ของนักการศึกษาหลายท่าน ได้แก่ Froebel Montessori และ Piaget ที่แสดงให้เห็นว่าการเล่นปลายเปิดของเด็กเหมาะสมโดยใช้วัสดุที่ผู้ใหญ่คัดสรรมาอย่างรอบคอบ เอื้อให้เด็กอยากสำรวจและเกิดการเรียนรู้ได้ดี [1, 3, 4, 5]



> ลูสพาร์ตส์กับการเสริมสร้างสุขภาวะและการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ^[6]

เด็กสามารถพัฒนาคุณลักษณะหลายด้านจากการเล่นลูสพาร์ตส์ สรุปได้ดังนี้

- 1 ความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย (safe)** การเล่นลูสพาร์ตส์ช่วยพัฒนาการรับรู้ด้านความปลอดภัย ความกล้าตัดสินใจ ทักษะชีวิต ทำให้เด็กสามารถรับมือความท้าทายในหลายรูปแบบ
- 2 การมีสุขภาพดี (healthy)** การเล่นนอกบ้านเปิดโอกาสให้เด็กได้สัมผัสธรรมชาติ ช่วยให้ร่างกายคุ้นเคยกับสภาพอากาศตามฤดูกาล
- 3 ความรู้สึกถึงความสำเร็จ (achieving)** ระหว่างการเล่นผจญภัยเด็กจะได้สัมผัสประสบการณ์ที่ท้าทาย ได้ฝึกจัดการความเสี่ยงระหว่างเล่น ได้พัฒนาความรู้สึกถึงความสำเร็จ (sense of achievement) มีจินตนาการ มีความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งเสริมทักษะการคิดแก้ปัญหาหรือการคิดขั้นสูงตลอดจนทักษะการสื่อสาร
- 4 การได้รับการเลี้ยงดูใส่ใจ (nurtured)** การเปิดโอกาสให้เด็กเล่นอิสระส่งเสริมความรู้สึกมั่นใจ และตระหนักถึงความเป็นตัวเอง (sense of autonomy) ผู้ใหญ่ควรสนับสนุนการเล่นของเด็ก โดยจัดเตรียมเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับการเล่นนอกบ้าน
- 5 ความกระฉับกระเฉง (active)** เด็กได้ฝึกใช้ร่างกายจนคุ้นเคยและคล่องแคล่ว ทำให้ร่างกายแข็งแรง เสริมสร้างกล้ามเนื้อมัดใหญ่และความสัมพันธ์ของอวัยวะต่าง ๆ
- 6 การเคารพซึ่งกันและกัน (respected)** การเล่นทำให้เด็กมีสิทธิ์เลือก และตัดสินใจ ฝึกเคารพความคิดของเด็กที่เล่นด้วยกัน เป็นโอกาสให้ผู้ใหญ่เข้าไปชี้แนะการเล่นของเด็กให้พัฒนาขึ้น
- 7 ความรับผิดชอบ (responsible)** การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น และสิ่งรอบตัว ได้แก่ ทรัพยากรและธรรมชาติรอบตัว
- 8 ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม (included)** ลูสพาร์ตส์เป็นการเล่นที่เหมาะสมกับเด็กทุกช่วงอายุ ไม่จำกัดช่วงวัย เด็กแต่ละวัยอาจเล่นกับวัสดุแบบเดียวกันในลักษณะแตกต่างกัน เป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นตามความสนใจ เด็กสามารถเล่นคนเดียว เล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นกับเพื่อนต่างวัย



นักการศึกษาปฐมวัยได้กล่าวถึง “ลูสพาร์ตส์” ในฐานะเครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญของการศึกษาในศตวรรษที่ 21 เพราะเป็นการส่งเสริมการเล่นแบบปลายเปิดกับทรัพยากร หรือวัสดุที่มีความหลากหลาย เสริมสร้างความสามารถด้านการคิดผ่านการสร้าง การสนทนา การมีส่วนร่วมในลักษณะต่าง ๆ ครอบคลุมพัฒนาการทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม ภาษา สติปัญญา รวมถึงสุนทรียภาพ โดยไม่มีข้อจำกัดด้านวัฒนธรรม ความสามารถทางการเรียน อายุ หรือเพศของเด็ก ลูสพาร์ตส์จึงเหมาะกับทั้งที่โรงเรียนและที่บ้าน สร้างโอกาสการเรียนรู้ให้เด็กผ่านการเล่นที่เพลิดเพลิน เป็นการสร้างสรรค์ที่ไม่มีขีดจำกัด แต่มีความหมายสอดคล้องกับบริบทที่เด็กอาศัยอยู่ ^[7]

“

เด็กมีจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นด้วยการเล่นลูสพาร์ตส์ซึ่งเป็นการเล่นที่ไม่จำกัดวิธี เด็กได้ใช้ความคิดอย่างมากระหว่างเล่น ทั้งนี้ ผู้ใหญ่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและอำนวยความสะดวกการเล่นของเด็ก ^[8]

Marsden (2018)

”

แนวแนะการใช้

“นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ” ร่วมกับ “ลูสพาร์ตส์”

นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ แต่งขึ้นสำหรับเด็ก อายุ 3–5 ปี มีเรื่องราวเชิญชวนให้เด็กเล่น และเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมที่ใกล้ตัวไปสู่สิ่งแวดล้อมที่ไกลตัวมากขึ้น และได้ใช้จินตนาการต่อยอดจากนิทานสู่การเล่นลูสพาร์ตส์อย่างสร้างสรรค์ด้วยตนเอง

> ลักษณะการใช้ นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ

นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ แต่งขึ้นเพื่อให้ครูและผู้ปกครองเลือกประยุกต์ใช้ได้หลายลักษณะ ดังนี้

1

เล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบและชวนเด็กเล่น “ลูสพาร์ตส์” ในส่วนที่เด็กสนใจ

2

เล่าเหตุการณ์ในเรื่องที่ละเหตุการณ์และชวนเด็กเล่น “ลูสพาร์ตส์” ตามเหตุการณ์ที่เล่า โดยเรื่องทั้งหมดไม่จำเป็นต้องเล่าให้จบภายในวันเดียวกัน

3

ประยุกต์ใช้โครงเรื่องหลัก โดยเลือกปรับเปลี่ยนตัวละครเพิ่มหรือลดเหตุการณ์เพื่อเล่น “ลูสพาร์ตส์” ตามความเหมาะสม ความต้องการ ความอยากรู้ หรือข้อเสนอของเด็กอย่างอิสระ

นิทานชุดนี้เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อเชิญชวนให้เด็กเริ่มต้นเล่น “ลูสพาร์ตส์” ครูและผู้ปกครองสามารถปรับวิธีการใช้ให้เหมาะสมได้อย่างไม่จำกัด และส่งเสริมให้เด็กมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนอยากเล่นต่อไป โดยไม่จำเป็นต้องจำกัดอยู่ในกรอบของนิทานที่แต่งขึ้น

> เล่านิทานเพื่อชวนเด็กเล่น “ลูสพาร์ตส์”

นิทานทั้ง 3 เรื่อง ได้แรงบันดาลใจจากสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่พบเห็นได้ทั่วไป เพื่อให้เด็กรู้สึกคุ้นเคย ทำให้มีประสบการณ์ร่วมและจินตนาการตามได้ง่าย เหตุการณ์ในนิทานเป็นเหตุการณ์ต่อเนื่องที่ร้อยเรียงกัน มีปัญหาที่ทิ้งไว้ให้เด็กคิดต่อ และปมปัญหาที่คลี่คลายในเหตุการณ์ถัดไป นิทานทุกเรื่องมีตอนจบแบบปลายเปิดเพื่อเชิญชวนให้เด็กจินตนาการต่อยอดด้วยตนเอง

นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ แบ่งเป็น 3 เล่ม ได้แก่

เล่ม 1 เรื่อง เล่นในสวน



นิทาน เรื่อง **เล่นในสวน** เป็นนิทานเล่มแรก เป็นการเล่าเรื่องราวใกล้ตัวเด็ก โดยมีลูกแมวเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง เด็ก ๆ จะได้ฝึกสังเกต และสำรวจสิ่งรอบตัว ในขณะที่ลูกแมวเล่นในสวนบริเวณบ้านจนพอใจ จึงกลับไปหาแม่แมว ในตอนจบนิทานมีเนื้อหาเชิญชวนให้นึกถึงการเล่นและการสำรวจสิ่งรอบตัวในวันต่อไป

เล่ม 2 เรื่อง เล่นในป่า



นิทาน เรื่อง **เล่นในป่า** มีเรื่องราวที่ขยายประสบการณ์ของเด็กไปสู่สถานที่ไกลจากบ้านมากขึ้น ตัวละครดำเนินเรื่องหลัก ได้แก่ ลิง ช้าง กระต่าย เสือดำ กระรอก และนกเงือก ตัวละครสัตว์เชิญชวนให้เด็กผจญภัยในป่าอย่างสนุกสนาน สัตว์ทุกตัวได้เล่น ท่องเที่ยว สังเกต แก้ปัญหา และใช้จินตนาการร่วมกัน จนถึงเวลาพระอาทิตย์ใกล้ตก ในตอนจบนิทานมีเนื้อหาเชิญชวนให้มาเล่นด้วยกันอีกในวันต่อไป

เล่ม 3 เรื่อง เล่นใต้ทะเล



นิทาน เรื่อง **เล่นใต้ทะเล** เป็นนิทานเล่มสุดท้ายในชุด มีเนื้อหาที่ขยายขอบเขตเรื่องราวให้เด็กเล่นในสิ่งแวดล้อมที่ไกลตัวเด็กมากขึ้น มีตัวละครหลักเป็นสัตว์ในทะเล ได้แก่ ปลาโนรี เต่ามะเฟือง โลมา ม้าน้ำ แมงกะพรุน และปลาปักเป้า เรื่องราวเชิญชวนให้เด็กผจญภัยใต้ทะเลเพื่อตามหาถ้ำนางเงือก โดยเด็ก ๆ จะได้เล่น สังเกต คิด แก้ปัญหาและสำรวจสิ่งต่างๆ ใต้ทะเลไปพร้อมกับตัวละคร ในตอนจบนิทานเชิญชวนให้เด็ก ๆ ผจญภัยเพื่อค้นหาถ้ำคุณนางเงือกในวันต่อไป

> ตัวอย่างคำแนะนำการเล่น “ลูสพาร์ตส์”

นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ ทั้ง 3 เรื่อง ส่งเสริมให้เด็กเล่น “ลูสพาร์ตส์” ในระดับต่างกันโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

เล่ม 1 เรื่อง เล่นในสวน



เน้นให้เด็กสังเกต
องค์ประกอบต่างๆ
ในเรื่อง เชื่อมโยง
ประสบการณ์ และ
สร้างลูสพาร์ตส์
ตามเหตุการณ์
ในแต่ละหน้าได้
ดังตัวอย่างต่อไปนี้

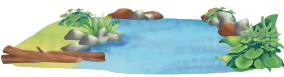
หน้า	คำแนะนำในการเล่น
รองปก	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์แทนตัวแมว เลือกวางวัสดุตามตำแหน่งของตัวละคร และสิ่งของต่างๆในบ้าน หรือใช้ลูสพาร์ตส์ หลายชิ้นวางเป็นลูกแมวกับแม่แมว
2 – 3	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นเส้นทางที่ ลูกแมวและลูกหมาเดิน
4 – 5	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นเส้นโค้ง ตามทิศทางที่กบกระโดด
6 – 7	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นเส้นโค้ง ตามทิศทางบินของผีเสื้อและผึ้ง หรือวาง เป็นเส้นตามจินตนาการ

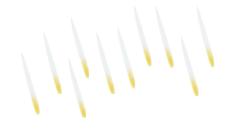
หน้า	คำแนะนำในการเล่น
8 – 9	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นเส้นโค้งตามหนอน และวางเป็นรูปใบไม้ หรือวางเป็นรูปอาหารที่ ลูกแมวอยากกิน
10 – 12	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นเส้นขึ้นหรือลง ตามทิศทางที่ลูกแมวปีนขึ้นและลงต้นไม้ หรือ เลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นใยแมงมุม
13 – 14	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางตามตำแหน่งนก ทิศทางที่นกบิน หรือวางเป็นรูปนก
14 – 15	ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นทิศทางบินของ เต่าทอง สร้างเป็นรูปเต่าทอง หรือฉากการเล่น ครั้งต่อไปของลูกแมวตามจินตนาการของเด็ก

เล่ม 2 เรื่อง เล่นในป่า



เน้นให้เด็กสังเกต
องค์ประกอบต่าง ๆ
และให้จินตนาการ
แก้ปัญหาที่ไม่ซับซ้อน
จากนั้นให้สร้าง
ลูสพาร์ตส์
ตามเหตุการณ์
ในแต่ละหน้าได้
ดังตัวอย่างต่อไปนี้

หน้า	คำแนะนำในการเล่น
รองปก	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์ขนาดต่าง ๆ เป็น สัตว์แต่ละชนิด นำมาเรียงแถวตามลำดับ ตามนิทาน หรือเรียงตามขนาดสัตว์จาก ใหญ่ไปเล็กหรือจากเล็กไปใหญ่
2 – 3	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์ตามขนาดของสัตว์ แต่ละชนิดและเรียงลำดับตามแถวที่สัตว์เดิน หรือเรียงตามขนาดจากใหญ่ไปเล็ก หรือ จากเล็กไปใหญ่
4 – 5	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นอุปกรณ์ ที่ช่วยพาสัตว์ข้ามน้ำลึกตามจินตนาการ ของเด็ก เช่น เรือ แพ สะพาน หรือสร้าง สิ่งแปลกใหม่ เช่น พรหมวิเศษ
6 – 7	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์วางเป็นรูปร่าง รูปทรงของก้อนเมฆที่เด็ก ๆ เห็น อาจวาง เป็นก้อนเมฆเรียงกัน หรือเป็นก้อนเมฆ ตำแหน่งต่าง ๆ และวางลูสพาร์ตส์เป็นทาง ที่กระรอกได้ขึ้นไปและลงมา

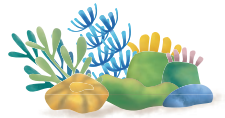
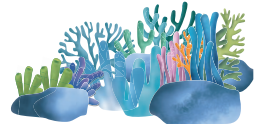
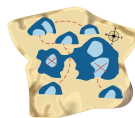
หน้า	คำแนะนำในการเล่น
8 – 9	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์สีตามลายผ้าและถามว่า “ผ้าใช้เล่นเป็นอะไรได้บ้าง” ให้เด็กวางเป็นรูป ตามจินตนาการ ผู้ใหญ่อาจหาวัสดุผ้าเพื่อให้เด็ก ได้เล่นร่วมกับวัสดุต่าง ๆ
10 – 11	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์เรียงเป็นสิ่งก่อสร้าง กันฝน หรือสิ่งของที่กันฝนได้ตามจินตนาการ อาจทำแบบ 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ได้
12 – 13	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์เรียงตามสีสายรุ้ง โดยสามารถทำเฉพาะสีที่ชอบ หรือทำทุกสี อาจใช้ วัสดุเดียวกันทุกสี หรือเปลี่ยนสีละวัสดุก็ได้ ผู้ใหญ่ กับเด็กอาจเลือกสีต่างกัน ผลัดกันทำส่วนของ ตนเอง หรือช่วยกันทำที่ละสีก็ได้
14 – 15	 ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์สีเดียวกับท้องฟ้ายามเย็น และวางเรียงเป็นสีท้องฟ้า หรือวางเป็นสถานที่ ที่อยากไปผจญภัยใหม่ในครั้งต่อไป

เล่ม 3 เรื่อง เล่นใต้ทะเล



เน้นให้เด็กสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในเรื่อง พร้อมทั้งคิดจินตนาการ แก้ปัญหาในระดับที่ซับซ้อนมากขึ้นกว่านิทานเล่ม 1 และเล่ม 2 เด็ก ๆ สามารถสร้างลูสพาร์ตส์ตามเหตุการณ์ในแต่ละหน้าได้ดังตัวอย่างต่อไปนี้

หน้า	คำแนะนำในการเล่น	
รองปก		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์สีเดียวกับปลาทะเล และวางตามตำแหน่งของเจ้าปลาน้อยในทะเล หรือเรียงเป็นรูปเจ้าปลาน้อย
2 – 3		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์สีเดียวกับสัตว์แต่ละชนิด เรียงลำดับสัตว์ที่ว่ายตามเจ้าปลาน้อย เรียงลำดับสัตว์ตามระดับความเข้มของสีทั้งหมดจากเข้มไปอ่อน หรืออ่อนไปเข้ม อาจเรียงเป็นเส้นตรงหรือเป็นรูปทรงอื่น ๆ ตามตำแหน่งที่สัตว์ทะเลว่ายตามเจ้าปลาน้อยไป
4 – 5		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์เรียงเป็นระดับสีของทะเลที่ค่อย ๆ เข้มขึ้น เรียงเป็นรูปปร่างหรือรูปทรงที่สัตว์มารวมกัน อาจเป็นวงกลม วงรีหรือเป็นรูปทรงอิสระ และให้เด็กเลือกลูสพาร์ตส์เป็นสีของที่สัตว์ใช้เพื่อไม่ให้พลัดหลงกับเพื่อน เช่น เชือก ผ้า
6 – 7		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์ที่เกิดเสียงได้ วางเรียงเป็นตำแหน่งเครื่องดนตรี หรือวางเป็นเครื่องดนตรี

หน้า	คำแนะนำในการเล่น	
8 – 9		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์เป็นสีของที่ใช้พรางตัวได้ หรือสิ่งก่อสร้างที่ใช้พรางตัวไม่ให้คุณหมึกยักษ์มองเห็น
10 – 11		ชวนเด็กออกแบบลูสพาร์ตส์เป็นเส้นทางออกจากตงสาหร่าย เด็กสามารถจินตนาการได้หลายรูปแบบ เช่น ให้ปลากระเบนมาช่วย และเรียงลูสพาร์ตส์เป็นปลากระเบน หรือใช้วิธีวางก้อนหินเรียงกันจับเชือกต่อกัน ใช้เข็มทึบ หรือใช้ด้ายเหินือตามที่เด็กคิด
12 – 13		ชวนเด็กเลือกลูสพาร์ตส์สร้างเป็นภาพตามจินตนาการ วางลูสพาร์ตส์ตามแบบที่ตัวละครจัดวางบนพื้นถ้าเป็นภาพเรือใบ ดาว หรือเจ้าชาย
14 – 15		ชวนเด็กออกแบบลูสพาร์ตส์เป็นแผนที่ โดยลำดับสถานที่ที่ไปมาแล้วแต่ไม่พบถ้ำคุณนางเงือก และสถานที่ที่ต้องการไปสำรวจในวันรุ่งขึ้น



ตัวอย่างข้างต้นเป็นเพียงแนวแนะการใช้ลูสพาร์ตส์เท่านั้น ครูและผู้ปกครองสามารถถามคำถามเชิงชวนให้เด็กแสดงความคิดอย่างอิสระว่าต้องการเล่นอะไร ทั้งยังสามารถใช้รูปภาพจากหนังสือนิทานเป็นจุดเริ่มต้นสร้างลูสพาร์ตส์ตามความชอบหรือเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตเด็กกับเรื่องราวในนิทานก็ได้

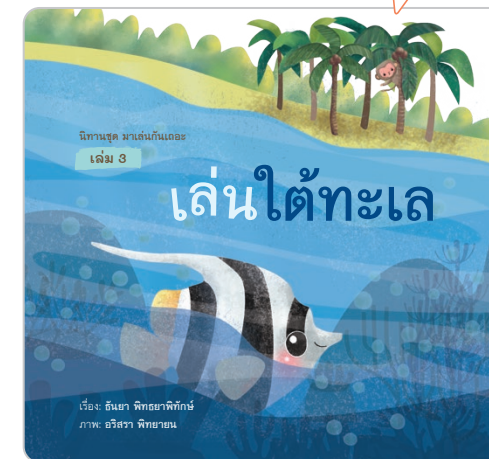
การออกแบบภาพประกอบนิทานชุดนี้ผู้แต่งและผู้วาดภาพประกอบตั้งใจใส่รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในแต่ละฉากเพื่อให้เด็กฝึกทักษะการสังเกต โดยผู้เล่านิทานไม่จำเป็นต้องชี้ชวนให้เด็กสังเกตรายละเอียดทั้งหมดในการเล่าครั้งแรก เพราะเมื่อเด็กได้อ่านนิทานซ้ำ ๆ เด็กจะค่อย ๆ สังเกตเห็นรายละเอียดมากขึ้น เช่น รอยเท้าลูกแมว ดอกไม้หลากหลายชนิด รูปร่างรูปทรงเมฆ สีท้องฟ้ายามเย็น ป้ายบริเวณหน้าถ้ำคุณหมึกยักษ์ หางคุณนางเงือก หรือเงาของปลาชนิดต่างๆ ที่สะท้อนอยู่ในน้ำ การได้อ่านนิทานเรื่องเดิมซ้ำ ๆ จะช่วยกระตุ้นให้เด็กสังเกตเห็นสิ่งต่าง ๆ และช่วยให้เด็กรู้สึกสนุกมากขึ้น ครูและผู้ปกครองสามารถชวนคุยต่อยอดจากนิทานเพื่อเสริมประสบการณ์ อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้างจินตนาการการเล่นลูสพาร์ตส์เช่นกัน



นอกจากรายละเอียดของภาพประกอบในแต่ละหน้า นิทานชุดนี้ยังมีการเชื่อมโยงตัวละครระหว่างเล่มเป็นจุดสังเกตที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่านิทานเชิญชวนให้เด็กจินตนาการเพิ่มเติม เพื่อต่อยอดการเล่นลูสพาร์ตส์สู่การสร้างสรรค์ในระดับที่สูงขึ้น ตัวอย่างเช่น เมื่อเปิดนิทานเรื่องเล่นในป่า ที่หน้ารองปกเด็กจะพบเจ้าลิงน้อยซึ่งเป็นตัวละครหลัก กับลูกแมวและเต่าทอง แต่เมื่ออ่านนิทานจนจบเล่ม จะไม่พบลูกแมวและเต่าทองอีก ซึ่งเด็กอาจตั้งข้อสงสัยว่า ทำไมลูกแมว

จึงเดินอยู่ในป่าหรือกำลังจะไปไหน และนำไปสู่เรื่องราวการผจญภัยในป่าของลูกแมวที่เด็ก ๆ สามารถจินตนาการเพิ่มเติมได้โดยเรื่องที่เด็กจินตนาการนั้นอาจใกล้เคียงกับการผจญภัยของเจ้าลิงน้อย หรืออาจมีเรื่องราวแตกต่างออกไป เด็กสามารถเลือกเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่ชอบทั้งจากนิทานที่อ่าน และประสบการณ์จริงเพื่อสร้างเรื่องราวให้ลูกแมว และนำไปสู่การสร้าง “ลูสพาร์ตส์” จากเหตุการณ์นั้น ๆ

ลูกลิงก็มาเที่ยวใกล้ ๆ ทะเลด้วยนะ



> การส่งเสริมคุณธรรมใน “นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ” ร่วมกับการเล่น “ลูสพาร์ตส์”



ครูและผู้ปกครองสามารถส่งเสริมคุณธรรมเรื่องการแบ่งปันของเล่น และความมีวินัยให้แก่เด็ก โดยแนะนำให้เด็กแบ่งปัน และช่วยกันเก็บวัสดุกลับเข้าที่เมื่อเล่นเสร็จ ครูและผู้ปกครองอาจชี้ชวนให้เด็กสังเกตคุณธรรมบางประการจากประเด็นในนิทาน แต่ควรแนะนำให้เด็กสร้างข้อสรุปด้วยตนเอง แทนการบอกตรง ๆ ให้เด็กจำ ฟังระลึกไว้เสมอว่า การแนะนำให้เด็กได้เรียนรู้ ทำความเข้าใจ และหาคำตอบด้วยตนเองจะทำให้เด็กมีแนวโน้มที่จะจดจำคุณธรรมนั้น ๆ ได้คงทนกว่าการฟังคำบอกเล่าจากผู้อื่น

นิทานชุด มาเล่นกันเถอะทั้ง 3 เรื่อง สอดแทรกคุณธรรมซึ่งครูและผู้ปกครองสามารถต่อยอดให้เด็กได้ ดังนี้

เล่ม 1 เรื่อง เล่นในสวน



นิทานเรื่องนี้ตัวละครได้ผจญภัยในสิ่งแวดล้อมใกล้ตัวได้เรียนรู้ถึง**ความมั่นคง ปลอดภัย และความรักของแม่** เป็นรากฐานสำคัญของความกตัญญูรู้คุณ ที่เด็กสามารถซึมซับได้จากเรื่องราวและภาพประกอบในนิทาน เด็กอาจยังไม่เข้าใจเนื้อหาที่สอดแทรกในการอ่านนิทานรอบแรก แต่เมื่ออ่านซ้ำ เด็ก ๆ จะสามารถรับรู้ และเข้าใจตัวละครได้จากแววตา สีหน้าและท่าทางของแม่แมวเมื่ออยู่กับลูกแมว การที่แม่แมวเฝ้ามองลูกอยู่ที่เดิมไม่ไปไหน เพื่อให้ลูกแมวมีความมั่นใจที่จะทดลอง สังเกต เล่นสนุก และเรียนรู้ และเมื่อมองกลับมา จะเห็นว่าแม่วัยยังคอยและพร้อมที่จะมอบอ้อมกอดที่อบอุ่นให้เสมอ เด็กจะค่อย ๆ รับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างตนเอง และแม่หรือผู้ใหญ่ที่ดูแลตน ซึ่งการเข้าใจความรักของแม่เป็นรากฐานของคุณธรรม ความกตัญญู ที่สอดแทรกอย่างเป็นธรรมชาติผ่านเรื่องราวและภาพในนิทาน

เล่ม 2 เรื่อง เล่นในป่า



นิทานนำเสนอประเด็นต่อยอดจากเล่ม 1 เมื่อเด็กได้รับความรักและรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย เด็กจะเริ่มออกไปสำรวจโลกที่ไกลขึ้นร่วมกับเพื่อน ๆ ซึ่งนำเด็กไปสู่คุณธรรมในการ**อยู่ร่วมกัน** เรื่องราวในนิทานแสดงให้เห็นว่า สัตว์ต่าง ๆ เดินทางไปด้วยกัน เล่นด้วยกัน เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน ในเรื่อง กระรอกชวนให้เพื่อน ๆ สัตว์มาเล่นด้วยกันหลังจากได้ผ้าพันคอกลับคืนมา และได้เรียนรู้ว่าการเล่นด้วยกันนั้นสนุกกว่าการเล่นเพียงลำพัง

เด็กยังได้เรียนรู้เรื่อง**ความเห็นอกเห็นใจ** และ **การช่วยเหลือให้กำลังใจกัน** ซึ่งปรากฏในเหตุการณ์ที่ผ้าพันคอของกระรอกปลิวหายไป ซึ่งผ้าของกระรอกเป็นผ้าพิเศษ เพราะเป็นผ้าที่แม่ให้มาจึงเป็นตัวแทนความรักของแม่ เพื่อนสัตว์ทุกตัวช่วยกระรอกตามหา ผ้าพันคอ และถึงแม้จะไม่ได้ช่วยเอาผ้าพันคอกลับมา แต่เพื่อนสัตว์ทุกตัวคอยเอาใจช่วยให้กระรอกเอา ผ้าผืนรักกลับมาได้ พร้อมทั้งร่วมยินดีเมื่อกระรอกได้ผ้าคืน

เมื่อผ้าไปติดอยู่บนต้นไม้และกระรอกไต่ขึ้นไปเอาผ้ากลับมาได้ด้วยตนเองนั้น การไต่ขึ้นต้นไม้เป็นสิ่งที่กระรอกทำได้ด้วยตนเองตามธรรมชาติ นิทานสอดแทรกแนวคิด **การลงมือทำและการช่วยเหลือตนเอง** โดยแสดงให้เห็นว่า เด็กมีศักยภาพในการแก้ปัญหาของตัวเองได้โดยไม่ต้องขอความช่วยเหลือทุกครั้งที่เกิดปัญหา หากเป็น

ปัญหาที่เด็กสามารถแก้ไขได้ตามธรรมชาติของตนเอง นิทานยังนำเสนอแนวคิดซึ่งเป็นรากฐานของการยอมรับ **ความแตกต่าง** โดยแสดงให้เห็นว่า สัตว์ทุกตัวมีลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนกัน จากเหตุการณ์การขำน้ำลึกในนิทานนั้น เจ้าลิงน้อยโหนเถาว์ลยไปได้สบาย แต่ช้างตัวหนัก โหนเถาว์ลยไม่ไหว ช้างจึงไม่สามารถ ขำน้ำลึกด้วยวิธีเดียวกับลิงได้ หากเด็ก ๆ คิดต่อยอด เด็ก ๆ จะเห็นความแตกต่างของสัตว์แต่ละตัว และเข้าใจว่าการใช้ลักษณะเฉพาะตัวช่วยให้สัตว์แต่ละตัวสามารถขำน้ำลึกด้วยวิธีที่เหมาะสมสำหรับตนเองและเป็นวิธีที่ต่างกัน เช่น นกใช้ปีกบินขำน้ำลึกไปได้ ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของนก แม้สัตว์แต่ละตัวจะมีลักษณะเฉพาะที่ต่างหากหากช่วยเหลือและร่วมมือกันสร้างแพ หรือสร้างเรือจะทำให้สัตว์ทุกตัวขำน้ำลึกไปพร้อมกันได้

เล่ม 3 เรื่อง เล่นใต้ทะเล



นิทานเล่ม 3 สอดแทรกการยอมรับความแตกต่างผ่านสัตว์ที่มีรูปร่าง ลักษณะ ขนาดและสีต่างกัน แต่สามารถเล่นร่วมกันได้โดยไม่มีปัญหาเรื่องความแตกต่าง สัตว์ทุกตัวต่างยอมรับในธรรมชาติของกันและกัน นิทานเลือกใช้ตัวละครที่มีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน และพบได้น้อยจากนิทานเรื่องอื่น เช่น ปิกเป่า ซึ่งตามธรรมชาติจะพองตัวและมีหนามแหลมเมื่อตกใจ หนามแหลม อาจจะทำอันตรายเพื่อนที่อยู่ใกล้ๆ ได้ แต่ปิกเป่าไม่ได้พองตัวเต็มที่เมื่ออยู่ใกล้เพื่อน ในเหตุการณ์พายุพัดจนเกิดคลื่นใหญ่ และเมื่อสัตว์ทุกตัวต้องหนีจากคุณหมึกยักษ์ ปิกเป่าพองตัวว่ายออกห่างจากเพื่อน ๆ จนอยู่ชิดหน้ากระดานด้านขวา เพื่อไม่ทำอันตรายเพื่อน เมื่อปิกเป่าหายตกใจจึงกลับมาอยู่กับเพื่อน ๆ ไม่มีตัวละครใดแสดง ทำทางรังเกียจหรือกลัวหนามของปิกเป่า เพื่อนสัตว์ทุกตัวรับรู้ว่ปิกเป่าจะมีหนาม เวลาตกใจหรือป้องกันตัวเท่านั้น รวมถึงยอมรับความแตกต่างและเล่นร่วมกันได้ เหมือนปกติ

นิทานยังสอดแทรกการช่วยเหลือร่วมมือกันผ่านเรื่องราวการตามหาถ้า คุณนางเงือก สัตว์ทุกตัวร่วมมือกันเพื่อสำรวจถ้าที่คาดว่าคุณนางเงือกอยู่ สัตว์ทั้งหมดร่วมผจญภัยและแก้ปัญหาาร่วมกัน เมื่อเจอสมบัติในถ้าก็แบ่งปัน เล่นร่วมกันโดยไม่แย่งกัน ซึ่งการเล่นร่วมกันเป็นรากฐานของการทำงานร่วมกัน ต่อไปในอนาคต เมื่อร่วมกันสำรวจถ้าจนรู้สึกเหนื่อย สัตว์ทุกตัวต่างช่วยกัน ดูแผนที่โดยช่วยกันระบุว่า ถ้าใดบ้างที่สำรวจแล้วไม่เจอคุณนางเงือก และมีถ้าใดบ้าง ที่ยังไม่ได้ไปสำรวจ เมื่อรู้ว่าการสำรวจยากเกินกว่าที่จะทำสำเร็จในวันเดียว สัตว์ทั้งหมดได้ปรึกษากันและวางแผนค้นหาถ้าที่ยังไม่ได้สำรวจต่อไป เป็นการแสดงให้เห็นถึงความอดทน โดยไม่ท้อแท้ ไม่ล้มเลิก ไม่ยอมแพ้ แต่มีการนัดหมายกัน เพื่อตามหาถ้าคุณนางเงือกในวันรุ่งขึ้น

> แนวทางจัดเตรียมการเล่นวัสดุพาสตาส์



ผู้ใหญ่ควรเตรียมวัสดุอุปกรณ์วัสดุพาสตาส์ที่เหมาะสมเพื่อเติมเต็มสิ่งแวดล้อมให้เด็กได้มีอิสระในการเล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง การเตรียมพื้นที่เป็นเสมือนการขยายพื้นที่ความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการด้านอื่น ๆ รวมทั้งใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ แนวคิดหรือความคิดรวบยอด นำไปสู่การเข้าใจ โนทัศน์คณิตศาสตร์ได้ชัดเจนขึ้น ได้แก่ การนับ การจับคู่ การเรียงลำดับ การเปรียบเทียบ โดยใช้วัสดุ บล็อก หรือสื่อสามมิติที่เด็กสามารถ หยิบจับได้ นอกจากนี้ ยังสามารถใช้เป็นสื่อประกอบการเรียนรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์กายภาพ ผ่านการทดลอง เช่น สี กลิ่น รูปร่าง รูปทรง คุณสมบัติของวัสดุ หรือนำไปเป็นอุปกรณ์ประกอบการเล่นในมุมบทบาทสมมุติ เช่น เครื่องแต่งตัว อุปกรณ์ประกอบฉาก ^[9, 10]

แนวทางการจัดสุพารตส์ ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์

การเล่นสุพารตส์ จำเป็นต้องจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม รวมถึงออกแบบกิจกรรม จัดเตรียมพื้นที่ และเวลา เน้นเปิดกว้างทางความคิดและให้อิสระแก่เด็ก

1 การจัดสภาพแวดล้อม

การจัดสภาพแวดล้อมภายนอก (outdoor)

พื้นที่ธรรมชาติรอบตัว อาจเป็นสนามโรงเรียน หรือที่บ้าน สวนสาธารณะหรือชายหาด เป็นสถานที่ที่เด็กสามารถ เล่นน้ำ เล่นทราย มีเครื่องมืออุปกรณ์ต่าง ๆ ให้เด็กหยิบเล่น อย่างอิสระ ปลอดภัย และมีพื้นที่เล่นที่ผู้ใหญ่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วม เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความรู้สึกว่าเป็น **เจ้าของการเล่น (sense of ownership)** ประกอบกับ ส่งเสริมให้เกิดความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อมควบคู่ไปกับการเล่น เช่น การให้เด็กดูแลรักษาพื้นที่ในการเล่นของตนเอง รับผิดชอบไม่ได้แตกหักเสียหาย ดูแลความสะอาด และเก็บอุปกรณ์คืนที่^[6]



การจัดสภาพแวดล้อมภายในห้อง (indoor)

สีมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ การเรียนรู้ และแรงจูงใจในการทำงาน ทั้งนี้ ห้องเรียน สภาพแวดล้อม หรือของเล่นที่ใช้พลาสติกสีฉูดฉาดจะมีผลต่อระบบประมวลผลการรับรู้และการทำงานของสมอง ผู้ใหญ่ต้องคำนึงถึงสีในในห้องและสีของเครื่องเรือนให้เหมาะสม ผนังห้องและเพดานควรเลือกใช้โทนสีอ่อนนุ่มนวล และสีธรรมชาติ สำหรับเครื่องเรือนควรเลือกใช้สีและวัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้ รวมถึงจัดวางให้อยู่ในระดับที่เด็กสามารถใช้งานได้ ควรจัดเก็บวัสดุ อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบโดยคำนึงถึงความปลอดภัย หลีกเลี่ยงสิ่งของที่ระบุว่าจะไม่เหมาะสมสำหรับเด็ก ระมัดระวังการใช้วัสดุที่มีขนาดเล็กเกินไป

Tips

ถาดหลุม หรือ Tinker Tray เป็นอุปกรณ์ที่เหมาะสมการจัดระเบียบวัสดุ เพราะสามารถทำให้เด็กมองเห็นวัสดุทั้งหมดและหยิบเลือกใช้สะดวก อีกทั้งผู้ใหญ่ยังสามารถใช้จัดระเบียบประเภทหรือจัดตามหัวเรื่องที่ต้องการได้^[11]

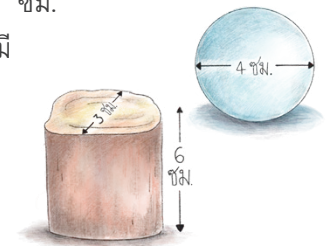


เทคนิคการเลือกขนาดวัสดุ

วัสดุประกอบการเล่นของเด็กควรมีความหลากหลาย ทั้งชนิด รูปร่าง และขนาด โดยคำนึงถึงความปลอดภัย อายุ พฤติกรรม และระดับสติปัญญาของเด็ก ของเล่นชิ้นเล็กเกินไปอาจเสี่ยงต่อการกลืนหรืออันตรายอื่นๆ

สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี ผู้ใหญ่ควรเลือกวัสดุที่มีขนาดอย่างน้อย 3x6 ซม.

ของเล่นทรงกลมควรมีเส้นผ่านศูนย์กลางอย่างน้อย 4 ซม. และปราศจากสารอันตรายทุกชนิด^[3, 6, 12, 13]



2 การจัดกิจกรรมตามเรื่องราวของการเล่น (theme)

ลูสพาร์ตส์สามารถใช้เป็นสื่อในการจัดการเรียนการสอนที่ส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่น (playwork approach) รวมถึงการเรียนรู้ผ่านสถานการณ์ หรือการลงมือปฏิบัติที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลอง^[14]

แนวทางจัดการเล่นลูสพาร์ตส์กลางแจ้งหรือการเล่นในธรรมชาติ

2.1 กิจกรรมผจญภัย (adventure)

สร้างบรรยากาศให้เด็กรู้สึกว่ามีผู้ใหญ่อคอยกำกับ เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจหรือสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ โดยผู้ใหญ่คอยรับฟัง และสังเกตอย่างตั้งใจอยู่ห่าง ๆ

2.3 สำรวจจากที่สูง (prospect, height)

จัดกิจกรรมให้เด็กเล่นในพื้นที่สูงกว่าระดับที่คุ้นเคยเพื่อให้ชมทิวทัศน์ และสำรวจมุมมองที่ต่างไปจากเดิม เช่น กิจกรรมปีนเขา ปีนต้นไม้

2.2 สร้างสถานที่ลับ (enclosure, dens and special places)

จัดสถานที่พิเศษเพิ่มความตื่นเต้น ให้เด็กรู้สึกถึงพื้นที่ส่วนตัว พื้นที่กำบังเป็นสัดส่วน เช่น ใช้กระดาษลังกันพื้นที่หรือเปลี่ยนตุ๊กตาสีผ้าขนาดใหญ่ให้เป็นพื้นที่เข้าไปเล่นได้

2.4 เส้นทางสำรวจ (path and journey)

จัดกิจกรรมให้เด็กได้สำรวจ เช่น เดินสำรวจธรรมชาติ หรือกิจกรรมสำรวจท้องถิ่นของตนเอง

“

“ลูสพาร์ตส์” เป็นการเล่นที่มีความยืดหยุ่นสูง สิ่งแวดล้อมและอุปกรณ์แบบลูสพาร์ตส์ทำให้เด็กสร้างการเล่นได้หลายรูปแบบ ทั้งเล่นสร้างสรรค์ เล่นละคร เล่นสำรวจ เล่นร่วมมือหรือเล่นก่อสร้าง “ลูสพาร์ตส์” จึงเหมาะกับการเล่นแบบเป็นเรื่องราว (thematic play) เพราะเด็กสามารถสร้างเรื่องราวเองได้โดยใช้อุปกรณ์ประกอบจินตนาการ โดยต้องเลือกอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับวัย พัฒนาการ และความสนใจของเด็ก^[9]

Houser et al. (2016)

”

2.5 ลำสมบัติ (hunter-gatherer activities)

ให้เด็กได้สะสมหรือใช้วัสดุจากธรรมชาติ สร้างประสบการณ์ต่าง ๆ เช่น การขุด การตกปลา การก่อไฟ

2.7 สร้างสรรค์ตามจินตนาการ (imaginative narratives; stories and fantasy)

จัดพื้นที่ที่ช่วยกระตุ้นการสร้างสรรค์ผลงานหรือพื้นที่ชั่วคราวที่เด็กสามารถรื้อถอนได้ ผู้ใหญ่อาจเตรียมเสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์เล่นบทบาทสมมติเพื่อเปิดโลกจินตนาการให้เด็กสร้างตัวละครและถ่ายทอดเรื่องราวในแบบของตน โดยผู้ใหญ่รับฟังและไม่รบกวนการเล่นของเด็ก

2.6 รู้จักสิ่งมีชีวิต (animal allies)

จัดพื้นที่ให้เด็กซ่อนตัวหรือซุ่มหลบเพื่อสังเกตพฤติกรรมความเป็นอยู่ เรียนรู้เรื่องราวของสัตว์หรือสิ่งมีชีวิต

2.8 เทศกาลงานฉลอง (making rituals)

จัดงานหรือจัดพิธีการที่เกี่ยวกับเทศกาล โดยเตรียมพื้นที่และจัดเวลาให้เด็กแสดง

บทบาทครูและผู้ปกครอง ในการส่งเสริมการเล่น ลูสพาร์ตส์

1 ผู้สังเกต (observer)

การสังเกตทำให้เห็นจุดเด่น ความถนัด ความชอบ และเข้าใจวิถีที่เด็กปฏิบัติสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อม ผู้สังเกตจำเป็นต้องจดบันทึกประเด็น วิถีเล่น การใช้อุปกรณ์ การใช้พื้นที่ และเพื่อนที่ร่วมเล่น อาจถ่ายภาพ วิดีโอ หรือบันทึกคำพูด ตลอดจนใช้แบบสังเกตบันทึกการพฤติกรรมหรือทักษะที่ต้องการประเมิน หรือติดตามความก้าวหน้า นอกจากนี้ ควรให้เด็กมีส่วนร่วมในการออกแบบ หรือจัดสิ่งแวดล้อมในการเล่น โดยเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่สอดคล้องกับบริบทรอบตัวเด็ก และหมุนเวียน เปลี่ยนวัสดุอุปกรณ์ที่มีความแปลกตาหรือสิ่งใหม่ให้เด็กได้เล่น ^[6, 16]

2 ผู้แนะนำการเล่น (play cues)

การเข้าใจและตระหนักถึงความหมายของการเล่นว่าเป็นสิ่งสำคัญประการหนึ่งที่ครูและผู้ปกครองไม่ควรมองข้าม การเป็นผู้แนะนำการเล่นในที่นี้หมายถึง เป็นผู้เชิญชวนให้เด็กเล่น หรือลองทำ สิ่งต่างไปจากเดิม สามารถทำได้ทั้งการบอกเป็นคำพูดหรือแสดงท่าทางประกอบ ดังนี้

- 2.1 **ผู้ช่วยจัดฉาก** หรือเตรียมอุปกรณ์ในการเล่น โดยไม่ควบคุมการเล่นของเด็ก อาจให้คำแนะนำ เสนอแนะ หรือใช้คำถามกระตุ้นความคิด ซึ่งเด็กไม่จำเป็นต้องทำตามก็ได้
- 2.2 **ผู้ร่วมเล่น** ให้เด็กเป็นผู้นำ ริเริ่มการเล่น ผู้ใหญ่ใช้บทสนทนาเพื่อเสนอแนะหรือขยายประสบการณ์การเล่นให้แก่เด็ก
- 2.3 **ผู้นำการเล่น** แนะนำให้เด็กเล่นในลักษณะที่แตกต่างจากเดิม ต่อเติมบทบาท หรือสร้างจุดเปลี่ยนการเล่น
- 2.4 **จัดกลุ่มย่อยให้ความรู้แก่เด็กและผู้ปกครอง** ทดลองเล่น แนะนำวิธีการ เพื่อให้ผู้ปกครองนำกลับไปปรับใช้เองที่บ้านได้

“

ผู้ใหญ่ต้องหลีกเลี่ยงการชี้นำและกำกับ โดยต้องสนับสนุนให้เด็กเป็นผู้กำกับการเล่นด้วยตนเอง แต่ต้องคอยสังเกตและเข้าช่วยเหลือทันทีเมื่อรู้สึกถึงอันตรายที่กำลังจะเกิดขึ้น ^[15]

Canadian Public Health Association (2019)

”

3 กำหนดตารางเล่น ให้เป็นกิจวัตร (setting up loose parts play routine)

4 สนับสนุนให้เล่น ต่อเนื่อง (keeping the momentum going)

5 ปรับพื้นที่เพื่อการเล่น อย่างต่อเนื่อง (making simple changes to the play space to keep the play going)

เด็กสามารถเล่นลูสพาร์ตส์ได้ตลอดทั้งปี ไม่ว่าจะเป็นสภาพแวดล้อม หรือสภาพอากาศ ฤดูใด ผู้ใหญ่ควรจัดพื้นที่เล่นที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมและอากาศ สร้างข้อตกลงร่วมกัน รวมถึงให้เด็กได้เก็บหรือแสดงชิ้นงานลูสพาร์ตส์ของตนเอง

วัสดุลูสพาร์ตส์เป็นวัสดุที่พบได้ในชีวิตประจำวัน เป็นทรัพยากรท้องถิ่นที่สามารถนำมาคิดค้นหรือพัฒนากิจกรรมตามโอกาสต่าง ๆ ตามฤดูกาลหรือเทศกาล ครูและผู้ปกครองสามารถปรับวัสดุลูสพาร์ตส์ให้สอดคล้องกับเหตุการณ์สำคัญหรือฤดูกาล เพื่อสร้างบรรยากาศและกระตุ้นความสนใจในการเล่น

ปรับสภาพแวดล้อมหรือพื้นที่เล่นเล็กน้อย เพื่อให้เด็กสามารถเล่นได้อย่างราบรื่นปลอดภัย รวมถึงสร้างความท้าทายให้เด็กได้ลองเสี่ยงกับการเล่นที่ต่างไปจากเดิม โดยต้องคำนึงถึงความต้องการของเด็ก ความต่างระดับของพื้น ลักษณะพื้นผิว การจัดวางและวิธีเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ รวมถึงพื้นที่วิ่งและการเล่นเคลื่อนไหว

“

งานวิจัยพบว่า ผู้ใหญ่มักกำหนดพื้นที่เล่นที่รัดกุม และควบคุมความปลอดภัยมากเกินไป ความจริงแล้วควรให้เด็กมีส่วนร่วมในการวางแผนและออกแบบพื้นที่เล่น เพราะเด็กต้องการพื้นที่เล่นที่ท้าทาย และสามารถใช้ความเร็วได้มากกว่าที่ผู้ใหญ่กำหนดไว้ ^[2]

Ward (2018)

”



ข้อดี ของลูสพาร์ตส์

ลูสพาร์ตส์มีประโยชน์ต่อทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ดังนี้

1 ประโยชน์ ต่อผู้ดูแลเด็ก

1.1 ประหยัดค่าใช้จ่าย และส่งเสริมการใช้ทรัพยากรให้เกิดประโยชน์
ลูสพาร์ตส์เป็นการใช้วัสดุหรือของเล่นซึ่งหาได้ง่ายในท้องถิ่นและในครัวเรือน ช่วยประหยัดงบประมาณ เนื่องจากของเล่นสำเร็จรูปมักมีราคาสูงและไม่สามารถใช้งานต่อได้เมื่อเสียหาย ในขณะที่ลูสพาร์ตส์เป็นชิ้นส่วนที่สามารถถอด ประกอบ เคลื่อนย้ายได้ จึงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะการเล่นอย่างอิสระ เด็กจึงได้ใช้จินตนาการออกแบบและสร้างใหม่ได้อย่างไม่จำกัด



1.2 เข้าถึงเด็กได้ทุกคน

ลูสพาร์ตส์ตอบสนองเด็กทุกคนโดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเพศ อายุ หรือวัฒนธรรม ครอบคลุมพัฒนาการเด็กรอบด้าน เด็กสามารถเล่นได้ตามความสนใจ สามารถเล่นได้คนเดียว เล่นกลุ่มย่อย หรือเล่นกลุ่มใหญ่

2 ประโยชน์ ต่อเด็ก

ลูสพาร์ตส์ส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ผ่านอิสระในการเล่น ส่งผลให้เกิดพฤติกรรมการเล่นหลากหลาย ทั้งการประดิษฐ์ คิดค้น การแสดงออกผ่านบทบาทสมมติหรือการวางแผนการเล่นแบบต่าง ๆ ซึ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ดังนี้

2.1 ด้านร่างกาย

ส่งเสริมให้เด็กเคลื่อนไหวและขยับร่างกายในลักษณะต่าง ๆ ทั้งวิ่ง กระโดด รวมถึงออกแรงในท่าทางต่าง ๆ เด็กได้ฝึกทักษะการใช้ร่างกาย ทั้งการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก (มือ) กล้ามเนื้อมัดใหญ่ (แขน ขา) และการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อ ทำให้ร่างกายแข็งแรงมากขึ้น

“

การเล่นลูสพาร์ตส์กลางแจ้งนอกจากมีประโยชน์ด้านร่างกายและสุขภาพะ ยังช่วยปลูกฝังความเป็นผู้นำ เสริมทักษะการจัดการความเสี่ยง เสริมสร้างจินตนาการ การคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา รวมทั้งสร้างความสัมพันธ์ อย่างไรก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงคือ ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับลูสพาร์ตส์ ได้แก่ การจัดการกับวัสดุ การเลือกใช้วัสดุ การนำเสนอ และการจัดเก็บ ^[17]

Spencer et al. (2019)

”

2.2 ด้านอารมณ์ และจิตใจ

ส่งเสริมสุนทรียภาพ การเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การเล่นลูสพาร์ทส์เสริมสร้างการใช้เวลากับธรรมชาติรอบตัว เด็กได้สัมผัสและมีปฏิสัมพันธ์กับความงามเปลิดเปลื่นกับธรรมชาติและสิ่งรอบตัว รู้สึกสนุก เบิกบาน มีอิสระในการเลือกและตัดสินใจ นำไปสู่การตระหนักรู้ว่า ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือสังคมรวมถึงการเห็นคุณค่าในตนเอง

2.3 ด้านสังคม

ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และทักษะการเจรจาต่อรอง ผ่านการเล่นร่วมกัน อีกทั้งลูสพาร์ทส์ยังเปิดโอกาสให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลและสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมกับชุมชน วัฒนธรรมหรือประเพณีท้องถิ่น รวมถึงส่งเสริมนิสัยอนุรักษ์ รักษาสิ่งแวดล้อม เห็นคุณค่าของทรัพยากร ผ่านการเล่นกับวัสดุเหลือใช้ที่คัดเลือกจากวัสดุในท้องถิ่น ลูสพาร์ทส์ยังสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เรื่องประเพณี วัฒนธรรมหรือวันสำคัญ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจวัฒนธรรมของตนเอง และนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความแตกต่างหลากหลายและการเคารพซึ่งกันและกัน ^[15, 18]

2.4 ด้านสติปัญญา

ส่งเสริมการใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการเล่น ได้พัฒนากระบวนการคิดขั้นสูง (high level thinking) ตั้งแต่การแก้ปัญหา การคิดอย่างมีเหตุผล รู้ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นทักษะการคิดพื้นฐานสำหรับการเรียนรู้ด้านภาษา คณิตศาสตร์ และวิทยาศาสตร์เมื่อโตขึ้น

รายการอ้างอิงเนื้อหาบท 2

- [1] Nicholson, S. (1971). The theory of loose parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2), 5–14. <https://ojs.lib.oro.ac.uk/SDEC/article/view/1204>
- [2] Ward, K. (2018). What's in a dream? Natural elements, risk and loose parts in children's dream play space drawings. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(1), 34–42. <https://doi.org/10.23965/AJEC.43.1.04>
- [3] Pennsylvania State University. (2019). *Loose Parts: What does this mean?*. Pennstate Extension. <http://bkcc-od-media.vmhst.psu.edu/documents/tips1107.pdf>
- [4] Ramsey, D. S. (n.d.). *Adventure playgrounds, playwork, and loose parts: History and theory*. https://www.academia.edu/33289078/Adventure_Playgrounds_Playwork_and_Loose_Parts_History_and_Theory
- [5] Smith–Gilman, S. (2018). The arts, loose parts and conversation. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90–103. <https://pdfs.semanticscholar.org/a3e1/3460e6416b3bae40f31157571d0513960532.pdf>
- [6] Casey, T., & Robertson, J. (2019). *Loose parts play: A toolkit*. Inspiring Scotland.
- [7] Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf.
- [8] Marsden, C. (2018). Investigating how loose part play impacts on children's creativity and the knowledge practitioners have to effectively enhance learning and development. *Early Years Magazine*, 7, 1–30.
- [9] Houser, N., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L. (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781–799.
- [10] Dempsey, J., & Strickland, E. (n.d.) *Staff workshop teacher handout: The “whys” have it! Why to include loose parts on the playground*. <http://www.scholastic.com/browse/subarticle.jsp?id=4040>
- [11] Professional Association for Childcare and Early Years. (2019, 26 March). *Getting to grip with loose parts play*. <https://www.pacey.org.uk/news-and-views/pacey-blog/march-2019/getting-to-grips-with-loose-parts-play/>
- [12] Filli Boya The Effect of Color–Renk Etkisi. (2017). *Color and learning*. <http://renketkisi.com/en/color-and-learning.html>
- [13] Haughey, S., & Hill, N. (2017). *Loose parts: A start-up guide*. Fairy Dust Teaching. <https://s3.amazonaws.com/fdt-course-materials/Blog+Posts/Loose+Parts+Start-Up+Guide.pdf>
- [14] Leichter–Saxby, M., & Law, S. (2015). Loose parts manual. Alberta Council for Environment Education. <https://www.abcee.org/sites/default/files/Loose%20parts%20manual.pdf>
- [15] Canadian Public Health Association. (2019). *Loose parts play policy*. <https://www.cpha.ca/sites/default/files/uploads/resources/play/loose-parts-e.pdf>
- [16] Caldwell, J. (2016). *Loose parts*. Fairy Dust Teaching. <https://fairydustteaching.com/2016/10/loose-parts/>
- [17] Spencer, R. A., Joshi, N., Branje, K., McIsaac, J., Rehman, L., Kirk, S., & Stone, M. (2019). Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres. *AIMS Public Health*, 6(4), 461–476.
- [18] Beloglovsky, M., & Daly, L. (2018, September 23). *The magic of using loose parts to learn new cultures*. National PTA. <https://ptaourchildren.org/loose-parts/>

ลูสพาร์ตส์ กับการพัฒนา ทักษะทางสังคม และการคิดสร้างสรรค์

เสริมสร้างกระบวนการคิด
เติมเต็มศักยภาพการเรียนรู้

ลูสพาร์ตส์เป็นสื่อปลายเปิดที่ทำได้ง่ายในชีวิตประจำวัน ประหยัด และสอดคล้องกับบริบทที่เด็กอาศัยอยู่เหมาะสำหรับเด็กทุกวัย และทุกความสามารถ ทั้งเด็กที่มีความต้องการพิเศษ เด็กที่เรียนรู้ได้เร็ว หรือเด็กที่มีความยากลำบากในการเรียนรู้ เด็กจะมีความสุขเมื่อได้เล่นลูสพาร์ตส์ ไม่ว่าจะเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่ม เด็กจะเข้าสู่โลกของการคิดที่อาศัยจินตนาการ การแก้ปัญหา การให้เหตุผล ได้พัฒนาการใช้การคิดหลายลักษณะ ในขณะเดียวกัน ยังช่วยเสริมสร้างทักษะทางสังคมผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสิ่งแวดล้อม เพื่อน หรือผู้ใหญ่รอบตัว

ทักษะทางสังคมเป็นพฤติกรรมและรูปแบบการสื่อสารเพื่อสร้างสัมพันธภาพที่ควรปลูกฝังตั้งแต่ช่วงปฐมวัย งานวิจัยชี้ให้เห็นว่า เด็กที่มีทักษะทางสังคมสูงจะประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน พึ่งตนเองได้ และมีสุขภาวะทางอารมณ์ เด็กที่มีปัญหาทักษะทางสังคมอาจมีสัญญาณ เช่น ถูกเพื่อนปฏิเสธ ถูกข่มเหงรังแก มีความขัดแย้งกับเพื่อน แยกตัวไม่เข้าสังคม วิตกกังวล ในขณะที่เด็กที่มีทักษะทางสังคมดี มักสามารถแก้ปัญหา และตอบสนองสถานการณ์ทางสังคมได้อย่างโดดเด่น^[1] การเล่นลูสพาร์ตส์กับเพื่อน จึงเป็นโอกาสเสริมสร้างทักษะทางสังคมแก่เด็ก ซึ่งผู้ใหญ่ควรใช้ช่วงเวลาที่เด็กเล่นอิสระคอยสังเกต ทำทาง พฤติกรรม และคำพูด เพื่อทำความเข้าใจ และหาจังหวะที่เหมาะสมเข้าไปต่อยอดการเรียนรู้ หรือฝึกฝนทักษะทางสังคม

คู่มือฉบับนี้ นำเสนอแบบสังเกตพฤติกรรม ด้านสังคมและการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 3-6 ปี เพื่อเป็นแนวทางในการติดตาม พัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กในด้านดังกล่าว

ลูสพาร์ตส์ กับความสามารถทางสังคม

ความสามารถทางสังคม (social competence) เป็นความสามารถในการดำรงไว้ซึ่งมิตรภาพ ส่งผลในระยะยาวกับการมีสุขภาพจิตที่ดี การประสบความสำเร็จในการเรียน และประสิทธิภาพในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทักษะที่เกี่ยวข้องกับความสามารถทางสังคมประกอบด้วย

- 1 **การสื่อสาร** (communication) ได้แก่ การสบตา การรอยยิ้ม การโต้ตอบด้วยน้ำเสียงที่เหมาะสม
- 2 **การให้ความร่วมมือ** (cooperation) ได้แก่ การช่วยเหลือ การแบ่งปัน การทำตามคำสั่ง
- 3 **การพิทักษ์สิทธิ์** (assertion) ได้แก่ การยืนยันสิ่งที่คิด พูด ทำ การร้องขอจากผู้อื่น การตอบสนองต่อผู้อื่น
- 4 **การเข้าร่วม** (engagement) ได้แก่ การเข้าร่วมกิจกรรม การสร้างมิตรภาพ การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
- 5 **การเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น** (empathy) ได้แก่ การเป็นห่วงเป็นใยผู้อื่น การเข้าใจมุมมองผู้อื่น
- 6 **การควบคุมตนเอง** (self control) ได้แก่ การรอคอย การประนีประนอม การตอบสนองต่อความขัดแย้งอย่างเหมาะสม กล่าวได้ว่า ความสามารถทางสังคมต้องอาศัยทักษะทางสังคมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น และตอบสนองผู้อื่นอย่างเหมาะสม

ทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่เด็กสามารถเรียนรู้ได้ตั้งแต่แรกเกิด และเสริมสร้างทักษะนี้ต่อเนื่องจนถึงช่วงปฐมวัย ครูและผู้ปกครองต้องหมั่นสังเกตและติดตามพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้คนรอบตัว ปล่อยให้เด็กได้แก้ปัญหาเองโดยไม่เข้าไปช่วยเหลือเร็วเกินไป สิ่งนี้จะช่วยพัฒนาความมั่นใจ และการทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ยกเว้นกรณีที่เด็กมีปัญหาเกี่ยวกับการจัดการสถานการณ์ทางสังคมบ่อย ๆ ผู้ใหญ่จำเป็นต้องใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ช่วยเหลือ ให้เด็กก้าวข้ามข้อจำกัดนั้น ๆ ให้ได้^[2, 3]



> แนวทางการประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย

การประเมินพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยใช้การสังเกตในบริบทที่เด็กกำลังเล่นอิสระ พฤติกรรมทางสังคมของเด็กสะท้อนพัฒนาการตามวัย นั่นคือ เมื่อเด็กโตขึ้นจะมีความสามารถในการจัดการตนเองและสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ดีขึ้น สำหรับพฤติกรรมการเล่นจะเห็นว่าเป็นลำดับขั้น คือ ขั้นเริ่มต้น ขั้นกลาง และขั้นสูง เมื่อเด็กพัฒนาสู่ขั้นที่สูงขึ้นจะไม่ปรากฏพฤติกรรมในขั้นที่ต่ำกว่า โครงสร้างในการสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ การเล่นเชิงสังคม คุณลักษณะพื้นฐาน การตระหนักถึงอารมณ์ และทักษะการสื่อสาร ^[5, 6, 7]

พฤติกรรม	ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	ไม่เคย
ก. การเล่นเชิงสังคม				
1. พฤติกรรมการเล่นขั้นเริ่มต้น				
1) เล่นใกล้กับเพื่อนในระยะห่าง 1 ฟุต				
2) สังเกตเพื่อนเล่นในระยะห่าง 3 ฟุต				
3) เล่นคู่ขนาน (เล่นข้างๆ เพื่อนโดยใช้ของเล่นแบบเดียวกันแต่ไม่ได้เล่นร่วมกัน)				
4) ทำท่าทางตามเพื่อน				
5) พุดตามเพื่อน				
6) รู้จักรอคอยให้ถึงคิวการเล่นของตนได้				
2. พฤติกรรมการเล่นขั้นกลาง				
1) แบ่งของเล่นและพุดคุยกับเพื่อน แม้จะเล่นแตกต่างกัน				
2) ใช้ภาษาพุด และภาษากายกับเพื่อน เช่น รับของเล่น ถามคำถาม				
3) ทักทายหรือตอบรับเพื่อน				
4) มีวิธีเข้าไปเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างเหมาะสม				
5) ชวนเพื่อนมาเล่นด้วยกัน				
6) ผลัดกันเล่นกิจกรรมที่มีโครงสร้าง หรือข้อตกลง				
7) ปฏิบัติตามข้อตกลงในการเล่น				
8) ร้องขอสิ่งของที่ต้องการจากเพื่อน				

พฤติกรรม	ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	ไม่เคย
3. พฤติกรรมการเล่นขั้นสูง				
1) เล่นแบบร่วมมือกับเพื่อน				
2) แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเล่นให้เพื่อนฟัง				
3) จัดการการเล่น เช่น เสนอแนะวิธีเล่น				
4) ปฏิบัติตามความคิดเห็นของเพื่อน				
5) ผลัดกันเล่นในกิจกรรมที่ไม่มีรูปแบบและไม่มีเวลากำหนด				
6) แบ่งปันของเล่นให้เพื่อนโดยเพื่อนไม่ต้องร้องขอ				
ข. คุณลักษณะพื้นฐาน				
1) แสดงอารมณ์เชิงบวก ร่าเริงแจ่มใส				
2) ไม่พึงพิงผู้ใหญ่มากเกินไป				
3) แสดงพฤติกรรมเข้าใจ หรือ เห็นใจความรู้สึกผู้อื่น				
4) แสดงพฤติกรรมสนใจผู้อื่น เช่น ถามถึงเพื่อนที่ไม่มา				
5) มีอารมณ์ขัน				
6) ไม่รู้สึกโดดเดี่ยวเมื่อต้องเล่นคนเดียว				
ค. การตระหนักถึงอารมณ์				
1. การเข้าใจอารมณ์				
1) บอกความต้องการตนเองได้ชัดเจน เช่น ชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด				
2) บอกอารมณ์หรือความรู้สึกตนเองได้				
3) บอกอารมณ์หรือความรู้สึกของผู้อื่นได้				
4) รักษาสิทธิและความต้องการของตนได้อย่างเหมาะสม				
5) ควบคุมอารมณ์ได้ และไม่แสดงพฤติกรรมก้าวร้าวต่อเพื่อน				
6) ควบคุมอารมณ์ได้ และไม่แสดงพฤติกรรมทำร้ายตัวเอง				
7) ไม่เรียกร้องความสนใจอย่างไม่เหมาะสม				
8) ไม่แสดงความกลัวโดยไม่มีสาเหตุ				

พฤติกรรม	ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	ไม่เคย
2. การควบคุมตนเอง				
1) ยอมให้คนอื่นปดอบเมื่ออารมณ์ไม่ดี				
2) ควบคุมตนเองได้ในภาวะที่มีพลังงานล้นเหลือ				
3) มีวิธีการรับมือหรือแสดงพฤติกรรมอย่างเหมาะสมเมื่อถูกแหย่หรือถูกล้อ				
4) ยอมรับได้แม้ถูกเมินเฉย กันออกจากกลุ่ม หรือถูกปฏิเสธจากเพื่อน				
5) ยอมรับได้เมื่อไม่ได้เล่นเป็นคนแรกหรือเล่นเกมแพ้				
6) ยอมรับได้เมื่อถูกห้ามโดยไม่หงุดหงิดหรือโกรธ				
7) ปฏิเสธอย่างเหมาะสมเมื่อไม่ต้องการทำสิ่งที่ไม่อยากทำ				
8) เข้าหาเพื่อนเพื่อผูกมิตรได้อย่างเหมาะสม				
3. ความยืดหยุ่น มีสติรู้ตัว				
1) ยอมรับว่าตนทำผิดโดยไม่หงุดหงิดหรือโกรธ				
2) ยอมรับผลที่ตามมาจากการกระทำของตน				
3) ยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่ไม่คาดคิด				
4) พยายามทำสิ่งที่ยากจนสำเร็จ				
5) มีสมาธิจดจ่อกับสิ่งที่ต้องการโดยไม่ถูกเบนความสนใจได้ง่าย				
6) รักษาสัมพันธ์ภาพกับเพื่อนแม้จะมีความคิดเห็นไม่ตรงกัน				
4. การแก้ปัญหา				
1) ระบุปัญหาได้				
2) หาทางแก้ไขปัญหาได้				
3) เปรียบเทียบหรือประเมินประนอมเพื่อแก้ปัญหา				
4) เข้าใจผลกระทบของพฤติกรรมตนเองที่มีต่อเพื่อน				

พฤติกรรม	ทุกครั้ง	บ่อยครั้ง	บางครั้ง	ไม่เคย
ง. ทักษะการสื่อสาร				
1. การสนทนาโต้ตอบกับคนรอบตัว				
1) เริ่มบทสนทนาในจังหวะที่เหมาะสม				
2) ถามและตอบคำถาม “อะไร” “ทำไม”				
3) สนทนาในประเด็นเดียวกัน โดยแสดงความคิดเห็นสอดคล้องกับเรื่องที่คุย				
4) แนะนำตัวเองกับเพื่อนใหม่ โดยใช้คำพูดทักทาย				
5) จบบทสนทนาอย่างเหมาะสมด้วยท่าทางหรือคำพูด				
2. การสื่อสารด้วยท่าทาง				
1) เว้นระยะห่างได้อย่างเหมาะสมในขณะพูดคุยกับผู้อื่น				
2) สบตาหรือหันหน้ามองไปทางคนที่คุยด้วย				
3) สนใจและเข้าใจภาษากายของคู่สนทนา				
4) รอคอยจังหวะที่เหมาะสมเมื่อต้องการพูด				
5) มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนด้วยภาษากาย เช่น ยิ้ม โบกมือ พยักหน้า				
3. การจัดการความสัมพันธ์กับคนรอบตัว				
1) พูดชมเพื่อนอย่างเหมาะสม				
2) ยอมรับคำชมเชยอย่างเหมาะสม				
3) ใช้คำพูดขอความช่วยเหลืออย่างเหมาะสมกับสถานการณ์				
4) กล่าวขอโทษโดยไม่ต้องเตือน เมื่อตนทำพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม				
5) รับและให้ข้อมูลย้อนกลับ แสดงความคิดเห็นอย่างเหมาะสม เช่น บอกเพื่อนให้ “เล่นเบา ๆ หน่อย” เมื่อรู้สึกว่เพื่อนเล่นแรงเกินไป				

ที่มา: [4, 5, 6]

CREATIVE PLAY



การเล่นสร้างสรรค์ (creative play) เป็นการเล่นที่ใช้อุปกรณ์หลากหลาย เช่น ดินปั้น สี เครื่องแต่งตัว จนเกิดเป็นทักษะที่นำไปสู่กระบวนการเรียนรู้ภายใน รวมถึงการแสดงออกทางอารมณ์ ความคิด และความรู้สึก การเล่นสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้ใหญ่เปิดโอกาสให้เด็กได้กำหนดรูปแบบการเล่นเองโดยไม่มีโครงสร้างให้ทำตาม (unstructured self-directed play) และไม่มีการตัดสินว่า การเล่นนั้นถูกหรือผิด โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเล่นบทบาทสมมติหรือเล่นตามจินตนาการ เด็กได้สนุกพร้อมกับพัฒนาการคิดสร้างสรรค์หลายรูปแบบ เช่น การคิดหลากหลาย การคิดเชื่อมโยง การคิดยืดหยุ่น การแก้ปัญหา การจินตนาการ และการด้นสด (improvisation) ^[8]

การเล่นสร้างสรรค์จะมีประสิทธิภาพมากขึ้นเมื่อเกิดกระบวนการเรียนรู้ซ้ำ ๆ ได้ใช้จินตนาการ สร้าง แบ่งปัน และสะท้อนความคิดผ่านการได้ออกแบบ สร้างสรรค์ ทดลอง และสำรวจ ^[9]

ผู้ใหญ่สามารถส่งเสริมการเล่นสร้างสรรค์แก่เด็กได้ โดยจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ได้แก่ การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ปลายเปิด การเปิดโอกาสให้เล่นอย่างยืดหยุ่น ปลดปล่อยให้เด็กกำหนดกติกาการเล่นด้วยตนเอง สิ่งเหล่านี้ จะทำให้เด็กได้สร้างสรรค์ด้วยตัวเอง เสริมสร้างความรู้สึกล้มคงปลอดภัยซึ่งนำไปสู่ลักษณะนิสัยกล้าลงมือทำ ^[10]

การเล่นสร้างสรรค์เป็นการเล่นที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน และการกำกับตนเอง เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เสริมสร้างการมีส่วนร่วมอย่างเป็นประชาธิปไตย การร่วมมือร่วมพลัง การด้นสด ความกล้าตัดสินใจลงมือทำการผุดเกิดของความคิด ความคิดที่เป็นไปได้และความคิดที่เป็นตัวของตัวเอง นอกจากนี้ ยังส่งเสริมการคิดหลากหลายมุม การสำรวจ และการค้นพบด้วยตนเอง ตลอดจนการร่วมมือร่วมพลังในการแก้ปัญหาซึ่งผลานการคิดอเนกนัย (การคิดหลากหลายมุม) และเอกนัย (การคิดเป็นเหตุเป็นผล เพื่อเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุด) เข้าด้วยกัน การเล่นสร้างสรรค์ เสริมสร้างสิ่งแวดล้อมที่เอื้อให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่สะท้อนกระบวนการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ^[11]



การคิดสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ไม่จำกัดเฉพาะความสามารถทางศิลปะเท่านั้น และเป็นศักยภาพที่เกิดขึ้นได้กับเด็กปฐมวัยทุกคน การคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดผลผลิต คือ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นความคิดใหม่และมีคุณค่าสำหรับคน ๆ นั้น ไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นความคิดที่ไม่เคยมีใครคิดได้มาก่อน และไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นประโยชน์ต่อสังคมในวงกว้าง ^[12]

การคิดสร้างสรรค์ ในเด็กปฐมวัยสามารถเกิดขึ้นได้จากองค์ประกอบ 3 อย่าง ได้แก่ เวลา วัสดุอุปกรณ์ และพื้นที่ ^[13]

> พื้นฐานสำคัญที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ในเด็กมี 4 ประการ

1 พื้นฐานทางสังคม ได้แก่ มิตรภาพ และสัมพันธภาพทางบวกกับเพื่อนและผู้ใหญ่

2 พื้นฐานทางพุทธิปัญญา การคิดสร้างสรรค์และการคิดวิเคราะห์มีความสัมพันธ์กัน เป็นเครื่องมือในการเรียนรู้และแก้ปัญหาในชีวิตประจำวัน เด็กต้องใช้ทักษะ กระบวนการคิด ในหลากหลายลักษณะในขณะที่กำลังเล่นสร้างสรรค์ เช่น การคิดแก้ปัญหา การคิดเป็นเหตุเป็นผล การพยายามหาทางออกที่เป็นไปได้หลาย ๆ ทาง รวมทั้งความยืดหยุ่นทางความคิด

3 พื้นฐานทางอารมณ์ ในบรรยากาศเชิงบวก เด็กจะรู้สึกอบอุ่น มั่นคง ปลอดภัย ไว้วางใจ ได้รับการยอมรับ ซึ่งนำไปสู่ความสามารถในการตัดสินใจเลือก และความกล้าเสี่ยง กล้าลงมือทำ อันเป็นเงื่อนไขสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ และเสริมสร้างสุขภาวะที่ดีต่อความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

4 พื้นฐานด้านแรงจูงใจภายใน เป็นแรงจูงใจที่ไม่ใช่ความอยากได้รางวัลหรือสิ่งของตอบแทน แต่เป็นความรู้สึกเป็นอิสระที่ได้เลือกทำตัดสินใจด้วยตนเอง ทำให้เด็กรับรู้คุณค่าในตนเอง ^[11]

พฤติกรรมที่สะท้อนการคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 3-6 ปี แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

1

E

Exploration
(การสำรวจ)

2

I

Involvement
& Enjoyment
(การมีส่วนร่วมและ
ความเพลิดเพลิน)

3

P

Persistence
(ความตั้งใจไม่ถอย)

ผู้ใหญ่สามารถสังเกตพฤติกรรมจากคุณลักษณะทั้ง 3 ด้าน และใช้เป็นแนวทางสนับสนุนให้เด็กแสดงพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่บ่งชี้ขึ้น การสังเกตพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน ยังช่วยให้ผู้ใหญ่สามารถปรับวิธีปฏิสัมพันธ์กับเด็กได้อย่างเหมาะสม โดยกิจกรรมประจำวันที่สะท้อนการคิดสร้างสรรค์ได้ชัดเจนและแสดงออกมากที่สุด คือ การเล่นสมมุติหรือการเล่นสร้างสรรค์^[14]



> แนวทางกรอบแนวคิดและตัวอย่างการวิเคราะห์พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 3-6 ปี^[14]

หมวด	ความหมาย	ตัวอย่าง
E: Exploration (การสำรวจ)		
E 1: สำรวจ	เด็กกระตือรือร้นในการสำรวจและแสดงความสนใจในลักษณะ สถานะ หรือการทำงาน วัสดุ อุปกรณ์	น้องฟ้า กดคีย์บอร์ดเล่นเป็นจังหวะทำให้เกิดเสียง ใช้มืออีกข้างหนึ่งกดโน้ตทีละตัว ยิ้มและมองอย่างตั้งใจ
E 2: เข้าร่วมในกิจกรรมใหม่ๆ	เด็กสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมและถ่ายทอดความคิดของตน อาจเป็นกิจกรรมที่เด็กเลือกเอง หรือมีเพื่อนหรือผู้ใหญ่ชวนให้เข้าร่วมก็ได้	น้องดิน เดินมาเห็นสีหมึกเติมโต๊ะ น้องดินเดินไปหยิบกระดาษ A4 จากกล่อง วางทับลงบนโต๊ะ แล้วลอกกระดาษออกมา จากนั้นใช้นิ้วมือเลาะเส้นบนกระดาษ
E 3: รู้ความต้องการของตนเอง	เด็กเพิลิตเพลิน สนุกหรือแสดงความสนใจใคร่รู้กับกิจกรรมที่เข้าไปร่วมเล่น	น้องน้ำ และครูไก่ ยืนอยู่บริเวณมุมไม้บล็อก น้องน้ำเลือกท่อนไม้มา 1 ท่อน ถือไว้ในมือ แล้วพูดกับครูว่า “หนูจะไปตรงนั้น”

หมวด	ความหมาย	ตัวอย่าง
I: Involvement & Enjoyment (การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน)		
I 1: ลองผิด ลองถูก	เด็กแสดงให้เห็นวิธีใหม่ ๆ ในการมองและวางแผน ใช้ความรู้เดิมหรือพยายามหาความรู้ใหม่ในการจินตนาการหรือตั้งสมมติฐานแสดงให้เห็นความยืดหยุ่นและการริเริ่มของความคิด	น้องฟ้า อยู่บริเวณมุมไม้บล็อก หยิบไม้บล็อกรูปครึ่งวงกลมออกมา 3 อัน จากนั้นวาง 2 อันต่อกันให้เป็นรูปวงกลม แล้วพูดว่า “เนยแข็ง” จากนั้นใช้แท่งไม้บล็อกข้างละอัน แล้วได้ไปรอบ ๆ ห้อง ประหนึ่งกำลังเล่นสเกต
I 2: วิเคราะห์ความคิด	เด็กแสดงให้เห็นถึงการขบคิด การชี้แจง และตัดสินใจเลือกไม่ว่าจะเกิดจากคำชักชวนหรือทำด้วยตนเองก็ตาม	น้องฟ้า น้องดิน น้องน้ำ กำลังเล่นสร้างอุโมงค์อยู่ น้องดินและน้องน้ำสร้างกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นมาโดยน้องดินหยิบชิ้นส่วนหนึ่งขึ้นมาวางไว้ตรงปากทาง จากนั้นน้องฟ้า ร้องขึ้นว่า “ไม่ได้เดี่ยวคนออกมาไม่ได้”
I 3: ตั้งข้อสงสัย	เด็กตั้งข้อสงสัยหรือคำถามที่สัมพันธ์กับกิจกรรมที่กำลังทำ โดยถามกับตัวเอง เพื่อน หรือครู	น้องเมฆ อยู่ในสวนสมุนไพรกับครูนา น้องเมฆชี้ไปที่สมุนไพรแล้วพูดขึ้นว่า “ทำไมมันมีแหลมๆ”
I 4: เล่นร่วมกับผู้อื่น	เด็กร่วมมือกับเพื่อน หรือผู้ใหญ่ในการพัฒนาความคิดหรือกิจกรรม โดยสื่อสารความคิด โน้มน้าว หรือยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น	น้องฟ้า น้องเมฆ น้องทราย กำลังเล่นบทบาทสมมุติในมุมบ้าน น้องฟ้า: เราเป็นพ่อ น้องเมฆ: (หันไปพูดกับทราย) จ๊นทรายเป็นพ่อซ้ำกันไม่ได้นะ น้องทราย: (พูดกับน้องฟ้า) ฟ้าเป็นลูกสิ น้องฟ้า: ทำไมทรายไม่เป็นลูกละ น้องทราย: เราจะเป็นหมา

หมวด	ความหมาย	ตัวอย่าง
P: Persistence (ความตั้งใจไม่ถอย)		
P 1: ความแน่วแน่	เด็กมีความสามารถในการรักษาความรู้สึกให้เป็นปกติอยู่เสมอ และยังคงทำกิจกรรมแม้ว่าจะพบกับความยากลำบาก ทำท่าย หรือความไม่แน่นอน รวมทั้งมีความอดทนต่อความไม่ชัดเจนของสถานการณ์ที่เผชิญอยู่	น้องน้ำใช้ท่อตักทรายในกระบะเพื่อใส่ในกระบะรดักดินข้างๆ แต่ทรายไหลออกจากท่ออีกด้าน น้องน้ำมองทรายแล้วยิ้ม แล้วใช้มือตักทรายใส่ในกระบะรดักดินแทน
P 2: ความกล้าเสี่ยง	เด็กแสดงให้เห็นถึงความกล้าตัดสินใจลงมือทำ และเรียนรู้จากความผิดพลาด	น้องทรายกำลังเล่นปั้นดิน และพยายามเติมน้ำใส่ขวดโดยคว้าขวดลงไปในแก้วที่มีน้ำอยู่เต็ม ทำให้น้ำล้นหกลงบนโต๊ะ น้องทรายเปลี่ยนวิธี โดยหยิบแก้วน้ำแล้วเทลงบนดิน
P 3: ความพยายามทำให้สำเร็จ	เด็กรับรู้ความสามารถของตน เชื่อในตนเอง และชื่นชอบความสำเร็จ แสดงให้เห็นถึงการตระหนักต่อความคิดของตน	น้องฝนใช้ปากกาวาดรูปใส่กระดาษในมุมศิลปะ น้องฝน: เสร็จแล้ว (ยิ้ม) ครูแมว: เอ... น้องฝนพยักหน้าและหยิบดินสอเขียนชื่อดตัวเองลงบนกระดาษด้านมุมขวาล่าง “หนูทำได้ หนูเขียนชื่อตัวเองได้”

การเก็บข้อมูลพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในกิจวัตรประจำวัน ครูและผู้ปกครองต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 เพื่อสังเกตเด็กอย่างปราศจากอคติ ควรเก็บข้อมูลจดบันทึกพฤติกรรมตลอดจนคำพูดของเด็กในบริบทที่หลากหลาย ทำความเข้าใจพฤติกรรมเด็ก เช่น เด็กได้เรียนรู้อะไร และอย่างไร เพื่อนำข้อมูลมาต่อยอดการเรียนรู้ที่เหมาะสมต่อเด็ก เช่น การตัดสินใจเข้าไปร่วมเล่น การตั้งคำถาม การปรับเปลี่ยนวัสดุอุปกรณ์ ตลอดจนการประเมินเพื่อระบุว่ามีพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างไร

การคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่ความสามารถที่ติดตัวมาโดยกำเนิด แต่เป็นศักยภาพที่ผู้ใหญ่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ช่วงเวลาสำคัญนี้นับเป็นหน้าต่างแห่งโอกาสในการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหน้าต่างแห่งโอกาสของเด็กทุกคนจะเปิดออกในช่วง 3–5 ปี^[15]

หากเด็กขาดโอกาสในการพัฒนาจินตนาการและการคิดสร้างสรรค์ในช่วงนี้ จะส่งผลกระทบต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ เมื่อมีอายุมากขึ้น ด้วยทั้งการคิดทั้งสามลักษณะมีความเชื่อมโยงเกี่ยวข้งกัน ทำให้เด็กที่ขาดความสามารถในการจินตนาการและคิดสร้างสรรค์จะไม่สามารถสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวเองกับโลกรอบตัวได้ ขาดความคิดริเริ่มและความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกคนอื่น ไม่สามารถแก้ปัญหาหรือเอาตัวรอดจากสถานการณ์คับขันได้ มีมุมมองต่อโลกที่แคบและเถรตรง ยึดความคิดตนเองเป็นสำคัญ ไม่ยืดหยุ่นทางความคิด ไม่เปิดรับหรือประนีประนอมกับความคิดที่แตกต่างกัน ทำให้เด็กที่ขาดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์มีแนวโน้มไม่ประสบความสำเร็จในอนาคต^[16]

จินตนาการสำคัญกว่าความรู้ ความรู้นั้นจำกัด ในขณะที่จินตนาการโอบล้อมโลกนี้ไว้
จุดประกายให้เกิดความก้าวหน้า ก่อให้เกิดวิวัฒนาการ^[16]

Einstein (as cited in Viereck, 1929)

รายการอ้างอิงเนื้อหาบท 3

- [1] Lake, M. (2018, January 2). *The importance of social skills: Raising a socially intelligent child*. <https://www.goodtherapy.org/blog/importance-of-social-skills-raising-socially-intelligent-child-0102184>
- [2] กมลทิพย์ นิ่มศราวุธ. (2560). บทบาทครูในการสร้างรอยเชื่อมต่อทางการศึกษาของเด็กเพื่อเข้าสู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/60018>
- [3] McClellan, D. E., & Katz, L. G. (2001). Assessing young children's social competence. *ERIC Digest*, ED 450953. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED450953.pdf>
- [4] Anderson, K. (2013). *Social skills checklist (Pre-K/Elementary)*. Supporting Success for Children with Hearing Loss. <https://successforkidswithhearingloss.com/wp-content/uploads/2011/08/SOCIAL-SKILLS-CHECKLIST-PreK+Elementary.pdf>
- [5] Illinois Early Learning Project. (2005). *Children's social competence checklist*. <https://illinoisearlylearning.org/tipsheets/checklist/>
- [6] McClellan, D. E., & Katz, L. G. (2001). Assessing young children's social competence. *ERIC Digest*, ED 450953. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED450953.pdf>
- [7] Vygotsky, L. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. Bruner, A. Jolly, & K. Sylvia (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 537–554). Basic Books.
- [8] Resnick, M. (2007). All I really need to know (About creative thinking) I learned (By studying how children learn) in kindergarten. *Creativity & Cognition 2007 Seeding Creativity: Tools, media, and environments*. The 6th ACM SIGCHI conference (pp. 1–6). ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/1254960.1254961>
- [9] British Council. (2020a, April 22). *Defining creative play: Literature review, part 2 of 3*. <https://www.britishcouncil.org/programmes/creative-play/defining-creative-play-literature-review-part-2>
- [10] British Council. (2020b, April 22). *Creative play and creativity in the 21st century: Literature review, part 3 of 3*. <https://www.britishcouncil.org/programmes/creative-play/creative-play-and-creativity-part-3>
- [11] Fumoto, H., Robson, S., Greenfield, S., & Hargreaves, D. (2012). *Young children's creative thinking*. Sage.
- [12] Raising children. (2020, 22 April). *Preschoolers creative learning and development: Idea and activities*. <https://raisingchildren.net.au/preschoolers/development/creative-development/preschooler-creative-activities>
- [13] Robson, S. (2014). The analyzing children's creative thinking framework: Development of an observation-led approach to identifying and analyzing young children's creative thinking. *British Educational Research Journal*, 40(1), 121–134.
- [14] Cheung, R. H. P., & Leung, C. H. (2014). Preschool teacher's perceptions of creative personality important for fostering creativity: Hong Kong perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 12, 78–89. <http://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.01.001>
- [15] Agree, R., & Welch, M. (2012). Imagination deficit. *Exchange*, 206, 72–77.
- [16] Viereck, G. S. (1929, October 26). What life means to Einstein. *The Saturday Evening Post*, 17. https://archive.org/details/WhatLifeMeansToEinstein_201712

บทส่งท้าย

แม้เด็กเป็นผู้กำกับและกำหนดการเล่นของตนเอง แต่ผู้ใหญ่ก็มีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เด็กได้เล่นอย่างเป็นอิสระ โดยผู้ใหญ่ต้องมีสติ รู้ตัว และเท่าทันการตัดสินใจของตนเอง ไม่รีบเข้าไปจัดการหรือขึ้นำการเล่นของเด็ก ตลอดจนมีความตระหนักรู้ว่า “การเล่น” คือ งานที่เด็กปฐมวัยต้องได้ลงมือทำ งานของเด็กวัยนี้ คือ การเล่น ในสภาวะที่เด็กกำลังเล่นอย่างเพลิดเพลิน เด็กจะเข้าสู่สภาวะ คือ ภาวะ ไจ และความคิดเป็นหนึ่งเดียวกัน เกิดสมาธิ จดจ่อในขณะที่เล่น เป็นสภาวะที่นำไปสู่การเรียนรู้เต็มศักยภาพของตน ซึ่งไม่เกิดขึ้นในสภาวะปกติ และมีความเป็นไปได้ของความคิดที่ส่งต่อการเล่น เช่น เกิดจินตนาการเกี่ยวกับสิ่งที่กำลังเล่น โดยแสดงท่าทางการกระทำ คำพูด น้ำเสียง ถอดแบบคุณตำรวจที่กำลังจับผู้ร้าย เกิดถ้อยคำที่พรั่งพรูในการสื่อสารเมื่อสวมบทบาทเป็นพนักงานเสิร์ฟในร้านอาหาร เกิดการแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่เกิดจากการเล่นร่วมกัน

> สัมพันธภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ Optimum learning relationship

สิ่งแวดล้อมที่มีพื้นฐานมาจากจิตวิทยาเชิงบวกจะช่วยให้การเล่นของเด็กเกิดความลื่นไหล (flow) เด็กจะรู้สึกหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกับการเล่นจนลืมเวลา ระหว่างเล่นประสาทสัมผัสและการรับรู้ของเด็กจะเปิดกว้าง เต็มไปด้วยความคิด จินตนาการที่ทำให้ทุกอย่างเป็นไปได้ในขณะที่เล่นหรือสามารถเรียกได้ว่า เกิดสมาธิ จดจ่อ เข้าถึงศักยภาพในการเรียนรู้เต็มที่ ในจังหวะขณะนี้ ครู พ่อแม่ และผู้ดูแลเด็ก นับเป็นบุคคลสำคัญที่สามารถช่วยสร้างบรรยากาศการเล่นที่เหมาะสมซึ่งจะนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ได้

เทคนิคในการสร้างบรรยากาศการเล่น ^[1] มี 7 ข้อ ดังนี้

1 เตรียมใจ ให้ปลอดโปร่ง

การมีสภาพจิตใจที่เป็นปกติเมื่ออยู่กับเด็ก มีใจที่เป็นกลาง เบิกบาน ผ่อนคลาย ไม่เครียด ไม่กังวล มีสติรู้ตัวว่ากำลังทำอะไร เป็นการสร้างพลังงานบวกให้แก่เด็ก เด็กสามารถรับรู้ความผ่อนคลาย ความสบายใจ และสามารถเล่นได้เต็มที่อย่างไร้ความกังวล ครูและผู้ปกครองควรหมั่นสังเกตเด็ก ในขณะที่เล่นอย่างตั้งใจ ไม่หมกมุ่นหรือครุ่นคิดกังวลอยู่กับความคิดหรือความเครียดจนละเลย ความสนใจเด็กที่กำลังเล่นอยู่เบื้องหน้า

2 สร้าง สภาพแวดล้อม ที่ปลอดภัย

ครูและผู้ปกครองควรสร้างบรรยากาศเชิงบวกให้เด็กรู้สึกปลอดภัย มั่นคง ผ่อนคลาย กล้าลงมือเล่น เพื่อให้เด็กรับรู้ถึงอิสระในการเล่น การเลือก การตัดสินใจ โดยไม่ต้องคอยระวัง หรือกลัวถูกตำหนิ ตักเตือนหรือห้ามปราม โดยจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้ปลอดภัย เตรียมวัสดุ อุปกรณ์ สิ่งที่ไม่เป็นอันตราย นอกจากนี้ ผู้ใหญ่ยังควรอยู่ในบริเวณที่เด็กมองเห็น ไม่ใกล้หรือไกลจนเกินไป

3 เปิดโอกาส ให้เด็กเผชิญ ปัญหา

ครูและผู้ปกครองควรสังเกตเด็กขณะเล่นโดยไม่รีบเข้าไปจัดการหรือแทรกแซงการเล่น ปล่อยให้เด็กได้แก้ไขปัญหาหรือสถานการณ์ด้วยตนเอง การรีบเข้าไปจัดการปัญหาแทนเด็กเป็นการตัดโอกาสที่เด็กจะได้ใช้ความพยายามของตนเองในการคิดแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการพึ่งตนเอง แต่ผู้ใหญ่ควรเฝ้าสังเกตอย่างใกล้ชิด สบตา ให้กำลังใจ แสดงท่าทางให้เด็กรับรู้ว่าเขาสามารถทำได้ ทำให้เด็กเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง กล้าที่จะเผชิญและจัดการกับปัญหาด้วยตนเอง

4 ให้เด็กเป็นครู

การฝึกทักษะการสังเกตอย่างตั้งใจ และจดจ่ออย่างต่อเนื่อง เปิดประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งการมองเห็น และการฟังอย่างมีสติ อ่านอากัปกิริยา รับรู้ใส่ใจการเล่นที่เกิดขึ้น จะทำให้ผู้ใหญ่เข้าใจสถานการณ์ และเหตุผลของพฤติกรรมที่แสดงออกรวมถึงความต้องการที่แท้จริงของเด็ก

5 ใช้วิจารณญาณ ในการ ตอบสนอง

บ่อยครั้งเมื่อผู้ใหญ่เห็นพฤติกรรมบางอย่างจะตอบสนองทันทีตามความคุ้นเคยหรือตามประสบการณ์เดิม ซึ่งอาจเป็นวิธีที่ไม่สอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของเด็ก ลองปรับเปลี่ยนวิธีการตอบสนองต่อเด็กโดยไม่ยึดความคิด ความคาดหวังหรือความต้องการของผู้ใหญ่เป็นหลัก ใช้วิธีใหม่ที่ช่วยกระตุ้นความคิดหยั่งรู้ของเด็กขึ้นมาเอง สัมพันธภาพหรือการตอบสนองใหม่นี้จะเอื้อต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เช่น เมื่อเด็กเล่นไม้บล็อก แทนที่จะกำกับว่าให้ต่อตรงเป็นแนวเดียวกัน เพื่อไม่ให้ล้ม ผู้ใหญ่ควรรอจังหวะ เฝ้าสังเกตพฤติกรรมของเด็ก แล้วพูดเชิงชี้แนะให้เด็กลองสังเกตแนวของไม้บล็อกว่าเป็นอย่างไร เด็กจะหยุดชั่วคราว จดคิด และสังเกตการเล่นของตนเองมากขึ้น

6 ใช้จินตนาการ ตลอดชีวิต

ผู้ใหญ่ควรรักษาความเป็นเด็กในตัวเองไว้ เช่น ความขี้เล่น ความอยากรู้อยากเห็น ความยืดหยุ่น พลังงานอันล้นเหลือ และการเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ๆ ลองปิดโทรทัศน์ และอุปกรณ์เทคโนโลยีบ้าง เพราะเป็นตัวจำกัดจินตนาการ แต่ให้ใช้เวลาร่วมกับเด็ก พูดคุย เล่นิทาน ทำกิจกรรมร่วมกัน เพราะจินตนาการเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ผู้ใหญ่ตอบสนองหรือมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กด้วยแนวทางใหม่ๆ ที่สร้างสรรค์

7 สร้างโลกใหม่

เทคนิคในการสร้างบรรยากาศการเล่นทั้งหมดข้างต้นจะช่วยเสริมสร้างให้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นระหว่างการเล่นเต็มไปด้วยความสร้างสรรค์ รวมถึงช่วยให้ทั้งครู ผู้ปกครอง และเด็ก “ก้าวพ้นข้อจำกัดของตน” (transcendence) เด็กได้เรียนรู้แบบอย่างการกระทำจากผู้ใหญ่ ในขณะที่ผู้ใหญ่รับรู้ความเบิกบานสดใส และความยืดหยุ่นจากเด็ก เกิดเป็นช่วงเวลาที่มีความหมาย เป็นสุข เกิดสุขภาวะและสัมพันธภาพที่ดีระหว่างกัน



สภาวะสิ้นใจ คือ สภาวะของความสุข เป็นช่วงเวลาที่จิตเป็นสมาธิ จดจ่อต่อเนื่องกับกิจกรรมที่กำลังกระทำ นำมาซึ่งประสิทธิภาพในการทำสิ่งต่างๆ ให้สำเร็จ^[2] ปัจจัยที่ทำให้เกิดสภาวะสิ้นใจ คือ การมีเป้าหมายที่ชัดเจน การได้รับผลป้อนกลับ และความสมดุลระหว่างความยากของงานที่ทำกับความสามารถหรือทักษะที่มี^[3] ดังนั้น ผู้ใหญ่สามารถเป็นผู้เกื้อกูลการเล่นของเด็กได้ด้วยการจัดสภาพแวดล้อม จัดเตรียมสื่อปลายเปิดที่เหมาะสมกับวัย จัดสรรพื้นที่และเวลา ให้เด็กได้เล่นตามความต้องการของตนเอง โดยผู้ใหญ่เฝ้าสังเกตอยู่ใกล้ๆ และอาจร่วมเล่น ตามการนำของเด็ก ผู้ใหญ่จะเป็นแบบอย่างของการใช้ทักษะทางด้านร่างกาย เช่น การนั่ง การหยิบจับ การร้อย ในขณะที่เด็กเป็นแบบอย่างให้แก่ผู้ใหญ่ในเรื่องความมีพลัง ความสนใจใคร่รู้ ความเพลิดเพลิน ความผ่อนคลาย ทั้งสองฝ่ายจะเกิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่การตอบสนองหรือแสดงออกในแนวทางใหม่ ๆ เป็นการเล่นที่นำไปสู่การก้าวข้ามข้อจำกัดของตน^[1]



“การเล่นอิสระ” เป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัยในการเรียนรู้โลกรอบตัว ขณะที่เด็กกำลังเล่นอิสระเด็กจะเพลิดเพลิน มีความสุข มีสมาธิจดจ่อ ซึ่งนำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้ขั้นสูงสุดทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา ลูสพาร์ตส์เป็นการสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีสำหรับเด็ก ทำให้เด็กได้เล่นตามความสนใจ มีอิสระในการเลือกรูปแบบการเล่น ทั้งนี้ ครูและผู้ปกครองสามารถมีส่วนร่วมในการเล่นโดยเล่นตามความคิดหรือจินตนาการของเด็ก สังเกตและคล้อยตามการเล่นซึ่งกำกับโดยเด็ก หรือสร้างสัมพันธภาพการเรียนรู้ ในฐานะผู้ชี้แนะที่สนับสนุนให้เด็กได้ต่อยอดการเรียนรู้จากการเล่นในลักษณะเดิมๆ ไปสู่การเล่นที่สร้างสรรค์มากขึ้น สิ่งสำคัญคือ บรรยากาศในการเล่นต้องเกิดขึ้นภายใต้สัมพันธภาพทางบวกที่สร้างให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเล่น อันจะนำมาซึ่งการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยผู้ใหญ่อาศัยทักษะการฟังอย่างตั้งใจ เพื่อให้ได้ยินความคิดและความรู้สึกของเด็ก^[4]

ลูสพาร์ตส์ที่ผู้ใหญ่จัดเตรียมให้เด็กอย่างตั้งใจ สอดคล้องกับบริบท สภาพแวดล้อม และสังคมที่เด็กได้พบเจอในชีวิตประจำวัน กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ และความเป็นนักประดิษฐ์หรือนักทดลองของเด็กวัยนี้ เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกส่วน ตา หู จมูก ลิ้น กาย และใจ ในการเล่นภายใต้ขอบเขตที่ให้อิสระ ในขณะเดียวกันรับรู้ถึงความใส่ใจและบรรยากาศของความไว้วางใจซึ่งไม่ถูกกำหนดหรือตัดสินโดยผู้ใหญ่ การเล่นในลักษณะนี้ ส่งเสริมพัฒนาการทุกด้าน โดยเฉพาะด้านสังคมและสติปัญญา

นอกจากสื่อ อุปกรณ์ และพื้นที่ในการเล่นแล้ว **นิทานชุด มาเล่นกันเถอะ** เป็นเสมือนแรงบันดาลใจ และจุดเริ่มต้นของการขยายประสบการณ์ผ่านการเล่น เนื้อหาที่สอดคล้องกับธรรมชาติตามวัยและความสนใจของเด็กวัยนี้ประกอบกับสถานการณ์ที่สร้างให้เด็กได้ฝึกคิด แก้ปัญหา และใช้จินตนาการ นำไปสู่การส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ที่สำคัญคือ บทบาทของผู้ใหญ่ที่เข้าใจ คอยสังเกต และร่วมเล่น นำไปสู่สัมพันธภาพระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ที่ก่อให้เกิดศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดต่อทั้งสองฝ่าย

รายการอ้างอิงบทส่งท้าย

[1] Mendizza, M., & Pearce, J. C. (2001). *Magical parent magical child: The optimum learning relationship*. Touch the Future.

[2] Csikszentmihalyi, M. (2003, October 24). *Flow, the secret to happiness* [Video file]. YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=fXeFJCqsPs>

[3] ศศิลักษณ์ ชื่นกิจ. (2563). ศิลปะเพื่อการสร้างสุขภาวะครู. ใน สุรวิ ฐิโปลการ (บ.ก.), *ศาสตร์ สอน สื่อ สุข* (น. 175–191). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

[4] Fumoto, H. (2012). Social relationships and creative thinking in early childhood practice. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 6(2), 51–68.

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กมลทิพย์ นิ่มนวดาว. (2560). บทบาทครูในการสร้างรอยเชื่อมต่อการศึกษาระหว่างเด็กเพื่อเข้าสู่ระบบการศึกษาปีที่ 1 (วิทยานิพนธ์มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย). Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR).

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/60018>

ศุภลักษณ์ ชัยมณี. (2563). ศิลปะเพื่อการสร้างสุขภาวะครู. ใน สุรภี วุฒิปาก (บ.ก.), ศาสตราจารย์ สอน สือ สุข (น. 175-191). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณมหาวิทยาลัย.

ศุภลักษณ์ ชัยมณี, อุไรวาท ปริติติก, และ แก้วจิรา ไซยง. (2561). มุมมองเรียน เด็กโตให้รู้ๆ ต้องให้เด็กได้เล่น. *วารสารศาสตร์*, 46(2), 371-386.

ภาษาอังกฤษ

Agree, R., & Welch, M. (2012). Imagination deficit. *Exchange*, 206, 72-77.

Anderson, K. (2013). *Social skills checklist (Pre-K/Elementary)*. Supporting Success for Children with Hearing Loss. <https://successforkidswithhearingloss.com/wp-content/uploads/2011/08/SOCIAL-SKILLS-CHECKLIST-PreK+Elementary.pdf>

Belogovsky, M., & Daly, L. (2018, September 23). *The magic of using loose parts to learn new cultures*. National PTA. <https://ptaourchildren.org/loose-parts/>

British Council. (2020a, April 22). *Defining creative play: Literature review, part 2 of 3*. <https://www.britishcouncil.org/programmes/creative-play/defining-creative-play-literature-review-part-2>

British Council. (2020b, April 22). *Creative play and creativity in the 21st century: Literature review, part 3 of 3*. <https://www.britishcouncil.org/programmes/creative-play/creative-play-and-creativity-part-3>

Caldwell, J. (2016). *Loose parts*. Fairy Dust Teaching. <https://fairydustteaching.com/2016/10/loose-parts/>

Canadian Public Health Association. (2019). *Loose parts play policy*. <https://www.cpha.ca/sites/default/files/uploads/resources/play/loose-parts-e.pdf>

Casey, T., & Robertson, J. (2017). *Resources for playing-providing loose parts to support children's play: A toolkit*. Play Australia. <https://www.playaustralia.org.au/sites/default/files/LibraryDownloads/loose-parts-toolkit.pdf>

Casey, T., & Robertson, J. (2019). *Loose parts play: A toolkit*. Inspiring Scotland.

Cheung, R. H. P., & Leung, C. H. (2014). Preschool teacher's perceptions of creative personality important for fostering creativity: Hong Kong perspective. *Thinking Skills and Creativity*, 12, 78-89.

<http://doi.org/10.1016/j.tsc.2014.01.001>

Csikszentmihalyi, M. (2003, October 24). *Flow, the secret to happiness* [Video file]. YouTube. <http://www.youtube.com/watch?v=fXeFJCqsP5s>

Daly, L., & Belogovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf.

Dempsey, J., & Strickland, E. (n.d.) *Staff workshop teacher handout: The "whys" have it! Why to include loose parts on the playground*. Scholastic. <http://www.scholastic.com/browse/subarticle.jsp?id=4040>

Feeney, S., & Moravick, E. (1987). A thing of beauty: Aesthetic development in young children. *Young Children*, 42(6), 7-15. https://www.researchgate.net/publication/234654485_A_Thing_of_Beauty_Aesthetic_Development_in_Young_Children

Filli Boya The Effect of Color-Renk EtKisi. (2017). *Color and learning*. <http://renketkisi.com/en/color-and-learning.html>

Fumoto, H. (2012). Social relationships and creative thinking in early childhood practice. *Asia-Pacific Journal of Research in Early Childhood Education*, 6(2), 51-68.

Fumoto, H., Robson, S., Greenfield, S., & Hargreaves, D. (2012). *Young children's creative thinking*. Sage.

Haughey, S., & Hill, N. (2017). *Loose parts: A start-up guide*. Fairy Dust Teaching. <https://s3.amazonaws.com/fdt-course-materials/Blog+Posts/Loose+Parts+Start-Up+Guide.pdf>

Houser, N., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L. (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781-799.

Illinois Early Learning Project. (2005). *Children's social competence checklist*. <https://illinoisearlylearning.org/tipsheets/checklist/>

Lake, M. (2018, January 2). *The importance of social skills: Raising a socially intelligent child*. <https://www.goodtherapy.org/blog/importance-of-social-skills-raising-socially-intelligent-child-0102184>

Leichter-Saxby, M., & Law, S. (2015). *Loose parts manual*. Alberta Council for Environment Education. <https://www.abcee.org/sites/default/files/Loose%20parts%20manual.pdf>

Marsden, C. (2018). Investigating how loose part play impacts on children's creativity and the knowledge practitioners have to effectively enhance learning and development. *Early Years Magazine*, 7, 1-30.

Mayesky, M. (2003). Creative art and activities: *Modeling materials*. Delmar Cengage Learning.

McClellan, D. E., & Katz, L. G. (2001). Assessing young children's social competence. *ERIC Digest*, ED 450953. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED450953.pdf>

Mendizza, M., & Pearce, J. C. (2001). *Magical parent magical child: The optimum learning relationship*. Touch the Future.

Nicholson, S. (1971). The theory of loose parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2), 5-14. <https://ojs.lboro.ac.uk/SDEC/article/view/1204>

Pennsylvania State University. (2019). *Loose Parts: What does this mean?*. Pennstate Extension. <http://bkcc-od-media.vhost.psu.edu/documents/tips1107.pdf>

Professional Association for Childcare and Early Years. (2019, 26 March). *Getting to grip with loose parts play*. <https://www.pacey.org.uk/news-and-views/pacey-blog/march-2019/getting-to-grips-with-loose-parts-play/>

Raising children. (2020, 22 April). *Preschoolers creative learning and development: Idea and activities*. <https://raisingchildren.net.au/preschoolers/development/creative-development/preschooler-creative-activities>

Ramsey, D. S. (n.d.). *Adventure playgrounds, playwork, and loose parts: History and theory*. https://www.academia.edu/33289078/Adventure_Playgrounds_Playwork_and_Loose_Parts_History_and_Theory

Resnick, M. (2007). All I really need to know (About creative thinking) I learned (By studying how children learn) in kindergarten. *Creativity & Cognition 2007 Seeding Creativity: Tools, media, and environments*.

The 6th ACM SIGCHI conference (pp. 1-6). ACM Digital Library. <https://doi.org/10.1145/1254960.1254961>

Robson, S. (2014). The analyzing children's creative thinking framework: Development of an observation-led approach to identifying and analyzing young children's creative thinking. *British Educational Research Journal*, 40(1), 121-134.

Santer, J., Griffiths, C., & Goodall, D. (2007). *Free play in early childhood: A literature review*. National Children's Bureau. <https://www.bluk/collection-items/free-play-in-early-childhood-a-literature-review>

Santier-Gilman, S. (2018). The arts, loose parts and conversation. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies*, 16(1), 90-103. <https://pdfs.semanticscholar.org/a3e1/3460e6416b3bae40f31157571d0513960532.pdf>

Smock, J. (2017, August 18). Why kids deserve a preschool that lets them play. *Washington Post*. <https://www.washingtonpost.com/news/parenting/wp/2017/08/18/why-kids-deserve-a-preschool-that-lets-them-play/>

Spencer, R. A., Joshi, N., Branjle, K., McIsaac, J., Rehman, L., Kirk, S., & Stone, M. (2019). Educator perceptions on the benefits and challenges of loose parts play in the outdoor environments of childcare centres.

AIMS Public Health, 6(4), 461-476.

UN Committee on the Rights of the Child [CRC]. (2013, April 17). *General comment No. 17 (2013) on the right of the child to rest, leisure, play, recreational activities, cultural life and the arts*. <https://www.refworld.org/docid/51ef9b9c.html>

Viereck, G. S. (1929, October 26). What life means to Einstein. *The Saturday Evening Post*, 17. https://archive.org/details/WhatLifeMeansToEinstein_201712

Vygotsky, L. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. Bruner, A. Jolly, & K. Sylvia (Eds.), *Play: Its role in development and evolution* (pp. 537-554). Basic Books.

Ward, K. (2018). What's in a dream? Natural elements, risk and loose parts in children's dream play space drawings. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(1), 34-42. <https://doi.org/10.23965/AJEC.43.1.04>

Weisberg, D. S., Hirs-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Kittredge, A. K., & Klahr, D. (2016). Guided play: Principles and practices. *Current Directions in Psychological Science*, 25(3), 177-182.

Weisberg, D. S., & Zosh, J. M. (2018, April 29). How guided play promotes early childhood learning. In Pyle A. (Ed.). *Encyclopedia on early childhood development*. <http://www.child-encyclopedia.com/play-based-learning/according-experts/how-guided-play-promotes-early-childhood-learning>

White, R. E. (2012). *The power of play: A research summary on play and learning*. Minnesota Children's Museum. <https://mcm.org/wp-content/uploads/2015/09/MCMResearchSummary1.pdf>

Loose parts play
to promote
creative thinking
in young children



จัดทำโดย สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

