



มหาวิทยาลัยมหิดล
สถาบันวิจัย
เพื่อการพัฒนาสังคมและชุมชน



สนามเด็กเล่น

OKMD

ตามหลักการพัฒนาสมอง
BRAIN BASED PLAYGROUND

(ฉบับร่าง)



มหาวิทยาลัยมหิดล
สถาบันแห่งชาติ
เพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว



ชุดความรู้ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง” (ฉบับร่าง)

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยมหิดล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

2564

บทนำ

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล ร่วมกับสำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) พัฒนาชุดความรู้ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง เพื่อเป็นคู่มือในการส่งเสริมพัฒนาการผ่านการเล่นเพื่อการเรียนรู้ เป็นการเล่นเชิงปัญญา เพื่อพัฒนาศักยภาพเด็กและความผูกพันในครอบครัวและโรงเรียน สาระสำคัญกล่าวถึงสมองกับการเรียนรู้ ศักยภาพและการทำงานของสมองตามช่วงวัย (ช่วงอายุ 3-9 ปี) การทำงานของสมองที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมพัฒนาการองค์รวมนำไปสู่การเล่น เรียนรู้ สู่การสร้างพัฒนาการและทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ในโลกยุคใหม่ การส่งเสริมพัฒนาการเด็กรอบด้าน ผ่านการเล่นบูรณาการประสาทสัมผัส การ สร้างทักษะสมองเด็ก ผ่านการเล่นบูรณาการประสาทสัมผัส และการส่งเสริมพัฒนาการเด็กรอบด้าน ผ่านการเล่นบูรณาการประสาทสัมผัส

สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง ได้นำหลักการในการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ที่สมองสนใจในช่วงอายุ 6-9 ปี โดยคำนึงถึงมาตรฐานความปลอดภัย มีวิธีการเล่นแบบธรรมชาติ เสริมสร้างการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็น โดยกำหนด 5 ฐานหลัก คือ บ้านต้นไม้ ลานดินทราย ลานนันทนาการ สระเล่นน้ำ และลานกิจกรรม และกิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ ได้แก่ การละเล่นไทย ลานเล่นนันทนาการ และการเล่นกับผู้สูงอายุ ตลอดจนการบูรณาการความรู้ สมองกับการเล่น การประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ ดนตรีและการเล่น การประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับสาระวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ งานอาชีพและเทคโนโลยี ฯลฯ เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญา การนำเอาศาสตร์ และศิลป์ ประสพการณ์ความรู้มาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต

สถาบันหวังเป็นอย่างยิ่งว่าชุดความรู้ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง จะเป็นประโยชน์ต่อครู พ่อแม่ ผู้ดูแลเด็ก และผู้นำการเล่น สามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมบูรณาการการเล่นและการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

รองศาสตราจารย์ นายแพทย์อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์
ผู้อำนวยการสถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว
มหาวิทยาลัยมหิดล

สารบัญ

ส่วนที่ 1	สมองกับการเรียนรู้	1
ส่วนที่ 2	เล่น เรียนรู้ สู่การสร้างพัฒนาการและทักษะที่จำเป็น สำหรับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ในโลกยุคใหม่	14
ส่วนที่ 3	สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง	32
ส่วนที่ 4	กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้	
	● การละเล่นไทย : มรดกอันล้ำค่าต่อการพัฒนาเด็กไทย	52
	● ลานเล่นนิทาน	89
	● เล่นกับผู้สูงอายุ	104
ส่วนที่ 5	บูรณาการความรู้สมองกับการเล่น	123
	บรรณานุกรม	132
	คณะทำงาน	133

ส่วนที่ 1

สมองกับการเรียนรู๋

ส่วนที่ 1 สมองกับการเรียนรู้

การเล่นกับสมอง : สมองประกอบไปด้วยเซลล์ประสาท (neuron) อยู่รวมเพื่อสื่อสารกัน โดยไม่ต้องเว้นระยะห่างทางสังคมของเซลล์ประสาท (neuron)

- เราเล่นเป็นตั้งแต่เมื่อไร
- เล่นอะไร
- ทำไมเราจึงเล่น
- เล่นอย่างไร
- วิจัยสมองเรื่องเล่นๆ

เราเล่นเป็นตั้งแต่เมื่อไร

เราเล่นตั้งแต่เมื่อไร เป็นคำถามที่คงได้คำตอบต่างๆกันไป และเราอาจตอบด้วยตัวเองไม่ได้เสียทีเดียว เพราะหลายคำตอบที่มาจากคุณครู ผู้ปกครอง มักจะบอกว่าเราเล่นตั้งแต่เกิด บางครั้งคุณแม่ก็เล่าว่าพวกเราเล่นตั้งแต่อยู่ในท้อง ขยับตัวไปมา ดูเหมือนว่าพวกเราจะเล่นตั้งแต่ยังจำความไม่ได้ จึงตอบไม่ได้เสียทีเดียวว่าเราเล่นตั้งแต่เมื่อไร ดังกล่าวแล้วข้างต้น ถ้าเช่นนั้น ลองมาคิดกันเล่นๆ ว่าการเล่นคืออะไร และเล่นอะไร



ภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

การเล่น คือ....อะไร

นินยามการเล่นแบบตรงไปตรงมาง่ายๆ ก็คือ “กิจกรรมยามว่างทางร่างกาย หรือจิตใจที่ดำเนินการเพื่อความเพลิดเพลิน หรือความสนุกสนานเท่านั้น และไม่มีวัตถุประสงค์อื่นใด”



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

ทำไมเราจึงเล่น

วัตถุประสงค์ของการเล่นอาจช่วยในการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง สามารถเริ่มได้โดยบุคคลหรือกลุ่มเด็กตามธรรมชาติ หรือเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่วางแผนไว้ ไม่มีการแทรกแซงใดๆ ดังนั้น จึงไม่จำเป็นต้องมีการดูแลทางคลินิก การจัดการคุณภาพ จรรยาบรรณ หรือการฝึกอบรม สำหรับผู้ใหญ่ในการส่งเสริมการเล่น หรือคิดกรอบ รายละเอียดการเล่นแบบที่ผู้ใหญ่คิด บนประสบการณ์ซับซ้อน ซ้อนทับ ที่อาจกลบฝังความเป็นเด็ก สิ่งเดียวที่น่ากังวลคือ มีการคำนึงสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทางร่างกาย

WHAT IS MESSY PLAY



AND WHY DO I NEED IT?

เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

เล่นอย่างไร

คำถามที่มักเกิดขึ้นในปัจจุบันคือเด็กๆ รู้วิธีเล่นหรือไม่ อาจเป็นคำถามเชิงปรัชญาเนื่องจากการเล่นของเด็กเป็นกิจกรรมตามธรรมชาติที่จำเป็นสำหรับพัฒนาการที่ดีต่อสุขภาพของเด็กเอง อาจเป็นไปได้ว่าเด็กๆ มีการเล่นแตกต่างจากบรรพบุรุษ เนื่องจากเด็กเติบโตขึ้นมาบนพื้นฐานทางกายภาพ และกระบวนการคิดแตกต่างจากคนยุคก่อนหน้า โดยเฉพาะเด็กในศตวรรษที่ 21 การเล่นจึงไม่ใช่สิ่งที่ผู้ใหญ่ในปัจจุบันคุ้นเคย และแน่นอนว่าสมองและสติปัญญาย่อมแตกต่างกัน การเคลื่อนไหวและการจดจ่อจึงไม่อาจใช้นิยามเดิม อธิบายว่าเล่นอย่างไรได้ แต่การเล่นควรออกแบบโดยตัวเด็กเอง บนพื้นที่ปลอดภัยที่ผู้ใหญ่อาจมีส่วนร่วมช่วยก่อร่างสร้างให้ เช่น พิพิธภัณฑ์ที่ใช้การเล่นในการออกแบบ พื้นที่ด้านในหรือนอกอาคาร ที่จัดสรรไว้ให้เด็กมาครอบครองพื้นที่ และสร้างอาณาจักรการเล่นของเด็กเอง



ภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

วิจัยสมองเรื่องเล่นๆ

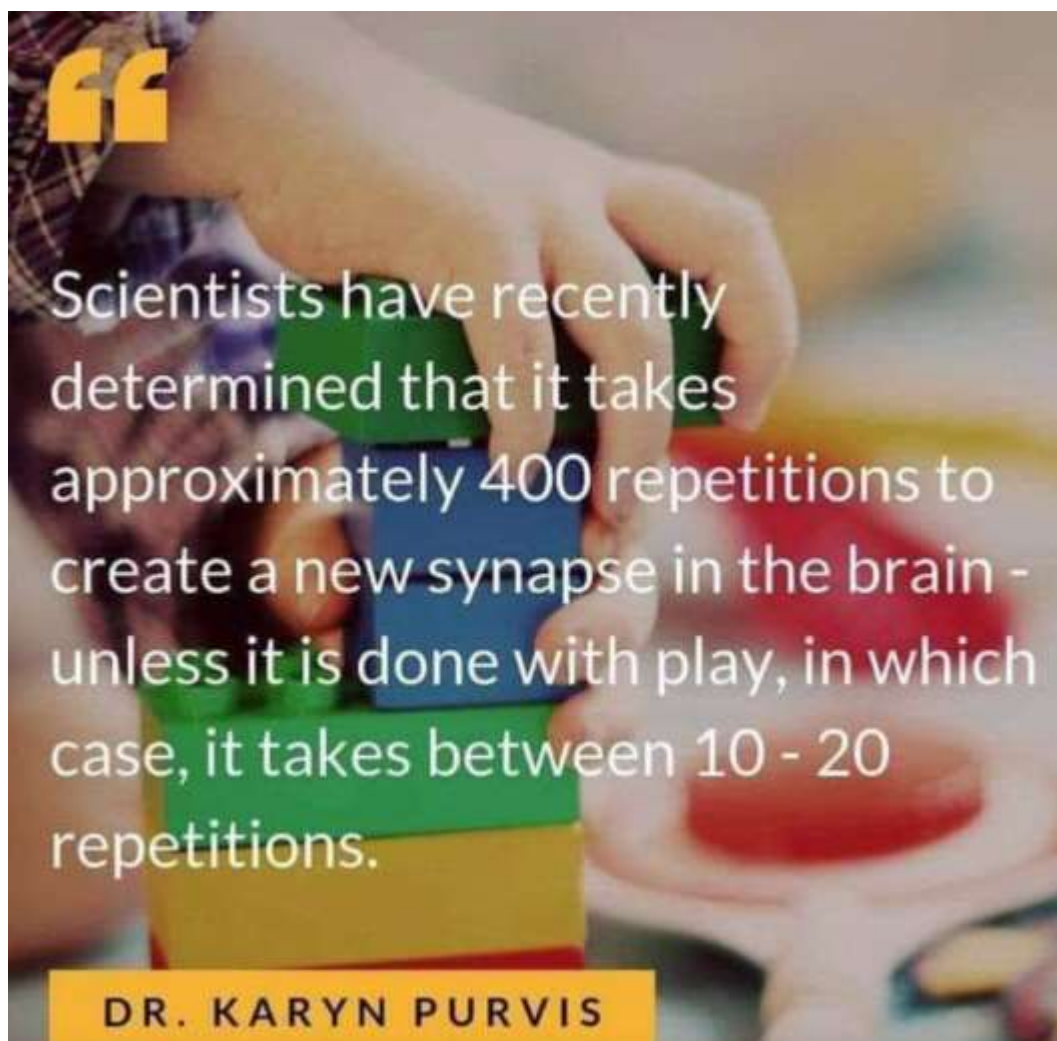
การวิจัยทางประสาทวิทยา ยืนยันถึงความสำคัญของการเล่น มีผลดีต่อพัฒนาการของสมอง ซึ่งสามารถอธิบายได้ง่ายๆ ดังนี้ คือ

การเล่นมีรูปแบบที่แตกต่างกันโดยมีหมวดหมู่ทั่วไปที่สามารถทับซ้อนและเกี่ยวเนื่องกันภายในตอนที่กำหนด สิ่งเหล่านี้รวมถึงการเล่นเชิงสำรวจกับวัตถุการเล่นทางกายภาพ การสร้างท่า การเลียนแบบเป็นจินตนาการ หรือการแสดงละคร บทบาทสมมติในอาณาจักรแห่งการเล่น เกมและปริศนา และการเล่นอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกฎที่ชัดเจน หรือการเล่นที่สร้างสรรค์ รวมถึงการเล่นศิลปะและดนตรี การเล่นเกมภาษา ที่เป็นการเล่นกับคำ และลักษณะอื่นๆ ของภาษา เช่น สัมผัส และการเล่นเกมกลางแจ้ง

ดังนั้น การเล่นกับการพัฒนาสมองจึงก่อให้เกิดการสื่อสารระหว่างเซลล์ประสาท (neuron) ในแต่ละห้วงวินาทีอย่างมหาศาลในขณะที่ยังน้อยๆ เซลล์ประสาท (neuron) 1 เซลล์ สื่อสารกับอีก 700 เซลล์ เมื่อเล่นและเคลื่อนไหว เซลล์ประสาท (neuron) จะเกิดการสื่อสารกันในจำนวนมหาศาลเกินกว่าที่จะจินตนาการได้ ทำให้เกิดเป็นข้อมูล ความรู้ ความเข้าใจ การขบคิด ที่จะนำไปสู่การสร้างความรู้และการจัดการความคิดของตนเองทีละนิด ผ่านการเล่นทีละน้อย เซลล์ประสาท (neuron) หรือเซลล์สมองชอบทำอะไรซ้ำๆ ไม่ต้องรวดเร็วแต่สม่ำเสมอ จะช่วยสร้างการเชื่อมต่อระหว่างเซลล์ประสาท (neuron) ประมาณ 400 เครือข่ายใยประสาท



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

ผู้ใหญ่ไม่จำเป็นต้องให้เด็กอยู่นิ่งเฉย หรือเปรียบกับการใช้แมสปิดปากเซลล์ประสาท (neuron) หรือให้เซลล์ประสาท (neuron) เว้นระยะห่างทางสังคม การสื่อสารของเซลล์ประสาท (neuron) ไม่จำเป็นต้อง ดำรงชีวิตของเซลล์แบบ “นิว นอร์มอล” (New normal) เซลล์ประสาท (neuron) พัฒนาเกินกว่า “นิว นอร์มอล” (New normal) ไปแล้วด้วยการเล่น

การเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนรู้สามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทตามความสัมพันธ์กับพลังของเด็ก และการจัดการหรือควบคุมโดยผู้เล่นออกแบบ

1. **การเล่นอิสระ** : เป็นการเล่นอิสระตามแบบของเด็ก เด็กสามารถควบคุมได้ทั้งหมด และผู้ใหญ่เป็นเพียงผู้สังเกตการณ์

2. **การเล่นตามคำแนะนำ** : เป็นการทำงานร่วมกันของครูและเด็ก โดยให้ความสำคัญกับความสนใจของเด็กเป็นหลัก

3. **การเล่นที่สนุกสนาน** : การเล่นในบริบทนี้ จะต้องอาศัยคนสำคัญคือคุณครูหรือผู้ปกครองที่ทำให้การเล่นสนุกสนาน คุณครูหรือผู้ปกครองควรเป็นคนที่ร่าเริง สนุกสนาน เล่นร่วมกับเด็กไม่ว่าจะเล่นอะไรก็ตาม เล่นอย่างเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ถือเป็นความรับผิดชอบในบทบาทที่ยิ่งใหญ่กับเด็กน้อย ให้การเล่นเกิดการเรียนรู้กันได้ทั้งสองฝ่าย

การเล่นทั้งสามประเภทนี้เกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน และเกี่ยวข้องกับครูหรือผู้ปกครองในการกำหนดประเภทของการเล่น หรือการผสมผสานประเภทของการเล่นเพื่อเสนอสถานศึกษาและเด็กปฐมวัย ซึ่งจะกล่าวต่อไปในส่วนที่ 5 บูรณาการความรู้สมองกับการเล่น

เล่นเรียนรู้ : ศักยภาพสมอง และการทำงานของสมองตามช่วงวัย

สำหรับสาระที่น่าสนใจในหัวข้อนี้ คือ การเล่นกับอายุมีความสำคัญมากน้อยอย่างไร ซึ่งในบริบทดั้งเดิมมักจะเน้นการอ้างอิงช่วงวัย หรือพื้นฐานสมองการเรียนรู้ (Brain Based Learning : BBL) ซึ่งข้อคำนึงดังกล่าวเป็นข้อคิดที่ไม่ผิด แต่ไม่เข้ากับการเปลี่ยนแปลงกับโลกยุคโลกาภิวัตน์ ซึ่งพัฒนาการสมองกับอายุมีปัจจัยเหนี่ยวนำมากมายกว่า อายุที่ต่างกัน สังเกตง่ายๆ ว่า มีหลายอย่างที่คุณใหญ่ทำไม่ได้เท่าเด็กๆ ปัจจุบัน ต้องยอมรับว่าเด็กๆ เก่งกว่ามากในสิ่งแวดล้อมใหม่ จากที่ระบุในองค์ความรู้ใหม่ๆ ทางประสาทวิทยาศาสตร์การเรียนรู้ วิทยาศาสตร์ชีวโมเลกุล ประสาทวิทยาศาสตร์ ปัญญาประดิษฐ์ ซึ่งข้อมูลใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์การเรียนรู้และการปรับตัว ได้ก้าวล้ำไปไกลกว่าองค์ความรู้ดั้งเดิมอย่างพัฒนาการสมองตามช่วงวัยหรือ พื้นฐานสมองการเรียนรู้ไปมาก

อย่างไรก็ตาม องค์ความรู้ที่ล้ำหน้าดังกล่าว อาจจะไม่สอดคล้องกับบริบทของประเทศไทยในมุมกว้าง และการนำไปใช้ ดังนั้น คู่มือฉบับนี้จึงขออ้างอิงถึงพัฒนาการสมองตามวัย และพัฒนาการสมองด้านอารมณ์ และความรู้สึกด้านคุณธรรมและจริยธรรมพอสังเขป เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้อ่านและผู้ที่เกี่ยวข้องการออกแบบสถานที่เล่น

ของเล่น กระบวนการเล่น รวมถึงการวินิจฉัยผ่านการเล่น (play diagnosis) ได้มีพื้นฐานเพื่อการพัฒนาต่อยอด โดยเนื้อหาต่อไปนี้จะพยายามเขียนให้เข้าใจง่ายเพื่อการประยุกต์ใช้ ไม่ใช่บทความวิชาการ และควรใช้คู่มือร่วมกับการลงมือเล่นกับเด็กๆ ด้วยหัวใจวัยเยาว์ ถ้าคุณครู ผู้ปกครองพร้อมแล้ว เตรียมตัวเดินทางย้อนเวลาหาอดีต สมองวัยเยาว์

ตอนอายุ 3-6 ปี ตอนนั้นฉันเป็นเด็กอนุบาล When I was a WEE!!!

“ตอนเป็นเด็กคล้อยคล้าคลลว่าต้องไปโรงเรียน ซึ่งไม่อยากไปเลย” สมองส่วนอารมณ์ หรือระบบ ลิมบิก (limbic system) ทำงานไปได้ก้าวหน้ากว่าสมองส่วนอื่น แม้ผู้ใหญ่ จะเห็นว่าเด็กสามารถพูดจารู้เรื่อง มี คำศัพท์ในสมองมากมายพอที่จะสื่อสารได้ ซึ่งเป็นทักษะสมองส่วนหน้า ที่พัฒนาได้สูงขึ้น อย่าเพิ่งคิดเรื่อง Executive function หรือ EF ว่าจะก้าวหน้าก้าวไกล ขอแค่ให้เด็กๆ ได้ใช้จินตนาการว่า ตุ๊กตาพระเยซูนอนบน รางหญ้า ที่เด็กๆ จับมาอาบน้ำเตรียมคริสต์มาส นั่น ตอนนี้อยู่ที่ไหนก่อนที่คุณแม่จะถามหา ถ้าคุณแม่รู้ว่า ตุ๊กตา พระเยซูบนรางหญ้าตอนนี้ หายไปในจักรวาลที่เด็กไม่รู้จัก ควันต้องออกจากจุกและหูของคุณแม่ และเสียงคง กัมปนาทกึกก้อง และถ้าเป็นไปได้เด็กๆ อยากกลายร่างเป็นรางหญ้า หรือลูกแกะหลงหาย เพื่อคุณแม่จะไป สาละวนกับการตามหาลูกแกะแทน

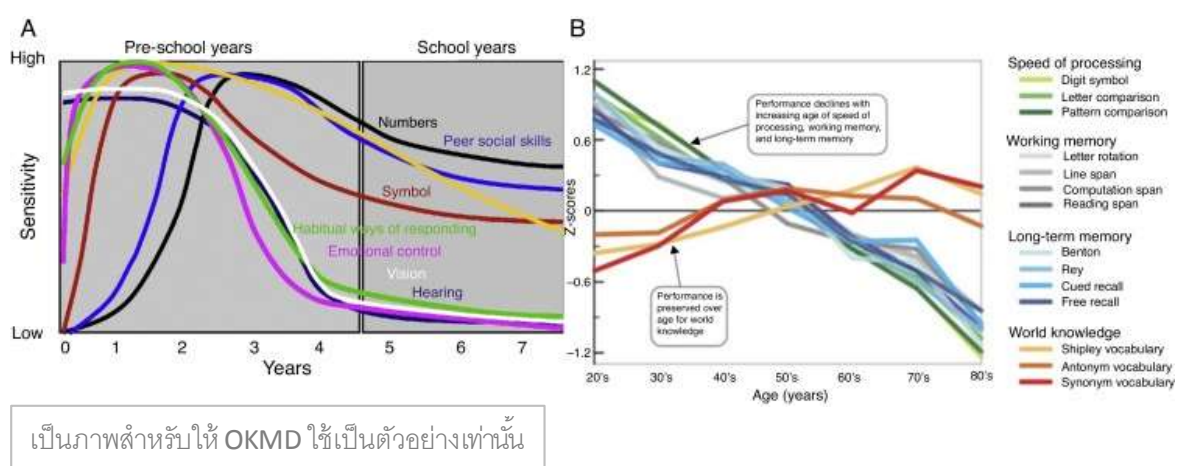
วัยอนุบาลของเด็กๆ สามารถจินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัด เด็กๆ ไม่ใช่อัจฉริยะ ที่จะเข้าใจ ประโยค คำสั่งยาวๆ ยาก เด็กๆ เพิ่งจะอายุ 3 ปี และพี่ของเด็กๆ ก็เพิ่งจะอายุ 6 ปี สมองส่วนหน้ายังไม่เจริญเต็มที่ และ สมองส่วนหลังก็กำลังจะรับเพื่อรู้เพื่อเรียนรู้

แต่ถ้าจะพออดได้บ้าง ก็มีสมองส่วนลิมบิก (Limbic) ทำหน้าที่ด้านอารมณ์ ดรามา เรื่องจินตนาการ เรื่องเอาใจเขามาใส่ใจเรา ความเมตตาส่วนนี้ สมองส่วนนี้กำลังเบ่งบาน แม้ว่าบางทีเด็กอาจจะหวงของบ้าง และ อยากจะฝึกความโดดเด่น เล่นลำพัง เอาแต่ใจตัวเองมากในบางครั้ง แต่เด็กๆ ก็ยังนึกถึงคนอื่นเป็น ถ้าได้รับการ ปลุกฝัง และมีผู้ใหญ่ทำให้เห็น *ดูได้จากที่เด็กเอาตุ๊กตาพระเยซูไปอาบน้ำ เพราะเห็นใจที่ท่านอยู่ในห้องเก็บของมานาน...ท่านคงอยากอาบน้ำ ก่อนมานอนในรางหญ้าวันคริสต์มาส*

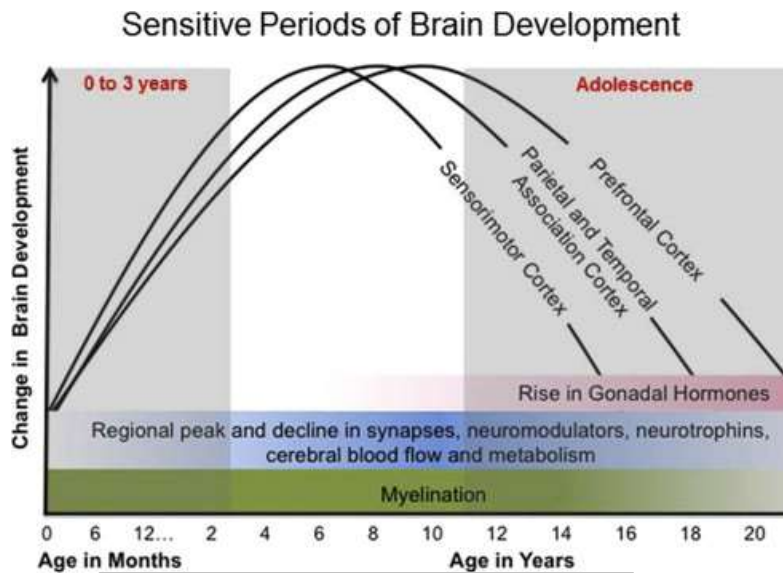


เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

ความสามารถทางจินตนาการ การเลียนแบบ ความคิดสร้างสรรค์เกินคำจำกัดความของเด็กๆ ทำให้ผู้ใหญ่คิดกันด้วยความหวังดีว่าถึงเวลาที่เด็กๆ ต้องไปฝึกฝนทักษะวิชาการเพื่อใช้ตอนเป็นผู้ใหญ่อายุ 25 ปี ไปจนถึงอายุ 65 ปี ดูช่วงเป็นภารกิจอันยิ่งใหญ่ของวัยเยาว์ วัยใส ช่วงปฐมวัยอายุเพียง 3 ปี เพื่อเป็นพื้นฐานของทั้งชีวิตที่เหลือ เพราะเห็นว่าสมองเด็กๆ มีทักษะสูงในวัยเยาว์ และจะค่อยเสื่อมถอยลงตามวัย ดังนั้น ไม่จำเป็นต้องเร่งพัฒนาสมอง สมองเป็นอย่างที่เป็น สาระต่างหากที่จะใส่ลงไป สาระอะไร ใส่อย่างไร จะสร้างสมองที่เต็มไปด้วยของใช้ประโยชน์ หรือสมองที่เต็มไปด้วยขยะ โครงสร้างสมองก็เป็นอย่างที่เป็น แต่การทำงานและพฤติกรรมจะเป็นอย่างที่ได้รับเข้าไป หรือเราอาจจะหาวิธีเปลี่ยนขยะเป็นผลิตภัณฑ์ก็เป็นเรื่องที่น่าคิด



เด็กวัย 3-6 ปี เป็นวัยที่น่าอัศจรรย์ และมาพร้อมกับความรับผิดชอบที่ยิ่งใหญ่ เหมือนทุกคนเป็นสไปเดอร์แมนได้ พลังที่ยิ่งใหญ่มากับความรับผิดชอบที่ยิ่งใหญ่ หน้าที่ต่างแห่งโอกาส ช่วงเวลาทอง วัยวิฤติ หลายคำจำกัดความ ในวัย 3-6 ปี เหนื่อยหรือไม่ เด็กอนุบาล จึงอยากชวนกันมาเล่นที่สนามเด็กเล่น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

อยากชวนมาดูภาพถ่ายสมองของเด็กปฐมวัย สมองของเด็กจะตอบสนองต่อประสบการณ์ที่ต่างกัันออกไป หากใจร้าย ข่มเหง ปืบคั้น ปล่อยให้เด็กต้องหวาดหวั่น ทั้งเด็กไว้ให้โดดเดี่ยว สมองของเด็กก็ห่อเหี่ยว ดังภาพ เด็กๆ หวังว่า ช่วงโอกาสทองของชีวิตนี้ เด็กจะได้เล่น ได้รู้ ได้เผชิญกับการจัดการอารมณ์ กับผู้ใหญ่ที่พร้อมจะตามหา พระเยซูที่หายไปจากการอาบน้ำในจักรวาลที่เด็กไม่รู้จัก และช่วยให้พระเยซูได้กลับมาฉลองคริสต์มาส

เด็กหวังว่าบ้านและโรงเรียน จะเป็นสถานที่ที่让孩子ได้ทดลอง เล่น ร้องไห้โดยมีคนปลอบโยน มีสนามเด็กเล่นที่ชวนเด็กหาของที่เด็กทำลาย ช่วยเด็กแก้ไขตุ๊กตาที่หักผุพัง สอนเด็กอ่านหนังสือโดยไม่ทำหนังสือขาด เล่านิทานอันน่าอัศจรรย์กับดินแดนสมมติ พาเด็กเล่นกับเพื่อนและอดทนกับการรอคอยที่เด็กจะได้เล่นอีกรอบ เพื่อสมองของเด็กที่พร้อมจะเบิกบาน ได้บานสะพรั่งในวัยอนุบาล

Experiences alter children's brain development

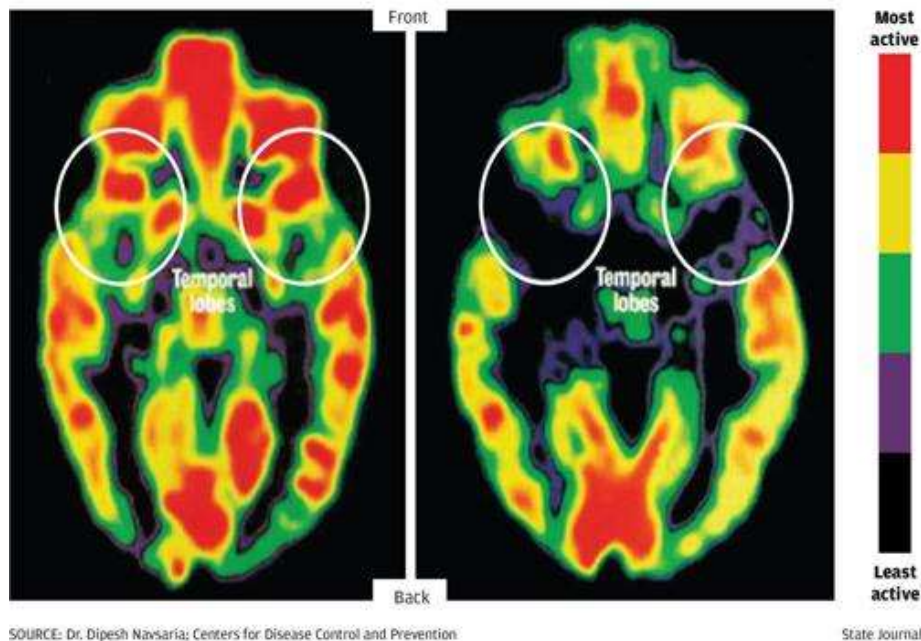
The brains of young children develop in response to the environment around them. If a developing brain is exposed to stressful, dangerous, and fear-inducing experiences, it will be more wired for self-protection and safety. If experiences are loving, nurturing and feature strong relationships, wiring of areas that deal with long-term thinking and regulating emotions is promoted.

Healthy brain

Brain scan of a typically developing child shows high activity (red) in the temporal lobes, which allow for regulating emotion and other functions.

A deprived brain

Brain scan of a child from a Romanian orphanage whose emotional needs were neglected. Compared to a typically developing child, the temporal lobes are far less active.



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

ก่อนจะวัยรุ่น วัย 6-9 ปี ช่วงนี้เริ่มเรียนแบบจริงก่อนจะจริงจัง keep connecting

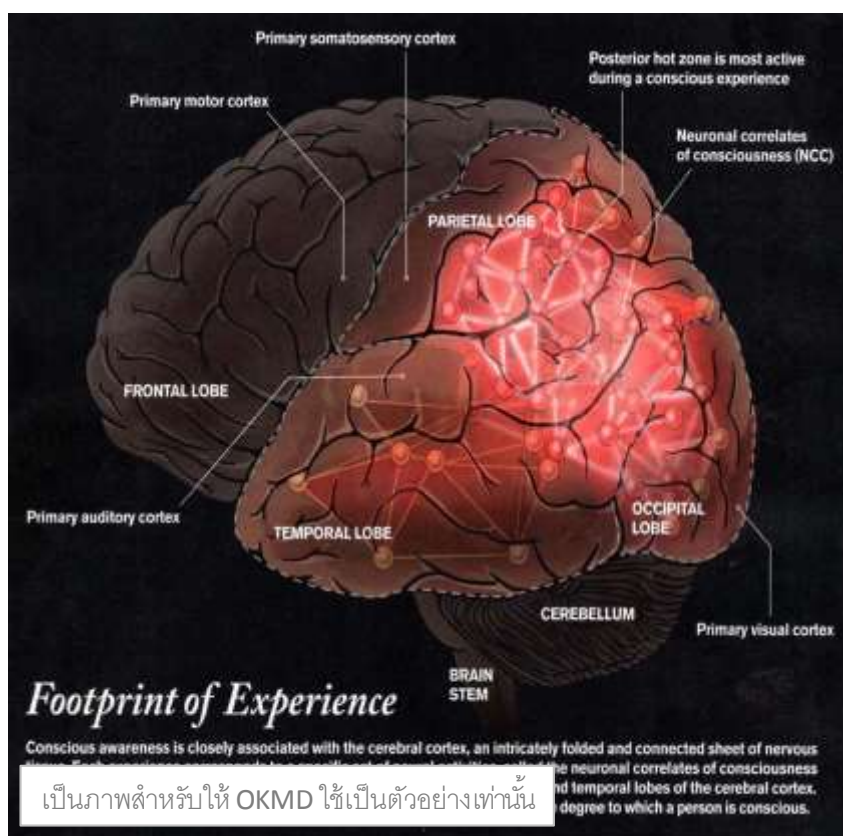
ช่วงวัย connection และเสริมสร้างสมรรถนะก่อนจะเข้าวัยรุ่น เป็นวัยที่มีความสนุกเป็นที่ตั้ง เริ่มทำตัวยากๆ วัยสนุกรนี้เป็นวัยที่เด็กๆ เริ่มจะมีเพื่อน และเริ่มตัดสินใจแล้วว่าชอบหรือไม่ชอบอะไร ไม่ว่าจะเรื่องส่วนตัวและลักษณะนิสัย เริ่มมีการแยกแยะ ซึ่งเป็นวัยที่ผู้ใหญ่บางคนอาจลืมนึกถึง เพราะไม่ได้เล็กเหมือนตอนก่อนหกปี แต่ก็ยังไม่วุ่นเท่าวัยรุ่น แต่วัยนี้แหละ เราเรียกว่า วัย competency keep connecting

แม้ว่าวัยนี้อาจดูว่าล่องเลยหน้าตาแห่งโอกาส หรือช่วงทองของการพัฒนา แต่วัยนี้กลับเป็นวัยที่สำคัญมากในการเริ่มสร้างบุคลิก ความคิด ลักษณะท่าทาง ไม่ว่าจะองอาจหรืออ้อยอิ่ง อาจหาญหรืออาจไม่เป็นอย่างใดเลย ไร้ตัวตน ก็ล้วนเกิดขึ้นได้ด้วยกระบวนการ neuromodulation การรับเข้า แปลผล ส่งออก ผ่านการทำซ้ำๆ จากประสบการณ์หลากหลาย การเล่นที่ยาวนานขึ้น มีกฎกติกาเงื่อนไขมากขึ้น อดทนมากขึ้น ยอมอ่อน

ผ่องปรนมากขึ้น คิดถึงคนอื่นและใส่ใจความคิดคนอื่นที่มีต่อตนเองมากขึ้น เริ่มแสดงความเป็นเอกลักษณ์ แต่
ยังปรับปรุงเปลี่ยนแปลงได้ผ่านทางประสบการณ์

เป็นวัยที่ฝึกให้เขาเติบโตไปอยู่ในทางที่ควรจะเป็นการเล่น จึงเป็นหนทางธรรมชาติ ขยายขอบเขตของ
ประสาทสัมผัส เข้ารวมเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติเป็นโลก รวมทั้งความพร้อมที่มากขึ้นในการฝึกปรือและการ
ขัดเกลา

สมองส่วนลิมบิก (Limbic) ยังทรงอิทธิพลอยู่แต่สมองส่วนตรรกะ ซึ่งเป็นสมองส่วนหน้าเริ่มเข้าช่วงชิง
บทบาทหน้าที่ หากได้รับข้อมูลและมีโอกาสในการไตร่ตรอง ตัดสินใจ และได้รับการชี้แนะ หรือมีแบบอย่าง
(role model) ให้ศึกษาอย่างใคร่ครวญด้วยการใช้สติ ความใคร่รู้ อาจทำหายตัวเองในการกล้าลองเสี่ยงมากขึ้น
และการแยกแยะ ความดีงาม คุณธรรม จะเจริญขึ้นที่ละเล็กละน้อย จะมีปฏิสัมพันธ์ของเซลล์ประสาทจากส่วน
หลัง ส่วนกลาง ซึ่งเป็นส่วนการเคลื่อนไหวและการรับรู้ ก่อร่างจนเป็นการเริ่มมีความเป็นตัวของตัวเอง การ
แสดงออก คิดและเริ่มตัดสินใจ และแสดงพฤติกรรมตามความคิด ปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวหากคุณครู ผู้ปกครองได้
คอยชี้แนะให้มีความชัดเจน ก็จะเกิดเครือข่ายใยประสาทที่แข็งแรงจะพัฒนาต่อยอดจนเป็นแหล่งข้อมูลในการ
เลือกใช้เพื่อการบริหารสมอง ซึ่งเป็นหน้าที่ของสมองส่วนหน้า เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่เต็มทีคืออายุ 25 ปี



ส่วนที่ 2

การเล่น เรียนรู้ สู่การสร้างพัฒนาการ และทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ในโลกยุคใหม่

การเล่น เรียนรู้ สู่การสร้างพัฒนาการและทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ในโลกยุคใหม่

1. พัฒนาการการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก

ความหมายของการเล่น

การเล่น หมายถึง พฤติกรรม หรือกระบวนการที่ริเริ่ม ควบคุม หรือจัดโครงสร้างโดยเด็กๆ เอง การเล่นเกิดขึ้นเมื่อไรหรือที่ไหนก็ได้ ตามแต่โอกาสจะอำนวย การเล่นนั้นมีใช้สิ่งที่ถูกบังคับ เกิดขึ้นจากแรงผลักดันภายในตัวเด็กอย่างอิสระอย่างเป็นธรรมชาติ ทำให้เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน นำไปสู่การเรียนรู้ที่ดี เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กสามารถปรับตัว เปลี่ยนแปลงความคิด เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว กล่าวได้ว่า การเล่นคือ ธรรมชาติ ความต้องการของเด็ก ทำให้เกิดความสุข สนุกสนาน นำไปสู่การเรียนรู้ที่ดี เป็นเรื่องของสมอง ส่งผลต่อพัฒนาการรอบด้าน

การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก เป็นสิ่งสำคัญต่อกระบวนการพัฒนาการตั้งแต่เล็กสู่ผู้ใหญ่ ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม อารมณ์ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การเข้าใจพัฒนาการของการเล่นในเด็กและความเชื่อมโยงไปยังพัฒนาการด้านต่างๆ จะทำให้เราเห็นถึงความสำคัญของคุณค่าที่มีมากกว่าความสนุกสนานจากการเล่น ซึ่งไม่สามารถถูกทดแทนด้วยการฝึกเตรียมความพร้อมทางด้านวิชาการต่างๆ และเป็นหน้าที่ของพ่อแม่ผู้ปกครองที่ควรให้การสนับสนุนสิทธิในการเล่น และการพักผ่อนอย่างเหมาะสมกับเด็ก (Yampratoom, 2016)

เด็กกับการเล่นเป็นสิ่งที่คู่กัน และการเล่นเป็นสิ่งสำคัญจำเป็นในชีวิตเด็ก เนื่องจากการเล่นเป็นโอกาสที่ทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่สนุกและมีความสุข ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และเป็นแรงจูงใจให้เด็กได้รู้จักฝึกฝนตนเอง ดังนั้นการเล่นที่เหมาะสมกับช่วงวัย หรือพัฒนาการของเด็กย่อมจะส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้าน การร่วมเล่นกับลูกโดยพ่อแม่ผู้ปกครอง ยังช่วยส่งเสริมเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวอีกด้วย

1.1 พัฒนาการการเล่น

1) พัฒนาการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม

นักจิตวิทยา พาร์เทน (Parten 1932) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กและผลการศึกษาขึ้นเป็นการศึกษาที่ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ทฤษฎีการเล่นทางสังคมของพาร์เทนได้แบ่งชั้นการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ชั้น ดังนี้

- ขั้นที่ 1 การไม่แสดงการเล่น(Unoccupied Behavior) เด็กไม่แสดงพฤติกรรมการเล่น
- ขั้นที่ 2 การเล่นแบบเป็นผู้ดู (Onlooker Behavior) เด็กแสดงพฤติกรรมโดยการมองดูผู้อื่นเล่น
- ขั้นที่ 3 การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) แสดงพฤติกรรมโดยการเล่นเงียบ ๆ ตามลำพัง
- ขั้นที่ 4 การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นเครื่องเล่นและอยู่ในบริเวณเดียวกันกับเด็กอื่น แต่เล่นคนเดียวไม่เล่นด้วยกัน ไม่ปฏิสัมพันธ์กัน
- ขั้นที่ 5 การเล่นแบบสัมพันธ์กัน (Associative Play) เป็นการเล่นที่เด็กเข้ากลุ่มกับเด็กอื่นประมาณ 4 – 6 คน แต่มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ
- ขั้นที่ 6 การเล่นแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เป็นการเล่นที่เด็กทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีแผนงาน และเป็นการเล่นกับเพื่อนสนิท

2) พัฒนาการที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory)

ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาของการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พียาเจต์(Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ไว้ดังนี้

1) ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (sensorimotor period) อายุ 0-2 ปีเป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญา ก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำ หรือการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับ การเคลื่อนไหว เป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดูด การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้าง และรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

2) ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (pre-operational period) อายุ 2-7 ปีเด็กวัยนี้เป็นวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับ การรับรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถใช้อัตลักษณ์ต่าง ๆ ได้ พัฒนาการวัยนี้แบ่งได้เป็น 2 ขั้นคือ

2.1 ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (preconceptual thought) อายุ 2-4 ปี ระยะเวลาที่เด็กจะมีพัฒนาด้านการใช้ภาษา รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ไม่มีเหตุผลคิดเอาแต่ใจตัวเอง อยู่ในโลกแห่งจินตนาการชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

2.2 ขั้นคิดเอาเอง (intuitive thought) อายุ 4-7 ปี ระยะเวลาที่เด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้น แต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ จะมีพัฒนาการรับรู้อย่างรวดเร็ว สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้เป็นหมวดหมู่ ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงและแตกต่างกัน ลักษณะพิเศษของวัยนี้คือเชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิด หรือเชื่อในเรื่องการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (conservation) ซึ่งเพียเจต์เรียกว่า principle of invariance

3) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operational period) อายุ 7-11 ปี ระยะเวลาที่เด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็ว สามารถคิดอย่างมีเหตุผล แบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ลำดับขั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิมสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (transfer of learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรม ส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ไขได้

4) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (formal operational period) อายุ 11-15 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิด ความคิดแบบเด็กๆ จะสิ้นสุดลงจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลาย รู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ สามารถตั้งสมมติฐานทดลองใช้เหตุผลและทำงานที่ต้องใช้สติปัญญาอย่างสลับซับซ้อนได้ เพียเจต์กล่าวว่า เด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่าง และมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรม นักจิตวิทยาเชื่อว่าการพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น และเพียเจต์เชื่อว่าพัฒนาการของเขาวินิจฉัยตามอายุจะดำเนินไปเป็นลำดับขั้น เปลี่ยนแปลง หรือข้ามขั้นไม่ได้ Piaget (พียาเจต์) มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

3) พัฒนาการเล่นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

ขั้นที่ 1 การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play)

ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนั้นว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็ก

อายุประมาณ 2 ปี เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุราวๆ 2 ปี การเล่นของเด็กในระยะนี้จะมีลักษณะของการสำรวจ และทำพฤติกรรมซ้ำๆ ซากๆ ในระยะแรก สิ่งที่ได้กระทำนั้นยังอยู่ในขอบเขตที่จำกัด คือ มอง ฟัง และทำมือ เคลื่อนไหวไปมา ส่งเสียง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์การเล่นครั้งแรก โดยที่การเล่นนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย

ขั้นที่ 2 การเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) การเล่นแบบสร้างจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 2 ปี ซึ่งการเล่นสร้างเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นของตน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเล่นนั้น จะไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพึงพอใจมากกว่าที่จะคำนึงถึงมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่ม รู้จักการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลจากการเล่นซ้ำๆ ซากๆ ของตน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้นเพื่อที่จะ ทำให้การเล่นนั้นได้ผลตามที่ตนต้องการ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และจะเล่นเป็นเวลานาน กิจกรรมการเล่นของเด็กจะไม่ยุติแค่นี้ แต่จะพัฒนาเรื่อยๆ ไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

ขั้นที่ 3 การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อ เด็กสามารถจำ หรือสร้างใช้สิ่งของต่างๆ ที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การสร้างว่ามีขนมเพื่อที่จะป้อนให้ตุ๊กตา สร้าง ทำเป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ 2 ปีขึ้นไป และเด็กจะ พัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราวๆ 3-4 ปี ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดเรียกว่า “การแสดงละครสมมติ”

2. ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่นต่อการพัฒนาการและทักษะสมองของเด็ก

ภาพเด็กไทยที่ทุกคนอยากเห็นในโลกยุคใหม่ คือ มีสุขภาพดีร่างกายแข็งแรง, เก่ง สามารถเรียนรู้ และ แก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์, ดี รู้จักแยกแยะถูกผิดชอบชั่วดี มีคุณธรรม, มีความสุข จิตใจมั่นคง มองโลกในแง่ดี และปรับตัวได้ยามเผชิญความเครียด ซึ่งเป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่ความสุขและความสำเร็จในชีวิตนั้นเกี่ยวข้องกับการทำงานของสมองรวมทั้งประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้เรียนรู้ จึงกล่าวได้ว่าสมองเป็นพื้นฐานสำหรับ พัฒนาการเด็กทุกด้าน : ด้านการทรงตัว การเคลื่อนไหวร่างกาย และการประมวลผลและบูรณาการประสาท (Sensory integration) ด้านสติปัญญาและแก้ปัญหา สามารถรับรู้ เรียนรู้ สังเคราะห์ ตัดสินใจทำด้วยวิธีที่เหมาะสม รวมถึงการใช้ภาษา (Linguistic Intelligence) ความเป็นเหตุเป็นผล ในปัญญาบูรณาการ (Multiple Intelligence) ด้านจิตใจอารมณ์ การควบคุมอารมณ์ ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ด้านสังคม การรับผิดชอบตนเอง ครอบครัว สังคมส่วนรวม (Interpersonal Intelligence) ด้านคุณธรรม แยกแยะ ถูกผิดชั่วดี และเลือกทำสิ่งที่ถูกต้อง (Morality) ดังนั้นบุคคลแวดล้อมเด็กควรส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กโดยใช้ สมองเป็นฐาน (Brain-based learning) โดยนำหลักการทำงานของสมองมาประสานกับการจัดการศึกษา และการเรียนรู้แก่เด็ก เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้สมองทั้งสองซีกซ้ายและซีกขวาเกิดการเรียนรู้อย่างสมดุล

และสอดคล้องกับสติปัญญาของผู้เรียน ทั้งการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการและวิธีการที่หลากหลายอย่างเหมาะสม

1) หลักการเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain-based learning)

จากการศึกษาของ Regate และ Geoffrey Caine 1989 ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับหลักการทำงานของสมองสำหรับการจัดการเรียนรู้ในห้องเรียนไว้ 12 ข้อ และถูกเผยแพร่โดย NEA's Doubts & Certainties (1994) ดังนี้ คือ

1) สมองทำงานพร้อมกันหลายๆ ส่วน ซึ่งสมองจะเกิดการเรียนรู้ได้ดีในสภาพแวดล้อมที่มีสิ่งเร้าอย่างหลากหลาย (The brain is a parallel processor) ควรจัดให้มีการนำเสนอหรือวิธีการต่างๆ เช่น กิจกรรมการเรียนรู้ต่างๆ มาใช้ในการส่งเสริมการเรียนรู้เพื่อกระตุ้นให้เด็กสนใจในการเรียนรู่มากขึ้น

2) ศักยภาพในการเรียนรู้มีความเกี่ยวข้องกับพัฒนาการเจริญเติบโต บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย และสภาวะอารมณ์ (Learning engages the entire physiology) ดังนั้น ผู้สอนต้องคำนึงถึงภาวะที่แตกต่างกันนี้ของเด็กแต่ละคนด้วย รวมไปถึงต้องดูแลสภาวะ พัฒนาการของเด็กให้มีความสมบูรณ์อยู่เสมอ

3) ความสงสัยใคร่รู้เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด สมองนั้นก็ถูกออกแบบมาเพื่อรับรู้และขบคิด เพื่อค้นหาคำตอบ (The search for meaning is innate) ดังนั้นควรจัดกระบวนการเรียนรู้ให้เด็กเกิดคำถาม และส่งเสริมให้ผู้เรียนหาคำตอบจากคำถามนั้นด้วยตัวเอง

4) การค้นหาคำตอบของมนุษย์เป็นกิจกรรมที่เป็นรูปแบบ (The search for meaning occurs through “patterning”) ดังนั้นควรจัดการศึกษาอย่างมีรูปแบบเป็นระบบระเบียบ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

5) อารมณ์ความรู้สึกเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ และมีความสำคัญมากต่อการจดจำข้อมูล การเรียกใช้ข้อมูล (Emotion are critical to patterning) ควรจัดสิ่งแวดล้อมให้เด็กมีภาวะอารมณ์และความรู้สึกที่ดี รวมถึงให้เด็กรู้จักถึงภาวะอารมณ์และความรู้สึกของตนเองด้วย

6) สมองแต่ละส่วนทำงานทั้งแบบเฉพาะด้าน และประสานสัมพันธ์กัน (Every brain simultaneously perceives and creates parts and wholes) ดังนั้น จึงควรออกแบบการเรียนรู้ที่ใช้สมองทั้งเฉพาะด้าน และประสานสัมพันธ์กันด้วย

7) การเรียนรู้เกิดขึ้นได้เมื่อผู้เรียนสนใจและใส่ใจในการเรียนรู้ (Learning involves both focused attention and peripheral perception) จึงควรดึงดูดเด็กให้เกิดความสนใจในการเรียนรู้

8) การเรียนเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก (Learning involves conscious and unconscious processes จึงควรส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่ต่อเนื่อง กระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็น และมีเวลาทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปแล้ว

9) มนุษย์มีความทรงจำ 2 ประเภท คือ ความจำที่มาจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน และจากการท่องจำ (We have (at last) two types of memory systems : spatial and rote learning) ดังนั้นควรให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง และใช้ทักษะการท่องจำ

10) ความเข้าใจที่ดีของสมองเกิดจากข้อมูลและทักษะจากความทรงจำที่มาจากประสบการณ์จริง (The brain understand and remember best when facts skill are embedded in natural spatial memory)ควรเน้นให้เด็กสัมผัสจากประสบการณ์จริง

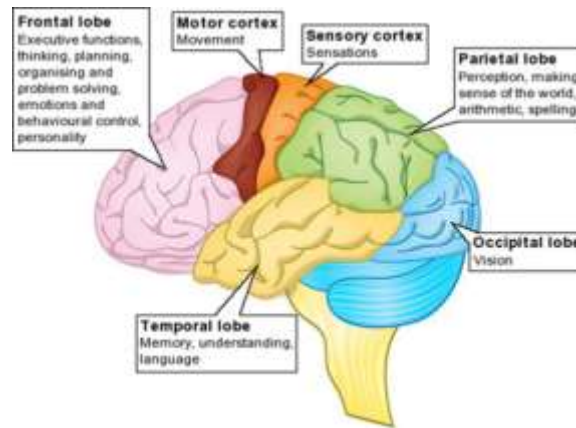
11) แรงเสริมทางบวกมีผลดีต่อการเรียนรู้ของเด็ก และหากเด็กอยู่ในภาวะความเครียด และความวิตกกังวล จะทำให้สมองไม่เกิดการเรียนรู้ (Learning and enhanced by challenge and inhibited by threat) ดังนั้น จึงควรสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายและหลีกเลี่ยงการกดดันผู้เรียน

12) สมองของมนุษย์มีความแตกต่างกัน แต่สมองมีคุณสมบัติเปลี่ยนแปลงพัฒนาให้ดีขึ้นได้ (Every brain is unique)

หากเด็กได้รับการส่งเสริมจากบุคคลแวดล้อมอย่างสม่ำเสมอ ตามหลักการทำงานของสมองทั้ง 12 ข้อ สำหรับการจัดการเรียนรู้แก่เด็ก จะนำไปสู่พฤติกรรมพัฒนาการสมวัย และพัฒนาศักยภาพสูงสุดของสมองในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัย

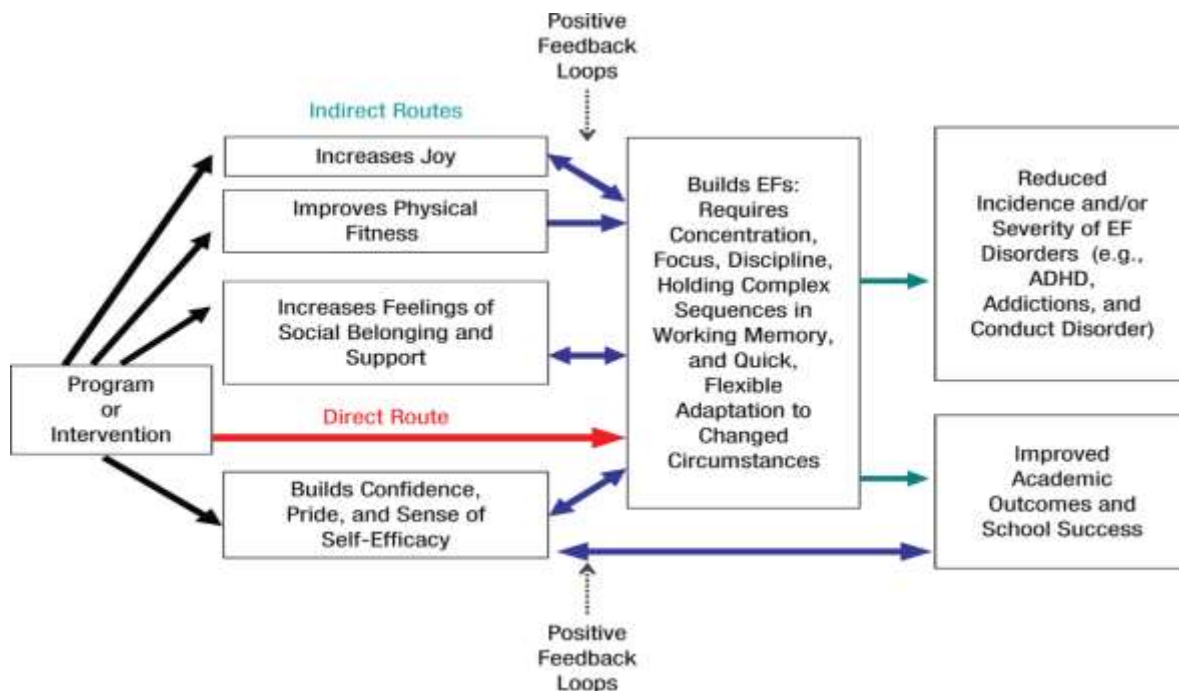
2) ทักษะสมองการคิดเชิงบริหาร (Brain Executive Function - EF) ทักษะที่จำเป็นในโลกยุคใหม่

ทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่เด็กไทยต้องมีคือ มีความรู้พื้นฐานที่ใช้ในชีวิตประจำวัน มีสมรรถนะขีดความสามารถในการจัดการกับปัญหาที่ซับซ้อน และสามารถรับมือกับสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงได้ รวมทั้งมีทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นและความคิดสร้างสรรค์นั้น ซึ่งมีความสัมพันธ์กับทักษะการคิดเชิงบริหาร (Brain Executive Function - EF) การคิดขั้นสูงสมองส่วนหน้า (Frontal Lobe) เกี่ยวกับกระบวนการทางสมองที่นำความจำจากประสบการณ์ในอดีตมาเชื่อมต่อกับสถานการณ์ปัจจุบันเพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจ วางแผน การจัดลำดับความสำคัญ การริเริ่มลงมือทำงาน การยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนเพื่อแก้ปัญหาด้วยวิธีใหม่ๆ และการควบคุมยับยั้งอารมณ์ โดยเชื่อมโยงกับสมองส่วนต่างๆเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ หรือทำกิจกรรมได้สำเร็จตามที่ตั้งไว้



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

สมองส่วนหน้า เป็นส่วนควบคุมการรู้คิดและบริหารจัดการ (Executive Function in the Brain) ซึ่งเป็น CEO ของสมอง มีหน้าที่เกี่ยวกับความจำ การเรียนรู้ การทำงาน (Working Memory), การควบคุมตนเอง (Inhibitory Control) เช่น ความสามารถที่จะจดจ่อทำสิ่งที่กำลังทำอยู่ต่อไปแม้มีสิ่งอื่นมากระตุ้นความสนใจ และมีความยืดหยุ่น (Cognitive or Mental Flexibility) จากการศึกษาของ Adele Diamond, 2013 พบว่า เด็กที่ได้รับการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ตั้งแต่ปฐมวัย ผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น ดนตรี หรือศิลปะ หรือ กิจกรรมประจำวัน ที่ทำให้เด็กได้สนุกกับการเรียนรู้ ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อมัดใหญ่ ทักษะภาษา และทักษะสังคม ทำให้ร่างกายแข็งแรง มีจิตอาสา และความมั่นใจ ภูมิใจในตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนา ทักษะ EF ทั้ง 3 ด้าน ในการสร้างทักษะ EF นั้นเด็กต้องมีสมาธิ จดจ่อในสิ่งที่ทำ มีวินัย สามารถจดจำและวางแผนการทำงานเป็นลำดับขั้นตอน และปรับตัวได้อย่างรวดเร็วในสถานการณ์ต่างๆ ได้อย่างเหมาะสมจึงเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยให้เด็กมีพฤติกรรมพัฒนาการสมวัยทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์สังคม และสติปัญญา ทำให้เด็กมีความพร้อมที่จะเรียน และประสบความสำเร็จในการศึกษา จึงกล่าวได้ว่าการพัฒนาสมองและส่งเสริมพัฒนาการของเด็กตั้งแต่ปฐมวัยจึงเป็นปัจจัยที่กำหนดศักยภาพและคุณภาพของคนตลอดชีวิต



Ref., Adele Diamond. Activities and Programs That Improve Children's Executive Functions. 2013

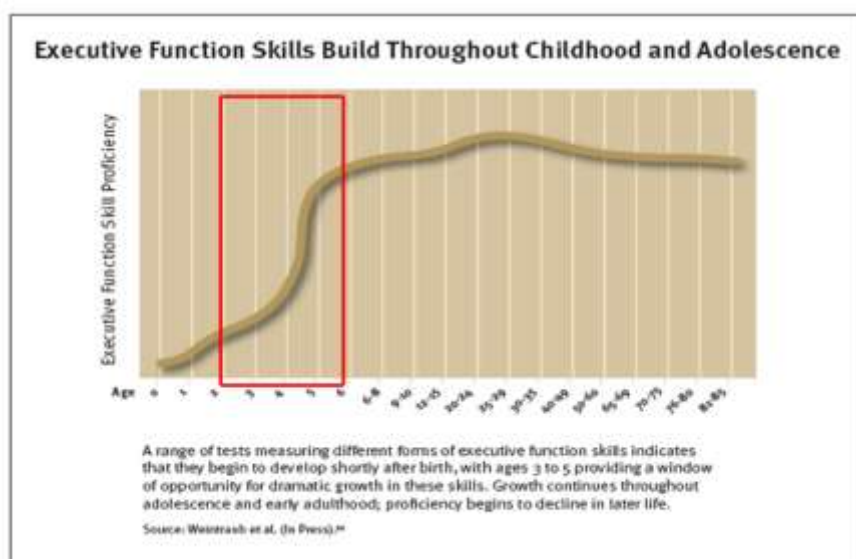
เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

EF คือการทำหน้าที่ระดับสูงของสมองที่ช่วยให้เราควบคุมอารมณ์ ความคิด การกระทำ จนเกิดพฤติกรรมที่มุ่งสู่เป้าหมาย (Goal directed behaviors) ทักษะ EF ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เกิดจากการที่เด็กลงมือทำและเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง องค์ประกอบพื้นฐานของ EF คือ

1. Working Memory (ความจำขณะทำงาน) คือการจำข้อมูลต่างๆไว้ในใจและนำสิ่งที่จำได้ไปใช้ในการคิด วิเคราะห์ เปรียบเทียบ โดยเชื่อมโยงกับข้อมูลเก่าให้ข้อมูลปัจจุบัน อาศัยการจดจ่อ (attention)
2. Inhibitory Control (การยับยั้งชั่งใจ) คือความสามารถในการยับยั้งควบคุมอารมณ์ การกระทำ ความคิด เพื่อให้จดจ่อกับสิ่งที่ทำเอาชนะความต้องการ ความอยากจากทั้งภายในและภายนอก เพื่อเลือกทำสิ่งจำเป็นให้สำเร็จ
3. Cognitive Flexibility/ Shift (การยืดหยุ่นความคิด) คือความสามารถในการเปลี่ยนมุมมอง ความคิด เปลี่ยนความสนใจจดจ่อจากกิจกรรมหนึ่งสู่อีกกิจกรรมหนึ่ง และคิดนอกกรอบในการแก้ปัญหาด้วยวิธีที่หลากหลาย

4. Emotional control (การควบคุมอารมณ์) คือการแสดงออกของอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมเมื่อโกรธ ผิดหวัง เสียใจ และใช้เวลาไม่นานในการปรับอารมณ์สู่ภาวะปกติ ไม่หุนหันพลันแล่นโต้ตอบกลับทันทีโดยไม่คิด

5. Plan/ Organize (การวางแผนจัดการ) คือความสามารถในการกำหนดเป้าหมาย วางแผนจัดลำดับ ความสำคัญของงาน เริ่มต้นลงมือทำด้วยตนเองโดยไม่มีคนบอก (Initiate) มองภาพรวมของงานไม่ติดอยู่กับ รายละเอียดปลีกย่อยจนทำให้งานไม่สำเร็จ รวมทั้งติดตามประเมินผลงาน และปรับปรุงตนเองให้ดีขึ้นได้ (Self monitoring) ในสถานการณ์ใหม่ที่ไม่คุ้นเคย เราต้องใช้ทักษะ EF เพื่อช่วยในการตัดสินใจ เลือกทำสิ่งที่จะพา ไปสู่ความสำเร็จ (Gilbert & Burgess, 2008) ในช่วงวัย 3-5 ปีเป็นช่วงหน้าต่างแห่งโอกาส (window of opportunity) เด็กที่ได้รับการพัฒนาในช่วงนี้จะส่งผลต่อทักษะ EF ที่ดีของเด็กต่อไป



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

พัฒนาการของ EF ในช่วงอายุ 1 ปี เกี่ยวกับความจำ Working Memory ในช่วงอายุ 3-3.5 ปี เด็กสามารถยับยั้งชั่งใจได้ Inhibitory Control ในช่วงอายุ 4-4.5 ปี สามารถยืดหยุ่นความคิดได้ หากเด็กมีทักษะ EF ทั้ง 3 ด้านดีจะทำให้เด็กสามารถควบคุมอารมณ์ได้ดีเมื่ออายุ 5-6 ปี และส่งผลทำให้เด็กมีทักษะการวางแผนจัดการ (Plan/ Organize) มีเหตุผล (Reasoning) เริ่มลงมือทำด้วยตนเอง (Initiate) ทักษะการติดตาม ประเมินตนเอง (Self-monitoring) และปรับเปลี่ยนการแก้ปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ (Problem solving)

3) ลักษณะเด็กที่มีทักษะ EF ดี และเด็กที่มีความบกพร่องของทักษะ EF

เด็กที่ทักษะ EF ดี จะมีความสามารถที่จะมีความจำขณะทำงานได้ดี (Working memory) ทำได้หลายอย่างโดยไม่สับสน (Multi-tasking) ยับยั้งควบคุมตนเองได้ในสถานะต่างๆ (Display self control) ทำสิ่งที่ซับซ้อนได้ตามลำดับขั้นตอน แม้ในยามที่ถูกรบกวน/ขัดจังหวะ (Follow multiple-step directions even when interrupted) จดจ่อทำสิ่งที่กำลังทำอยู่ต่อไปจนสำเร็จ แม้มีสิ่งอื่นมากระตุ้นความสนใจ (Stay focused on what we are doing despite ever-present distractions) รู้จักคิดยืดหยุ่น คิดนอกกรอบในการแก้ปัญหา และปรับตัวง่าย (Cognitive flexibility) (Adele Diamond, 2014) ในทางกลับกัน**หากเด็กมีความบกพร่องในทักษะ EF** มักมีพฤติกรรมที่ไม่ถูกกาลเทศะ พุดแทรก (Interrupts others), ทำเรื่องเล็กให้เป็นเรื่องใหญ่ (Overreacts to small problems) ต่อด้านการเปลี่ยนแปลง (Resists change of routine) ถูกกระตุ้นง่ายและสงบยาก (Easily overstimulated and has trouble calming down) ทำโดยไม่ยั้งคิด (Acts without thinking) ขาดทักษะการแก้ไขปัญหา (Can't to solve problem)

4) ความสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่นต่อพัฒนาการและทักษะสมองของเด็ก

สมองพัฒนาสูงสุดในช่วงปฐมวัย รวมทั้งทักษะ EF จะเริ่มพัฒนาตั้งแต่ช่วงปฐมวัย หรือ 8 ปีแรกของชีวิต โดยเริ่มพัฒนาในปีแรก และพัฒนาอย่างมากในช่วงอายุ 3-6 ปี หรือก่อนวัยเรียน และพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนสมบูรณ์เต็มที่เมื่ออายุประมาณ 20-25 ปี ดังนั้นการส่งเสริมพัฒนาการ และทักษะสมองเด็กตั้งแต่ปฐมวัยจึงเป็นสิ่งสำคัญและควรพัฒนาให้สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย ผ่านการเล่น เพราะการเล่นคือชีวิตจิตใจของเด็ก จากการศึกษาของ Adele Diamond, 2013 พบว่าทักษะ EF มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิตเกี่ยวข้องกับคุณภาพชีวิต การประสบความสำเร็จในการเรียนและการทำงาน ชีวิตคู่ หากมีความบกพร่องต้องส่งเสริมทันที หากปล่อยไว้ไม่ทำอะไรจะเกิดปัญหาชัดเจนและรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเด็กโตขึ้นปัจจุบันมีข้อมูลการศึกษาวิจัยมากมายที่แสดงให้เห็นว่าเด็กที่มี EF ที่ดีตั้งแต่ปฐมวัย มีโอกาสที่จะมีปัญหาสุขภาพทั้งทางกาย และจิตใจน้อยกว่าเด็กที่มี EF บกพร่อง ซึ่งจากการศึกษาที่ผ่านมามีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สำคัญของความบกพร่องของ EF ได้ดังนี้

1. ปัญหาสุขภาพทางกาย มีความสัมพันธ์กับการรับประทานอาหารที่มีแคลอรีสูง หรืออาหารว่างรวมทั้งของขบเคี้ยว ออกกำลังกายน้อย โรคอ้วนลงพุง ความดันเลือดสูง เบาหวาน ไขมันในเลือดสูง และรับการติดตามการรักษาที่ไม่ดีพอ (poor treatment adherence)

2. ปัญหาสุขภาพจิต ได้แก่ ดิยาเสพติด โรคซึมเศร้า โรควิตกกังวล และโรคจิตเภท ในเด็กพบปัญหาการควบคุมตนเองบกพร่อง

3. ด้านการเรียน การทำงาน และคุณภาพชีวิต EF มีความสำคัญต่อความพร้อมในการเข้าโรงเรียน มากกว่าระดับเชาวน์ปัญญา หรือระดับความสามารถในการอ่านหนังสือ หรือทางคณิตศาสตร์ เมื่อตอนเริ่มเข้าเรียน นอกจากนี้ EF โดยเฉพาะความจำใช้งาน และการควบคุมยับยั้งตนเองยังสามารถทำนายความสามารถทางคณิตศาสตร์ และการอ่านหนังสือตลอดช่วงที่ศึกษาเล่าเรียนด้วย คนที่มี EF ไม่ดีจะเพิ่มความเสี่ยงต่อความล้มเหลวในการเรียน มีผลผลิตภาพในการทำงานแย่ง มีความยากลำบากในการหางาน และรักษางานที่ทำอยู่ไม่ได้ ในขณะที่คนที่มีทักษะการทำหน้าที่บริหารของสมองระดับสูงที่ดีนั้นจะมีคุณภาพชีวิตที่ดีกว่า

4. ชีวิตสมรส (marital harmony) พบความยากลำบากในการใช้ชีวิตคู่ไม่สามารถพึ่งพาได้และมีแนวโน้มที่จะมีพฤติกรรมหุนหันพลันแล่นมากขึ้น

5. ความปลอดภัยในที่สาธารณะ (public safety) นำไปสู่ปัญหาทางสังคม เช่น อาชญากรรม ความรุนแรง และการกระเปิดอารมณ์

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาระยะยาวเกี่ยวกับผลของ EF ตั้งแต่วัยเด็ก ต่อวัยรุ่น และผู้ใหญ่ ซึ่งพบว่าเด็กอายุ 3-11 ปี ที่สามารถควบคุมตนเองได้ดี เช่น สามารถอดทนรอคอยได้ มีพฤติกรรม วอกแวก และหุนหันพลันแล่นน้อย มีแนวโน้มที่จะเป็นวัยรุ่นที่ยังคงอยู่ในระบบการศึกษา เลือกทำพฤติกรรมเสี่ยงต่างๆ เช่น สูบบุหรี่ ทดลองใช้ยาเสพติดน้อยกว่า และเมื่อติดตามเด็กกลุ่มนี้ไปจนถึงอายุ 32 ปี พบว่า ผู้ใหญ่ที่สามารถควบคุมตนเองได้ดีในวัยเด็ก มักจะมีสุขภาพกาย และสุขภาพจิตที่ดีกว่า ได้แก่ มีแนวโน้มที่จะมีน้ำหนักปกติ หรือมีความดันเลือดปกติ การตั้งครภณีในวัยรุ่น หรือปัญหาติดยา และสารเสพติดน้อยกว่า มีเศรษฐกิจฐานะ และที่สำคัญเด็กที่ควบคุมตนเองได้ดีนั้นจะมีความสุขเมื่อเป็นผู้ใหญ่มากกว่าด้วย อันจะส่งผลให้เด็กในวันนี้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพของประเทศในอนาคต

3. การส่งเสริมสร้างทักษะสมองเด็กผ่านการเล่นบูรณาการประสาทสัมผัส

ควรจัดสภาพสภาพแวดล้อม วัสดุ อุปกรณ์และให้โอกาสให้เด็กได้เลือก ตัดสินใจ ตั้งเป้าหมายในการทำกิจกรรมให้ชัดเจน กระตุ้นให้เด็กเริ่มทำด้วยตนเอง จัดตารางเวลา ปฏิทิน และเตือนความจำ สอนทีละขั้นตอน ถ้าเด็กทำไม่ได้ให้รู้สึกสำเร็จ เปิดโอกาสให้เด็กลงมือทำเอง ติดตามการทำกิจกรรมอยู่ห่างๆ ให้เด็กได้เรียนรู้ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ควรช่วยเมื่อจำเป็น และชมเชยเมื่อเด็กทำได้

เด็กวัย 3-6 ปี วัยนี้การกำกับตัวเอง (self-regulation) กำลังพัฒนา ดังนั้นเป้าหมายของกิจกรรมคือ ลดการพึ่งพา ลดการช่วยเหลือของผู้เลี้ยงดู และให้เด็กลงมือทำเมื่อมีความพร้อม เปิดโอกาสให้เด็กคิดเอง ตัดสินใจเลือกเอง ผู้เลี้ยงดูมีหน้าที่เป็นผู้จัดสิ่งแวดล้อมให้เหมาะสม กำหนดเวลา จัดหาอุปกรณ์ให้ และพึงระวังการเข้าไปช่วยเหลือก่อนที่เด็กจะได้ลองทำ ตัวอย่างกิจกรรมเช่น กระตุ้นให้เด็กเล่าเรื่องคนเดียวหรือเป็นกลุ่ม แสดงท่าทางประกอบ เล่าเรื่องเป็นสองภาษา เล่นดนตรี ต่อจิ๊กซอว์หรือทำอาหารอย่างง่าย ส่วน เด็ก วัย 6-9 ปี เด็กควรทำตามกฎกติกา มีความสนใจต่อเนื่อง และตัดสินใจรวดเร็วในการแก้ปัญหา ยับยั้งอารมณ์ควบคุมการกระทำของตนเองได้ดี ตัวอย่างกิจกรรมเช่น การเล่นเกมไอ้คนดรี โยคะ เทควันโด การเคลื่อนไหว ตามเพลงการปรบมือเป็นจังหวะที่ซับซ้อนมากขึ้น ต่อจิ๊กซอว์หลายชิ้น จับคู่เหมือน จัดหมวดหมู่ เล่าเรื่องราวต่างๆ การพาเด็กไปในสถานการณ์ที่แปลกใหม่ เป็นต้นซึ่งการพาเด็กไปเจอสถานการณ์ที่แปลกใหม่ หรือการทำกิจกรรมที่ทำหายจะยิ่งช่วยส่งเสริมให้เด็กมีการพัฒนาทักษะสมองอีกด้วย

ตัวอย่างกิจกรรมส่งเสริมทักษะสมอง การเรียนรู้คิด

1. กิจกรรมเสริมทักษะความจำในการทำงาน (Working Memory) เช่น

- ทักษะความจำที่แม่นยำ (Visualizing) เช่น การเล่นเกมทายคำ สะกดคำ ต่อจิ๊กซอว์
- ทักษะความคิดเชื่อมโยง (Linking and Associations) เช่น การเล่นเกม การทดลองทางวิทยาศาสตร์ การวิเคราะห์เหตุการณ์ต่อเนื่องที่จะเกิดขึ้นอย่างเป็นเหตุผลตามเงื่อนไข ทำให้เด็กสามารถทำกิจกรรมได้หลายอย่างโดยไม่สับสน
- ทักษะการฝึกฝน ทบทวน (Rehearsing) เช่น ให้เด็กอ่านทบทวนสิ่งที่ได้เรียนรู้อย่างเข้าใจและจำได้
- ทักษะการสรุปจับใจความ (Conclusion) เช่น ให้เด็กสรุปใจความสำคัญจากสิ่งที่ได้ได้อ่าน ฟัง หรือจากประสบการณ์จริงที่เด็กได้เรียนรู้มา

2. กิจกรรมเสริมทักษะการจัดการเวลา (Time Management) เช่น

- ให้เด็กมีการตั้งเวลา (Estimating time) เช่น ให้เด็กจัดทำเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งในเรื่องการเรียนและกิจวัตรประจำวัน
- ให้เด็กวางแผนการทำงานบ้านหรืองานที่ได้รับมอบหมายในเวลาที่กำหนดไว้ ไม่ผัดวันประกันพรุ่ง (Planning for homework and long-term assignments)

3. กิจกรรมเสริมทักษะการวางแผนและการจัดการ (Planning & Organization) เช่น:

- ทักษะแสดงความคิดเห็น (Brainstorming) ส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมกลุ่มโดยเปิดโอกาสให้เด็กคิดหัวข้อกิจกรรม พูดคุย แลกเปลี่ยน ปรึกษากันเพื่อร่วมกันวางแผน และดำเนินกิจกรรมให้แล้วเสร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

- ทักษะการจัดการข้อมูล (Organizing notes and information) โดยส่งเสริมให้เด็กวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่มีอยู่อย่างเป็นระบบ ซึ่งจะทำให้เด็กทำสิ่งที่ซับซ้อนได้ตามลำดับขั้นตอน

- ทักษะการอ่าน เล่าอย่างมีเป้าหมาย (Reading with a purpose) โดยให้เด็กอ่านแล้วเขียนหรือเล่าเรื่องจับประเด็นสำคัญ

4. กิจกรรมเสริมทักษะยืดหยุ่นความคิด (Cognitive Flexible) เช่น

- ให้เด็กปรับเปลี่ยนกิจกรรม หรือปัญหา เช่น ใช้มีดฉีกกระดาษแทนการใช้กรรไกรตัด, เปลี่ยนกิจกรรมตามอุปกรณ์ที่มีอยู่เพื่อให้งานแล้วเสร็จตามเป้าประสงค์ที่ตั้งไว้

- ทักษะการจัดการปรับระดับความเครียด (Intonation and stress) โดยให้เด็กรู้จักอารมณ์ตนเองในขณะเครียด และพยายามผ่อนคลายโดยการทำกิจกรรมในสิ่งที่ตนเองชอบเช่นร้องเพลง วาดรูป หรือเขียนระบายความรู้สึกออกมา

- กิจกรรมวิทยาศาสตร์ โดยให้ความสนใจและเคารพในความคิดของเด็ก ให้อิสระการเลือกทำกิจกรรมให้ความสำคัญกับความคิดใหม่ๆ ของเด็กซึ่งทำให้เด็กอยากเรียนรู้ และควรเปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอความคิดใหม่ๆ ที่เด็กคิดขึ้นเอง และเรียนรู้ประสบการณ์ต่างๆ โดยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 7 การสังเกต จำแนก และการเปรียบเทียบ การตั้งคำถามกระตุ้นการคิด โดยใช้คำถามหลักคือ ทำไม (why) อะไร (what) อย่างไร (how) และ ถ้า (if) การสืบเสาะหาความจริง การคิดวิเคราะห์ การอภิปราย และการสรุป

5. กิจกรรมเสริมทักษะการติดตามประเมินผลตนเอง (Self-Monitoring)

การให้เด็กตรวจเช็คข้อผิดพลาดของงานด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถแยกแยะ จำแนก และสามารถประเมินผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้นๆ ได้ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลงานให้ดีขึ้น เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือทำ เรียนรู้ และแก้ปัญหาเอง ติดตามการทำกิจกรรมของเด็กอยู่ห่างๆ ให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กร้องขอจะทำให้เด็กมีความมั่นใจ และภาคภูมิใจในศักยภาพของตนเอง เช่น กิจกรรมศิลปะ

6. กิจกรรมเสริมทักษะการยับยั้งตนเอง (Inhibitory Control)

การทำงานเป็นทีมจะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการรอคอย ควบคุมอารมณ์ มีสมาธิจดจ่อทำสิ่งที่กำลังทำอยู่ต่อไปได้แม้มีสิ่งอื่นมากระตุ้นความสนใจ และสามารถเริ่มลงมือทำกิจกรรมเมื่อได้รับมอบหมายโดยกำหนดเวลาที่ต้องส่งงานให้ชัดเจน เช่น กิจกรรมกรอกน้ำ เป็นกิจกรรมที่ดีในการส่งเสริมสมาธิจดจ่อ ฝึกฝนทักษะการควบคุมตนเอง เล่นบทบาทสมมติกับเพื่อน ทำงานกลุ่มร่วมกันสร้างและเล่นละคร รวมถึงเกมการเล่นต่าง ๆ เช่น มอญซ่อนผ้า ทำให้รู้จักการรอคอย ยืดหยุ่นความคิด รู้แพ้ชนะ การเคลื่อนไหวตามจังหวะดนตรีที่กำหนดไว้ ทั้งยังทำให้ผ่อนคลายความเครียด มีอารมณ์สนุกสนาน กระตุ้นการเรียนรู้

4. การส่งเสริมพัฒนาการเด็กรอบด้านผ่านการเล่นบูรณาการประสาทสัมผัส

(Promotion Child Development through SI Play)

บูรณาการประสาทสัมผัส คือ คือการบูรณาการข้อมูลความรู้สึกรับความรู้สึก ที่ได้รับมาจากระบบการรับรู้ความรู้สึก ได้แก่ การมองเห็น ได้ยิน ตมกลิ่น รับรส สัมผัส การทรงตัวการเคลื่อนไหว และการรับรู้เย็นและร้อน เป็นกระบวนการบูรณาการประสาทความรู้สึกลำดับให้ทำหน้าที่อย่างมีประสิทธิภาพ เกิดการสร้างองค์ประกอบพื้นฐานในการทำกิจกรรมอย่างสมบูรณ์ เกิดการรับรู้ตนเอง รวมทั้งพัฒนาความสามารถในการทำหน้าที่ของร่างกาย จิตใจและอารมณ์ ซึ่งหมายถึงความสามารถในการเขียน ตอบสนองเพื่อการปรับตัวต่อสิ่งแวดล้อมได้เหมาะสม เช่น การมีสมาธิเขียนและอ่าน การเคลื่อนไหวการร่วมกิจกรรมทางสังคม เป็นต้น

การเล่นช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ต้องใช้ประสาทสัมผัส เช่น การเล่นน้ำ การเล่นทราย ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้รับความเย็นจากน้ำ ได้ระบายอารมณ์ และได้ตักน้ำเทใส่ภาชนะไปมา ได้อาบน้ำตักตา ได้รดน้ำต้นไม้ ส่วนการเล่นทรายก็เช่นเดียวกัน โรงเรียนควรมีบ่อทรายอยู่นอกห้องเรียน เพราะการเล่นทรายต้องมีเครื่องใช้หลายอย่าง และเด็กต้องมีอิสระในการเล่น ทั้งขุด ตัก ก่อภูเขา และอากาศถ่ายเท เป็นต้น

1) การกระตุ้นพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดใหญ่ผ่านกิจกรรมกระตุ้นระบบการเคลื่อนไหว กล้ามเนื้อเย็นและร้อน (Promotion Gross Motor Development through SI Play) ตัวอย่างกิจกรรม เช่น

- เดินบนกระดานทรงตัว เดินบนแผ่นไม้โยกเยก
- นั่งม้าโยก ม้าหมุน
- กระโดดเตี๋ยสปริง
- กลิ้งตัวในอุโมงค์
- เด็กเล็ก เช่น จับนั่งบนตักโยกไปมา ชีหลัง กลิ้งตัวบนที่นอน
- นั่งชิงช้า นั่งบนห่วงยาง
- นั่งโยกบนลูกบอล นอนคว่ำบนบอลโยกตัวในทิศทางต่าง ๆ
- เดินวนรอบเป็นวงกลม hula hoop วิ่งวนรอบเก้าอี้
- กระโดดเตี๋ยสปริงลงบนที่นอน กระโดดไปข้างหน้า แยกขา กางหุบ
- คลานบนพรม คลานลอดห่วงยาง
- ลงน้ำหนักมือ เอาขาพาดบนเก้าอี้ หรือ เดินมือในท่าไถนา
- ปีนป่าย ปีนเชือก โหนบาร์ กระโดดเชือก
- โยนรับลูกบอลที่มีน้ำหนัก ถุงถั่ว

- ขนของ แบกของ หวีหรือสพายของที่มีน้ำหนัก
- ดันมือ ผลักของที่มีน้ำหนักมาก
- ใส่ถุงน้ำหนัก เลือกก้นน้ำหนัก
- กิจกรรมที่มีการผสมผสานกัน เช่น คลาน กระโดด ปีนข้าม เป็นต้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

2) การกระตุ้นพัฒนาการด้านกล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านกิจกรรมกระตุ้นระบบการรับสัมผัส กล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ (Promotion Fine Motor Development through SI Play) ตัวอย่างกิจกรรม เช่น

- เล่นทราย ช้อนของไว้ในทราย เล่นน้ำ
- เดินบนสนามหญ้า พื้นผิวที่แตกต่างกันทั้งความหยาบ ละเอียด แห้ง เปียก
- เล่นแป้งโด โฟมโกนหนวด ใช้นิ้วระบายสีน้ำ แป้งเปียก ถังถั่ว
- กลิ้งในอ่างบอล ม้วนตัวในพรม
- คลำหาของในถุง
- ใช้หมอน ลูกบอล กดนิ้วตัว ม้วนตัวในผ้าห่ม (deep pressure)
- กิจกรรมปะติดเศษวัสดุต่าง ๆ เช่น สำลี ก้อนหิน ทราย มักกะโรนี เมล็ดถั่ว
- วาดรูปบนกระดาษทราย
- คลำหาของในกระเบาะถั่ว ทราย



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

3) การกระตุ้นพัฒนาการด้านอารมณ์-สังคมผ่านกิจกรรมกระตุ้นระบบการมองเห็น การรับสัมผัส กล้ามเนื้อ เอ็นและข้อต่อ (Promotion Emotional-Social Development through SI Play)
ตัวอย่างกิจกรรม เช่น

- ใช้ของเล่นที่มีหลากสีเล่นในอ่างบอลที่มีลูกบอลหลายสี
- โยนบอลใส่ตะกร้า กลิ้งบอลใส่ตะกร้าที่วางอยู่
- เดินบนเส้นเชือก
- ปิดไฟแล้วใช้ไฟฉายส่องไปยังรูปภาพหรือสิ่งของในบ้าน
- จับคู่ภาพเหมือนกัน ภาพกับสิ่งของ
- เกมหาของที่มีความแตกต่างกัน เช่น เอาของเล่นไปวางปนกันให้เด็กรู้จักแยกความแตกต่าง
- เกมซ่อนหา ซ่อนของ หรือให้เห็นของบางส่วนแล้วให้ทายว่าเป็นอะไร
- เกมเลียนแบบ โดยให้ทำท่าทางเลียนแบบพ่อแม่ หรือ ดูผ่านกระจก

4) การกระตุ้นพัฒนาการด้านภาษาผ่านกิจกรรมกระตุ้นระบบ การได้ยิน การรับสัมผัส กล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ และกิจกรรมกระตุ้นกล้ามเนื้อปาก oral-motor (Promotion Language Development through SI Play)

- เคาะจังหวะโดยใช้กลอง ฉิ่ง กระดิ่ง ระนาด ฯลฯ
- ฟังเสียงเพลงในจังหวะเร็ว ช้า เสียงดัง เบา เพลงคลาสสิก
- แยกเสียงที่ได้ยินและฝึกการมองหาที่มาของเสียง เช่น สั่นกระดิ่งในมุมต่าง ๆ ของห้อง ให้เด็กค้นหา

เสียง

- ฟังเสียงเพลงประกอบท่าเต้น หรือ เกมเก้าอี้ดนตรี
- เอาวัสดุต่าง ๆ ใส่ลงในกล่องแล้วปิดฝา ให้เด็กเขย่าแล้วแยกความแตกต่างของเสียง
- เล่นแบบเสียงสัตว์ รู้จักแยกเสียงสัตว์ที่แตกต่างกัน
- รู้จักเสียงต่าง ๆ เช่น เสียงรถ หันหารถ เสียงน้ำไหล เสียงมอเตอร์ไซค์ เสียงซอสามกระบพกัน

ๆลๆ

- ฝึกดูอาหารที่มีความหนืดต่างกัน เช่น ดูดยลลี่ ดูดน้ำ ดูดนม อาจปรับขนาดของหลอดดูด ถ้าเป็นหลอดเล็กจะใช้แรงน้อยกว่า หลอดใหญ่จะใช้แรงมากกว่า
- เกมใช้หลอดดูดกระดาษไปวางอีกที่หนึ่ง
- ฝึกเป่า เป่ากระดาษให้ปลิว เป่าหนังยาง เป่าลูกโป่ง เป่าลูกโป่ง เป่านกหวีด ใช้หลอดเป่าน้ำในแก้ว เป่าสี เป่าฟองสบู่ เป่าเทียน
- ฝึกแลบลิ้น เลียอมยิ้ม เลียริมฝีปาก เลียไอศกรีม
- ฝึกเม้มปาก เป้าปาก ออกเสียง หม่า ปะ
- ฝึกม้วนลิ้น แลบลิ้นเข้าออก กระดกลิ้น
- ฝึกกัด โดยใช้ขนมชิ้นเล็ก ๆ เช่น ให้เด็กกัดยลลี่ทีละนิดให้ขาด เด็กก็จะได้ทานไปด้วยจะพยายามกัด ขนมกรอบ ๆ ให้เด็กฝึกกัด จะมีเสียงดัง เด็กได้รับการตอบสนอง

ส่วนที่ 3

สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักพัฒนาสมอง

1. สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง

แนวคิดสนามเด็กเล่นของ OKMD คือ พื้นที่เล่นที่ประกอบไปด้วยเครื่องเล่น การเล่น บรรยากาศการเล่น ภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยเหมาะสมกับผู้เล่นเด็กปฐมวัย ที่เล่นในพื้นที่นั้นอย่างสนุกสนานและการเล่นที่กระตุ้นไปสู่สร้างส่งเสริมพัฒนาการทางสมอง

การเล่นคือกิจกรรมที่ดีในการพัฒนาเด็กให้เหมาะสมตามวัย เนื่องจากในช่วงเด็กปฐมวัย เด็กๆ จะอยู่ในช่วงของการพัฒนาทักษะอย่างสมดุลทั้งทางร่างกาย ประสาทสัมผัส ภาษา การเข้าสังคม การคิด ประเมิน ตัดสินใจ ที่ทั้งหมดต้องสัมพันธ์กันไปพร้อมๆ กัน เหล่านี้จะช่วยกระตุ้น ส่งเสริมและสร้างพัฒนาการตามวัยที่สมดุล

ในมุมมองของนักพัฒนาการเด็ก การเล่น จะถูกมองว่าเป็น (1) การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมความสนุกสนาน ความบันเทิงจากการเล่นจะช่วยลดความเครียดจากกิจกรรมการเรียนหรือจากการเลี้ยงดูที่เปี่ยมไปด้วยกฎเกณฑ์ระเบียบที่เข้มงวด (2) ผ่านกระบวนการเรียนรู้ชุดেলা อบรมบ่มเพาะทางสังคม เช่น ของเล่น กีฬา กริฑา เกม ละคร บทบาทสมมติ ปริศนา คำใบ้ ฯลฯ เหล่านี้คือเครื่องมือในการปฏิกรณ์ทางสังคมให้แก่ตัวเด็กได้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีทักษะรอบด้าน ทั้งด้านภาษาในการสื่อสาร และความเข้าใจในรหัสทางสังคม เพื่อที่เด็กจะได้ใช้ประสบการณ์จากการเล่นไปติดตั้งเป็นทักษะในชีวิตจริง

ความหมาย/ แนวคิด “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง”

องค์ประกอบที่สำคัญของ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง” คือ แนวคิดเรื่อง “Brain Base Learning” การเรียนรู้โดยใช้สมองเป็นฐาน (Brain Based Learning) การเรียนรู้ที่ใช้หลักการความเข้าใจ เรื่องสมอง ในเชิงโครงสร้างและหน้าที่ หรือการทำงานของสมองเป็นแนวทางในการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการคิด การจำ การวิเคราะห์ การคำนวณ การคาดการณ์ การตัดสินใจ มาใช้ในการออกแบบกระบวนการเล่นที่เกิดขึ้น เพื่อให้กระบวนการเล่นไปกระตุ้นการทำงานของสมอง

BBL (Brain Based Learning) ใช้ในการจัดการเรียนรู้หรือการเล่นที่สอดคล้องกับพัฒนาการของสมองของเด็กแต่ละช่วงวัย เป็นการนำองค์ความรู้เรื่องสมองมาใช้เป็นฐานในการออกแบบกระบวนการเรียนรู้ โดยมีที่มาจากศาสตร์การเรียนรู้ 2 สาขา คือ ความรู้ทางประสาทวิทยา (Neurosciences) ซึ่งอธิบายที่มาของความคิด และจิตใจของมนุษย์โดยเฉพาะในด้านที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับทักษะการเรียนรู้ อันได้แก่ ความสามารถในการเรียนรู้ ความจำ ความเข้าใจ และความชำนาญ โดยผ่านทฤษฎีว่าด้วยการทำงานของสมองเป็นสำคัญ และแนวคิดทฤษฎีการเรียนรู้ (Learning Theories) ต่างๆ ที่อธิบายเกี่ยวกับการเรียนรู้ของสมองมนุษย์ และกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นและมีพัฒนาการอย่างไร

จากนิยามการเล่น¹ มีการอธิบายว่าการเล่นคือ **กิจกรรมผ่อนคลายและเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ทั้งภายนอกและภายในของเด็กควบคู่กัน**

นิยามการเล่น คือ

- (1) เล่นแล้วเกิดการเสริมสร้างพลังงานให้กับร่างกาย (ด้วยการออกกำลังกาย การสร้างกล้ามเนื้อ)
- (2) เล่นแล้วไม่เบื่อ แต่กลับรู้สึกกระตือรือร้นให้อยากเล่นเคลื่อนไหว (ด้วยการออกแบบเครื่องเล่นที่ท้าทายสวยงาม เป็นมิตร)
- (3) เล่นแล้วไม่กดดัน จากอารมณ์หม่นเศร้าสู่ความร่าเริงผ่อนคลาย
- (4) เล่นแล้วเรียนรู้ สูการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ (ด้วยการรู้จัก บทบาท หน้าที่ ความรับผิดชอบ เช่น การอดทน รอคอย เสียสละ แบ่งปัน ขอโทษ ให้ภัย)
- (5) เล่นแล้วไม่เครียด ทำให้ได้รู้สึกอิสระ กล้าควบคุมตนเอง และยอมรับการถูกกระตุ้นจากบางอย่างที่เคยกดทับห้ามเอาไว้ (จากพ่อแม่ โรงเรียน สภาพแวดล้อม)
- (6) เล่นแล้วสมองผ่อนคลาย มีการจัดระบบความคิด เสริมพัฒนาการความจำ ความยืดหยุ่น การประเมินสถานการณ์ เล่นเพื่อยืนยันสิ่งที่ตนเองได้เรียนรู้แล้วและเพิ่มเติมสิ่งที่ยังไม่รู้ สิ่งที่ยังสงสัย และเรียนรู้สภาพแวดล้อมใหม่
- (7) เล่นเพื่อสร้างภาวะพร้อมตื่นตัวอยู่เสมอ เพื่อลดความเบื่อ เพื่อลดความสงสัยไม่แน่นอน
- (8) เล่นเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริง เพื่อหลุดพ้นจากสถานการณ์อื่นที่เป็นตัวแทรกแซงและปลดความยับยั้งชั่งใจอื่นๆ ออกไป

ปีเตอร์ เกรย์ (Peter Gray) ผู้เขียนหนังสือ ชื่อ “Free to Play” หนังสือที่บอกเล่าถึงอิสระในการเล่นของเด็กๆ โดยเขานิยามว่า การเล่นไม่สามารถที่จะนิยามได้ภายในนิยามเดียว แต่สามารถพอที่จะระบุลักษณะของมันได้ว่า เป็น

- การเล่น คือ กิจกรรมที่ผู้เล่นเลือกเองและกำกับตนเอง
- การเล่น คือ การขับเคลื่อนโดยสัญชาตญาณ ที่ซึ่งวิธีการสำคัญกว่าปลายทาง
- การเล่น คือ สิ่งที่ถูกกำกับโดยจิตใจ แต่กฎเกณฑ์ได้หายไปโดยมีความสร้างสรรค์เข้ามาแทนที่
- การเล่น คือ จินตนาการ
- การเล่น คือ ภาวะร่างกายตื่นตัว กระตือรือร้น และปราศจากความเครียดทางจิตใจ

¹ Theories of Play., Children, Play and Development., Fergus P. Hughes., 2010 p.21

อายุ	ลักษณะโดยทั่วไป	เครื่องเล่น/ของเล่น ที่เหมาะสม :
2 ปี	เริ่มใช้ภาษาอย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ แต่ยังมีข้อจำกัดในการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก มีพลังกำลัง ความสนใจ และกระตือรือร้น และแสดงให้เห็นว่าสามารถที่จะควบคุมตนเองได้	เครื่องเล่นที่ส่งเสริมกล้ามเนื้อมัดใหญ่ : เครื่องแกว่ง เครื่องปีนป่ายกลางแจ้ง เครื่องชี่โยก เครื่องเล่นดึง-ผลัก เครื่องเล่นที่เหมาะสมกับการพัฒนาทักษะประสาทสัมผัส : ดินเหนียว ระบายสีด้วยมือ เล่นน้ำ ตัวต่อ หนังสือ ตุ๊กตา และตุ๊กตาสัตว์
3 ปี	เริ่มพัฒนาจินตนาการชวนฝัน (fantasy) เริ่มมีความกลัวในสิ่งที่ไม่จริง (เช่น กลัวผี กลัวสิ่งประหลาด) เริ่มสนใจในสิ่งที่พ่อแม่ทำ ดื้อหัวรั้น และไม่เชื่อฟัง แต่มีความสามารถในการปรับตัวเข้าหาเด็กในวัยเดียวกันได้	เครื่องเล่นที่เหมาะสมกับจินตนาการ : เสื้อผ้าเก่า ตุ๊กตาจำลองขนาดเล็ก บอร์ดเกมง่ายๆ แปรงระบายสี ตัวต่อง่ายๆ ปากกาสี สีเทียน ที่สามารถสร้างประสบการณ์หยิบจับสัมผัสได้
4 ปี	รู้จักระวังตัวเอง มีความมั่นใจ แต่ยังคงต้องการการยืนยันอนุญาตจากผู้ปกครอง ชอบโชว์ ทำตัวตลก ทะเล้น และเริ่มเสี่ยง เริ่มรู้จักการวางแผนมากขึ้น แต่ก็ขอคำอนุญาตจากพ่อแม่มากขึ้นเช่นกัน สามารถเย็บปักถักร้อย ตัดกระดาษ เล่นเข็ม และเล่นตัวต่อที่มีขนาดเล็กได้	เครื่องเล่นที่เป็นเครื่องชี่ เช่น จักรยาน อุปกรณ์วาดเขียนระบายสี ตัวต่อไม้ เครื่องเล่นตัดกระดาษ เข็มเย็บผ้า กรรไกรเด็ก หนังสือที่ขยายประสบการณ์มากกว่าโลกความเป็นจริง
5 ปี	เริ่มต้นที่จะเล่นเชิงสัญลักษณ์ ความคิดคงที่ เริ่มรู้จักการคาดเดาทำนายบางสิ่งบางอย่างได้ ฟังพาได้ ลดตัวตนศูนย์กลางลง เป็นมิตร มีความรู้สึกยินดีแบ่งปัน และให้ความร่วมมือกับผู้อื่น เข้าใจภาวะความเป็นจริงมากขึ้น เรียนรู้ที่จะฝึกหัดและมีความรับผิดชอบ	เริ่มงานศิลปะตัดแปะได้ เล่นเกมการ์ดได้ เล่นเกมบนโต๊ะได้ เช่น บิงโก หรือบอร์ดเกมที่มีกฎเกณฑ์ไม่ซับซ้อน และเริ่มที่จะเล่นละครเป็น

ลักษณะเครื่องเล่นที่อยู่ในสนามเด็กเล่น

1. เครื่องโหน เช่น เชือก บันไดลิง บาร์จับ ห่วงจับ
2. เครื่องปีน/ไต่ เช่น เชือก บันไดไม้ ต้นไม้เตี้ย
3. เครื่องแกว่ง เช่น ม้าหมุน ล้อหมุน
4. เครื่องรูด เช่น เสบบันไดลิง (มือกำเสา เท้าไขว้)

เครื่องเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการเล่น จะส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกถึงความกล้าหาญ และความเชื่อมั่นในจิตใจ ตลอดจนสร้างความรู้จักตนเอง

การเล่นเพื่อพัฒนาทักษะด้านสติปัญญา

นักจิตวิทยา นักพัฒนาการเด็กส่วนมาก อ้างอิงงานวิจัยและผลการศึกษามากมายตรงกันว่า การเล่นที่ส่งเสริมทักษะด้านสติปัญญามากที่สุด คือ การเล่นผ่านเครื่องเล่น ของเล่นต่างๆ โดยเฉพาะการเล่นของเล่น ตั้งแต่วัยเด็กปฐมวัยก่อนเข้าโรงเรียน จะยิ่งช่วยส่งเสริมสติปัญญาได้มาก

สติปัญญาของเด็กจะสามารถพัฒนาได้ดีที่สุดตอนที่เด็กเล่น นอกจากนี้ การเล่นกลางแจ้ง ในสนามเด็กเล่น ยังช่วยกระตุ้นระบบภูมิคุ้มกันให้เสริมสร้างสุขภาพด้านทานต่อโรคได้

ผลที่เด็กจะได้รับจากการเล่น คือการพัฒนาความมั่นคงในจิตใจ การกล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ การใช้สมองคิดวิเคราะห์ประมวลผล นำไปสู่การประเมินทักษะความสามารถทำหายตนเอง สร้างความรู้สึกกล้า เลี้ยงกล้าลอง กล้าหาญ และเป็นผู้นำ และยังช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ เเร่งการเจริญเติบโตทางสมอง เพิ่มการเชื่อมโยงโครงข่ายชีวไฟฟ้าเคมี ทำให้เด็กฉลาด สร้างสรรค์ อารมณ์ดี เป็นเด็กดี เลิกชนและไม่มีภาวะฉุนเฉียวทางอารมณ์

กล่าวโดยสรุป การเล่นเพื่อพัฒนาสมอง ก็คือ การเล่นที่สร้างภาวะสมดุลของพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ

11 รูปแบบของการเล่นของเด็ก

เว็บไซต์เวรี่เวลล์ (www.verywell.com) ซึ่งเป็นแหล่งรวบรวมความรู้ด้านพัฒนาการเด็กและวัยรุ่นที่เป็นที่นิยมมากในวงการการแพทย์และจิตวิทยา เขียนอธิบายไว้ในบทความ ที่ชื่อว่า “11 Types of Play Important to a Child's Development” บทความโดย Amanda Rock ว่า การเล่นช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ เช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ และการเล่นก็มีหลากหลายแบบ นักจิตวิทยามีลเดร็ด พาร์ตัน (Mildred Parton) ได้อธิบายการเล่นเอาไว้ว่ามี 6 แบบ คือ

1. Unoccupied Play คือ การเล่นที่เด็กไม่ได้เล่น คือช่วงภาวะที่เด็กสนใจสิ่งโน้นสิ่งนี้อย่างสุม สนใจ สิ่งที่เคยเลื่อนไหวไปมา เช่น นั่งมองดูท้องฟ้า ก้อนเมฆ ใบไม้ไหว ไม่ใจจดใจจ่อกับอะไรจริงจัง ใจลอย ไม่มีสิ่งของในมือ แต่ก็ไม่ได้พักผ่อนหรือทำกิจวัตรประจำวันอื่น เป็นช่วงภาวะที่เด็กกำลังสำรวจสิ่งที่กำลังจะเล่นอันใกล้

2. Solitary (Independent) Play คือ การเล่นคนเดียวตามลำพัง หรือการเล่นอิสระ การเล่นแบบนี้มีความสำคัญตรงที่ว่า ทำให้เด็กได้สอนตนเองที่จะทำให้ตนเองมีความบันเทิง และทำให้เด็กรู้จักการพึ่งพิงตนเองได้ เด็กๆ สามารถที่จะเล่นคนเดียวได้ และส่วนมากจะเริ่มเล่นคนเดียวในช่วงวัย เด็กช่วงอายุตั้งแต่ 2-3 ปี

ก็เริ่มเล่นคนเดียวได้ เนื่องจากเด็กยังคงยึดโยงตัวเองเป็นศูนย์กลาง และไม่ได้พัฒนาทักษะการสื่อสารกับผู้อื่นดีนัก ซ้ำยัง ไม่รู้ว่าเพื่อนเล่นเป็นอย่างไร เด็กจึงมักชอบที่จะเลือกเล่นคนเดียว

3. Onlooker Play คือ การมองดูผู้อื่นเล่น เป็นภาวะที่เด็กสังเกต มองดูผู้อื่นเล่นโดยที่เด็กไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการเล่นนั้น เป็นช่วงที่เด็กกำลังเริ่มมีพัฒนาการทางด้านทักษะสมองคิด รู้จำและพัฒนาภาษา คลังคำ พ่อแม่ ครูไม่ควรกังวลหากเด็กยืนมองดูสังเกตการณ์เล่นผู้อื่นเช่นนี้ นั่นอาจจะเป็นเพราะเด็กอาย หรือกำลังเรียนรู้กฎ ข้อตกลงการเล่น หรือต้องการถอยออกมามีระยะห่างเพียงเล็กน้อย

4. Parallel Play คือ การเล่นคู่ขนาน หากเราลองนำเอาเด็ก 3 ปี มาสองคนเข้ามาอยู่ในห้องเดียวกัน เป็นไปได้อย่างมากที่เด็กจะเล่นคู่เคียงข้างไปด้วยกัน เล่นเหมือนกัน ทำเหมือนกัน เลียนแบบกันและกัน ไม่สำคัญว่าเด็กทั้งคู่จะชอบพอหรือรู้จักกันหรือไม่ พวกเขาแค่เป็นเพื่อนเล่นด้วยกันเท่านั้น

การเล่นแบบนี้จะเกิดขึ้นเจียบๆ เด็กทั้งคู่จะเลียนแบบ ฝ่ามือ และทำตามกันและกัน การเล่นแบบนี้เป็นสะพานข้ามไปสู่การเล่นระดับต่อไป

5. Associate Play คือ การเล่นร่วมกัน การเล่นแบบนี้แตกต่างจากการเล่นแบบเล่นคู่ขนานเล็กน้อย ตรงที่ การเล่นร่วมกันคือ เด็กแต่ละคนเล่นอย่างอิสระเพื่อตนเอง แต่ในขณะที่พวกเขาเล่น พวกเขาเกี่ยวข้องกับผู้อื่นด้วยเช่นตอนที่เล่นตัวต่อไม้ พวกเขาก็กำลังมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน การเล่นในช่วงนี้มีความสำคัญมาก เนื่องจากการเล่นที่พัฒนาไปสู่ทักษะทางสังคม และทักษะการแก้ไขปัญหา เช่น เราจะสร้างบ้านตัวต่อนี้ยังงี้ อีก หรือจะสร้างบ้านยังงี้ให้ใหญ่ขึ้นได้อีก และยังช่วยพัฒนาทักษะภาษา เช่นการพูดความต้องการของตนเอง ไปยังผู้อื่น หรือการสร้างสัมพันธภาพ

6. Cooperative Play คือ การเล่นร่วมด้วยช่วยกัน เป็นช่วงภาวะที่เด็กเริ่มที่จะได้รับความไว้วางใจให้กับเพื่อนผู้อื่น โดยปกติการเล่นแบบนี้เด็กเล็กจะเล่นกับเด็กที่โตกว่า ในช่วงก่อนวัยเข้าเรียน

7. Dramatic/Fantasy Play คือ การเล่นเชิงละคร/จินตนาการ เป็นการเล่นที่ช่วยเสริมสร้างภาวะความเป็นผู้ใหญ่ เช่น การสมมติบทบาท การแต่งตัว การเล่นขายของ ทำกับข้าว อาหาร การเล่นแบบนี้ช่วยให้เด็กสามารถสลับบทบาท แลกเปลี่ยน รอคอย แบ่งปัน และใช้ทักษะทางภาษาควบคู่กัน ผ่านการเล่นแบบจำลองบทบาท และเด็กได้เรียนรู้จักชุมชนที่อยู่รอบตัวเขามากขึ้น

8. Competitive Play คือ การเล่นแบบแข่งขัน เล่นกีฬา เกม ที่มีกฎกติกาบางอย่าง และการสลับเปลี่ยนข้าง เปลี่ยนฝ่าย ซึ่งสอนเรื่องการแพ้ ชนะ จะช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องบทบาท หน้าที่ ของแต่ละคนในเกมการแข่งขัน หรือการทำงานร่วมกันเป็นทีม

9. Physical Play คือ การเล่นกายภาพ จะช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก ดังนั้นการเล่นแบบห้อย โหน ปีน ป่าย เล่นบอล ชี้อักษรยาน จะช่วยให้เด็กมีภาวะตื่นตัวเสมอ

10. Constructive Play คือ การเล่นตามแบบแผนโครงสร้าง เช่น ตัวต่อ บล็อกไม้ ต่อถนนรางรถไฟ สร้างตึก หรือการเล่นเชิงโครงสร้างจะช่วยให้เด็กรู้จักกระบวนการควบคุม ชักจูง การสร้าง และสรรหาความ

พอดีลงตัวสำหรับชิ้นส่วนต่างๆ เข้าด้วยกัน ช่วยเสริมสร้างทักษะทางปัญญาเพื่อค้นหาว่าสิ่งต่างๆ มันทำงานได้
อย่างไร เช่น ตัวต่อหอคอยไม้ แตกต่างจากหอคอยทรายอย่างไร

11. Symbolic Play การเล่นสัญลักษณ์ คือการเล่นร้องเพลง มุขตลกชวนขัน ประโยคสัมผัสคล้อง
จอง ภาพศิลปะ การวาดภาพ ระบายสี การนับ หรือ ร้องเพลง เล่นดนตรี การเล่นเชิงสัญลักษณ์จะช่วยพัฒนา
ทักษะด้านการแสดงออกความรู้สึกอารมณ์ และช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ในการสำรวจความคิดและอารมณ์
ของตัวเอง

ความฉลาดทางการเล่น PQ (Play Quotient)

ความฉลาดทางการเล่น PQ (Play Quotient) เป็นแนวคิดที่ใช้ในการอธิบายความรู้เรื่องทักษะทาง
ปัญญาในการเล่นของเด็ก ปัจจุบันยังไม่มีหน่วย หรือมาตรวัดที่ชัดเจน เป็นแต่เพียงแนวคิดและชุดคำอธิบาย
เท่านั้น อย่างไรก็ตามนับได้ว่าการเล่นช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะครบในทุกด้านทั้ง ด้านสติปัญญา ร่างกาย
จิตใจ อารมณ์ และสังคม ครบทั้ง IQ EQ และ PQ (Play Quotient) ความฉลาดทางการเล่น ยิ่งเล่นมาก
แล้วลูกจะยิ่งฉลาดมากขึ้นดังนี้

1. ความฉลาดด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Quotient : CQ) โดยเฉพาะการเล่นบทบาท
สมมติ การเล่นแบบเปิด ไร้กฎเกณฑ์โครงสร้าง (เช่นในสนามทราย ลานกิจกรรม เครื่องเล่นปีนป่าย หรือ การ
แสดงละคร) จะช่วยสร้างจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดเชิงกลยุทธ์ การคาดการณ์ การ
แก้ปัญหาเฉพาะหน้า การวางแผน และเมื่อเด็กเล่นซ้ำบ่อยๆ ทุกวัน จะเป็นการฝึกฝนทักษะ การเล่นเป็น
การบูรณาการทักษะทั้งหมดเข้ารวมไว้ด้วยกัน ทั้งการควบคุมร่างกาย การใช้ความคิดริเริ่มจินตนาการ การเข้า
หาปฏิสัมพันธ์ การสื่อสารกับผู้อื่น และเพื่อเป้าหมายคือความสุข สนุกสนานให้ตนเอง

2. ความฉลาดในการเข้าสังคม (Social Quotient : SQ) การเล่นในสนามเด็กเล่น หรือลาน
กิจกรรมช่วยให้เด็กจำเป็นต้องสื่อสารร่วมกันกับคนอื่นๆ ทั้งวัยเดียวกัน และต่างวัย ต่างเพศ เด็กจะมีทักษะ
ทางสังคม การเล่นกับเพื่อนทำให้เด็กมีจุดอ้างอิงของตนเองในสังคม ในกลุ่ม ในห้อง ได้รู้ว่าตนเองอยู่ตรงจุดไหน
ทำให้เด็กกล้าแสดงออกความรู้สึกและตัวตนตนเอง กล้าคิด กล้าคุย การบอกเล่าความรู้สึกตนเอง เรียนรู้ที่จะ
ปรับตัวเข้าหาและเอาใจเขามาใส่ใจตนเอง ทำให้เขาปรับวิธีการพูด การแสดงออกทางอารมณ์ การจัดการ
ตนเองกับผู้อื่น และการสร้างความเชื่อมั่นให้ตนเอง หรือการสร้างควมไว้วางใจในผู้อื่น

3. ความฉลาดในการแก้ปัญหา (Adversity Quotient : AQ) การเล่นจะฝึกให้เด็กมีความพยายาม
ควบคุมสถานการณ์ และสามารถแก้ไขปัญหา แก้ไขสถานการณ์ด้วยตัวเองได้ ช่วยให้จดจำและพัฒนาระบบการ
จัดเก็บข้อมูลของเด็กให้ดีขึ้น เพราะทุกครั้งที่มีการเล่นเด็กจะต้องวางแผน (เล่นกีฬา เล่นดนตรี เล่นเกมสันทนา
การ) จำเป็นจะต้องมีการวางแผน สมองจะถูกสั่งการให้คิดเชิงระบบอยู่ตลอดเวลา

2. ความปลอดภัยในการใช้สนามเด็กเล่น

การเล่นอย่างปลอดภัย คือ การเล่นที่ไม่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บทั้งทางร่างกาย สมอง และ จิตใจ ซึ่งเกิดจากความปลอดภัย 3 ด้าน คือ

การจัดตั้งสนามเด็กเล่นที่ปลอดภัย (ขั้นพื้นฐาน)

(1) ความปลอดภัยของสนามเด็กเล่น หมายถึง สภาพความพร้อมของพื้นที่สนาม สนามทราย ดิน หิน ไม่มีก้อนหินกรวดหินแหลมคม ไม่มีตะปู เศษกระเบื้องแก้ว โลหะแหลมคม ประตูทางเข้า-ออก รั้วกัน มั่นคงไม่เอนเอียงหลุดออกจากรางล้มได้ ไฟฟ้า แสงสว่าง ทั้งจากแสงธรรมชาติที่พอเพียง หรือแสงสว่างจากหลอดไฟฟ้า เสาไฟฟ้า รั้วไม้ ต้นไม้ข้างเคียง รั้วกันขอบ ไม่มีมุมบังตาที่มองไม่เห็น ซึ่งพ่อแม่ ครู จะใช้สายตา สอดส่องเฝ้าระวังเด็กๆ เล่นได้

การจัดวางเครื่องเล่นในสนามเด็กเล่น มีความเหมาะสม ไม่ชิด-ติดกับอาคารข้างเคียงที่มีการจราจร (รถ หรือสัญจรด้วยเท้า) ที่ร่นวาย อยู่ห่างจากถนน ทางเดินสัญจรระหว่างตึกหรือโรงอาหาร หรือหากเลือกได้ สนามเด็กเล่นไม่ควรอยู่ใกล้ห้องพยาบาล หรือห้องสมุด เพราะเสียงจากสนามเด็กเล่นอาจไปรบกวนผู้ป่วยหรือผู้ใช้ห้องสมุด

นอกจากนี้แล้วสนามเด็กเล่นไม่ควรอยู่ชิด-ติดกับรั้ว คอกสัตว์ ไม่ควรอยู่ชิด หรือติดอาคารเก็บเครื่องมือ-วัสดุอุปกรณ์การเกษตรหรือห้องน้ำ

นอกจากนี้ ต้นไม้ที่ปลูกเพื่อให้ร่มเงาบังเงาจากต้นไม้ที่อยู่ใกล้บริเวณสนามเด็กเล่น ควรอยู่ในสภาพที่แข็งแรง มั่นคง ไม่โค่นล้ม ผู้ดูแลควรหมั่นตรวจสอบต้นไม้บริเวณโดยรอบอยู่อย่างสม่ำเสมอ

(2) ความปลอดภัยของเครื่องเล่น หมายถึง เครื่องเล่นมีความเหมาะสม อยู่ในสภาพพร้อมใช้ ไม่มีร่องรอย ฉีก ขาด หัก ผุ กร่อน ร่อน ชำรุด ไม่มีส่วนปลายแหลมคม มุมเหลี่ยมแหลม

ผู้ดูแลสนามเด็กเล่นตั้งแต่เริ่มต้น ควรตรวจสอบวิธีการติดตั้งที่ถูกต้องจากผู้ผลิต ในกรณีที่มีการผลิต และประกอบสร้างเองในพื้นที่ ควรปฏิบัติตามแบบ-มาตรฐานการก่อสร้าง

เครื่องเล่นควรถูกติดตั้งด้วยวิธีการที่ถูกต้อง ตั้งแต่ ระบายระดับน้ำ ความสูงของเครื่องเล่นจากพื้นดิน และการหล่อพื้นที่ทรายถมเพื่อระงับกระแทกตกพื้นของเด็ก

เสา กระดาน พื้น น๊อต สกรูทุกตัวต้องอยู่ในสภาพแข็งแรงมั่นคง ไม่เอนเอียง หลวมคลายเกลียวได้ หรือ เสื่อมไปตามสภาพที่เสี่ยงต่อการเกิดอุบัติเหตุ เช่น สนิม ผุ พัง หรือ ส่วนยื่น ของวัสดุเชื่อมยึดรอยต่อ เช่น ตะปู เกลียว

(3) ความปลอดภัยของผู้เล่น หมายถึง ผู้เล่นที่เป็นเด็ก มีทักษะ และความรู้ในการเล่น ใช้สนามเด็กเล่น โดยยึดปฏิบัติตามกฎและคำแนะนำของผู้ผลิต และ ผู้ดูแล (ครู หรือ พ่อแม่) ในระหว่างที่เล่น

ครู หรือ ผู้ปกครอง ควรกำกับเฝ้าดูมอมการเล่นของเด็กและมีข้อตกลงกับเด็กว่า ไม่ทำตัวเองบาดเจ็บ และไม่ทำเพื่อนร่วมเล่นบาดเจ็บด้วยเช่นกัน

การจัดตั้งสนามเด็กเล่นที่ปลอดภัย (ขั้นส่งเสริมสร้างพัฒนาการสมอง)

สนามเด็กเล่นที่ดี ต้องเป็นสนามเด็กเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทั้ง 4 ด้าน ที่สำคัญ คือ ทักษะด้านร่างกาย ทักษะด้านอารมณ์ ทักษะคิดด้านสมอง และทักษะด้านสังคมไปควบคู่กัน ในที่นี้เราจึงจะบอกได้ว่าสนามเด็กเล่นนั้นเป็นสนามเด็กเล่นที่ดี สร้างสรรค์ และส่งเสริมเด็กรู้คิด (physical, emotional , intellectual, and social)

สิ่งที่คุณดูแลการเล่นควรทำ (Do(s))

ผู้ดูแลการเล่นหมายถึง พ่อแม่ ครู ครูพี่เลี้ยง พี่เลี้ยง ปู่ย่าตายาย ญาติผู้ปกครอง หรือ เจ้าหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลเด็กในช่วงเวลาเฉพาะการเล่น

(1) ก่อนการเล่น ผู้ดูแลควรจำกัดจำนวนผู้เล่น เด็กๆ ในขนาดของกลุ่มที่เหมาะสม ไม่ควรเกิน 30 คน ต่อกลุ่มเพราะจะมากเกินไปและไม่สามารถเฝ้าระวังได้อย่างทั่วถึง จำนวนที่เหมาะสม คือ 10-20 คน

ดูแลการเล่นอย่างใกล้ชิด ในระยะ 5-10 เมตร หรือ ใช้เสียงบ่งบอกให้เด็กๆ รู้ตัวว่าพ่อแม่/ผู้ปกครอง อยู่ใกล้

(2) ส่งเสียงบอกเด็กให้รู้ว่าอยู่ที่ไหนเป็นระยะๆ เพื่อให้เด็กตระหนักและรู้ตัวว่ามีผู้ดูแลอยู่ใกล้ๆ เพื่อความสบายใจ

(3) กระตุ้นสร้างความมั่นใจเมื่อเห็นว่าเด็กลังเล ห้ามปรามอย่างทันทีเมื่อเห็นเด็กเล่นเครื่องเล่นในลักษณะที่เสี่ยงภัยหรือเป็นอันตราย

(4) ให้คำแนะนำเป็นแนวทาง สำหรับการเล่นเป็นครั้งแรก และการเล่นอย่างถูกต้อง แต่ไม่ต้องลงรายละเอียดหมดทุกอย่าง ให้เด็กได้สังเกตและเรียนรู้การเล่นจากการเฝ้ามองเด็กคนอื่นๆ เล่นอยู่สักระยะหนึ่งก่อนที่จะเล่นเครื่องเล่นนั้นครั้งแรก

(5) ไม่เข้าไปขัดขวางการเล่นที่เด็กกำลังเพลิดเพลินอยู่คนเดียวลำพัง การปล่อยให้เด็กเล่นอิสระ เด็กจะได้ยินเสียงตนเองจากภายใน ให้สังเกตการณ์อย่างเงียบๆ และหากว่าเด็กสามารถเล่นคนเดียวอย่างมีความสุข หรือ กระโดดโลดเต้นอย่างสนุกสนาน เช่น ฮัมเพลง ร้องเพลง เดินไปมา ให้ปล่อยไปอย่างอิสระ แต่ให้เฝ้ามองสังเกตอยู่ห่างๆ

(6) เข้าช่วยเหลือเด็กทันที ในกรณีที่

- เด็กเรียกร้องขอความช่วยเหลือ และเมื่อเห็นว่าจะเกิดอันตรายในอนาคตอันใกล้

- เด็กล้ม หรือหล่นจากเครื่องเล่น ให้สังเกตก่อนว่าเด็กพุงตัวยืนขึ้นเองได้หรือไม่ หากอยู่ในวิสัยที่เด็กสามารถทำได้เอง ให้เด็กช่วยเหลือตนเองก่อนที่พ่อแม่หรือครูจะเข้าไปช่วย
- เกิดกรณีทะเลาะวิวาท แย่งแย่ง ผลักกัน ในกลุ่มเด็กที่เล่นด้วยกัน
- ในระหว่างเล่นเกิดอุบัติเหตุ เช่น เครื่องเล่น หล่น ล้ม พัง แตกหัก หรือ เมื่อเห็นอยู่เฉพาะหน้าทันทีที่เข้าสู่สนามเด็กเล่นโดยที่เด็กกำลังจะเข้าไปสู่พื้นที่เล่นที่อันตรายนั้น
- เมื่อเจอสัตว์อันตรายมีพิษ เช่น งู แมงป่อง แมงมุม หรือแมลงอื่นที่มีพิษ

(7) ใส่ใจ, เผื่อระวังเฝ้ามองการเล่นของเด็กๆ เป็นพิเศษ ในกรณีที่

- เด็กที่เล่นแยกตัวโดดเดี่ยว ไม่เล่นกับกลุ่ม ไม่เข้าสังคมหรือเล่นกับเพื่อนเลย
- เด็กที่เล่นด้วยความรุนแรง ก้าวร้าว กับคนอื่น
- เด็กที่ไม่เคารพกฎกติกาการเล่น เช่น แชงคิว/ลัดคิว
- เด็กที่เล่นเครื่องเล่นอย่างไม่เหมาะสม
- การเล่นของเด็กที่ปราศจากผู้ดูแล เช่น เด็กเล่นคนเดียวโดยไม่มีพ่อแม่ หรือผู้ปกครอง
- การเล่นของเด็กในเวลาที่น่าจะเกิดอันตราย เช่น เวลาพลบค่ำ หรือเวลาเช้ามืด
- เด็กที่มีภาวะความต้องการพิเศษ เช่น ออทิสติก ดาวน์ซินโดรม ทูพพลภาพ

(8) คำแนะนำเมื่อใช้สนามเด็กเล่นหรือกิจกรรมการเล่นกับเด็กเล็ก

การเล่นกับเด็กทารก หรือเด็กเล็กปฐมวัย 0-3 ปี นั้น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ แต่ต้องอยู่ภายใต้การดูแลที่เหมาะสมใกล้ชิดของผู้ปกครองในเรื่องของความปลอดภัย เพราะเครื่องเล่นบางอย่างยังไม่เหมาะสมกับอายุของเด็กเสียทีเดียว

ผู้ปกครองส่วนมากที่เล่นกับลูก เด็กเล็ก (หรือทารก) อาจจะยังไม่มีทักษะในการเล่นที่เหมาะสมบ่อยครั้งก็กระตุ้นเด็กมากเกินไป หรือไม่ก็ไม่กระตุ้นส่งเสริมเด็กเลย บางครั้งก็นำไปสู่การสู้รบ ตบมือกับเด็กในสนามเด็กเล่น

บทบาทของพ่อแม่ในสนามเด็กเล่นนั้นสำคัญมาก แนวทางต่อไปนี้เป็นคำแนะนำสำหรับพ่อแม่ ครูผู้ปกครอง ในการเล่นกับเด็กปฐมวัย

(8.1) ใ้รู้ต่ออาการ/พฤติกรรมของเด็ก

- มีความสามารถในการดึงดูดความสนใจของเด็ก และดึงศักยภาพของเด็กสู่การเล่น
- สามารถอ่านพฤติกรรมตอบสนองของเด็กออก
- รู้ว่าเมื่อไรที่เด็กต้องการคำแนะนำ และผู้ใหญ่ควรเข้าไปช่วยเหลือ
- เลียนแบบพฤติกรรมของเด็ก และสามารถต่อเติมขยายขอบเขตการเล่นออกไปได้อีก

(8.2) รักษาบรรยากาศการเล่น และมีทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการเล่น

- แสดงให้เห็นว่าผู้ปกครอง หรือครูมีความกระตือรือร้นที่จะเล่น
- หัวเราะและยิ้มระหว่างการเล่น
- สบตากับเด็กบ่อยๆ ในระหว่างเล่น
- ใช้คำที่กำกับทิศทาง (โทนเสียง เน้นชัดเจน พูดซ้ำ) เพื่อช่วยบอกเด็กว่าควรทำอะไร
- แสดงออกทางสีหน้า และท่าทางเพื่อส่งเสริมการเล่น

(8.3) พยายามกระตุ้นเด็กให้เล่นในระดับที่เหมาะสม

- ไม่ทำให้เด็กรู้สึกเบื่อ หรือตื่นเต้นจนมากเกินไปนัก
- เสนอของเล่นให้เด็กชิ้นใหม่ เมื่อเด็กเบื่อของเล่นชิ้นเก่าแล้ว (หรืออาจจะเป็นการเล่นเครื่องเล่น หรือ กิจกรรมการเล่นอื่นๆ)
- ริเริ่ม กระตือรือร้นที่จะให้เด็กเล่น ขยับร่างกาย
- ทำให้เด็กสงบและปลอดภัยเมื่อเด็กตื่นเต้นตื้นถั่ว โอบอุ้ม ลดการเล่นให้ละมุนขึ้น (ช้าลง เบาลง)

(8.4) เต็มใจและอยากเล่นกับเด็กในการเล่นทักษะภาษาและสังคม กับเด็กเล็ก

- เล่นเกมหยอกล้อ เช่น จ๊ะเอ๋ ซ่อนแอบ และสลับบทบาทเปลี่ยนกันเล่นกับเด็ก

3. “สนามเด็กเล่น OKMD พัฒนาสมอง”

สนามเด็กเล่น OKMD มี 5 ฐาน มีแนวทางการส่งเสริมพัฒนาการเล่น ดังนี้

ก. บ้านต้นไม้ : ลักษณะ คือ เครื่องเล่นปีนป่าย เกาะเกี่ยวเชือก บันได รางไม้เหมือนเดิน

การเล่นบ้านต้นไม้ เด็กจะได้พัฒนาทักษะการเล่นทางกายภาพ การปีน ป่าน เดิน คลาน ย่อง มือจับยึด ห้อย โหน ซึ่งจะช่วยพัฒนาทักษะการทำงานของร่างกายที่สอดประสานกัน ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และการใช้สายตา ประมาณกำลัง ประเมินตนเอง คาดการณ์ คาดคะเนศักยภาพการคิด และตัดสินใจอยู่บนกล้ามเนื้อ แขน ขา กำลังแรงของตนเอง

ข้อควรระวัง :

(1) การพลัดตกหล่นจากเครื่องเล่น

(2) การเอาหัว เท้า มือ ลอดช่องว่างระหว่างแผ่นไม้ หรือ ช่องเงื่อนไขเชือก

(3) แผ่นไม้แตก รอยแยก ตะปูแหลม หากเครื่องเล่นไม่อยู่ในสภาพเหมาะสม

(4) การเล่นที่ใช้แรง และความเร่งรีบที่ไม่เหมาะสมจากตัวเด็กเอง เช่น วิ่ง ดัน ดึง เปียต ผลัก โหนตัว กระโดดลงมาจากเครื่องเล่นที่มีระดับความสูงที่เป็นอันตรายเกินกว่าวัยของเด็ก

(5) การเล่นผาดโผน หวาดเสียว ของตัวเด็กเอง เช่น ปีนขอบเชือก ขอบรางบันได หรือเอาหัวห้อยกระโจนทะยานแกว่งเรี่ยพื้น

ข. ลานดินทราย : ลักษณะ คือ สนามดิน ทราย กรวดเล็ก

การเล่นลานดินทราย มีข้อดี คือ เป็นการเล่นแบบเปิด การเล่นแบบคนเดียวก็ได้ หรือจะมีส่วนร่วมก็ได้ เป็นการเล่นที่ส่งเสริมทักษะความคิด ความริเริ่มสร้างสรรค์ ความกล้าเสี่ยง กล้าลอง เช่น การกระโดด การนอน คลาน นั่งจมกองทราย กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็น ประสาทสัมผัส (ด้วยเท้าสัมผัส และมือ)

ข้อควรระวัง : (1) ทรายเข้าตา ปาก อาจจะด้วยการเตะทราย โยนทราย โปรยทราย

(2) แมลงสัตว์กัดต่อยในทราย เช่น มด แมงป่อง กิ้งกือ ตะขาบ (ผู้ดูแลควรหมั่นทำความสะอาดและตรวจสอบทุกวัน)

(3) หินกรวดคม เศษคอนกรีต เศษกิ่งไม้แหลม หัก หรือกิ่งไม้ในละแวกสนามที่ให้ร่มไม้บังเงา

(4) การเล่นที่ใช้แรง และความเร่งรีบที่ไม่เหมาะสมจากตัวเด็กเอง เช่น วิ่ง ดัน ดึง เปียต ผลัก โหนตัว กระโดดลงมาจากเครื่องเล่นที่มีระดับความสูงที่เป็นอันตรายเกินกว่าวัยของเด็ก

(5) การเล่นที่ไม่เหมาะสม เช่น ฉุด กระชาก ดึง ดัน ผลักล้ม หรือกลิ้งแกว่ง แยกของ เล่นในสนามเด็กเล่น

ค. ลานนิทาน : ลักษณะ คือ สนามหญ้า พื้นลาด อาจมีส่วนพื้นปูน/หิน ขอบอิฐ/ปูนลาดโค้ง หรือมีรั้วไม้บังเงา

การเล่นในลานนิทาน สามารถทำได้หลายอย่าง ตั้งแต่ลานเล่นกว้าง เปิด โล่งที่ยังไม่มีกิจกรรมใดๆ เด็กๆ จะได้วิ่งเล่นตามอัธยาศัย และหรือมีส่วนร่วมกับนิทาน โดยครู ผู้ดูแล ที่นำเอานิทานมาเล่า หรือมีกิจกรรม สันทนาการ งานประดิษฐ์ หรืองานกิจกรรมอื่นๆ ที่อาจเพิ่มเติมขึ้นมาได้

ข้อควรระวัง : (1) ควรหลีกเลี่ยงแดดแรง อากาศร้อน ฝุ่นขนาดเล็ก

(2) สำรวจพื้นสนามก่อนทำกิจกรรม อาจพบเจอ แมลงสัตว์กัดต่อยในสนาม

(3) หินกรวดคม เศษคอนกรีต เศษกิ่งไม้แหลม หัก หรือกิ่งไม้ในละแวกสนามที่ให้ร่มไม้บังเงา

(4) เด็กๆ อาจไม่มีสมาธิกับกิจกรรมที่ครู หรือ ผู้ดูแลจัด ควรคำนึงถึงระยะเวลา ช่วงเวลา ความยาวของกิจกรรมตามความเหมาะสม และท่าทางการนั่งร่วมกิจกรรมในสนาม ที่อาจสร้างความปวดเมื่อยหรือเบื่อ

(5) การเล่นที่ไม่เหมาะสม เช่น ฉุด กระชาก ดึง ดัน ผลักล้ม หรือกลั่นแกล้ง แย่งของ เล่นในสนามเด็กเล่น

ง. สระเล่นน้ำ : ลักษณะ คือ สระน้ำตื้น กว้างพอเดินเล่น น้ำไหลเวียน อาจมีน้ำพุ สระน้ำเด็กส่วนมากใช้เพื่อการสนทนา การเคลื่อนไหว เพื่อการเล่นคลายเครียด การสัมผัสน้ำ ด้วยการ ย่ำเท้า ย่ำน้ำ นอนในน้ำ

- ข้อควรระวัง :**
- (1) เด็กทารก 0-2 ปี ต้องมีผู้ปกครองดูแลอย่างใกล้ชิด (ประชิดตัว)
 - (2) อุณหภูมิ ค่าความเป็นกรด ด่าง และระดับคลอรีน ให้อยู่ในระดับเหมาะสม
 - (3) เด็กเอานิ้วมือ นิ้วเท้า แหย่ อุดรู ทางระบายไหลของน้ำ
 - (4) ขอบสระ รางน้ำล้น พื้นสระ อาจลื่นทำให้เด็กไถลพลัดตกขอบสระได้
 - (5) การเล่นที่ไม่เหมาะสม เช่น หนีจมน้ำ นั่ง-นอนหงายหน้า (สำหรับเด็กเล็ก)

จ. ลานกิจกรรม: ลักษณะ คือ พื้นราบ โลง (อาจมีการจัดอ้อมจรรยเก้าอี้ ในสนามบางแห่ง) ใช้สำหรับ ทำกิจกรรมทั่วไปในพื้นที่กลางแจ้ง

ข้อควรระวัง : การวิ่งเล่นในสนาม กรณีที่มีเด็กใช้พื้นที่หลายคน อาจจะทำให้วิ่งชน หกล้มบาดเจ็บ

4. “สนามเด็กเล่น OKMD พัฒนาสมอง” สำหรับเด็กวัย 6-9 ปี

แม้ว่าสนามเด็กเล่นส่วนมากจะถูกพัฒนาขึ้นมาเพื่อกลุ่มเป้าหมายเด็กในวัย 2-5 ปีสำหรับเด็กอนุบาล แต่เด็กโตก็สามารถใช้งานสนามเด็กเล่นได้เช่นเดียวกัน แต่อาจมีความต้องการ และความสนใจในการเล่นที่แตกต่างจากเด็กเล็ก

คำแนะนำเพิ่มเติม กรณีใช้สนามและเครื่องเล่นสำหรับเด็ก วัย 6-9 ปี

เด็กวัย 6-9 ปี มีความต้องการการเล่นที่แตกต่างจากเด็กปฐมวัย คือ ต้องการเล่นร่วมกัน (Cooperative Play) เพื่อน กลุ่มจะมีความสำคัญมากกว่าเครื่องเล่น ดังนั้น เครื่องเล่นบ้านต้นไม้ หรือ ลานดิน

ทรายอาจจะดึงดูดความสนใจไม่ได้มากนัก แต่เด็กยังต้องการการเคลื่อนไหวที่ การเล่นเชิงกายภาพ หรือกิจกรรม สันทนาการ กีฬา กรีฑาอื่นๆ ที่สามารถใช้สนามเป็นสถานที่จัดได้

ครู ผู้ดูแล หรือพ่อแม่ ควรส่งเสริมกิจกรรมการเล่น เกม หรือกีฬา การเดิน ให้เด็กกลุ่มนี้ เนื่องจากเป็น วัยที่เริ่มชอบการแสดงออกในกิจกรรมที่มีการแสดงตัวตน

การใช้สนามเด็กเล่น OKMD สำหรับการเล่นของเด็กในวัย 6-9 ปี อาจมีข้อคำนึงถึงลักษณะ พัฒนาการที่สำคัญและสอดคล้องตามช่วงวัย ดังนี้

เด็กวัย 6 ปี

พัฒนาการทางด้านร่างกาย : เป็นช่วงระยะเวลาที่เด็กมีการเจริญเติบโตทางความสูงเพิ่มมากขึ้น และเริ่มแสดงออกถึงความสนใจทางด้านกีฬาเป็นพิเศษ (ซึ่งอาจจะเป็น เกมกีฬาหรือกรีฑา เช่น วิ่ง กระโดดเชือก วิ่งสลับเท้า)

เด็กวัย 6 ปี จะเกิดความไม่มั่นใจในสองเรื่องสำคัญ คือเรื่องเท้าที่ใหญ่ขึ้น และเรื่องที่พ่อแม่จะไม่อยู่ในบทบาทของผู้ปลอบโยนอีกต่อไป สำหรับเรื่องแรกคือ เท้าขยายใหญ่ขึ้นจะมีปัญหาเรื่อง การยืน เดิน วิ่ง อีกครั้งหนึ่ง ซึ่งกิจกรรมการวิ่งเล่น กรีฑา จะช่วยให้เขาใช้เท้าตัวเองได้อย่างมั่นใจมากขึ้น และเรื่องการไม่มีพ่อแม่ปลอบใจก็ทำให้เด็กเริ่มรู้สึกว่กลายเป็นเด็กโต ที่ต้องหาความเชื่อมั่นให้ตนเอง

เด็กจะเล่นมากขึ้นที่โรงเรียน และมองหาความสบายกายสบายใจจากพ่อแม่ที่บ้าน และวัยนี้ จะเริ่มฉายแววทักษะด้านกีฬาอย่างสำคัญ

ช่วงวัยนี้ เด็กจะพัฒนา “Locomotor Skills” หรือ ทักษะการเคลื่อนไหวทางด้านร่างกาย ที่มากกว่าการเดิน วิ่ง ไปสู่การทำงานของส่วนขา แขน ที่สลับซับซ้อนมากขึ้น ดังนั้น ครู ผู้ดูแลเด็กควรมหากิจกรรม ที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวให้เด็กได้ทำ

พัฒนาการทางอารมณ์ : เด็กวัย 6 ปีจะเริ่มเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกตนเอง เรียนรู้ที่จะควบคุม กำกับตนเอง และชอบโชว์ทักษะความสามารถพิเศษ กิจกรรมทางเลือกอื่นๆ ที่เหมาะสมกับพัฒนาการ คือ เกม กีฬาที่ใช้บอล เพื่อส่งเสริมทักษะการใช้สายตาที่สัมพันธ์กับการใช้แขนขา (เช่น แอนด์บอล วอลเลย์บอล ฟุตบอล) และเป็นเกมกีฬาที่เด็กเริ่มสนใจกติกาและข้อตกลง เด็กจะสนุกและสามารถปรับตัวเองเข้ากับกฎได้

พัฒนาการทางสังคม : เด็กวัย 6 ปีจะเริ่มเรียนรู้จัดวางลำดับความสัมพันธ์ระหว่าง พ่อแม่ เพื่อน ครู ญาติ คนรู้จัก ดังนั้นการส่งเสริมให้เด็กเล่นผ่านกลุ่ม เป็นทีมเวิร์ค จะช่วยสนองความเข้าใจในเรื่องนี้ เด็กวัยนี้ ชอบที่จะถูกยอมรับและชื่นชมจากกลุ่มวัยเดียวกัน และเริ่มที่จะแสดงออกว่าเริ่มตัดออกห่างจาก ครอบครัว

กิจกรรมที่พ่อแม่และครูควรส่งเสริมให้เล่น สำหรับเด็ก 6 ปี

กิจกรรมที่ใช้เท้า เช่น

- เดิน : เดินขาเดียว ยืนขาเดียว (กระต่ายขาเดียว)
- วิ่ง : การวิ่งแบบขาทั้งสองขาพร้อมกันในอากาศ
- กระโดด : กระโดดขึ้น-ลง (สก๊อตจัมพ์) กระโดดขาเดียว และ กระโดดเขย่งลอยเท้าคู่ หรือ กระโดดสูง
- คืบ/เขย่ง : คือ การเขย่งเท้าขาเดียวจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง
- ไถล : การเขย่งไปทางด้านข้าง
- กระโจน : กระโดดไปข้างหน้า และกลับมาข้างหลัง ด้วยขาเดียว
- ก้าวข้าม: กระโดดข้ามสิ่งกีดขวาง (สลับท้า)

เด็กวัย 7 ปี

พัฒนาการที่สำคัญในวัยนี้ คือ ความอยากรู้อยากเห็น สงสัย ใครรู้ และตั้งคำถามกับทุกเรื่อง สนใจโลก ตื่นเต้นกับสิ่งใหม่ มีความเป็นนักวิทยาศาสตร์ นักวิเคราะห์ นักพินิจ เริ่มรับมือกับสิ่งไม่คาดฝัน หรือการเปลี่ยนแปลงนาที่สุดท้ายได้ แต่จะเริ่มมีความรู้สึกไม่มั่นคง สูญเสียความมั่นใจในตนเองได้ หากรู้สึกพ่ายแพ้

เด็กวัย 7 ปี จะคุ้นชินกับโรงเรียนมากขึ้น กับการเข้า-ออกโรงเรียนหรือกลุ่ม มีความภูมิใจ ในการแบ่งปันความรู้-ทักษะความสามารถพิเศษหน้าชั้นเรียน

กิจกรรมการเล่นที่ควรส่งเสริม คือ การเล่นตามกฎกติกา ที่จะช่วยให้เด็กควบคุมตนเอง และ ตัดสินใจได้ดีขึ้น เช่น เกมกีฬา หรือกิจกรรมทางศิลปะ ละคร

พัฒนาการทางด้านร่างกาย : เด็กในวัย 7 ปี จะสามารถขี่จักรยานสองล้อได้ หรือทำการ แสดงบนเวที เช่น เต้น ระบาย ฆ้องวง บัลเลต์ หรือยิมนาสติก และสามารถทำงานบ้านได้ จัดเตียง หรือถูบ้าน

พัฒนาการทางอารมณ์ : เด็กวัย 7 ปี จะเรียนรู้เรื่องการปรับอารมณ์ได้ดีมากขึ้น สามารถแสดงออก ทางอารมณ์ที่เชื่อมโยงกับเหตุผลได้ จัดการอารมณ์ตนเองในพื้นที่สาธารณะได้ดีขึ้น สามารถปลอบตนเองให้สงบ ลง หรือสามารถอดกลั้น หายใจเข้าออกลึกๆ เมื่อมีภาวะเครียดได้

พัฒนาการทางสังคม : เด็กวัย 7 ปียังอยากที่จะเล่นกับเพื่อนอยู่ แต่ก็เริ่มช่วงที่เริ่มชอบอ่านหนังสือ มากขึ้น ชอบที่จะเล่นอยู่คนเดียวบ้างบางเวลา เริ่มที่จะเป็นเพื่อนกับผู้ใหญ่ได้ (เช่น ลุง ป้า หรือ เพื่อนกับ ผู้ปกครองของเพื่อน) และเริ่มที่จะสามารถสมมติบทบาทตนเองในสถานการณ์ของผู้อื่นเป็น

กิจกรรมที่พ่อแม่และครูควรส่งเสริมให้เล่น สำหรับเด็ก 7 ปี

กิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง การเล่นเกม ปริศนา คำทาย ปัญหาเชาว์ ไขคำ อ่านนิทาน หนังสือเรื่องยาวแล้วนำมาสรุปเรื่องย่อ เล่าให้เพื่อนฟัง (ทายชื่อตัวละคร เล่าเหตุการณ์สำคัญ) และการเล่นเกมอิสระ

เด็กวัย 8 ปี

พัฒนาการสำคัญในช่วงวัย 8 ปีคือ การตั้งคำถาม และค้นหาข้อมูลเพื่อได้คำตอบที่ตนเองต้องการ เริ่มพัฒนาความสัมพันธ์กับเพื่อนสนิท มีพัฒนาการร่างกายกล้ามเนื้อดีมาก ควบคุมร่างกายตนเองได้ดีมากขึ้น

พัฒนาการทางด้านร่างกาย : เด็กในวัย 8 ปีจะกลายเป็นเด็กโต มีทักษะทางกีฬาที่แม่นยำมากขึ้น ช่วงวัย 8 ปีจะเป็นช่วงเวลาสำคัญที่เด็กจะตัดสินใจว่าอยากเป็นนักกีฬาหรือไม่ อย่างไรก็ตามพ่อแม่ ครู ควรส่งเสริมให้มีกิจกรรมกีฬาหรือกิจกรรมทางกายเพื่อความสมบูรณ์ของพัฒนาการ

เด็กวัยนี้สามารถทำกิจกรรมทางร่างกายได้คล่องแคล่ว การเดิน วิ่ง เต้น รำ หมุน กระโดด เขย่งเท้า ทักษะการเล่นแบบกลุ่มพัฒนาได้ดี (การเดินกลุ่มจะเหมาะสมสำหรับการเล่นในวัยนี้) มีทักษะในการควบคุมเครื่องดนตรีและอุปกรณ์กีฬาได้ดีมากขึ้น

เด็กวัยนี้มีความกังวลเกี่ยวกับรูปร่างหน้าตา พ่อแม่ควรมหากิจกรรมที่ส่งเสริมความมั่นใจให้กับตัวเอง

พัฒนาการทางอารมณ์ : เด็กวัย 8 ปีเริ่มต้องการความเป็นส่วนตัวมากขึ้น อาจต้องการการแสดงออกทางร่างกายจากพ่อแม่เฉพาะในยามที่ต้องการบรรเทาความเครียด การกอด สัมผัส โอบ แต่ปกติจะเริ่มถอยห่างจากพ่อแม่ รับมือกับความเครียด กังวล และผิดหวังได้สมดุมากขึ้น ใส่ใจในความสะอาดและสุขอนามัยของตนเองและผู้อื่นมากขึ้น

พัฒนาการทางสังคม : เด็กวัย 8 ปีชอบที่จะไปโรงเรียน มีกลุ่มเพื่อนที่สนิทเฉพาะมากขึ้น ชอบคุยข่าวสารปัจจุบันกับเพื่อนฝูง และเริ่มที่จะแสดงความเคารพนับถือเพื่อน มีพัฒนาการมากขึ้นต่อความเข้าใจในสิ่งถูกและผิด เอาใจเขามาใส่ใจเรา ชอบแสดงออกถึงความใจดี มีน้ำใจ ชอบช่วยเหลือผู้อื่น และเริ่มที่จะสามารถถกเถียงเกี่ยวกับกฎระเบียบ หรือเข้าใจแนวคิดเรื่องความยุติธรรม หรือน้ำใจนักกีฬา

กิจกรรมที่พ่อแม่และครูควรส่งเสริมให้เล่น สำหรับเด็ก 8 ปี

เด็กในวัยนี้ชอบที่จะแสดงออกบุคลิกแบบผู้ชายอยากเป็นหมอ ผู้หญิงอยากเป็นพยาบาล ในลักษณะภาพตัวแทนอาชีพ (อาจจะสลับหญิงชาย หรืออาชีพอื่นๆ ก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเป็นหมอ-พยาบาลอย่างเดียว) กิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมความเข้าใจในบทบาทต่างๆ การเล่นกิจกรรมสมมติบทบาทอาชีพ การใช้เงิน

(คุณค่า มูลค่าของเงิน ในการใช้จ่ายใช้สอย) การร้องเพลง เต้น แสดงดนตรี เล่นละคร และสามารถคิดเลขในใจได้ดี

เด็กวัย 9 ปี

พัฒนาการที่สำคัญของเด็กวัย 9 ปี คือ การเจริญเติบโตขั้นสุดท้ายก่อนจะเข้าสู่การเป็นวัยรุ่น สามารถเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง เปรียบเทียบตนเองกับผู้อื่น เป็นอิสระมากขึ้น

ในเด็กหญิง วัย 8-12 ปี และในเด็กชายวัย 9-14 ปี จะมีความเปลี่ยนแปลงทางด้านฮอร์โมนเพศ ส่งผลให้เด็กเปลี่ยนแปลงร่างกายและอารมณ์เข้าสู่ช่วงวัยรุ่น เด็กจะเริ่มมีภาวะกังวลเกี่ยวกับรูปร่าง หน้าตา และอวัยวะเพศ และลักษณะความสัมพันธ์กับเพื่อเพศตรงกันข้าม

พัฒนาการทางด้านร่างกาย : เด็กในวัย 9 ปี จะมีพัฒนาการที่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อและร่างกายได้แม่นยำมากขึ้น เข้าสู่ช่วงวัยที่จะเป็นวัยรุ่นทั้งในเชิงกายภาพ น้ำหนักเพิ่ม ร่างกายสูงขึ้นมาก และอารมณ์-จิตใจเริ่มแปรปรวนเล็กน้อย เจ็บ เริ่มอยู่กับตัวเอง อายพ่อแม่

เด็กในวัยนี้สามารถเล่นกีฬา-กรีฑาบางอย่างที่เริ่มฝึกฝนกำลังตนเอง และมองว่าเป็นเรื่องสนุกท้าทาย ทดสอบความแข็งแรงของร่างกาย เช่น วิ่งไกล กระโดดสูง โหนบาร์ ดึงตัว ยกตุ้มน้ำหนัก

พัฒนาการทางอารมณ์ : เด็กวัย 9 ปี จะสามารถรับมือกับความขัดแย้งทางด้านอารมณ์ได้ดีขึ้น ซึ่งนำเด็กไปสู่ภาวะลดการพึ่งพิงพึ่งพาพ่อแม่ แต่จะช่วยเหลือตัวเองมากขึ้น ในบางครอบครัว เด็กอาจจะขอยาไปนอนหลับบ้านเพื่อนด้วย เด็กจะสร้างตำแหน่ง บทบาทของตนเองในกลุ่มเพื่อนที่โรงเรียนอย่างเด่นชัด และอาจส่งผลต่อภาวะความเครียดของเด็ก เนื่องจากเขาต้องการการยอมรับจากกลุ่มเพื่อนที่เขาอยู่

ในช่วงวัย 9 ปี เด็กจะสามารถรับผิดชอบงานบ้านได้หลากหลายมากขึ้น และอยากมีส่วนร่วมในการตัดสินใจเรื่องราวที่เขามีส่วนเกี่ยวข้องด้วย เด็กในวัยนี้ต้องการเล่นเพื่อเป็นอิสระ และลดความกังวล จะถอยห่างออกจากพ่อแม่หากเขารู้สึกไม่มั่นคง แต่พ่อแม่ก็ยังเป็นคนที่มียุทธพลต่อตัวเด็ก

เป็นวัยที่เริ่มแสดงตัวตนชัดเจน ชอบยืนยันกรณในสิ่งที่ตนเลือกหรือตัดสินใจแต่ก็พร้อมจะฟังเหตุผล และอาจแสดงความก้าวร้าวหยาบคายออกมาหากสิ่งต่างๆ ไม่ได้ตามที่วางแผนเอาไว้ แต่ก็ยังรู้สึกอยากประพฤติดนดีและรู้สึกผิด

พัฒนาการทางสังคม : เด็กวัย 9 ปี สามารถสื่อสารบอกความต้องการของตนเองได้อย่างเหมาะสม ทำงานร่วมกันเป็นทีมเพื่อเป้าหมายของกลุ่ม จดจำ-เข้าใจความคิดเห็นความรู้สึกของเพื่อนที่มีต่อตนเองได้

กิจกรรมที่พ่อแม่และครูควรส่งเสริมให้เล่น สำหรับเด็ก 9 ปี

กิจกรรมการเล่นกีฬา กรีฑา หรือสันทนาการกลางแจ้ง เพื่อปรับภาวะฮอร์โมนที่เริ่มแปรเปลี่ยนเข้าสู่ภาวะวัยรุ่นตอนต้นให้เข้าที่ การออกกำลังกายที่มากกว่าวัยเด็ก กีฬาที่เหมาะสม คือ วัง ยิมนาสติก บอล (ฟุตบอล บาสเก็ตบอล วอลเลย์บอล) หรือกิจกรรมสันทนาการ เช่น เดินรำ จะช่วยให้เด็กเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ช่วงวัยรุ่นได้ง่าย

เด็กวัยนี้สนใจอย่างมากในสิ่งที่ตนเองเริ่มหลงใหล ทั้งการอ่านหนังสือ นวนิยาย หรือการเล่นกีฬา เด็กจะมีช่วงเวลาของสมาธิยาวนานขึ้น และสามารถเปลี่ยนไปสนใจสิ่งอื่นได้ไวขึ้นด้วย

เด็กวัย 9 ปีจะเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน อาจจะไม่ชอบเล่นกิจกรรมสมมติ แต่อยากเล่นกีฬา หรือบอร์ดเกมมากกว่า หรือเริ่มที่จะสนใจในงานอดิเรกที่ตนเองชอบ

ครู หรือ พ่อแม่ อาจส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมกลุ่ม หรือโครงการร่วมกัน แล้วมานำเสนอในลานกิจกรรม เด็กจะได้มีความร่วมคิดร่วมทำและรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น

5. การเล่น นักปฏิบัติการเล่น ผู้ดูแลการเล่น

ในการเล่น เด็กจะเป็นตัวผู้เล่นหลักที่มีความสนุก สร้างสรรค์ และสุขใจ ผู้ใหญ่เช่นพ่อแม่ ครู พี่เลี้ยง หรือเจ้าหน้าที่ดูแลเด็กจะเป็นเพียงผู้ส่งเสริม สนับสนุน สรรค์สร้างการเล่นให้เด็กมีความปลอดภัย ได้รับการกระตุ้นพัฒนาการตามวัยอย่างดี

บทบาทของผู้ใหญ่ในสนามเด็กเล่นในอาัยกระดับไปสู่ผู้กำกับการเล่น สำหรับบางกิจกรรมที่มีการออกแบบมาโดยเฉพาะ เช่น กิจกรรมเล่า-อ่าน-ฟังนิทาน, กิจกรรมเดิน-รำ-ร้อง เพลง หรือนิทานหุ่นมือ ตุ๊กตา สัตว์ ฯลฯ

บทบาทของผู้ใหญ่ควรเป็นผู้เฝ้าระวัง สอดส่อง ตักเตือน ชี้แนะการเล่นที่ปลอดภัย หรือเข้าไประงับ บรรเทา ปกป้อง ค้ำครอง ช่วยเหลือเด็กในยามที่เล็งเห็นอันตรายเฉพาะหน้า หรืออุบัติเหตุที่เกิดขึ้น

บทบาทของผู้ใหญ่ ที่นำไปสู่การเป็นนักปฏิบัติการเล่น (play worker) ยังหมายถึง : บุคคลที่อาจเป็นพ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง เจ้าหน้าที่ศูนย์เด็ก บุคลากรด้านการแพทย์และสาธารณสุข หรือ นักกิจกรรมบำบัด นักวิชาการ นักพัฒนาการเด็ก ที่มีความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ ความเข้าใจ และศักยภาพที่จะส่งเสริม กระตุ้น ร่วมกิจกรรม และการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับการเล่น

เป็นนักออกแบบ :

- (1) ออกแบบ สร้างสรรค์ กิจกรรมการเล่น ที่ใช้เครื่องเล่นเป็นฐาน หรือใช้ของเล่นเป็นฐานการเรียนรู้
- (2) ออกแบบ/พัฒนาเครื่องเล่น ของเล่น การเล่น กิจกรรม ที่ใช้การเล่นเป็นฐานเพื่อสร้างการเรียนรู้ การพัฒนาตนเอง
- (3) ออกแบบ/ใช้การเล่น เพื่อเยียวยา บำบัดเด็กที่มีปัญหาพัฒนาการล่าช้า บกพร่อง ถดถอย
- (4) ออกแบบ/ใช้การเล่น เพื่อบำบัดภาวะความเจ็บปวดทางจิตใจ ปัญหาซึมเศร้าในเด็กที่ถูกกระทำความรุนแรง

เป็นนักกระบวนการ :

- (5) เป็นวิทยากรกระบวนการ ที่สามารถนำการเล่น ประคับประคองการเล่น สร้างบรรยากาศการเล่น และกำกับการเล่นได้อย่างปลอดภัย และอำนวย กำกับ การเล่นให้เกิดขึ้นภายใต้สภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เหมาะสม
- (6) อบรมให้ความรู้แก่พ่อแม่ ครู บุคลากรเจ้าหน้าที่ที่ทำงานด้านการดูแลเด็ก ให้สามารถมีความรู้เกี่ยวกับการเล่นที่ดี ส่งเสริมพัฒนาการและใช้กระตุ้น เยียวยาแก้ปัญหาบางประการที่เกิดขึ้นในเด็ก
- (7) ใช้การเล่นเป็นเครื่องมือกระตุ้น ส่งเสริมกิจกรรมเด็กที่ช่วยสร้างสัมพันธภาพอันดีในครอบครัว
- (8) ให้ความช่วยเหลือ การรักษา ปฐมพยาบาลอาการบาดเจ็บเบื้องต้นแก่เด็กที่ประสบอุบัติเหตุจากการเล่น และมีทักษะไหวรู้ต่อความปลอดภัยของการเล่น เครื่องเล่น สภาพแวดล้อมการเล่น สามารถชี้แนะ กำจัดความเสี่ยงภัยจากอุบัติเหตุจากการเล่นได้

เป็นนักวิจัย :

- (9) สามารถประยุกต์ใช้การเล่น กิจกรรมการเล่น เป็นเครื่องมือในการวัดพัฒนาการเด็กได้อย่างเห็นผล
- (10) สามารถเป็นนักวิจัย หรือเป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย ที่ร่วมใช้การเล่น กิจกรรมการเล่น เครื่องเล่น ในการออกแบบงานวิจัย ศึกษา ค้นคว้าประเด็นที่สำคัญใหม่ๆ
- (11) ให้ความร่วมมือในเชิงวิชาการและประสบการณ์ แก่นักออกแบบเพื่อพัฒนาออกแบบการเล่น เครื่องเล่น กิจกรรมการเล่น ที่ตอบสนองเด็กทุกกลุ่มอย่างเสมอภาคเท่าเทียม หรือเฉพาะกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษ

(12) สามารถให้คำปรึกษา คำอธิบาย แก่พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง ที่สงสัย หรืออยากเรียนรู้เรื่องการเล่นที่นำไปสู่การเรียนรู้

(13) สนใจศึกษาเรียนรู้แนวคิดด้านการพัฒนาเด็กอื่นๆ ที่น่าสนใจ เช่น แนวทางฉันทศึกษา จิตปัญญาศึกษา (การศึกษาที่ทำให้เข้าใจด้านในของตัวเอง รู้ตัว เข้าถึงความจริง ทำให้เปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับโลกและผู้อื่น) หรือแนวทางการเรียนรู้คู่ขนานอื่นๆ การเล่นในธรรมชาติ การเล่นเชิงสมมติ การเล่นกีฬา-กรีฑา และสามารถนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนา หรือออกแบบการเล่นได้อย่างเหมาะสม

บทสรุป

การเล่นของเด็กคือการใช้เครื่องมือในการเรียนรู้จักโลก ตนเอง และธรรมชาติ เป็นกระบวนการที่ต้องกระทำและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เด็กหยุดเล่นไม่ได้ ทุกๆ กิจกรรมของเด็กสามารถนำไปสู่การเล่นได้ทั้งหมด

เราอาจพิจารณาได้ว่า การเล่นของเด็กคือ กระบวนการสื่อสาร ที่เด็กใช้ในการทำความรู้จักกับโลก และตนเอง ตอนที่เด็กเล่นเด็กกำลังพยายามเรียนรู้ เข้าใจสิ่งต่างๆ เนื่องจากพัฒนาการทางภาษาของเด็กนั้นยังไม่พัฒนาอย่างชัดเจน เราจึงควรต้องปล่อยให้เด็กเล่นอย่างมีอิสระ และที่สำคัญการเล่นยังช่วยพัฒนาทักษะสมองอีเอฟ (Executive Functions : EF) สมองส่วนหน้าที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก การกระทำ ความสามารถของสมองที่ใช้บริหารจัดการชีวิตในเรื่องต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้สามารถตั้งเป้าหมายในชีวิต รู้จักการวางแผน มีความมุ่งมั่น จดจำสิ่งต่างๆ เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ได้

การเล่นเพื่อพัฒนาสมอง ในที่สุดจะนำไปสู่ “PQ” (Play Quotient) หรือ “ความฉลาดจากการเล่น” ซึ่งเป็นทักษะที่ช่วยให้เด็กพัฒนาตนเองผ่านกระบวนการเรียนรู้แบบเป็นทางการ ในระบบการศึกษาและเป็นทักษะในชีวิตจริงได้ดีขึ้นเมื่อถึงเวลาตามช่วงวัย

สิ่งที่สำคัญคือ พ่อแม่ควรมองว่า การเล่นมิใช่เรื่องไร้สาระ แต่เป็นเรื่องที่มีสาระมาก การเล่นในเด็กเล็ก เช่น กินข้าว อาบน้ำ สวมใส่เสื้อผ้า แปรงฟัน เหล่านี้มักถูกมองว่าเป็นกิจวัตรประจำวัน แต่ในมุมมองของเด็กคือการเล่น เมื่อเด็กไปโรงเรียนเด็กเล็ก ก็ต้องเข้าแถว เดินเรียงแถวตามลำดับ และทำกิจกรรมปั้นดินน้ำมัน วาดรูป ทำงานศิลปะ วาดเล่นสนามเด็กเล่น เหล่านี้ล้วนเป็นการเล่นทั้งหมด ปะปนกันไม่แยกขาดจากกัน เพียงแต่ถูกนิยามว่าเป็นการเล่นแบบโครงสร้างหรือไม่มีโครงสร้าง แบบมีกฎเกณฑ์หรืออิสระ แบบปิด หรือแบบเปิดเท่านั้นเอง

สนามเด็กเล่น OKMD ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องมือ และสื่อกลางโลกการเล่นของเด็ก ช่วยส่งเสริมพัฒนาการสมองที่สมดุล ผ่านเครื่องเล่น สนาม บรรยากาศ และสิ่งแวดล้อม แต่จะสมบูรณ์ไม่ได้หากปราศจากผู้ร่วมเล่น เช่น ครู พ่อแม่ และผู้ดูแล อย่าลืมว่าของเล่นที่ดีที่สุดของเด็กก็คือพ่อแม่ การเล่นกับลูกจะช่วยสร้างเด็กให้มีคุณภาพ ดังนั้น จึงช่วยกันส่งเสริมให้เด็กเล่นอย่างพอเพียง ปลอดภัย และสร้างสรรค์

ส่วนที่ 4

กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้

การละเล่นไทย:

มรดกอันล้ำค่าต่อการพัฒนาเด็กไทย

การละเล่นไทย: มรดกอันล้ำค่าต่อการพัฒนาเด็กไทย

1. ประวัติความเป็นมาของการละเล่นไทย

การละเล่นไทย แปลเป็นภาษาอังกฤษว่า Thai Traditional Play บางคนอาจเรียกว่าการเล่นพื้นบ้านไทย บางคนเรียก การเล่นพื้นเมืองไทย บางคนขยายขอบเขตตามลักษณะความซับซ้อนของกฎ กติกาและการแข่งขันเป็น เกมการเล่นแบบไทย (Thai Traditional Game) หรืออาจขยายคำให้กลายเป็น กีฬาพื้นเมืองไทย (Thai Traditional Sport) ก็ได้

ผู้เขียนขอเลือกใช้คำว่า “การละเล่นไทย” ซึ่งหมายถึงการเล่นแบบดั้งเดิมของไทย ที่คนไทยเล่นสืบทอดกันมาในแต่ละท้องถิ่น หรือภูมิภาค เป็นการเล่นที่มีรูปแบบ และวิธีการเล่นที่เรียบง่าย สอดคล้องกับสภาพแวดล้อม และวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่นนั้นๆ

การละเล่นไทยมีวิวัฒนาการ อยู่คู่กับสังคมไทยมายาวนาน เริ่มตั้งแต่อาณาจักรสุโขทัย และกรุงศรีอยุธยา ใช้การฝึกมวยไทย ฝึกการต่อสู้ด้วยกระบี่กระบอง ฝึกการขี่ม้า ขี่ช้าง การแข่งเรือ เพื่อฝึกซ้อมให้มีร่างกายแข็งแรง และมีความพร้อมเมื่อเกิดศึกสงคราม เมื่อทำบ่อยครั้งก็เกิดเป็นความเคยชิน เกิดความสนุกสนานพร้อม ๆ กันไป และในยามสงบที่ไม่มีสงครามทั้งราชสำนัก เจ้านาย และราษฎรก็คิดค้นรูปแบบการเล่นให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น การเล่นว่าว แข่งวิ่งโค กระบือ ชนโค ชนไก่ หมากรุก ลิงชิงหลัก สกามอญซ่อนผ้า ชักเย่อ ฯลฯ ต่อมาสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ตอนต้น (รัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 4) ลักษณะการเล่นยังคงคล้ายกับยุคสุโขทัย และกรุงศรีอยุธยา เมื่อเข้าสู่รัชสมัยของรัชกาลที่ 5 รัชกาลที่ 6 และรัชกาลที่ 7 กิจกรรมการละเล่นไทยได้รับการส่งเสริมอย่างกว้างขวางจริงจัง มีการคิดรูปแบบกิจกรรมการละเล่นแบบใหม่ๆ เพิ่มขึ้นอย่างมาก แต่ภายหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง เมื่อ พ.ศ. 2475 การละเล่นไทยค่อยๆ ลดความนิยมลง และเกิดการแทนที่ด้วยเกมการแข่งขันจากชาติตะวันตก ที่เรียกว่า “กีฬา” มีการบรรจุกีฬาจากชาติตะวันตกไว้ในหลักสูตรวิชาพลศึกษาในทุกระดับชั้นจนปัจจุบัน การละเล่นไทย ก็ยังคงเป็นเพียงกิจกรรมทางเลือกของสถานศึกษา และเป็นเพียงกิจกรรมทางเลือกของชุมชน ที่จะจัดขึ้นในช่วงเทศกาลสำคัญ เท่านั้น และนับวันจะค่อยๆ เลือนหายไปจากสังคมไทย

การละเล่นไทย มีความหลากหลายรูปแบบในแต่ละภูมิภาค โดยการละเล่นไทยในเขตภาคเหนือที่สภาพแวดล้อมเป็นภูเขา การเล่นส่วนใหญ่จะอ้างอิงถึงต้นไม้ ขอนไม้ ไม้ไผ่ ฝ้าย ต่อ แตน เช่น กระต่ายขาเดียว ก๊อบแก๊บ ต่อแสะ แนดขำมั่ว มะชะจั้น เรือบก ไล่นก ขณะที่การละเล่นของภาคใต้ที่สภาพแวดล้อมมีแหล่งน้ำจำนวนมาก เรื่องราวการเล่นมักจะเป็นการเล่นในหนองน้ำ แอ่งน้ำ ใช้ลูกมะพร้าว ลูกสะบ้าเป็นวัสดุเล่น เช่น

แกว่ง ลูกตีผ้า ผีเข้าขวิด มวยทะเล แยมะพร้าวทาน้ำมัน ส่วนการเล่นในเขตภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เรื่องราวการเล่นมักนำกิริยาท่าทางของสัตว์ เช่น วัว ม้า ลิง หนอน มาออกแบบการเล่น เช่น ขี่หนอน ตั้งตีนต่อแมวกับปลาอย่าง ลิงชิงหาง วิงสามขา หนอนเลขแปด ไหลสองนิ้วมือ ส่วนภาคกลางเป็นที่ราบลุ่ม จึงมักออกแบบการเล่นที่เกี่ยวข้องกับเรือ จระเข้ วัว ม้า เสือ ลิง เช่น กระโดดเชือก กาฟักไข่ ขี่ม้าส่งเมือง งูกินหาง ตีจับโปงพาง รีรีข้าวสาร มอญซ่อนผ้า เสือกินวัว ไอ้ไข่ไอ้โขง เป็นต้น

2. คุณค่าของการละเล่นไทย

การศึกษาของชัชชัย โกมารทัต² และพรพนา ช่างเกวียน³ พบว่าการละเล่นไทยมีคุณค่าในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ดังนี้

1. ด้านร่างกาย ทั้งทางด้านความแข็งแรง ความคล่องแคล่วว่องไว ความทนทาน การทรงตัว ความอ่อนตัว ความแม่นยำ ความเร็ว และช่วยพัฒนาการประสานงานของระบบประสาทและกล้ามเนื้อ
2. ด้านอารมณ์ ช่วยเสริมสร้างให้เกิดความสมดุลทางอารมณ์ ผู้เล่นได้ฝึกการควบคุมอารมณ์ ความอดกลั้น การยับยั้งชั่งใจ ผ่อนคลายความตึงเครียด เกิดความพึงพอใจ
3. ด้านสังคม ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ชีวิตในสังคมร่วมกัน การยอมรับกติกา ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น เป็นผู้นำผู้ตามที่ดี มีน้ำใจนักกีฬา ซื่อสัตย์สุจริต เสียสละต่อส่วนรวม และเคารพในสิทธิของผู้อื่น
4. ด้านสติปัญญา จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เล่นได้ฝึกการใช้ปฏิภาณไหวพริบ ใช้ความคิด ฝึกการใช้ภาษา การสังเกต แยกแยะความแตกต่าง ความมีเหตุผล เรียนรู้การตัดสินใจ การแก้ปัญหา และส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

นอกจากการละเล่นไทยจะมีคุณค่าต่อการส่งเสริมพัฒนาการของผู้เล่นดังกล่าวแล้ว การละเล่นไทยยังมีคุณลักษณะเด่น คือ *สามารถนำมาใช้ได้กับคนทุกช่วงวัย เริ่มตั้งแต่เด็กปฐมวัย เด็กวัยเรียน วัยรุ่น ผู้ใหญ่ แม้กระทั่งคนวัยชรา* เนื่องจาก

1. การละเล่นไทยส่วนใหญ่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ดังนั้น ผู้เล่นจึงสามารถออกแบบการเล่นได้ด้วยตนเองว่าจะแบ่งกลุ่มหรือไม่ ในแต่ละกลุ่มจะมีสมาชิกเท่าไร

² ชัชชัย โกมารทัต. (2549). *กีฬาพื้นเมืองไทย ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ*. กรุงเทพฯ: บริษัทสภาพบุ๊คส์ จำกัด.

³ พรพนา ช่างเกวียน. (2544). *การละเล่นพื้นเมืองโคราช: การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและคติชนวิทยา*. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

2. การละเล่นไทยส่วนใหญ่กำหนดกติกาที่ไม่ซับซ้อน เป็นการเล่นที่เด็กเล็กก็สามารถเข้าใจกติกาได้ และบางครั้งผู้เล่นก็สามารถเจรจาต่อรองกติกาให้มีความยืดหยุ่นตามสถานการณ์ได้ด้วย

3. การละเล่นไทยไม่เน้นการใช้วัสดุ หรืออุปกรณ์ประกอบการเล่น ถ้ามีก็เป็นวัสดุหรืออุปกรณ์ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น ดังนั้นการละเล่นไทยจึงมีความยืดหยุ่น สามารถจัดการเล่นได้ โดยแทบไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ

4. การละเล่นไทยมีรูปแบบการเล่นที่หลากหลาย เช่น การไล่จับ การซ่อนหา การเล่นทาย การกระโดดข้าม การร้องเพลงประกอบการเล่น การโยนลูกกลม (ลูกบอล) การปิดตา การคัดออก เป็นต้น ดังนั้นผู้เล่นสามารถเลือกเล่นตามความสนใจ ความถนัด หรือตามข้อจำกัด เช่น เมื่อฝนตกไม่สามารถเล่นกลางแจ้งได้ ก็สามารถเลือกกิจกรรมที่ใช้พื้นที่จำกัดในที่ร่มได้

3. เกณฑ์พิจารณาคัดเลือกการละเล่นไทยที่เหมาะสมกับเด็กช่วงวัย 3-6 ปี และ 6-9 ปี

เนื่องจากเด็กส่วนใหญ่ช่วงวัย 3-6 ปี และ 6-9 ปี ปัจจุบันมีประสบการณ์เข้าร่วม “การละเล่นไทย” ค่อนข้างน้อย ยกเว้นบางโรงเรียน หรือบางชั้นเรียนที่ครูให้การส่งเสริมอย่างจริงจัง ดังนั้นการนำกิจกรรมการละเล่นไทยมา让孩子ได้เริ่มเล่น ในระยะแรกครูหรือผู้ปกครองควรคัดเลือกชนิดของกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กของตน เรียนรู้กิจกรรมให้เข้าใจ จัดเตรียมวัสดุหรืออุปกรณ์การเล่น และควรทำหน้าที่เป็นผู้นำกิจกรรม หรือสาธิตกิจกรรมให้เด็กได้ดูก่อน เมื่อเด็กเรียนรู้และเข้าใจวิธีการเล่นอย่างดีแล้ว ครูหรือผู้ปกครองควรลดบทบาทการนำกิจกรรม และทำหน้าที่เป็นผู้เฝ้าอำนวยความสะดวกในการเล่นของเด็กก็เพียงพอแล้ว

เกณฑ์การคัดเลือกการละเล่นไทย สำหรับเด็กช่วงวัย 3-6 ปี และ 6-9 ปี มีดังนี้

1. จุดมุ่งหมายของการนำการละเล่นไทยมา让孩子ได้เล่นคืออะไร นอกจากความสนุกสนานที่จะเกิดกับเด็กแล้ว ครู ผู้ปกครองส่วนใหญ่มักคาดหวังให้การเล่นแต่ละครั้งช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก การละเล่นไทยแต่ละกิจกรรมมีผลต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กแตกต่างกัน บางกิจกรรมส่งผลต่อการส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกายของเด็กเป็นหลัก และส่งผลต่อพัฒนาการทางสติปัญญา อารมณ์ และสังคม รองลงมา ดังนั้น ครูผู้ปกครองจึงควรพิจารณาคัดเลือกกิจกรรมการละเล่นไทยที่เด็กจะได้ทั้งความสนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กตามที่ต้องการ

2. พิจารณาเพศ อายุ และความเชื่อ ศาสนาของเด็ก เนื่องจากเด็กที่มีอายุและเพศที่ต่างกันมีความสนใจกิจกรรมการละเล่นไทยที่ต่างกัน เด็กชายมักชอบกิจกรรมที่ทำท่าย รวดเร็ว รุนแรง ในขณะที่เด็กหญิงมักชอบกิจกรรมที่ไม่โลดโผนเท่าเด็กชาย ขณะเดียวกันครู ผู้ปกครองควรพิจารณาว่ากิจกรรมการละเล่นไทย

เหมาะสมกับอายุของเด็กหรือไม่ เช่น เด็กอายุ 4 ปี อาจไม่เหมาะกับกิจกรรมที่ต้องปิดตา เช่น โพงพาง และที่สำคัญควรพิจารณาความเชื่อทางศาสนาของเด็กด้วย เนื่องจากกิจกรรมการเล่นไทยบางกิจกรรมทำให้เด็กหญิงเด็กชายต้องมีการสัมผัสเนื้อตัวอย่างใกล้ชิด ซึ่งบางศาสนาห้ามไม่ให้เด็กกระทำเช่นนั้น

3. พิจารณาเรื่องความปลอดภัย เนื่องจากการเล่นไทยมีหลากหลายรูปแบบ บางกิจกรรมเน้นการวิ่งไล่จับ ไล่ตี บางกิจกรรมเน้นการกระโดด การปิดตา ดังนั้นครู ผู้ปกครองควรพิจารณาเลือกกิจกรรมการเล่นไทยให้เหมาะกับขนาดของพื้นที่ และจำนวนผู้เล่นด้วย และที่สำคัญพื้นที่เล่นไม่ควรมีสิ่งกีดขวางที่อาจทำให้เด็กวิ่งชนและเกิดการบาดเจ็บได้ พื้นสนามควรใช้วัสดุยืดหยุ่น สามารถรองรับแรงกระแทกเมื่อล้มได้ เช่น สนามหญ้า หรือพืชนาง พื้นสนามไม่ควรเปียกน้ำ หรือมีน้ำขัง เป็นต้น

4. แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย เพื่อส่งเสริมพัฒนาการในเด็กช่วงวัย 3-6 ปี และ 6-9 ปี

แผนการจัดกิจกรรมการเล่นไทย ที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กปฐมวัย จำนวน 12 แผน⁴ มีดังนี้ 1) เสือกินวัว (ล้อมคอก) 2) แนนข้ามส้าว 3) เรือบก 4) แข่งเรือคน 5) ทอดแห 6) ขี่หนอนคู่ 7) ไอ้ไข่ไอ้โขง 8) ดิน น้ำ อากาศ 9) กาฟักไข่ 10) ต่อแสะ 11) ฝึเข้าขวด และ 12) แมวกับปลาอย่าง

แม้ว่ากิจกรรมการเล่นไทยทั้ง 12 แผนนี้จะมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แต่จะพบว่าเกือบทุกกิจกรรมก็สามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆ ทั้งด้านความแข็งแรงทางร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และสติปัญญาอื่นๆ เช่นด้านภาษา การคิดคำนวณ ได้เช่นเดียวกัน แต่จะส่งเสริมพัฒนาการด้านไหนมาก หรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับชนิด และรูปแบบของกิจกรรมนั้นๆ เป็นสำคัญ

ตัวอย่างกิจกรรมการเล่นไทย⁵ ทั้ง 12 แผนนี้ นอกจากจะใช้กับเด็กระดับปฐมวัยแล้ว ครูหรือผู้ปกครองสามารถนำกิจกรรมเหล่านี้ไปประยุกต์ใช้กับเด็กในระดับประถมศึกษาได้ด้วย โดยปรับเปลี่ยนภาษา โดยเฉพาะในขั้นนำ และขั้นสรุป เช่น การตั้งคำถามที่ซับซ้อนขึ้น ทำท่ายความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้มากขึ้น เป็นต้น

⁴ บัญญัติ ยงยวน, นันทนช สงศิริ, และณัฐติ ปิตตาทะโน. (2562). ผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 11(1).

⁵ บัญญัติ ยงยวน, นันทนช สงศิริ, และณัฐติ ปิตตาทะโน. (2559). ผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. เอกสารประกอบการอบรมเชิงปฏิบัติการ, สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล.

1. เสือกินวัว (ล้อมคอก)

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา

2) เด็กสามารถทำกิจกรรมเสือกินวัวได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) หมวกเสือ หมวกวัว
- 3) แลบบัตรคำของบทร้อง
- 4) ภาพเสือและภาพวัว
- 5) ภาพการเล่นเสือกินวัว

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

1) ครูนำภาพเสือแต่ละสายพันธุ์ (เสือโคร่ง เสือดาว เสือชีต้า เสือลายเมฆ เสือดำ ฯลฯ) และภาพวัว มาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเสือและวัว ดังนี้

- เด็กๆ เคยเห็นเสือ หรือรู้จักเสือมาก่อนไหม? เสือมีลักษณะอย่างไร? เสืออาศัยอยู่ที่ไหน? เสือชอบกินอะไรบ้าง? พร้อมทั้งชักชวนให้เด็กๆ แสดงบทบาทสมมติเลียนแบบเสือ

- เด็กๆ เคยเห็นวัว หรือรู้จักวัวมาก่อนไหม? วัวมีลักษณะอย่างไร? วัวอาศัยอยู่ที่ไหน? วัวกลัวอะไรบ้าง? พร้อมทั้งชักชวนให้เด็กๆ แสดงบทบาทสมมติเลียนแบบวัว

- เด็กและครูร่วมกันสนทนาเปรียบเทียบ ขนาด น้ำหนัก พละกำลัง อวัยวะที่ใช้ในการจับเหยื่อ หรือหาอาหาร

- ถ้าวัวสู้กับเสือ วัวจะทำอย่างไรดี ถึงจะชนะเสือ

- ถ้าเด็กๆ เป็นวัว จะสร้างบ้าน/สร้างคอก ของตัวเองอย่างไร เพื่อป้องกันเสือไม่ให้เข้ามาจับวัวกิน

2) ครูแนะนำบทร้อง “วัวยืนอยู่ในคอก เสือมาไม่บอก เปิดคอกไล่วัว วัวส่งเสียงมอมอ วังหนีชนตอ หน้ามืดตามัว” และให้เด็กๆ ออกแบบท่าทางประกอบบทร้อง

2. ชั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเสือกินวัว และชี้แจงกติกา ดังนี้

- ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นเป็นทรงสี่เหลี่ยม สมมติให้เป็นพื้นที่ถ้ำของเสือ

- ครูให้เด็กจับฉลาก เพื่อหาคนที่จะเป็นเสือ 2 คน และเป็นวัว 4 คน

- เด็กที่ไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเสือและวัว จะทำหน้าที่เป็นคอก โดยจับมือกันเป็นวงกลม ล้อมรอบผู้เป็นวัว ส่วนผู้ที่เป็นเสืออยู่นอกวงกลม

- ให้ผู้เป็นเสือแบ่งหน้าที่กันระหว่าง เสือที่เฝ้าถ้ำ และเสือที่ออกล่าวัว เสือที่ออกล่าวัวจะไปวิ่งไล่วัว และเมื่อเหนื่อยหรือจับวัวได้ จะต้องกลับมาที่ถ้ำ เพื่อเปลี่ยนตัวกับเสือที่เฝ้าถ้ำ เสือที่ออกไปล่าวัวจะต้องพยายามแหกคอกเข้าจับวัวให้ได้ ผู้เป็นวัวก็ต้องพยายามวิ่งหนีเสือ เมื่อเสือเข้าในคอกได้ วัวอาจจะวิ่งหนีออกนอกคอกได้เช่นกัน ขณะเดียวกันผู้เป็นคอกที่ยืนจับมือเป็นวงกลมอยู่นั้นต้องพยายามปกป้องคุ้มครองวัว โดยกันมิให้เสือเข้าในคอกได้ง่าย หรือเมื่อเสือเข้าในคอกได้ ก็ต้องพยายามกันไม่ให้ออกนอกคอกได้ง่าย ส่วนววนั้นคอกจะปล่อยให้เข้าออกคอกได้โดยสะดวก

- เมื่อเสือวิ่งไล่จับวัวได้ วัวที่ถูกจับจะต้องหยุดการเล่น และไปอยู่ในถ้ำของเสือ ส่วนเสือจะต้องวิ่งไล่จับวัวที่เหลือให้ได้ครบทั้งหมด

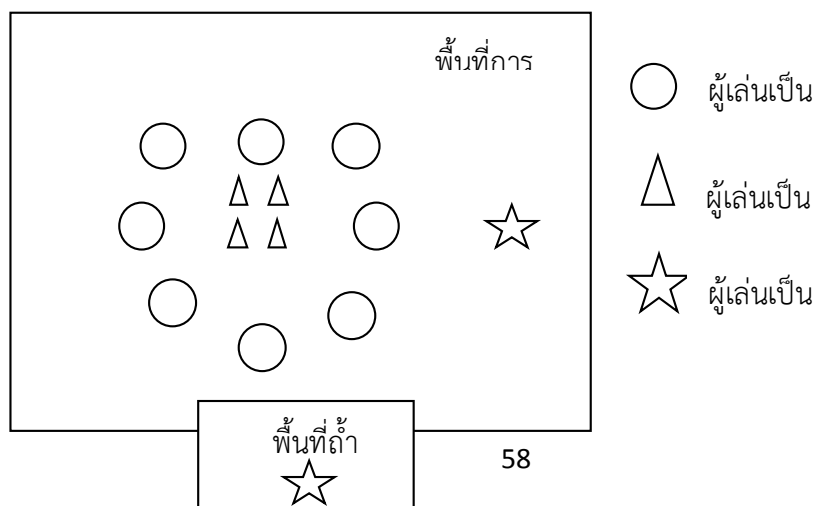
- ห้ามผู้เป็นคอกเคลื่อนที่ออกจากที่ยืนอยู่เดิม แต่อนุญาตให้ย่อตัวหรือยืดตัว ยกแขนขึ้นลงได้

- ผู้เป็นเสืออาจย่อตัวมุดลอดคอกเข้าไป ดันหรือดึงแขนผู้เป็นคอกให้ออกจากกันได้ แต่ห้ามทุบ ตี ถีบ หรือการเล่นในลักษณะอันตรายที่อาจก่อให้เกิดการบาดเจ็บต่อผู้ที่เป็นคอก

2) ครูและตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และซักถามจนเข้าใจ

3) ครูและเด็กสนทนาวิธีการเล่นให้ปลอดภัย จากนั้นครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมเสือกินวัว โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นเสือกินวัวในวันนี้
- 2) เด็กๆ คิดว่า ถ้าวัว 4 ตัวร่วมใจกัน จะต่อสู้กับเสือได้หรือไม่ ต้องทำอะไร
- 3) ตอนนี้อยู่ชุมชนวัวเข้มแข็งมาก เสือกินวัวกินไม่ได้แล้ว เสือหิวมาก เด็กๆ คิดว่าเสือจะอย่างไร

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเอง และคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมเสือกินวัว ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

2. แนนข้ามส้าว

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมแนนข้ามส้าว ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปกาว นกหวีด
- 2) ไม้ไผ่ หรือท่อน้ำขนาด ครึ่งนิ้ว ความยาว 3 เมตร จำนวน 1 ท่อน
- 3) หมวกงู
- 4) ภาพการเล่นแนนข้ามส้าว
- 5) แถบบัตรคำของบทร้อง

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

1) ครูนำภาพการเล่นแนตข้ามส้าวมานำให้เด็กดู ต่อจากนั้นครูและเด็กร่วมกันสนทนาตามแนวคำถามต่อไปนี้

- เด็กรู้จักภาษาเหนือคำว่า “แนต” และ “ส้าว” หรือไม่ ครูอธิบายความหมายว่า แนต ในที่นี้หมายถึงการเล่นไล่จับ ส่วนส้าว คือ ไม้ไผ่
- สมมติเด็กๆ มีไม้ไผ่พิเศษ คิดว่า ไม้ไผ่ของเด็กๆ มีอิทธิฤทธิ์อะไรได้บ้าง หลังจากนั้นครูเชื่อมโยงเข้ากิจกรรมว่า วันนี้ครูมีไม้ไผ่พิเศษ หรือส้าว ที่สามารถป้องกันงูได้ให้กับเด็กๆทุกคน
- ถ้าเด็กๆ เข้าไปในป่าลึกและพบกับงูพิษ เด็กๆคิดว่า งูพิษที่พบจะมีลักษณะอย่างไร และพิษของมันเป็นแบบไหน
- เด็กๆจะหาวิธีเอาตัวรอดจากงูพิษที่พบกลางป่าลึกได้อย่างไร

1) ครูแนะนำบทร้องประกอบการเล่น “คนวิ่งหนีข้ามส้าว งูตัวยาวยาวข้ามส้าวบได้ ส้าวเป็นส้าววิเศษ จะเกิดอาเพศกับงูทันใด” และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความหมายของบทร้อง (ส้าวคือไม้ไผ่ ในบทร้องกล่าวถึงคนที่วิ่งหนีงู และกระโดดข้ามส้าว หรือไม้ไผ่ที่วางบนพื้น เพื่อยุส้าวท่อนนี้เป็นส้าววิเศษ ที่ไม่สามารถข้ามได้ คนจึงรอดพ้นอันตรายจากงู)

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาวิธีการเล่นแนตข้ามส้าว และชี้แจงกติกา ดังนี้

- ครูใช้เชือกฟางขึงกับพื้นสนามเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 8 เมตร ยาว 10 เมตรและนำไม้ไผ่ หรือท่อพีวีซี เส้นผ่าศูนย์กลาง 2 เซนติเมตร ความยาว 3 เมตร วางไว้กลางสนาม และยึดด้วยเทปให้ติดกับพื้นสนาม

- แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน คละหญิงชาย
- ให้กลุ่มที่ 1 เล่นก่อน โดยให้แต่ละกลุ่มคัดเลือกเด็กที่จะเป็นตัวแนต 1 คน
- ผู้เล่นที่เป็นตัวแนตยืนอยู่ที่หัวไม้ส้าวด้านหนึ่ง ส่วนผู้เล่นเป็นคน จำนวน 11 คน ยืนอยู่บริเวณหัวไม้ส้าวอีกด้านหนึ่ง

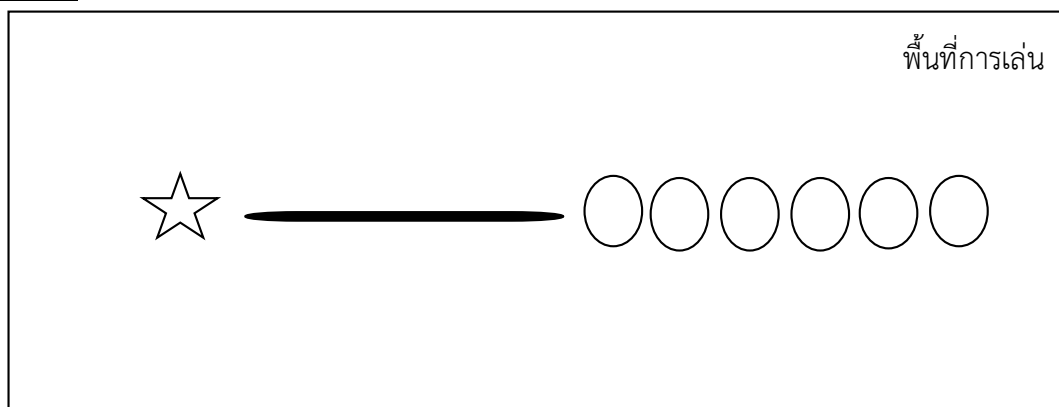
- ผู้เล่นที่เป็นตัวแนตวิ่งไล่จับคนไปรอบส้าว และคนต้องวิ่งหนีตัวแนตไปรอบๆ ส้าวเช่นกัน คนสามารถหยุดพัก โดยการเหยียบไม้ส้าวไว้ แต่เหยียบได้ไม่เกิน 1 นาที และตัวแนตจะจับตัวคนขณะเหยียบส้าวไม่ได้

- คนใดที่ถูกแนตไล่จับได้ จะต้องเป็นตัวแนตแทน ส่วนผู้เล่นที่เป็นตัวแนตก็จะกลับมาเป็นคนแทน

- ผู้เล่นที่ได้เป็นตัวแนตมากที่สุดจะถือว่าเป็นผู้แพ้

- ผู้เล่นทั้งหมดจะต้องวิ่งไล่และหนีอยู่ภายในเขตสี่เหลี่ยมที่กำหนด
 - ห้ามตัวแนตวิ่งข้ามส้วมที่วางไว้ แต่อนุญาตให้คนวิ่งหนีข้ามส้วมได้
- 2) ครูและตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และซักถามจนเข้าใจ
 - 3) เด็กและครูร่วมกันสนทนาวิธีการเล่นให้ปลอดภัย จากนั้นครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น โดยเด็กกลุ่มที่ 2 ยืนเชียร์อยู่รอบสนาม พร้อมกับร้องเพลงประกอบไปด้วย

ตัวอย่างสนาม



ผู้เล่นเป็นงูพิษ (แนต)



ผู้เล่นเป็นชาวบ้าน



ไม้ไผ่ (ส้วม)

3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมแนตข้ามส้วม โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่น แนตข้ามส้วม
- 2) ถ้าเด็กๆ เจอกับกำแพงสูงที่ทำจากไม้ไผ่ เด็กๆจะทำอะไรถึงจะผ่านกำแพงไม้ไผ่ไปได้
- 3) ถ้าเด็กถูกงูวิเศษพูดได้จับตัวไปไว้ในถ้ำ และเด็กๆพูดขอร้องงูได้เพียงประโยคเดียว เด็กๆจะพูดอะไรเพื่อให้งูปล่อยตัวออกมาได้อย่างปลอดภัย

ก่อนจบกิจกรรมครูให้ข้อมูลกับเด็กเพื่อความปลอดภัยว่า ไม้ไผ่โดยปกติแล้ว ไม่สามารถกันงูได้ ดังนั้น หากเด็กๆ พบงู ควรแจ้งให้ผู้ใหญ่ทราบ

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้

มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมแนดข้ามส้าว ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

3. เรือบก

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมเรือบกได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปกาว นกหวีด
- 2) ไม้ไผ่ หรือท่อพีวีซี ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 1 นิ้ว ความยาว 2 เมตร จำนวน 4 ท่อน
- 3) ภาพการแข่งขันเรือยาว
- 4) ภาพการเล่นเรือบก
- 5) แลบบัตรคำของบทร้อง

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพการแข่งขันเรือยาวมาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการแข่งขันเรือยาว ตามแนวคำถามต่อไปนี้

- เด็กๆ เคยเข้าดูการแข่งขันเรือยาวในสถานที่จริง เห็นภาพในสมุด ในโทรทัศน์ หรือในอื่นๆ หรือไม่ อย่างไร

- สมาชิกบนเรือแข่งประกอบด้วยใครบ้าง (หัวหน้าเรือ ลูกเรือหรือฝีพาย และคัดท้ายเรือ) แต่ละคนทำหน้าที่อะไร

- กติกาการแข่งขันเรือยาว คืออะไร (จำนวนเรือตั้งแต่ 2 ลำขึ้นไป, จำนวนคนพาย (ฝีพาย) ในแต่ละลำเท่ากัน, ออกจากจุดเริ่มพร้อมกัน, ลำใดถึงเส้นชัยก่อนเป็นผู้ชนะ)

- ถ้าอยากให้เรือแล่นเร็วที่สุด ทุกคนในเรือต้องทำอะไรบ้าง

2) ครูแนะนำบทร้อง และให้เด็กพร้อมร้อง “ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด จ้าฮึด จ้าฮึด” และให้เด็กแต่ละกลุ่มออกแบบท่าทางประกอบบทร้อง

2. ชื่นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเรือบก และชี้แจงกติกา ดังนี้

- ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นสองเส้น ห่างกันประมาณ 15 เมตร เส้นหนึ่งเป็นจุดเริ่มต้น และอีกเส้นหนึ่งเป็นเส้นชัย

- เด็กนับ 1 2 3 และ 4 ไปจนครบทุกคนเพื่อแบ่งเด็กออกเป็น 4 กลุ่ม ๆ ละ 6 คน

- เด็กแต่ละกลุ่มยืนคร่อมไม้ไผ่ (อาจใช้ท่อน้ำพีวีซีความยาว 2 เมตร แทนไม้ไผ่) เป็นแถวตอนตรงเส้นเริ่มต้น ห่างจากกลุ่มอื่นประมาณ 1.5 เมตร โดยมือทั้งสองจับท่อนไม้ไว้ให้แน่นให้คนหัวแถวยืนอยู่หลังเส้นเริ่มต้น เด็กทุกคนในกลุ่มหันหน้าไปทางเส้นชัย ก่อนเริ่มแข่งขันให้เด็กทุกกลุ่มร้อง “ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด ฮึดจ้าฮึด จ้าฮึด จ้าฮึด”

- เริ่มเล่นโดยครูให้สัญญาณ ผู้เล่นทุกกลุ่มจะต้องเดินขึ้นคร่อมไม้ไผ่ เพื่อไปให้ถึงเส้นชัยโดยเร็วที่สุด กลุ่มใดเดินไปถึงเส้นชัยก่อนโดยถูกต้องตามกติกา จะเป็นผู้ชนะ

- ผู้เล่นทุกคนในแต่ละกลุ่ม จะต้องเดินคร่อมไม้ไผ่ตลอดระยะทาง

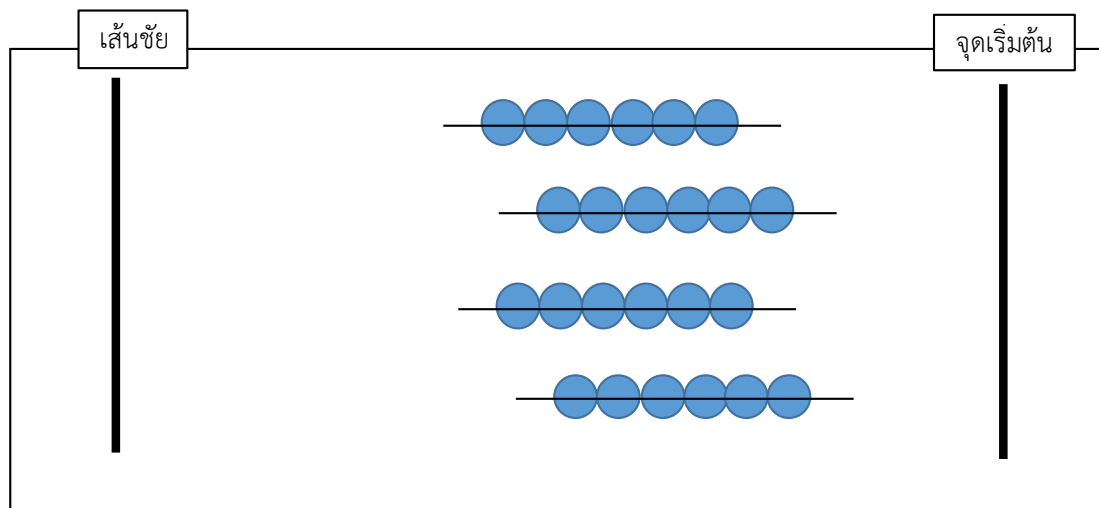
- อนุญาตให้ผู้เล่นหลุดจากไม้ไผ่ไม่เกิน 3 ครั้ง เมื่อผู้เล่นหลุดจากไม้ไผ่จะต้องหยุดการเดิน และจัดผู้เล่นให้ยืนคร่อมไม้ไผ่ทุกคน จึงจะเดินต่อได้

2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ

3) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น

4) ครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น เมื่อแข่งรอบที่ 1 เสร็จแล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกัน เพื่อแข่งในรอบต่อไป

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมเรือบก โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นเรือบกในวันนี้
- 2) เด็กๆ สังเกตไหมว่า กลุ่มที่เข้าเส้นชัยลำดับแรก ทำอย่างไร
- 3) ถ้าให้มีการแข่งอีกรอบหนึ่ง เด็กๆ จะทำอะไรให้เรือเข้าเส้นชัยเร็วที่สุด (เด็กรวมกลุ่มคิด)
- 4) ถ้าให้เด็กๆ สร้างเรือที่แล่นบนบก เด็กๆ จะสร้างเรือแบบไหน
- 5) ถ้าให้เด็กๆ สร้างเรือที่มีน้ำหนักเบาจนสามารถเหาะบนอากาศได้ เด็กๆ จะสร้างเรือจากวัสดุอะไร รูปร่างของเรือจะเป็นแบบไหน

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเอง และคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธีเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบ หรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมเรือบกได้ถูกต้องตามขั้นตอน

4. แข่งเรือคน

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมแข่งเรือคนได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) ไม้พายขนาดเล็ก
- 3) ภาพเรือ (เรือพาย , เรือหางยาว , เรือแข่ง , เรือประมง , เรือเดินสมุทร)
- 4) ภาพการละเล่นแข่งเรือคน

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพเรือมาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเรือชนิดต่างๆ ตามแนวคำถามต่อไปนี้
 - เด็กๆ พบเรือได้ที่ไหนบ้าง
 - ประโยชน์ของเรือมีอะไรได้บ้าง
 - สมมติว่าที่นี้เป็นตลาดน้ำ เด็กๆ ทุกคนมีเรือพายของตัวเอง เด็กๆ จะเอาอะไรใส่เรือมาขาย

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นแข่งเรือคน และชี้แจงกติกา ดังนี้
 - ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นสองเส้น ห่างกันประมาณ 7 เมตร เส้นหนึ่งเป็นจุดเริ่มต้น และอีกเส้นหนึ่งเป็นเส้นชัย
 - ให้เด็กนับเลข 1 และ 2 ไปจนครบทุกคนเพื่อแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน สมมติว่า การนั่งเหยียดเท้าต่อกันเป็นแถวตอนเป็นเรือ โดยมีผู้เล่นที่เป็นหัวหน้าของแต่ละแถวยืนกำกับอยู่ที่แถวของตน สมมติว่าเป็นนายเรือหรือผู้ควบคุมเรือ แต่ละกลุ่ม คือ เรือ โดยเรือทั้ง 2 ลำนี้มีไม้พายอยู่ 1 อัน กลุ่มที่จะได้พายเรือจะต้องหาไม้พายที่ซ่อนให้พบ

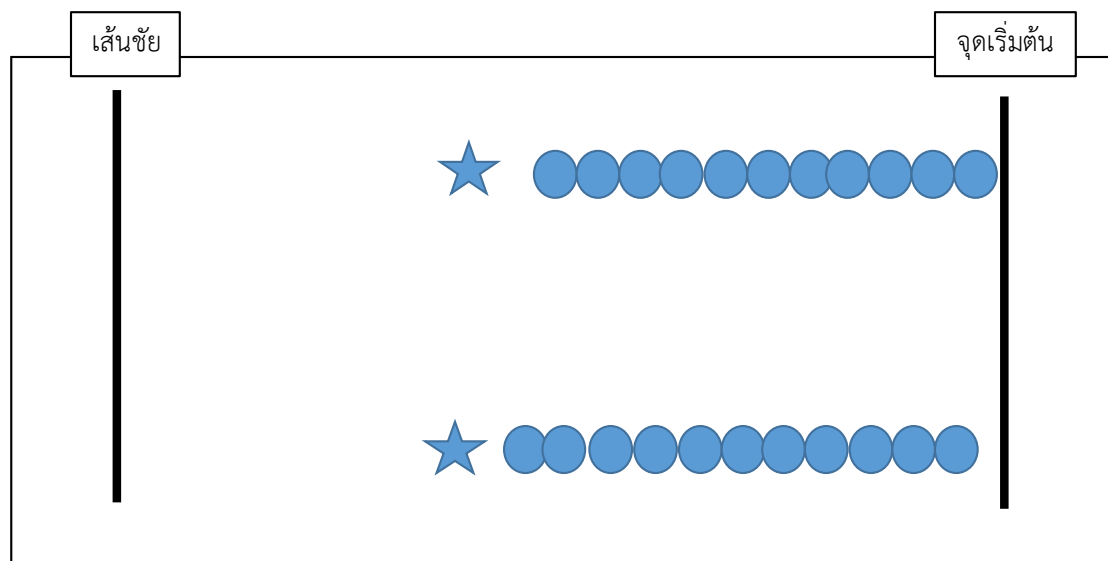
- ผู้เล่นแต่ละกลุ่มคัดเลือกหัวหน้ากลุ่มมาตกลงกันเกี่ยวกับลำดับการเล่นให้หัวหน้ากลุ่มจัดผู้เล่นของกลุ่มตนเข้าแถวตอนเรียงหนึ่ง ให้คนหัวแถวอยู่ที่เส้นเริ่มหันหน้าไปทางเส้นชัย ระยะระหว่างแถวของทั้ง 2 กลุ่มห่างกันประมาณ 2-3 เมตร แล้วหัวหน้ากลุ่มจัดผู้เล่นของตนให้นั่งลงเหยียดเท้าต่อกันเป็นแถวตอนให้ปลายเท้าของคนอยู่หัวแถวอยู่ที่เส้นเริ่มพอดี ทั้งสองแถวจะต้องจัดให้ผู้เล่นในแถวของตนนั่งในลักษณะติดต่อกัน จะได้เป็นแถวตอน 2 แถว

- เมื่อครูให้สัญญาณเริ่มเล่น ให้หัวหน้าของแต่ละแถวที่ได้สิทธิ์เล่นก่อนถือไม้พายไว้ในมือเดินไปซ่อนไม้พายในมือของตนไว้ที่มีผู้เล่นในแถวของตนคนใดคนหนึ่ง เมื่อซ่อนเสร็จแล้วให้มายืนอยู่ที่หัวแถวของตน จากนั้นจะให้หัวหน้าของอีกฝ่ายหนึ่งเป็นผู้มาทายว่าไม้พายนั้นอยู่ที่ผู้เล่นคนใด โดยหัวหน้าของฝ่ายตรงข้ามสามารถเดินตรวจดูได้ ถ้าหัวหน้าของฝ่ายตรงข้ามทายผิด จะถือว่าฝ่ายซ่อนไม้พายชนะ ให้ผู้เล่นคนสุดท้ายของแถวฝ่ายซ่อนไม้พายขึ้นไปนั่งต่อหัวแถว หากฝ่ายทายสามารถทายถูก ก็จะได้สิทธิ์ให้คนสุดท้ายของแถวฝ่ายทายลุกขึ้นไปนั่งต่อหัวแถวเช่นกัน

- ให้ผลัดกันซ่อนและผลัดกันทายฝ่ายละครึ่ง เรื่อยไปจนกว่าฝ่ายใดจะต่อแถวของตนไปถึงเส้นชัยก่อน ฝ่ายนั้นจะเป็นผู้ชนะ

- 2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
- 3) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น
- 4) ครูเป่านกหวีดให้เด็กเริ่มเล่น เมื่อแข่งรอบที่ 1 เสร็จแล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนการเล่นรอบต่อไป

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมแข่งเรือคน โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นแข่งเรือคนในวันนี้
- 2) เด็กๆ คิดว่า กลุ่มของตัวเองมีวิธีการซ่อนไม้พายที่ไม่ซ้ำกับกลุ่มอื่นอย่างไร (เด็กรวมกลุ่มคิด)
- 3) ถ้าให้มีการแข่งอีกรอบหนึ่ง เด็กๆ จะทำอย่างไรให้กลุ่มของตนเองชนะ (เด็กรวมกลุ่มคิด)
- 4) ถ้าเรือของเด็กๆ เป็นเรือวิเศษ พาเด็กๆ ไปได้ทุกที่ เด็กๆ จะให้เรือพาไปที่ไหน

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหาเด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธีเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบ หรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมแข่งเรือคนได้ถูกต้องตามขั้นตอน

5. ทอดแห

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมทอดแหได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปกาว นกหวีด
- 2) หมวกปลา

- 3) ภาพการละเล่นทอดแห
- 4) ภาพแห / การทอดแห

วิธีการเล่น

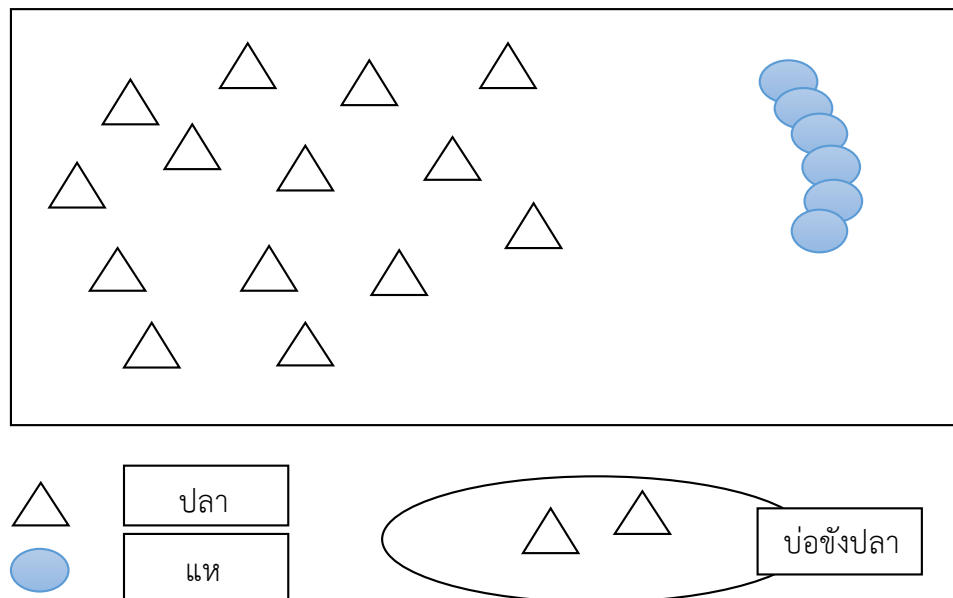
1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพการทอดแหหาลามาให้เด็กดู หลังจากนั้นสนทนาร่วมกัน โดยใช้แนวคำถามต่อไปนี้
 - เด็กๆรู้จักแหหรือไม่ มันมีลักษณะอย่างไร
 - รู้จัก “การทอดแห” หรือไม่ เคยเห็นมาก่อนไหม หรือเคยเห็นจากที่ไหน
 - ถ้าเด็กๆ ออกไปทอดแห คิดว่า จะมีอะไรติดแหขึ้นมาบ้าง
 - แห นอกจากใช้หาปลาแล้ว คิดว่าเอามาใช้ทำอะไรได้อีกบ้าง

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นทอดแห ชี้แจงกติกา และเตรียมพื้นที่
 - ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยตีเส้น หรือชิงเชือกฟางเป็นวงกลมขนาดใหญ่เพื่อกำหนดเป็นบริเวณในการเล่น โดยกำหนดให้เป็นบึง และตีเส้นวงกลมขนาดเล็กกำหนดให้เป็นช่องขังปลา
 - ครูจะให้เด็กจับฉลาก แบ่งออกเป็น 2 ฝ่าย โดยจะเป็นฝ่ายแห จำนวน 6 คน ส่วนที่เหลือให้เป็นฝ่ายปลา
 - ครูอธิบายบทบาทของแต่ละฝ่าย ดังนี้
 - ฝ่ายที่เป็นแห จะต้องจับมือกันเอาไว้ห้ามหลุดออกจากกัน และพยายามวิ่งล้อมฝ่ายที่เป็นปลา โดยแหจะต้องจับมือล้อมกันให้เป็นวงกลม ไล่ต้อนและขังผู้เล่นที่เป็นปลาเอาไว้ภายในแหให้ได้
 - ฝ่ายที่เป็นปลา สามารถวิ่งได้อย่างอิสระโดยต้องอยู่ภายในบริเวณพื้นที่ๆ กำหนดให้เป็นบึง และจะต้องระวังไม่ให้ถูกฝ่ายแหล้อมตัวเอาไว้ได้ หากถูกจับได้ไปอยู่ในช่องปลา
 - เมื่อหมดเวลา หากจำนวนปลาที่ถูกจับมีมากกว่าปลาที่ไม่ถูกจับ ให้ฝ่ายแหเป็นผู้ชนะฝ่ายปลา
- 2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
- 3) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น
- 4) ครูเป่านกหวีดให้เด็กเริ่มเล่น เมื่อแข่งรอบที่ 1 เสร็จแล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนการเล่นรอบต่อไป

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมทอแห โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นทอแหในวันนี้
- 2) ฝ่ายทอแหมีวิธีการหลอกล่อปลาอย่างไรจึงจับปลาได้
- 3) ฝ่ายปลาต้องทำอะไรจึงจะหนีจากการถูกจับได้
- 4) ถ้าแหของเด็กๆ เป็นแหวิเศษ สามารถจับได้ทุกอย่างที่ต้องการ เด็กๆ อยากจะเอาแหไปจับอะไร

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเอง และคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรรายอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางการตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมทอแหได้ถูกต้องตามขั้นตอน

6. ขี้หนอนคู่

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมขี้หนอนคู่ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อการจัดกิจกรรม

- 1) เชือกฟาง เทปกาว นกหวีด
- 2) หมวกหนอน
- 3) ภาพหนอนมีพิษ
- 4) ภาพการละเล่นขี้หนอนคู่

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพหนอนมาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับเรื่องของหนอน ตามแนวคำถามต่อไปนี้
 - เด็กๆ เคยเห็นหนอนหรือไม่ หนอนมีลักษณะอย่างไร (รูปร่าง ขนาด และสีสันท)และเด็กๆ จะพบหนอนได้ที่ไหนบ้าง
 - ให้เด็กๆ แสดงบทบาทสมมติเป็นหนอน โดยให้ประกอบร่างกับเพื่อน 3-4 คน
 - หนอนบางชนิด เมื่อไปถูกเข้าจะเกิดอาการคันหรือเจ็บปวดได้ ชักชวนให้เด็กๆ ลองแสดงบทบาทสมมติว่า ตัวเองสัมผัสกับตัวหนอนที่มีพิษ

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

- 1) ครูแสดงภาพการละเล่น ขี้หนอนคู่ หลังจากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นกิจกรรม “ขี้หนอนคู่” โดยครูอธิบายว่า ขี้หนอนคู่ สมมติให้เป็นหนอนมีพิษ หากสัมผัสจะคัน
 - ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นให้เป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมจัตุรัส
 - ครูให้เด็กจับมือกันเป็นคู่ๆ หรือใช้ผ้าเช็ดหน้าผูกข้อมือไว้ และให้ผู้เล่นทั้งหมดอยู่ภายในเขตสี่เหลี่ยมจัตุรัส

- เลือกคู่ที่จะเป็นขี่หนอน โดยให้เด็กๆ คิดหาวิธีที่จะคัดเลือกคู่ที่จะเป็นขี่หนอน และคู่ที่เป็นขี่หนอนจะสวมหมวกเป็นสัญลักษณ์

- ในแต่ละรอบของการเล่นจะกำหนดให้มีขี่หนอน 6 คู่ในพื้นที่สนาม เมื่อครบกำหนด 5 นาที ก็จะเปลี่ยนเป็นขี่หนอนอีก 6 คู่

- เริ่มเล่นโดยให้คู่ที่เป็นขี่หนอนวิ่งไล่แต่ละผู้เล่นคนอื่นๆ ภายในสี่เหลี่ยมจัตุรัส โดยผู้เล่นจะวิ่งหนีกันเป็นคู่ๆ โดยไม่ให้มือหรือผ้าเช็ดหน้าหลุดออกจากกัน ถ้าขี่หนอนคู่ไล่แต่ละถูกใคร คู่ นั้นจะต้องเป็นขี่หนอนแทน

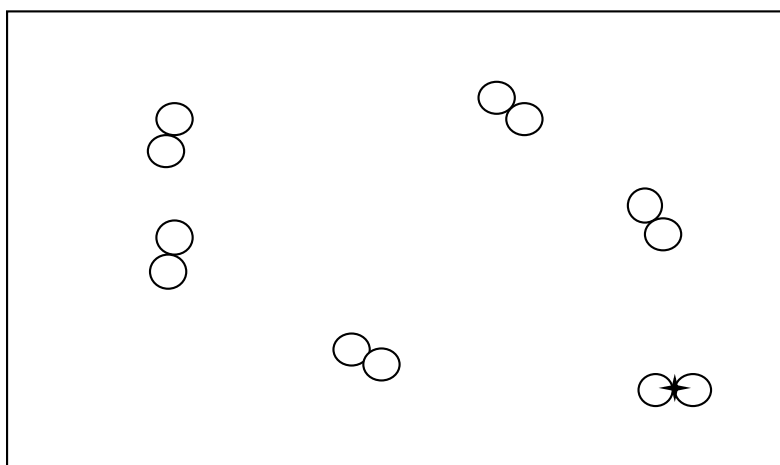
- คู่ใดถูกเป็นขี่หนอนมากที่สุดในการเล่นครั้งนั้นจะต้องออกมาทำท่าทางเป็นตัวหนอน

- ผู้เล่นจะต้องวิ่งไล่หรือหนีกันอยู่ในเขตพื้นที่สี่เหลี่ยมที่กำหนดไว้เท่านั้น คู่ใดออกนอกวงจะต้องเป็นขี่หนอนแทนคู่ที่เป็นอยู่ก่อน

2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ

3) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมขี่หนอนคู่ โดยใช้คำถามดังนี้

1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นขี่หนอนคู่ในวันนี้

2) เด็กๆ สังเกตไหมว่า มีเพื่อนคู่ไหนบ้างที่ไม่เคยเป็นขี่หนอนเลย แล้วคิดว่าเพราะอะไรเขาถึงไม่เคยถูกแต่ละตัวเลย

3) หากเด็กหลงทางเข้าไปในเมืองคนยักษ์ และที่ทางออกมีหนอนยักษ์ขวางทางอยู่ เด็กๆ จะทำอย่างไรถึงจะผ่านหนอนยักษ์ไปได้

- 4) หากหนอนยักษ์นั้นมีพิษ เด็กๆ คิดว่า พิษของมันจะทำอันตรายต่อเด็กๆ อย่างไร และจะรักษาพิษที่ได้รับด้วยวิธีการใด

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่าในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธีเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรรอยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมชิ้นหนอนยักษ์ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

7. ไอ้ไข่ไอ้โง่

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมไอ้ไข่ไอ้โง่ ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) หมวกรูปจระเข้
- 3) แอบัตรคำของบทร้อง
- 4) ภาพจระเข้ ทั้งสองประเภท คือ ตะเข้ และตะโขง
- 5) ภาพการเล่นไอ้ไข่ไอ้โง่

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับจระเข้ อาทิ

- เด็กเคยเห็นจระเข้หรือไม่ จากนั้นครูแสดงภาพและอธิบายประเภทของจระเข้ (จระเข้แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- ตะเข้ หรือไอ้เข้ เป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่แหล่งน้ำจืด จะมีปากใหญ่ หางยาวใหญ่
- ตะโขงหรือ ไอ้โขง เป็นสัตว์ที่ชอบอาศัยในบริเวณน้ำกร่อยหรือน้ำเค็ม จะมีปากแหลมเล็ก

หางยาวแบน)

- จระเข้เป็นสัตว์ประเภทใด (สัตว์บก สัตว์น้ำ หรือสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ) อาหารของจระเข้คืออะไร จระเข้ชอบอาศัยอยู่บริเวณใด

- เด็กและครูร่วมกันสนทนาเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างจระเข้กับคน เช่น อวัยวะที่จระเข้มีแต่คนไม่มี

- ถ้าวายน้ำแข่งกับจระเข้ เด็กๆจะเตรียมตัว หรือทำอย่างไรถึงจะเอาชนะจระเข้ได้

2) ครูแนะนำบทร้องประกอบการเล่น “ไอ้เข้ไอ้โขง อยู่ในโพรงไม้สัก ไอ้เข้ฟันหัก กัดคนไม่เข้า” ผีกรอบมือประกอบจังหวะ และร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความหมายของบทร้อง (บทร้องกล่าวถึงไอ้เข้ไอ้โขงที่ชอบตัวอยู่ในโพรงไม้ หรือขอนไม้สักลอยน้ำที่ตรงกลางขอนไม้กลายเป็นโพรงใหญ่ ขนาดที่ไอ้เข้สามารถเข้าไปนอนในนั้นได้ บทร้องแสดงถึงการที่เด็กว่ายข้ามแม่น้ำ และล้อเลียนไอ้เข้ที่ฟันหัก และไม่สามารถกัดคนได้)

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

1) เด็กและครูสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นไอ้เข้ไอ้โขง และชี้แจงกติกา ดังนี้

- ชีดพื้นสนาม หรือชิงเชือกฟางให้เป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า ความกว้าง 5 เมตร ยาว 10 เมตร โดยสมมติให้เป็นแม่น้ำ ตรงกลางสี่เหลี่ยม ทำวงกลมซึ่งให้คนยืนได้ 4-5 คน โดยสมมติให้เป็นเกาะกลางน้ำ และชีดพื้นสนามเป็นสี่เหลี่ยมขนาดเล็กเอาไว้รอบบริเวณที่เป็นแม่น้ำเพื่อกำหนดให้เป็นถ้ำจระเข้

- ครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน โดยให้เด็กนับเลข 1 และ 2

- กลุ่มที่เริ่มเล่นก่อน ให้คัดเลือกผู้เล่นที่จะเป็นจระเข้มา 2 คน และให้ยืนอยู่ในบริเวณที่กำหนดเป็นถ้ำจระเข้ (จุดเริ่มต้นของจระเข้) คนที่เหลืออีก 10 คน สมมติให้เป็นเด็กลงเล่นน้ำ ส่วนอีกกลุ่มที่ยังไม่ได้เล่นให้เป็นชาวบ้าน คอยร้องเพลงล้อเลียนจระเข้ ความว่า “ไอ้เข้ไอ้โขง อยู่ในโพรงไม้สัก ไอ้เข้ฟันหัก กัดคนไม่เข้า” อยู่บนฝั่ง

- กลุ่มที่เล่นเป็นชาวบ้าน ให้คัดเลือกหัวหน้าหมู่บ้านมา 1 คน เพื่อคอยบอกเวลาน้ำขึ้นและน้ำลง

- คนที่เป็นจระเข้จะได้สวมหมวกจระเข้ และต้องพยายามวิ่งไล่จับผู้เล่นที่เป็นเด็กลงเล่นน้ำให้ได้ ซึ่งจระเข้สามารถจับเด็กได้เฉพาะบริเวณที่เป็นแม่น้ำและพื้นที่เกาะกลางแม่น้ำ (เมื่อน้ำขึ้น) ทั้งนี้การไล่จับจะต้องไล่จับจนกว่าตัวคนได้ โดยการจับแขน หรือ ลำตัว ด้วย 2 มือ การแตะถูกตัวเพียงอย่างเดียวไม่ถือว่าจับได้

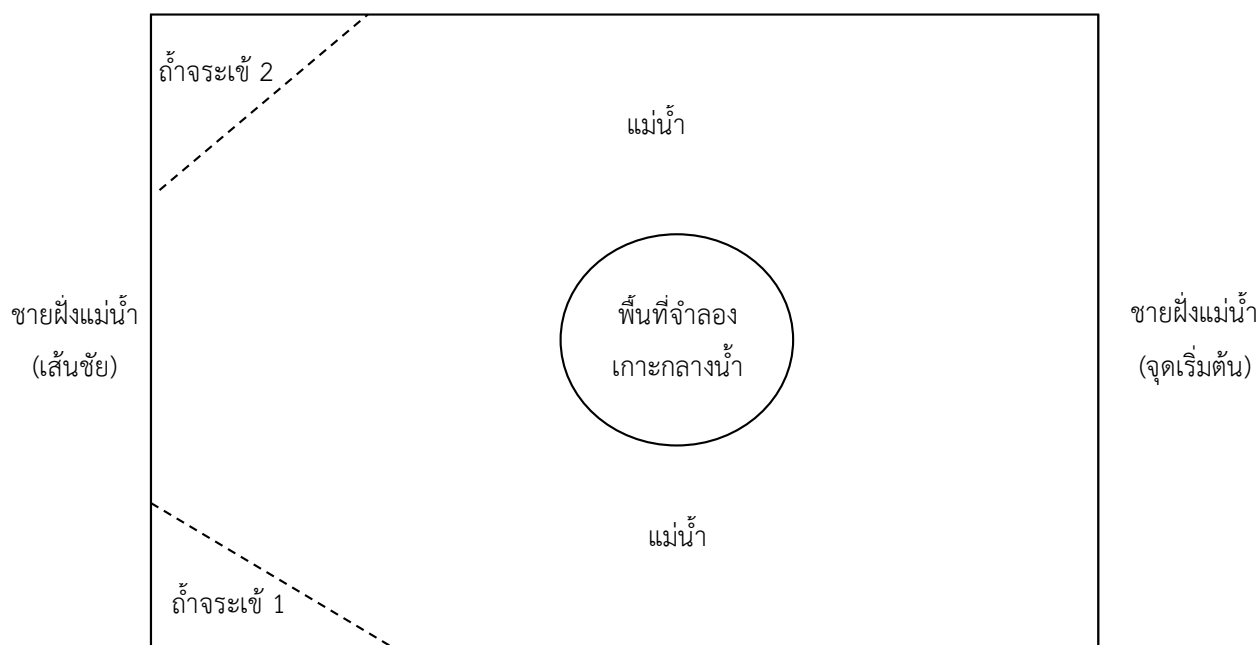
- ผู้เล่นที่เป็นเด็กจะต้องว่ายน้ำ (วิ่ง) ข้ามไปถึงอีกฝั่งหนึ่ง ผู้ที่ถูกจระเข้จับกินกลางแม่น้ำต้องยุติการเล่น และออกมานั่งในบริเวณที่เป็นถ้ำจระเข้ ผู้เล่นที่เป็นเด็กสามารถหยุดพักที่เกาะกลางน้ำได้ (บริเวณพื้นที่ที่ขึงวงกลมกลางแม่น้ำ) ทั้งนี้จระเข้จะขึ้นไปจับเด็กบนเกาะกลางน้ำได้ ก็ต่อเมื่อหัวหน้าหมู่บ้านบอกด้วยเสียงดังๆ ว่า “น้ำขึ้น” เสียก่อน โดยจะหมายความว่า มีน้ำขึ้นมาท่วมเกาะกลางน้ำ จระเข้ก็จะว่ายน้ำเข้าไปบนเกาะและสามารถจับเด็กกินได้ ส่วนเด็กที่อยู่บนเกาะจะต้องว่ายน้ำหนี และเมื่อหัวหน้าหมู่บ้านบอกว่า “น้ำลง” จระเข้จะต้องรีบออกมาจากเกาะกลางน้ำและห้ามขึ้นไปจับเด็กที่หยุดพักอยู่บนเกาะ

- เมื่อครบเวลา 5 นาที ครูเป่านกหวีดให้ยุติการเล่น และให้ทั้งสองกลุ่มสลับบทบาทกัน

- 2) ครูและตัวแทนเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้ซักถามจนเข้าใจ

- 3) ครูและเด็กสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย จากนั้นครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมไอ้ไข่ไอ้โงง โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นไอ้ไข่ไอ้โงงในวันนี้
- 2) เด็กๆ คิดว่า จะข้ามฟากไปอีกฝั่งโดยไม่ให้ถูกจระเข้จับกินได้อย่างไร
- 3) นอกจากการว่ายน้ำแล้ว เด็กๆ คิดว่ามีวิธีการอะไรบ้าง ที่จะข้ามฟากไปอีกฝั่งหนึ่งได้

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเอง และคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธีเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรรายอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมไอ้ไข่ไอ้โงงได้ถูกต้อง

8. ดิน น้ำ อากาศ

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรม ดิน น้ำ อากาศ ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) นกหวีด
- 2) ผ้าสำหรับโยน
- 3) แถบบัตรคำของบทร้อง
- 4) ภาพการละเล่นดิน น้ำ อากาศ

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำเอาตัวอย่างดิน น้ำ และอากาศ (ใช้พัดโบกให้เกิดแรงลม) มาให้เด็กสัมผัส และสนทนาร่วมกัน โดยใช้แนวคำถามต่อไปนี้
 - ดิน น้ำ และ อากาศ แต่ละอย่างมีลักษณะอย่างไรบ้าง
 - เด็กๆ บอกชื่อ สัตว์บก สัตว์น้ำ และสัตว์ปีก มาให้มากที่สุด โดยไม่ซ้ำกับเพื่อน
- 2) ครูนำภาพสวนสัตว์มาให้เด็กดู และสนทนาร่วมกันเกี่ยวกับสัตว์บก สัตว์น้ำ และสัตว์ปีก

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

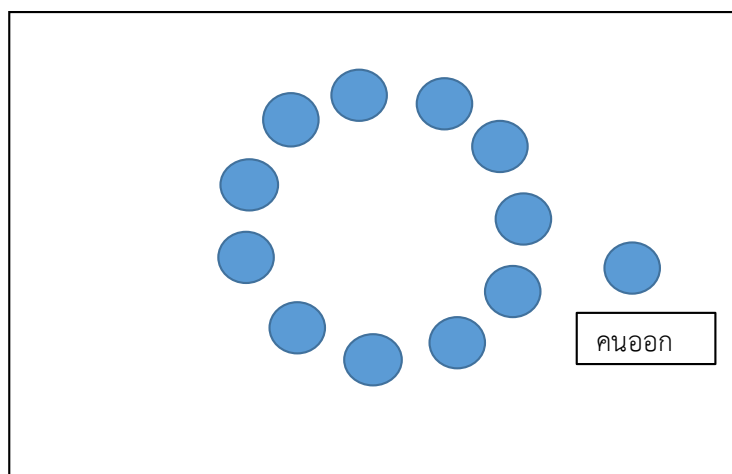
- 1) ครูแสดงภาพการละเล่น ดิน น้ำ อากาศ หลังจากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นกิจกรรม “ดิน น้ำ อากาศ”
 - ครูให้เด็กทุกคนจับมือเป็นวงกลม หลังจากนั้นครูสุ่มเลือกเด็กที่จะได้รับผ้ามา 1 คน และเด็กที่จะทำหน้าที่ให้คำสั่งกับเพื่อนมา 1 คน
 - เมื่อเริ่มร้องเพลงเกี่ยวกับสัตว์ เช่น เพลงเด็กเพื่อนสัตว์ A-Z ⁶ เด็กที่มีผ้าอยู่จะทำการส่งต่อผ้าให้กับเด็กคนที่นั่งอยู่ทางซ้ายมือ และเมื่อเพลงจบลง เด็กที่ทำหน้าที่ให้คำสั่ง จะเลือกสั่งว่า “ดิน น้ำ หรือ อากาศ” อย่างใดอย่างหนึ่ง หลังจากนั้นเด็กที่ถือผ้าอยู่ในมือ ต้องตอบคำถามภายใน 3-5 วินาที โดยหาก

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=APMLh64n5tl>

ถูกถามว่า “ดิน ต้องรับผิดชอบต่อสัตว์บก” ถ้าถูกถามว่า “น้ำ ต้องตอบเป็นชื่อสัตว์น้ำ” และถ้าถูกถามว่า “อากาศ ต้องตอบเป็นชื่อสัตว์ปีก” โดยในการตอบจะต้องทำท่าทาง หรือส่งเสียงร้องเลียนแบบสัตว์ที่เป็นคำตอบด้วย

- 2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
- 3) เมื่อครูให้สัญญาณยุติการเล่น จะถือว่าเกมจบลง

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรม ดิน น้ำ อากาศ โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) รู้สึกอย่างไรกับการเล่นดิน น้ำ อากาศ ในวันนี้
- 2) เด็กๆ ช่วยคิดว่า ทำอย่างไรสัตว์บกและสัตว์ปีกจะลงไปอยู่ในน้ำได้
- 3) เด็กๆ ช่วยคิดว่า ทำอย่างไรให้สัตว์น้ำขึ้นมาอยู่บนบกได้บ้าง

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมดิน น้ำ อากาศ ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

9. กาฟักไข่

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เพื่อให้เด็กสามารถทำกิจกรรมกาฟักไข่ได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) แอบัตรคำของบทร้อง
- 3) ไข่ปลอม
- 4) ภาพการเล่นเกมกาฟักไข่
- 5) ภาพอีกา

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพแสดงการเล่นเกมกาฟักไข่ให้เด็กดู หลังจากนั้นร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นดังกล่าว โดยใช้แนวคำถามต่อไปนี้

- เด็กๆ รู้จักกาหรือไม่ และเคยเห็นกาจากที่ไหน
- กามีลักษณะ ท่าทาง หรือเสียงร้องเป็นอย่างไร พร้อมทั้งชักชวนให้เด็กลองแสดง

บทบาทสมมติเลียนแบบกา

- กากจะออกไปไว้ที่ไหนบ้าง และสมมติมีคนแอบมาขโมยไข่กา แม่กาจะดูแลไข่ไม่ให้ถูก

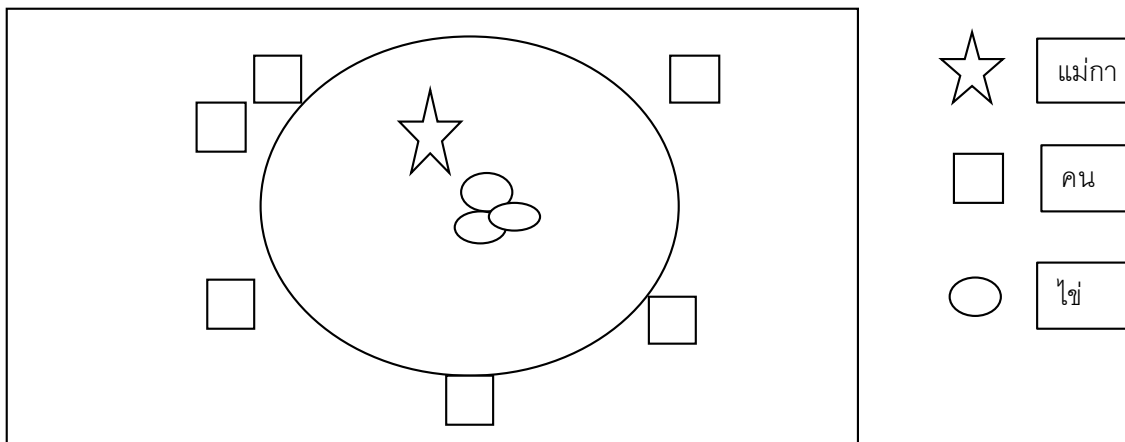
ขโมยได้อย่างไร

- ครูแนะนำบทร้อง “เจ้านกกาเหว่าเอ๋ย ไข่ไว้ให้แม่กาฟัก แม่กาก็หลงรัก คิดว่าลูกในอุทรคาบเอาเข้ามาเพื่อ ไปคาบเอาเหยื่อมาป้อน ถนอมไว้ในรังนอน ซ่อนเอาเหยื่อมาให้กิน”

2. ขั้นตอนกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นกาฟักไข่ ชี้แจงกติกา และเตรียมพื้นที่
 - ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยขีดเส้นหรือชิงเชือกฟางเป็นวงกลมขนาดใหญ่ และสมมติให้เป็นพื้นที่รังของกา ซึ่งแต่ละรังจะมีผู้เล่นประจำเป็นแม่กา 1 ตัว
 - ครูนำไข่ปลอมที่เตรียมไว้วางไว้บริเวณกึ่งกลางวงกลม และสมมติให้เป็นไข่กา
 - ครูให้เด็กๆจับฉลาก เพื่อหาคนที่จะเป็นแม่กา 5 ตัว มาเฝ้ารังไว้ ส่วนคนที่เหลือให้เป็นชาวบ้าน
 - ครูอธิบายบทบาทของแต่ละฝ่าย ดังนี้
 - แม่กาจะต้องอยู่ภายในวงกลม (รังกา) เท่านั้น ไม่สามารถก้าวขาออกมานอกวงกลมได้ แต่สามารถที่จะยื่นมือเพื่อแตะชาวบ้านที่อยู่นอกวงกลมได้ แม่กามีหน้าที่ปกป้องไข่จากชาวบ้านที่มาขโมย
 - ชาวบ้านจะยืนอยู่รอบๆวงกลม และพยายามหาทางที่จะเข้าไปขโมยไข่กา โดยชาวบ้านจะขโมยไข่ได้ครั้งละ 1 ฟอง หากชาวบ้านคนใดถูกกาแตะตัว จะต้องออกไปพักในพื้นที่ๆ ครูกำหนดให้เป็นโรงพยาบาลของหมู่บ้าน
- 2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
- 3) ครูแนะนำเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย
- 4) ก่อนการเล่นเปิดโอกาสให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนการเล่น โดยครูแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มชาวบ้าน และ กลุ่มแม่กา
- 5) ในแต่ละรอบการเล่น ครูจะให้กลุ่มแม่กาผลัดกันส่งตัวแทนมาครั้งละ 1 คน (เรียงตามลำดับแถว) เพื่อทำหน้าที่เฝ้ารังกา และให้กลุ่มชาวบ้านผลัดกันส่งตัวแทนมาครั้งละ 2 คน (เรียงตามลำดับแถว) เพื่อมาขโมยไข่กา และครูจะเป็นนกหวีดเป็นสัญญาณเริ่มเล่นในแต่ละรอบ
- 6) ระหว่างการเล่นให้แต่ละฝ่ายแย่ง และปกป้องไข่ของตนเอง ตามวิธีการเล่นและกฎกติกาที่กำหนดไว้
- 7) เมื่อครูเป่านกหวีดให้สัญญาณอีกครั้ง จะถือว่าการเล่นในรอบนั้นจบลง และให้ทำการผลัดเปลี่ยนผู้ที่จะเป็นแม่กา และผู้ที่จะเป็นชาวบ้าน เพื่อทำการเล่นรอบต่อไป
- 8) เมื่อสิ้นสุดการเล่น ให้เริ่มต้นนับคะแนนจากจำนวนไข่ที่แต่ละฝ่ายครอบครองไว้ ฝ่ายไหนมีจำนวนไข่มากที่สุดให้ถือเป็นฝ่ายชนะ

ตัวอย่างสนาม



เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมกาฟักไข่ โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กๆ รู้สึกอย่างไรกับการเล่นกาฟักไข่ในวันนี้
- 2) เด็กๆ คิดว่า กว่าจะต้องทำอะไรถึงจะดูแลไข่เอาไว้ได้
- 3) ทำอย่างไรจะเอาไข่ออกจากแม่กาได้
- 4) นอกจากกาแล้ว มีสัตว์อะไรอีกบ้างที่หวงไข่
- 5) เด็กๆ เคยเห็นอะไรบ้างที่มีรูปร่างเหมือนไข่
- 6) ไข่สามารถนำไปทำเป็นอาหารอะไรได้บ้าง

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่าในการแก้ไข้ปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไข้ปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมกาฟักไข่ได้ถูกต้อง

10. ต่อแอะ

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมต่อแอะได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) หมวกฟาง
- 3) ภาพตัวต่อ
- 4) ภาพการละเล่นต่อแอะ

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพตัวต่อมาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับตัวต่อ ตามแนวคำถามต่อไปนี้
 - เด็กๆ เคยเห็นตัวต่อจากที่ไหนบ้าง
 - ถ้าเด็กๆ โดนตัวต่อต่อยจะเป็นอย่างไร และชักชวนให้เด็กๆ ลองแสดงบทบาทสมมติว่า

ตัวเองโดนต่อย

- สมมติว่า เด็กๆ เข้าไปในป่า แล้วไปเจอฝูงต่อ เด็กจะหนีตัวต่อได้อย่างไร

- 2) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับภาพการเล่นต่อแอะ ประวัติความเป็นมาของกิจกรรมต่อแอะ และอธิบายวิธีการเล่นพอสังเขป

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

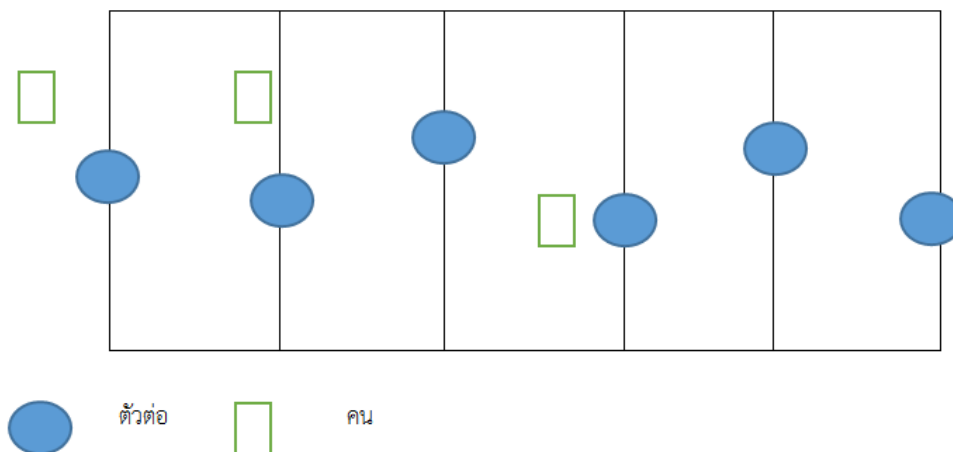
- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นต่อแอะ และชี้แจงกติกา ดังนี้

• ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นทำเป็นตาราง 6 ช่องในแนวลึก โดยมีระยะห่างกันเท่ากัน

- ให้เด็กนับเลข 1 และ 2 ไปจนครบทุกคนเพื่อแบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน
- ให้ตัวแทนทั้ง 2 กลุ่ม ตกลงกันว่า กลุ่มไหนจะเป็นกลุ่มที่เริ่มเล่นก่อน

- เด็กแต่ละกลุ่มจะแบ่งย่อยออกเป็นอีก 2 กลุ่ม และตกลงกันว่า กลุ่มไหนจะเป็นฝ่ายคนที่วิ่งหนีตัวต่อ และกลุ่มไหนจะเป็นฝ่ายตัวต่อ
 - เมื่อตกลงกันแล้วให้ฝ่ายตัวต่อไปยืนประจำแนวเส้นคนละเส้นจนครบ 6 แถว โดยให้ฝ่ายคนที่วิ่งหนีตัวต่อยืนเตรียมพร้อมอยู่นอกเส้น ฝ่ายตัวต่อทุกคนจะต้องรักษาแนวของตนไม่ให้ใครผ่านไปได้ โดยวิธีการไล่จับหรือไล่ตะแคงในแนวของตน
 - ฝ่ายคนที่วิ่งหนีตัวต่อจะวิ่งเข้าไปในตาราง ครึ่งละ 3 คน
 - เด็กๆ ที่อยู่ฝ่ายคนที่วิ่งหนีตัวต่อ จะต้องผ่านแนวเส้นแต่ละเส้น โดยไม่ให้ถูกจับตัว ซึ่งจะต้องมีการหลอกล่อฝ่ายตัวต่อเพื่อจะได้ผ่านแนวต่างๆ ไปจนพ้นแนวเส้นสุดท้าย (เส้นที่ 6)
 - ถ้าฝ่ายคนที่วิ่งหนีตัวต่อกลุ่มไหนผ่านได้ โดยไม่ถูกจับหรือถูกตะแคงจากผู้เล่นฝ่ายตัวต่อเลย กลุ่มนั้นจะเป็นผู้ชนะ แต่ถ้าผ่านไม่ได้ หรือถูกจับ/ถูกตะแคง มากกว่า 3 คนขึ้นไป กลุ่มนั้นจะถูกปรับแพ้
- 2) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
 - 3) เด็กและครูร่วมกันสนทนากิจกรรมการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น
 - 4) ครูเป่านกหวีดให้เด็กเริ่มเล่น เมื่อแข่งรอบที่ 1 เสร็จแล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนการเล่นรอบต่อไป

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมต่อแยะ โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นต่อแยะในวันนี้
- 2) เด็กๆ สังเกตไหมว่า ฝ่ายคนมีวิธีการวิ่งหลบหนีตัวต่ออย่างไร
- 3) เด็กๆ สังเกตไหมว่า ฝ่ายตัวต่อจะมีวิธีการดักจับคนได้อย่างไร

4) ถ้าให้มีการแข่งอีกรอบหนึ่ง เด็กๆ จะทำอะไรให้ทุกคนในกลุ่มไม่ถูกจับหรือโดนแตะตัว (เด็กรวมกลุ่มคิด)

5) ถ้าสมมติว่าเด็กๆ สามารถแปลงร่างเป็นแมลงได้ จะแปลงเป็นแมลงอะไร และจะบินไปที่ไหน

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่าในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธีเพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิทดลอง) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมต่อและได้ถูกต้องตามขั้นตอน

11. ผีเข้าขวด

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมผีเข้าขวดได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปกาวหนาวีด
- 2) หมวกผี
- 3) ภาพการเล่นผีเข้าขวด

วิธีการเล่น

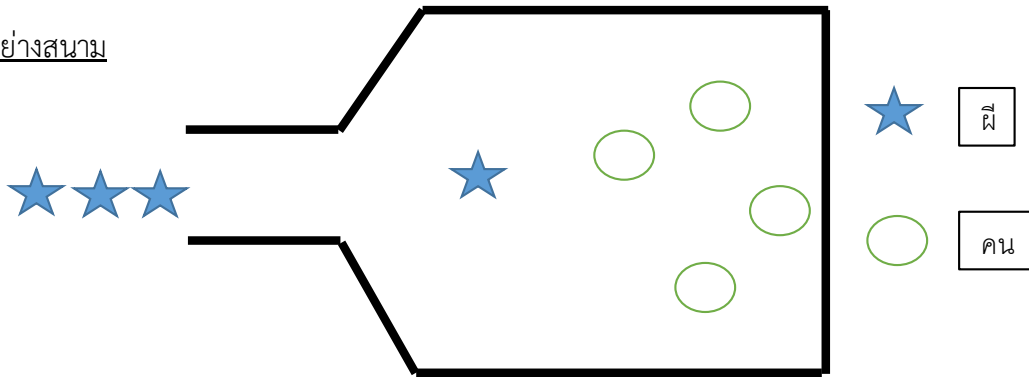
1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับประสบการณ์ ความเชื่อเกี่ยวกับผี ตามแนวคำถามต่อไปนี้
 - เด็กๆ รู้จักหรือเคยได้ยินเรื่องเกี่ยวกับผีมาจากที่ไหนบ้าง
 - เด็กๆ บอกชื่อผีที่เคยได้ยิน หรือเคยเห็นในภาพยนตร์มาให้มากที่สุด
 - ถ้าเด็กๆ เจอผี เด็กๆ จะจัดการหรือไล่ผีอย่างไรบ้าง
- 2) ครูนำภาพการเล่นผีเข้าขวิด มาให้เด็กดู และอธิบายวิธีการเล่นพอสังเขป จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมผีเข้าขวิด

2. ขั้นกิจกรรม (ประมาณ 20 นาที)

- 1) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นผีเข้าขวิด และชี้แจงกติกา ดังนี้
 - ครูเตรียมพื้นที่การเล่น โดยการขีดตีเส้น หรือชิงเชือกฟางบนพื้นสนามสร้างเป็นรูปขวิดขนาดใหญ่
 - แบ่งเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 12 คน คละหญิงชาย
 - สมาชิกกลุ่มที่ 1 จับสลากคนที่จะเป็นผี จำนวน 6 คน และที่เหลือ จำนวน 6 คน เป็นผีตัวสำรองในการเล่นรอบต่อไป โดยในแต่ละรอบจะมีการให้สมมติเป็นผีไทย (กระโดดขาเดียว) 3 คน และผีจีน (กระโดด 2 ขา) 3 คน
 - สมาชิกกลุ่มที่ 2 ซึ่งเป็นกลุ่มคน ให้ยืนอยู่ในพื้นที่ที่สมมติเป็นขวิด (จำนวน 12 คน)
 - จะเล่นกิจกรรมครั้งละ 2 รอบ
- 2) ครูอธิบายวิธีการเล่นว่า ให้ผี หรือผู้ไล่ ยืนเรียงแถวตอนที่ปากขวิด เมื่อครูเป่านกหวีด ให้ผีตัวแรกกระโดดเข้าไปไล่จับหรือใช้มือแตะตัวคนที่อยู่ในขวิด คนที่โดนผีแตะตัวต้องร้อง “โอย” ดังๆ และออกไปนอกขวิด นั่งในพื้นที่ที่ครูกำหนดไว้ ผู้ไล่หรือผีที่รู้สึกเหนื่อย หรือจับคนที่อยู่ในขวิดได้ 1 – 2 คนแล้ว ให้กลับมาที่ปากขวิด และยื่นมือมาแตะมือของเพื่อนที่รออยู่ปากขวิด เพื่อเปลี่ยนให้เพื่อนที่รออยู่ได้กระโดดเข้าไปจับคนในขวิดต่อไป ส่วนผีคนแรกให้ไปต่อแถวเพื่อพักเหนื่อย และให้เพื่อนคนต่อไปได้เข้าไปจับคนในขวิด จนครบทั้ง 6 คน หรือจนกว่าจะหมดเวลา (5 นาที) และเล่นรอบที่ 2 ให้ผีสำรองมาลงเล่นให้ครบ หลังจากนั้นให้สลับบทกันระหว่างกลุ่มคนและกลุ่มผี
- 3) ครูและตัวแทนของเด็กออกมาสาธิตการเล่นให้เพื่อนดู และให้เด็กซักถามจนเข้าใจ
- 4) เด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเล่นให้ปลอดภัย และเปิดโอกาสให้เด็กวางแผนการเล่น
- 5) ครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น เมื่อแข่งรอบที่ 1 เสร็จแล้วให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกัน เพื่อแข่งในรอบต่อไป

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมผีเข้าขวด โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) เด็กรู้สึกอย่างไรกับการเล่นผีเข้าขวดในวันนี้
- 2) ตอนทีกลุ่มของเด็กๆได้รับบทเป็นผี มีวิธีการวางแผน หรือ แบ่งบทบาทการเป็นผีอย่างไรบ้าง เพื่อให้สามารถจับฝ่ายที่เป็นคนได้มากที่สุด
- 3) ถ้าให้เล่นอีกรอบ และเด็กได้รับบทบาทเป็นผี อยากจะเป็นผีอะไร และผีชนิดนั้นจะใช้วิธีไหนในการไล่จับฝ่ายคน

ในช่วงก่อนปิดกิจกรรม ครูจะทำการสรุปให้เด็กเกิดความเข้าใจว่า เรื่องของผีเป็นเพียงตำนานหรือความเชื่อ ซึ่งไม่มีการพิสูจน์เป็นจริงหรือไม่

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่าในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผิดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมผีเข้าขวดได้ถูกต้องตามขั้นตอน

12. แมวกับปลาอย่าง

จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้

- 1) เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความริเริ่ม และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) เด็กสามารถทำกิจกรรมแมวกับปลาอย่างได้ถูกต้องตามขั้นตอน

สื่อและอุปกรณ์

- 1) เชือกฟาง เทปขาว นกหวีด
- 2) ภาพแมว
- 3) ภาพการละเล่นแมวกับปลาอย่าง
- 4) ผ้าปิดตา
- 5) หมวกแมว หมวกปลา

วิธีการเล่น

1. ขั้นนำ (ประมาณ 5 นาที)

- 1) ครูนำภาพแมวมาให้เด็กดู จากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาตามแนวคำถามต่อไปนี้
 - วันนี้มีกิจกรรมชื่อว่า “แมวกับปลาอย่าง” จากชื่อที่ได้ยิน เด็กๆคิดว่า แมวจะทำอะไรกับปลาอย่าง
 - นอกจากเมนูปลาอย่างแล้ว เด็กๆ เอาปลาทำอะไรให้แมวกินได้บ้าง
 - ตอนนี้มีปลาอย่างวางอยู่ในครัว และแมวอยากจะกินปลาอย่าง คิดว่ามันจะอย่างไรบ้างถึงจะได้กินปลาอย่าง
 - ชักชวนให้เด็กทำท่าทางเลียนแบบแมวตบอดที่กำลั้งหัวและออกหาอาหาร

2. ขั้นตอนกิจกรรม (ประมาณ 30 นาที)

- 1) ครูแสดงภาพการเล่นแมวกับปลาย่าง หลังจากนั้นเด็กและครูร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับวิธีการเล่นเกม "แมวกับปลาย่าง" ดังนี้

- การเล่นแมวกับปลาย่าง จะต้องแบ่งผู้เล่นออกเป็นสองกลุ่มเท่าๆกัน โดยกลุ่มหนึ่งจะเป็นแมว ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งจะเป็นปลาย่าง ทั้งสองกลุ่มจะต้องเข้าไปเล่นในวงกลม โดยกลุ่มหนึ่งและกลุ่มสองนั่งคนละครึ่งวงกลม ครูเรียกหัวหน้ากลุ่มออกมาจากวงกลมเพื่อจับฉลาก ว่ากลุ่มใดจะได้เป็นแมว และกลุ่มใดจะได้เป็นปลาย่าง

- ทั้งสองกลุ่มเลือกผู้เล่นคนแรกออกมาจากวง ว โดยหัวหน้าของแต่ละกลุ่มจะนำผ้ามาปิดตาผู้เล่นในกลุ่มของตน แล้วจึงให้มายืนอยู่ในซีกของกลุ่มตน ให้ห่างจากผู้เล่นอีกกลุ่มหนึ่งพอสมควร

- หลังจากนั้นครูจะเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น ผู้เล่นที่เป็นแมวจะต้องไล่จับผู้เล่นที่เป็นปลาย่างให้ได้ โดยผู้เล่นทั้งสองฝ่ายจะร้องเรียกและร้องรับกัน ผู้เล่นที่เป็นแมวจะร้องว่า “แมว....แมว.....” ผู้เล่นที่เป็นปลาย่างจะร้องว่า “ปลาย่าง....ปลาย่าง.....” ผู้เล่นที่เป็นปลาย่างจะต้องพยายามหนีผู้เล่นที่เป็นแมวให้ได้ การไล่ และการหนีผู้เล่นจะใช้การสังเกตเสียงของฝ่ายตรงข้ามว่าอยู่ที่ไหน

- ถ้าผู้เล่นที่เป็นแมวสามารถจับปลาย่างได้ภายในเวลา 1 นาที จะถือว่าเป็นผู้ชนะ และทีมนั้นได้ 1 คะแนน กรณีที่แมวไม่สามารถจับปลาย่างได้ในเวลาที่กำหนด ทีมปลาย่างจะได้ 1 คะแนน

- เมื่อหมดเวลา 1 นาทีหรือแมวสามารถจับปลาย่างได้แล้ว จะให้สมาชิกในกลุ่มผลัดเปลี่ยนตัวผู้เล่นที่จะมาเป็นแมวและปลาย่าง ทำเช่นนี้ไปเรื่อยๆ จนสมาชิกได้เล่นครบทุกคน

- ก่อนการเล่นเปิดโอกาสให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนการเล่น จากนั้นครูเป่านกหวีดให้เริ่มเล่น

- หลังแข่งรอบที่ 1 ให้เด็กแต่ละกลุ่มวางแผนร่วมกัน เพื่อแข่งในรอบต่อไป โดยจะให้แต่ละกลุ่มสลับบทบาทกัน ให้กลุ่มที่เป็นปลาย่างในครั้งก่อนจะเล่นเป็นแมวในครั้งนี้ และกลุ่มที่เป็นแมวในครั้งก่อนก็จะเล่นเป็นปลาย่างในครั้งนี้

- การไล่และหนีต้องอยู่ภายในวงกลมที่ผู้เล่นนั่งล้อมรอบอยู่เท่านั้น

- ถ้าจะออกนอกวง ให้ผู้เล่นที่นั่งเป็นวงกลมคอยกั้นไว้ไม่ให้ออกนอกวง

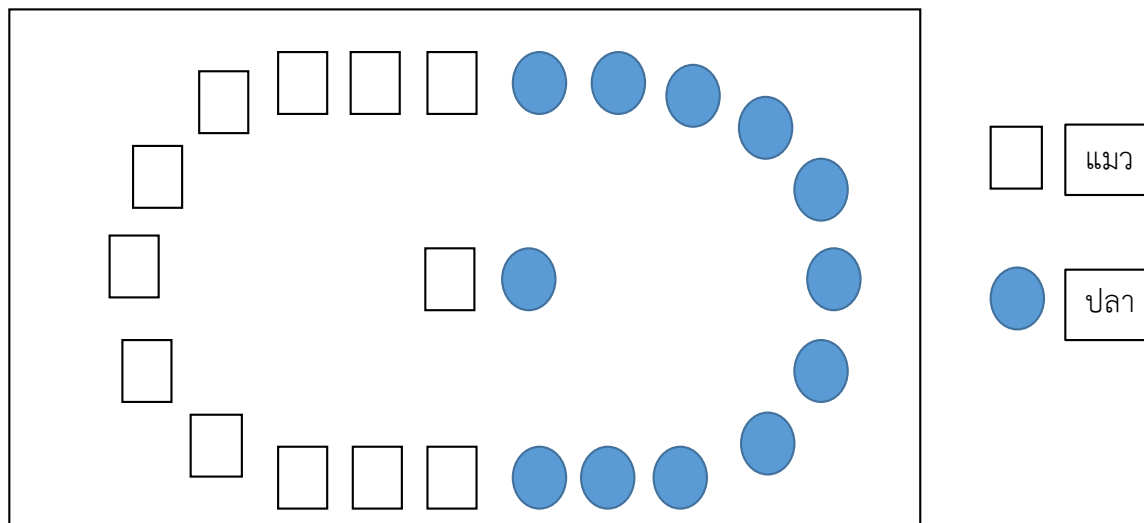
- ห้ามผู้เล่นที่นั่งล้อมวงกลั่นแกล้งผู้เล่นที่อยู่ภายในวง

- 2) ครูและเด็กออกมาสาธิตการเล่น และเปิดโอกาสให้เด็กซักถามข้อสงสัยได้

- 3) เริ่มเล่นโดยให้เด็กนับหนึ่งและสอง ไปจนครบทุกคน เด็กที่นับหนึ่งให้อยู่กลุ่มหนึ่ง เด็กที่นับสองให้อยู่กลุ่มสอง และให้เด็กทั้งสองกลุ่มเลือกหัวหน้ากลุ่ม และครูเป่านกหวีดเป็นสัญญาณให้เริ่มเล่นได้ เด็กเล่นตามกติกาที่ได้อธิบายตั้งแต่ตอนต้น

- 4) ครูเป่านกหวีดเป็นสัญญาณเตือนหมดเวลาการเล่น

ตัวอย่างสนาม



3. ขั้นสรุป (ประมาณ 5 นาที)

เด็กและครูร่วมกันสรุปการทำกิจกรรมแมวกับปลาอย่าง โดยใช้คำถามดังนี้

- 1) ถ้าเด็กๆ เป็นแมว อยากจะจับปลาได้เยอะๆ เด็กๆ จะทำอย่างไรดี
- 2) ถ้าเด็กๆ เป็นปลาที่ถูกแมวจับได้ เด็กๆ จะบอกแมวอย่างไรให้เปลี่ยนใจไม่กินปลา
- 3) ถ้าแมวไม่กินปลาแล้ว แมวจะกินอะไรได้อีกบ้าง

จากคำถามข้างต้น ให้ครูนำคำตอบของเด็กมาสะท้อนให้เด็กได้คิดเปรียบเทียบระหว่างคำตอบของตนเองและคำตอบที่ได้จากเพื่อน โดยครูให้คำแนะนำแก่เด็กว่า ในการแก้ไขปัญหา เด็กสามารถคิดหาคำตอบได้มากกว่า 1 วิธี และให้เด็กเปรียบเทียบแต่ละวิธี เพื่อหาแนวทางที่เหมาะสม รวมทั้งส่งเสริมให้เด็กเข้าใจว่า เมื่อวิธีที่เลือกนำมาใช้ในการแก้ไขปัญหาไม่ประสบผลสำเร็จ เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการคิดใหม่ได้ (ลองผัดลองถูก) และไม่ควรยอมแพ้ต่ออุปสรรคที่ต้องเผชิญ นอกจากนี้ครูอาจเสนอแนวทางคำตอบหรือวิธีการที่แตกต่างจากที่เด็กให้คำตอบก็ได้

การวัดและประเมินผล

- 1) สังเกตความสามารถในการคิดริเริ่ม คิดคล่องแคล่ว คิดละเอียดลออ และการไม่ยอมจำนนต่อปัญหา
- 2) สังเกตการทำกิจกรรมแมวกับปลาอย่างได้ถูกต้องตามขั้นตอน

ส่วนที่ 4

กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ :

ลานเล่นนิทาน

ลานเล่นนิทาน

1. กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้ภาษา

การเลือกนิทานสำหรับเด็กปฐมวัย จะต้องเลือกให้เหมาะสมตามการรับรู้ และตามความสนใจของเด็กแต่ละช่วงวัย เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ความหมาย และเชื่อมโยงไปสู่การเรียนรู้ทางภาษา และสิ่งที่ต้องการปลูกฝังคุณลักษณะ ลักษณะนิสัย และพฤติกรรมที่เหมาะสมผ่านการเล่านิทาน

การเล่านิทานช่วยให้เด็กได้รู้จักการออกเสียง คำศัพท์ และเรียนรู้ภาษา ซึ่งเป็นการพัฒนาทักษะการรู้หนังสือ (literacy) ต่อไป และยังเป็นการสร้างจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก ช่วยพัฒนาสมองทักษะทางสังคม และทักษะการสื่อสารในเด็กปฐมวัย ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างความเป็นจริง (real) กับสิ่งที่ทำให้เชื่อ (make-believe) ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้การเปลี่ยนแปลง รู้จักเหตุการณ์ที่ต้องต่อสู้ และเหตุการณ์ใหม่ๆ และยังเป็นสร้างอารมณ์ที่มั่นคงระหว่างกันและกัน⁷

การเล่านิทาน สามารถเล่าได้ 2 แบบ คือ

1. เล่านิทานแบบไม่มีอุปกรณ์ หรือที่เรียกว่า การเล่าปากเปล่า
2. เล่านิทานแบบมีอุปกรณ์ช่วย

การเล่านิทานแบบไม่มีอุปกรณ์ หรือการเล่าปากเปล่า

การเล่าเรื่องจะต้องดึงดูดความสนใจของเด็ก โดยใช้เสียง สีหน้า และท่าทางประกอบให้สอดคล้องกับลักษณะตัวละคร ประโยคที่เล่าต้องสั้นๆ ได้ใจความ ไม่มีคำถามระหว่างเล่าเรื่อง นั่งเก้าอี้ หรือ พ้นให้อยู่ในระดับสายตาของเด็ก และเปิดโอกาสในตอนท้ายให้เด็กได้คิดและวิจารณ์เรื่องที่เล่า

⁷ Suitable for 0-6 years. Reading and Storytelling with babies and Children.

<https://raisingchildren.net.au/babies/play-learning/literacy-reading-stories/reading-storytelling#tips-for-sharing-books-with-babies-and-young-children-nav-title>



(วาดรูปแบบตามภาพตัวอย่าง ที่ผู้เล่านิทานมีแอคติ้งในการเล่าเรื่อง ที่เป็นการพูดที่ทำท่าทางประกอบเช่น ทางแขนซ้ายขอให้ยกขึ้น และหน้ามีแอคติ้ง และสภาพแวดล้อมขอเป็นอยู่ลานกว้าง ลานนิทานในสนาม OKMD)

นิทานยังสามารถนำสิ่งแวดลอมรอบตัวเด็กมาประกอบเป็นอุปกรณ์เพื่อเล่าเรื่อง และทำกิจกรรมในขณะที่เล่านิทานได้ เช่น พืช ก้อนหิน ใบไม้ ต้นไม้ หรือใช้วัสดุเหลือใช้มาประกอบการเล่านิทานได้ เช่น กล่องกระดาษ ภาพจากนิตยสาร หน้ากาก และวัสดุเหลือใช้ต่างๆ เป็นต้น



(วาดรูปแบบตามภาพตัวอย่าง ที่ผู้เล่านิทาน และผู้ฟังนิทานสวมหัวหน้ากากเป็นสัตว์ แต่อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นลานกว้าง ลานนิทานในสนาม OKMD)

การส่งเสริมการเรียนรู้ภาษาผ่านลานเล่นนิทาน

ลานเล่นนิทาน เป็นพื้นที่ที่สามารถจัดกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้หนังสือ (literacy activities) ให้กับเด็กปฐมวัยได้หลากหลาย ทั้งด้านการพูด การฟัง การอ่าน และการเขียน กิจกรรมที่จัดที่ลานเล่นนิทานนี้ นอกจากจะเล่นนิทานโดยใช้อุปกรณ์ที่เป็นภาพ หนังสือนิทาน หุ่นมือ หน้ากาก วัสดุธรรมชาติ และวัสดุเหลือใช้ต่างๆ มาประยุกต์ใช้ประกอบการเล่นนิทานตามความเหมาะสมของแต่ละพื้นที่ และกิจกรรมแล้ว ครูผู้ปกครองที่เล่นนิทานยังสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมร่วมไปกับเด็กได้ตามจินตนาการ โดยที่ครูผู้ปกครองที่เล่นนิทานจะเป็นผู้นำพาการเล่นกิจกรรมต่างๆ ที่หลากหลายผ่านการเล่นนิทาน และชักชวนพาเด็กให้เล่นไปเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมลานเล่นนิทาน ดังนั้น การเล่นนิทาน และการเล่น จึงมีความเชื่อมโยงและสามารถผสมผสานร่วมกันได้เป็นอย่างดี ดังตัวอย่างกิจกรรมต่อไปนี้

1. กิจกรรมหินเล่าเรื่อง⁸

สื่อและอุปกรณ์

1. หินก้อนเรียบ หรือ ฝาขวดน้ำพลาสติก น้ำอัดลม
2. สีชนิดต่างๆ และอุปกรณ์ระบายสี
3. กระดาษ กรรไกร กาว เทปใส หรือ เทปสองหน้า

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองให้เด็กไปเก็บหินที่มีพื้นผิวเรียบในบริเวณรอบๆ สนาม หรือหากบริเวณรอบสนามไม่มีหินให้ครู ผู้ปกครองเตรียมหินผิวเรียบให้เด็กๆ คนละประมาณ 3-4 ก้อน ในกรณีที่หาหินไม่ได้ ครูผู้ปกครองอาจประยุกต์ใช้วัสดุเหลือใช้เช่น ฝาขวดน้ำพลาสติก ฝาน้ำอัดลม แทนก้อนหิน
2. ครู ผู้ปกครองเล่นนิทานให้เด็กฟังในบรรยากาศที่ผ่อนคลาย จากนั้นซักถามเกี่ยวกับเรื่องราวในนิทาน จากนั้นให้เด็กวาดภาพตัวละคร สัตว์ สิ่งของ จากในนิทาน บนก้อนหิน
3. ครู ผู้ปกครองแจกอุปกรณ์ระบายสี เช่น พู่กัน จานสี สีชนิดต่างๆ กระดาษ กรรไกร กาว เทปใส หรือเทปสองหน้า

⁸ Storytelling Stones for Teaching: How to bring Story Stones to Lessons.

<https://www.thestablecompany.com/blog/storytelling-stones-for-teaching-how-to-bring-story-stones-into-lessons>

4. ครู ผู้ปกครองอาจเลือกให้เด็กใช้สีอะคริลิก สีเมจิก ระบายที่สีก้อนหินได้โดยตรง เพราะสีเหล่านี้มีคุณสมบัติแห้งเร็ว และติดทนนาน หรือใช้สีชอล์ก สีเทียน หรือสีไม้ วาดรูประบายสีบนกระดาษ แล้วตัดภาพนั้นแปะบนก้อนหิน

5. ครู ผู้ปกครองซักถามเด็กว่า “วาดรูปอะไร” ในหินแต่ละก้อน และให้เรียงลำดับภาพวาดหินตามเรื่องราวที่ครู ผู้ปกครองได้เล่าให้ฟัง จากนั้นให้เด็กเด็กเล่าเรื่องจากภาพเหตุการณ์ที่ได้วาดไว้



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

(วาดรูปแบบตามภาพตัวอย่าง 3-4 วาดภาพบนหินก้อนเรียบ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นลานกว้าง ลานนิทานในสนาม OKMD // ภาพตัวอย่างที่ 4 นำหินที่วาดแล้วมาเรียงบนพื้นลานสนาม OKMD)

ความสามารถในการคิดรวบยอดเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ที่สำคัญ เด็กควรที่จะสามารถเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ได้อย่างถูกต้อง

2. กิจกรรมนิทานคณิตศาสตร์

สื่อและอุปกรณ์

1. นิทานคณิตศาสตร์ตามช่วงวัย
2. ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน ตุ๊กตา บล็อกไม้ แผ่นการ์ด ตะเกียบ ช้อน ตามแต่จะหาได้ เพื่อใช้เป็นวัสดุในการนับ

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเลือกนิทานคณิตศาสตร์ที่เหมาะสมกับช่วงวัยการเรียนรู้ของเด็ก เช่น จำนวน การนับ การรู้ค่าตัวเลข การจับคู่ การเปรียบเทียบ การเรียงลำดับ การบวก การลบ (อย่างง่าย) เป็นต้น
2. ครู ผู้ปกครองเล่านิทานคณิตศาสตร์ให้เด็กฟัง และเตรียมอุปกรณ์รอบตัวในบริเวณพื้นที่สนามมาเป็นอุปกรณ์ช่วยในการนับ เช่น ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน หรืออาจเตรียมอุปกรณ์จากในห้องเรียนมาใช้ประกอบการทำกิจกรรม เช่น ลูกบอลยาง ตุ๊กตายาง บล็อกไม้ แผ่นการ์ด ตะเกียบ ช้อน
3. ให้เด็กหยิบอุปกรณ์ตามตัวเลขที่ครู ผู้ปกครองนับ เช่น นับ 1 หยิบ 1 ชิ้น และหยิบอุปกรณ์ตามที่ครู ผู้ปกครองถาม เช่น $1 + 1 = ?$ เด็กตอบ 2 ให้หยิบ 2 ชิ้น
4. ครู ผู้ปกครองสังเกตพฤติกรรมเด็กว่าเด็กคนไหนทำได้ หรือทำไม่ได้ และเสริมทักษะรายบุคคลทางด้านคณิตศาสตร์เพิ่มเติมต่อไป

(ภาพครูนั่งเล่านิทานคณิตศาสตร์ ภาพกางหนังสือนิทานที่มีภาพสัตว์ 1 ตัว และตัวเลข 1 และภาพเด็กๆ ประมาณ 10-15 คน นั่งล้อมวง และมีอุปกรณ์ในมือหยิบขึ้นมากคนละ 1 ชิ้น ประมาณ 12 คน อีก 2 คนไม่หยิบกำลังคลำๆ อีก 1 คน หยิบ 2 ชิ้น เป็นต้น ในสภาพแวดล้อมที่เป็นลานกว้าง ลานนิทานในสนาม OKMD)

ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบด้วย การจำแนกประเภท การจัดหมวดหมู่ การเรียงลำดับ การเปรียบเทียบ รูปทรง พื้นที่ การชั่งตวงวัด การนับ การรู้จักตัวเลข การรู้จักความสัมพันธ์ระหว่างจำนวนและตัวเลข เวลา การเพิ่มและการลดจำนวน

3. กิจกรรมฟาร์มहरรรษา

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษที่วาดรูปหน้าสัตว์
2. สีชนิดต่างๆ เช่น สีไม้ สีชอล์ก สีเทียน เป็นต้น สีชอล์ก
3. แถบกระดาษแข็งคาดศีรษะสำหรับติดกับหน้ากากที่ระบายสีแล้ว
4. ลวดเย็บกระดาษ

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเล่านิทานเกี่ยวกับสัตว์ชนิดต่างๆ ที่มีในฟาร์ม หรือสวนสัตว์ พร้อมซักถาม พูดคุยยกตัวอย่างเกี่ยวกับสัตว์แต่ละชนิดมีหน้าตา รูปร่าง ความสามารถ จุดเด่นของสัตว์แต่ละชนิดอย่างไร เช่น ม้า วิ่งเร็ว หมา ชี้อัดย โดยให้เด็กๆ ได้เลือกสัตว์ที่อยากจะเป็น และบอกคุณลักษณะเด่นของสัตว์แต่ละชนิด เช่น ครู ผู้ปกครองถามว่า “หนูอยากเป็นสัตว์ชนิดใด” เด็กตอบว่า “หนูอยากเป็นหมา” ครู ผู้ปกครองถามว่า “หมามันมีข้อดีอย่างไร” เด็กตอบ “หมามันรักเจ้าของ” พร้อมให้เด็กทำท่าประกอบ เช่น ให้เด็ก เหาไ้อง ไ้อง

2. ครู ผู้ปกครองเตรียมกระดาษที่มีหน้าสัตว์ชนิดต่างๆ ให้เด็กๆ เลือกสัตว์ที่อยากจะเป็น พร้อมระบายสีหน้าสัตว์แต่ละชนิด เมื่อระบายสีเสร็จ ให้ครู ผู้ปกครองช่วยเอาหน้าสัตว์ที่ระบายสีแล้วติด กระดาษแข็ง จากนั้นนำมาคาดไว้ที่ศีรษะของเด็ก จากนั้นให้เด็กทุกคนแสดงท่าทาง และบอกเล่าความพิเศษ หรือคุณลักษณะของสัตว์แต่ละชนิดที่ตนเองเลือก

3. ครู ผู้ปกครองบอกเด็กๆ สมมติว่า บ้านต้นไม้ OKMD เป็นฟาร์มสัตว์ ตอนนี้ครู ผู้ปกครองจะ ปลอ่ยสัตว์แต่ละตัวเข้ามาสนุกวิ่งเล่นในฟาร์ม ขอ ให้เด็กๆ เล่นอยู่ในฟาร์มอย่างอิสระ โดยที่ยังสวมหน้ากาก สัตว์ที่เด็กได้ประดิษฐ์ไว้

4. เด็กเล่นอิสระตามจินตนาการที่บ้านต้นไม้ OKMD

(ภาพครูหรือผู้ปกครองเล่านิทาน และมีภาพเด็กส่วนหนึ่งที่สวมหน้ากากสัตว์ชนิดต่างๆ ที่ศีรษะ อีกส่วนหนึ่งไปวิ่งเล่นอิสระ ปินปายที่สนามเด็กเล่น OKMD โดยที่ยังสวมหัวหน้ากากสัตว์อยู่)

การถามเด็กถึงสัตว์ที่อยากเป็น และข้อดีของสัตว์ชนิดนั้น เป็นการฝึกให้เด็กได้รู้จักการมองเห็น ตระหนักคุณค่าในตนเอง (Being) โดยเปรียบเทียบการมองเห็นตนเองว่าเหมือนกับสัตว์ชนิดใด และ สัตว์ชนิดนั้นมีคุณค่า ความสามารถอย่างไร เป็นการมองเห็นตัวเองผ่านสัตว์ที่ชื่นชอบ หรืออยากจะเป็น

4. กิจกรรมต้นไม้นิทาน

สื่อและอุปกรณ์

1. ตะกร้าใส่ของ
2. ของเล่นที่สามารถมาจัดฉาก และเป็นตัวละครในนิทาน
3. ต้นไม้ หรือ รั้ว

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองจัดของเล่น และอุปกรณ์ประกอบการเล่าเรื่องราวในนิทาน แล้วนำไปแขวนไว้ที่ต้นไม้สนาม OKMD ในกรณีที่มีสนาม OKMD ไม่มีต้นไม้ ให้เลือกแขวนบริเวณรั้ว หรือที่สามารถแขวนตะกร้าใกล้ลานเล่น
2. ในตะกร้าจะมีอุปกรณ์ที่สามารถนำไปเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถให้เด็กๆ เล่นจัดทำฉาก ตามเรื่องเล่านิทานที่ครู ผู้ปกครองเล่าให้ฟัง ได้ เช่น นิทานลูกหมู 3 ตัว มีตัวหุ่นหมู ไม้ ฟาง ตัวบ๊อง
3. ตะกร้าแต่ละใบมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่คล้ายกัน เด็กๆ สามารถเล่นจัดทำฉากตามเรื่องราวที่ครู ผู้ปกครองเล่าให้ฟัง หรือต่อยอดเรื่องเล่าตามจินตนาการได้ ซึ่งเด็กจะรู้สึกสนุกและมีอิสระกับการเล่นอุปกรณ์ประกอบฉากของนิทานในตะกร้า



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

(วาดภาพตะกร้านิทานลูกหมู 3 ตัว)



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

(วาดภาพต้นไม้แขวนตะกร้า)

5. กิจกรรมขวดโหลเรื่องเล่า

สื่อและอุปกรณ์

1. ขวดโหลเหลือใช้ เช่น ขวดแก้วใส่แยม หรือแก้วเปล่า
2. กระดาษที่ตัดเป็นชิ้นเล็กๆ
3. ปากกา หรือ ดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองหยิบขวดโหลในครัวที่ว่างเปล่า ฉีกกระดาษแผ่นเล็กๆ เขียนคำ หรือ วลี สั้นๆ เกี่ยวกับเรื่องราวในนิทานที่จะเล่าให้เด็กๆ ฟัง จนเต็มขวดโหล
2. เมื่อครู ผู้ปกครองเล่านิทานจบ ให้เด็กหยิบกระดาษแผ่นเล็กๆ นั้นออกมา ไม่ว่าคำนั้นจะเป็นคำอะไร เด็กจะต้องเล่าเรื่องราว หรือพูดประโยคสั้นๆ โดยใช้คำ หรือวลี นั้น ในการเล่าเรื่องราวในนิทาน เช่น นิทานเรื่องเจ้าหญิงสโนว์ไวท์ เด็กหยิบได้กระดาษคำว่า “คนแคระ” เด็กอาจจะพูดว่า “มีคนแคระทั้งหมด 7 คน อยู่ในป่า” เป็นต้น
3. หากเด็กติดขัดในการเล่าเรื่องราว ครู ผู้ปกครองอาจช่วยถามกระตุ้นให้เด็กได้เล่าเรื่องราว โดยใช้คำ หรือวลีนั้น หรือกระตุ้นถามให้เด็กได้คิด และอธิบายเพิ่มเติมจนเล่าเรื่องราวได้สั้นๆ เช่น “คนแคระมีทั้งหมดกี่คน” “คนแคระอยู่ที่ไหน” “สถานที่นั้นเป็นอย่างไร” เป็นต้น
4. ให้เด็กแต่ละคนผลัดกันหยิบกระดาษแผ่นเล็กในขวดโหล และเล่าเรื่องราวโดยใช้คำ หรือ วลี ในกระดาษที่หยิบได้



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ให้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

(วาดภาพขวดโหลใส่กระดาษชิ้นเล็กๆ)

6. กิจกรรมกล่องนิทานสร้างสรรค์

สื่อและอุปกรณ์

1. กล่องรองเท้า หรือกล่องต่างๆ ขนาดใกล้เคียงกล่องรองเท้า
2. กระดาษสีต่างๆ กาว กรรไกร
3. อุปกรณ์ระบายสีชนิดต่างๆ เช่น สีน้ำ สีเทียน สีไม้ สีเมจิก เป็นต้น
4. วัสดุเหลือใช้ชนิดต่างๆ หรือวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น

วิธีการเล่น

1. หลังจากครู ผู้ปกครองเล่านิทานจบ ครู ผู้ปกครองให้เด็กนำอุปกรณ์มาประดิษฐ์ฉาก และเรื่องราวจากนิทานที่ได้ฟังตามจินตนาการ โดยใช้วัสดุเหลือใช้ หรือวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น เช่น กล่องรองเท้า
2. ให้เด็กเปิดฝากล่องรองเท้า และตัดด้านข้างกล่องรองเท้าด้านหนึ่งให้เปิดออก (โดยไม่ได้ตัดด้านนั้นทิ้ง) เหลือด้าน 3 ด้าน
3. ระบายสีพื้น และด้านในกล่องรองเท้าตามฉากที่ต้องการจะสร้างสรรค์
4. ตกแต่งด้านในกล่องตามจินตนาการ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์เหลือใช้ และวัสดุที่หาได้ในท้องถิ่น
5. ครู ผู้ปกครองอาจกำหนดให้เด็กได้ช่วยกันทำงานเป็นทีม 2-3 คน ในการประดิษฐ์กล่องนิทานสร้างสรรค์ได้
6. เมื่อประดิษฐ์กล่องนิทานสร้างสรรค์เสร็จแล้ว ปล่อยให้เด็กได้เล่นตามจินตนาการ



(วาดกล่องกระดาษตามแบบทั้ง 2 รูป)

7. กิจกรรมนิทานหุ่นนิ้ว

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษสีเหลืองสีขาวไม่หนาไม่บางเกินไป ขนาดเมื่อม้วนแล้วสามารถสวมนิ้วมือเด็กได้
2. สีไม้ สีเทียน หรือ สีเมจิก ดินสอ
3. กาว หรือ เทปใส
4. กรรไกร

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเล่นนิทานให้เด็กๆ ฟังจนจบ จากนั้น ครู ผู้ปกครองชักชวนเด็กทำตัวละครในนิทานบนนิ้วมือ ด้วยการถามว่า “ในนิทานมีตัวละครอะไรบ้าง” “ในนิทานมีใคร” “ในนิทานมีสัตว์ชนิดใด” เป็นต้น ครู ผู้ปกครองมีบทสนทนากับเด็ก และให้เด็กเลือกที่จะวาดตัวละครในนิทานตามต้องการ
2. ครู ผู้ปกครองแจกกระดาษขนาดเล็ก ให้เด็กวาดภาพตัวละครในนิทานและระบายสีให้สวยงาม 3-4 ตัว
3. ครู ผู้ปกครองช่วยเด็กม้วนกระดาษหุ่นนิ้วมือ ติดกาว หรือเทปใส และสวมบนนิ้วมือเด็ก
4. เด็กที่ทำหุ่นนิ้วมือเสร็จแล้ว ให้เด็กเล่นตามจินตนาการจนหมดเวลา หรือครู ผู้ปกครองจะให้เด็กผลัดกันมาเล่นนิทานที่เล่นนิทานโดยใช้หุ่นนิ้วมือเป็นตัวละคร และให้เด็กเล่าเรื่องพร้อมออกท่าทางอย่างสนุกสนานก็ได้



(วาดภาพเด็กสวมหุ่นนิ้วมือตามแบบที่ copy มาให้)

8. กิจกรรมการ์ดเล่านิทาน

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษการ์ดที่สอดคล้องกับนิทานที่ครู ผู้ปกครองจะเล่าเรื่อง โดยที่ครู ผู้ปกครองวาดรูปไว้บางส่วน ตามจำนวนเด็ก
2. ดินสอ ยางลบ
3. สีไม้ สีเทียน หรือ ปากกาเมจิกสีต่างๆ

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเตรียมการ์ดเล่านิทานที่ทำไว้ล่วงหน้า ให้สอดคล้องกับนิทานเรื่องที่จะเลือกมาเล่าให้เด็กๆ ฟังที่ลานนิทาน
2. การ์ดเล่านิทาน จะเป็นการ์ดที่ได้วาดภาพเหตุการณ์ในนิทานช่วงต้น ช่วงกลาง และช่วงจบ โดยแบ่งช่องออกเป็น 5 ช่อง ครู ผู้ปกครองวาดภาพเหตุการณ์ในนิทานไว้ 1 ช่อง และเหลือช่วงต้น และช่วงจบให้เด็กวาดภาพและระบายสีด้วยตัวเอง
3. เด็กๆ จะได้ฝึกการฟัง การทบทวนเรียงลำดับเหตุการณ์ การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก หลังจากฟังนิทาน



9. กิจกรรมคำศัพท์ธรรมชาติ

สื่อและอุปกรณ์

1. คำศัพท์ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ตามรูปภาพที่ได้เตรียมไว้จากนิทาน
2. รูปภาพตัวละคร สัตว์ สิ่งของ ฉาก สิ่งแวดล้อมต่างๆ ในนิทาน
3. เชือก หรือแถบขาว สำหรับติดรูปภาพและคำศัพท์ ไว้บริเวณรอบๆ ลานนิทาน
4. กรรไกร
5. กระดาษสำหรับเขียนคำศัพท์ และวาดรูปภาพ
6. อุปกรณ์วาดภาพ ระบายสี
7. ปากกาเมจิก

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเลือกนิทานที่จะเล่าให้เด็กฟัง และเตรียมรูปภาพตัวละคร สัตว์ สิ่งของ ฉาก ต้นไม้ สิ่งแวดล้อมต่างๆ จากนิทาน พร้อมคำศัพท์ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เช่น รูปแมว คำศัพท์ “แมว” “cat”
2. เมื่อเล่านิทานจบ ครู ผู้ปกครองชักชวนพูดคุยเกี่ยวกับเด็กว่าในนิทานมีตัวละคร สัตว์ สิ่งของ ฉากอะไรบ้างตามคำศัพท์และภาพที่ได้เตรียมไว้
3. นำคำศัพท์ทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษ ติดไว้ที่ต้นไม้ รั้ว เสา ในบริเวณลานนิทาน OKMD และให้เด็กนำรูปภาพไปติดให้ตรงกับคำศัพท์ที่ครู ผู้ปกครองได้แปะไว้ล่วงหน้า พร้อมทบทวนคำศัพท์ และรูปภาพให้ตรงกัน โดยให้เด็กออกเสียงและตัวสะกด
4. เด็กๆ จะได้เรียนรู้คำศัพท์ไปพร้อมๆ กับการฟังการเล่านิทานอย่างสนุกสนาน

(ภาพคำศัพท์ในนิทานที่ครูเล่า นำไปติดอยู่ตามบริเวณรอบๆ ลานนิทาน และเด็กนำรูปภาพไปติดให้ตรงกับคำศัพท์)

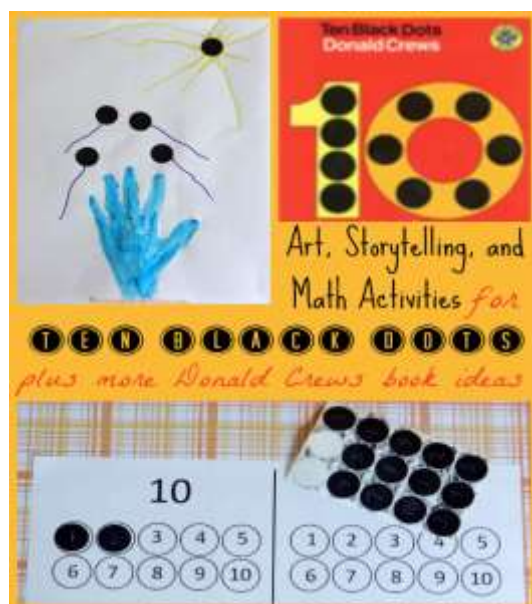
10. กิจกรรม 10 จุด เรียงร่า⁹

สื่อและอุปกรณ์

1. กระดาษ เอ4
2. ปากกา หรือดินสอ

วิธีการเล่น

1. ครู ผู้ปกครองเล่านิทานให้เด็กฟังจนจบ 1 เรื่อง แล้วถามเด็กๆ เกี่ยวกับจุดสีดำ 10 จุด ที่ครู ผู้ปกครองนำมาให้วันนี้ สามารถทำอะไรในบ้างจากนิทานในเรื่อง เช่น 1 จุด เอาไปวาดพระอาทิตย์ หรือ พระจันทร์ 4 จุด ทำเป็นเรือ ครู ผู้ปกครองอธิบาย ชักชวนและทำให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง
2. ครู ผู้ปกครองแจกจุดสีดำให้เด็กคนละ 10 จุด และแจกอุปกรณ์ระบายสี ดินสอ ปากกา พร้อมกับกระดาษ A4 สำหรับแปะจุดสีดำตามจินตนาการของเด็ก
3. เมื่อเด็กวาดรูปจากจุดทั้งหมดที่ให้ไป ครู ผู้ปกครองชักชวนถามเด็กว่าวาดรูปอะไร พร้อมทั้ง ให้เด็กได้เล่าเรื่องจากจุดที่ได้วาดไว้
4. กิจกรรม 10 จุดเรียงร่า ยังสามารถนำไปใช้สอนเรื่องการจับคู่ตัวเลขได้อีก โดยที่ครู ผู้ปกครอง เตรียมกระดาษที่แบ่งตัวเลขเป็น 10 ช่อง มีตัวเลขพร้อมในแต่ละช่อง ครู ผู้ปกครองอธิบายสอนเรื่องค่าของ ตัวเลข การนับค่าและการจับคู่ให้ตรงกัน



[\(วาดภาพตามตัวอย่างด้านล่างนี้\)](#)

เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

⁹ <https://inspirationlaboratories.com/ten-black-dots-by-donald-crews-virtual-book-club-for-kids/>

ครู ผู้ปกครองสามารถเล่นนิทานไปพร้อมกับการเล่นได้ในทุกสถานที่ ทั้งในที่จัดเป็นโซนนั่งอ่าน โดยเฉพาะ หรือในบริเวณกลางแจ้ง ในสวนท่ามกลางธรรมชาติ ลานเล่น ลานกิจกรรม ฯลฯ ครู ผู้ปกครองสามารถประยุกต์นำของเล่นในห้องเรียน วัสดุต่างๆ ทั้งจากของเหลือใช้ วัสดุธรรมชาติ เครื่องเล่นกลางแจ้ง มาประกอบทำเป็นฉาก และอุปกรณ์เพื่อประกอบเรื่องเล่าจากนิทาน สร้างสรรค์จินตนาการ ฝึกการเรียนรู้ด้านภาษาให้กับเด็กๆ และเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ต่างๆ มาไว้ด้วยกัน เช่น ศิลปะ ดนตรี กีฬา คณิตศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ คุณธรรมจริยธรรม การดูแลสุขภาพ การสร้างเสริมคุณลักษณะ โดยใช้หนังสือนิทานเป็นสื่อตัวกลางในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ ครู ผู้ปกครองจึงเป็นผู้นำพาการเรียนรู้ที่สำคัญผ่านกิจกรรมการเล่านิทาน¹⁰

¹⁰ <https://www.handmadeplaces.co.uk/2018/11/playground-children-storytelling-activities-outdoors/>

ส่วนที่ 4

กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ :

เล่นกับผู้สูงวัย

กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ : เล่นกับผู้สูงอายุ

สังคมไทยในปัจจุบัน ผู้สูงอายุมีสุขภาพดี มีการศึกษาสูง มีประสบการณ์และความรู้ที่มากมาย และมักจะมีเวลารว่างเพราะปลอดจากภาระงานประจำแล้ว และหลายท่านได้รับบทบาทเลี้ยงหลานแทนพ่อแม่ตัวจริง ดังนั้น การเล่นกับผู้สูงอายุจะทำให้เด็กมีโอกาสได้เรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่าง และได้รับการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ซึ่งเด็กจะไม่สามารถเรียนรู้ได้จากการเล่นคนเดียว หรือเล่นกับคนวัยเดียวกัน

5 สิ่งมหัศจรรย์ที่เด็กจะได้จากการเล่นกับผู้สูงอายุ มีดังนี้

1. สิ่งแรกที่เด็กจะได้อย่างแน่นอนคือการเล่นกับผู้สูงอายุจะช่วยให้ 2 วัยได้ใกล้ชิดกัน สร้างเสริมความสัมพันธ์ระหว่างวัย ลดช่องว่างระหว่างเด็กกับผู้สูงอายุ ซึ่งในอนาคตข้างหน้าเด็กและผู้สูงอายุมีแนวโน้มที่จะต้องอยู่ด้วยกันและเกื้อกูลกันมากขึ้น ปู่ย่าตายายสูงอายุจะมีบทบาทในการเลี้ยงดูหลานวัยเด็กมากขึ้น ดังนั้นการเล่นเพื่อลดปัญหาช่องว่างระหว่างวัยจะช่วยให้ครอบครัวมีความสุขได้

2. เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะการดำรงชีวิตประจำวัน (daily life skills) การที่เด็กได้เล่นและพูดคุยกับผู้สูงอายุ เด็กจะได้เรียนรู้ทักษะจำเป็นในการใช้ชีวิตประจำวันจากผู้สูงอายุ ซึ่งมีประสบการณ์มากมายในช่วงชีวิตที่ผ่านมา เด็กจะได้เรียนรู้การดำเนินชีวิตอย่างปลอดภัยและมีความสุข ได้เห็นมุมมองชีวิต และการแก้ไขปัญหาที่แตกต่างซึ่งอาจไม่ค่อยมีโอกาสเห็นวิธีคิดแบบนี้ในการใช้ชีวิตปัจจุบัน

3. เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะทางอารมณ์ (emotional skills) ระหว่างการเล่นกับผู้สูงอายุ เด็กจะได้รับการส่งเสริมทางอารมณ์ (emotional support) และความมั่นคงทางอารมณ์ (emotional stability) ซึ่งเด็กจะได้รู้สึกถึงความห่วงใย ความเอาใจใส่ การยอมรับ ได้เรียนรู้กระบวนการจัดการกับอารมณ์ การรู้จักอดทน การควบคุมอารมณ์ และการแสดงความรู้สึกอย่างเหมาะสม

4. เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะทางสังคม (social skills) การเล่นกับผู้สูงอายุจะทำให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจความรู้สึกและความต้องการทางจิตใจของผู้สูงอายุ เกิดทัศนคติที่ดีในการอยู่ร่วมกับผู้สูงอายุ เรียนรู้วิธีการสร้างสัมพันธ์ และสามารถปรับตัวให้อยู่ร่วมกับผู้สูงอายุและคนวัยอื่นได้เป็นอย่างดี

5. เด็กจะได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะใหม่ ๆ (new skills) จากผู้สูงอายุ การเล่นกับผู้สูงอายุจะทำให้เด็กได้เล่น หรือได้ทำกิจกรรมที่ยากขึ้น ซับซ้อนมากขึ้น และท้าทายมากกว่าการเล่นคนเดียว หรือเล่นกับคนวัยเดียวกัน ซึ่งระหว่างที่เล่นด้วยกันเด็กจะได้รับการถ่ายทอดภูมิปัญญา และได้เรียนรู้ทักษะใหม่ ๆ ในการทำกิจกรรมที่ยากให้สำเร็จจากผู้สูงอายุ

มาถึงตอนนี้ แม้จะรู้และเข้าใจแล้วว่าการเล่นของเด็กกับผู้สูงอายุนั้น มีความสำคัญและมีประโยชน์ต่อเด็กหลายประการ แต่หลายท่านโดยเฉพาะตัวผู้สูงอายุเองก็มักจะนึกไม่ออกว่าจะเล่นกับเด็กอย่างไร คนที่ต่างวัยกันสุดๆ เช่นนี้ จะเล่นอะไรกันอย่างไรดี จริงๆ แล้วการที่ผู้สูงอายุเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นของเด็กก็ถือว่าผู้สูงอายุได้เล่นกับเด็กแล้ว แต่การเล่นที่จะนำเสนอต่อจากนี้จะเป็นการเล่นที่มีความซับซ้อนมากขึ้น เพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างสนุกและเรียนรู้อย่างหลากหลาย ผู้สูงอายุก็ไม่เบื่อ และได้รับประโยชน์ร่วมกันทั้ง 2 ฝ่าย ตัวอย่างที่นำมาเสนอเพื่อเป็นไอเดียสำหรับการเล่นกับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ดังนี้

1. ผู้สูงวัยอ่านนิทานคำกลอนไทย

สำหรับเด็กเล็ก ๆ หนังสือนิทานเป็นเหมือนของเล่นชิ้นหนึ่งที่เด็กจะสนุก และได้เรียนรู้เรื่องราวต่างๆ จากนิทาน การใช้หนังสือนิทานเป็นสื่อในการเล่นกับเด็กจึงไม่ใช่เรื่องยาก นิทานคำกลอน หรือนิทานคำคล้องจองเป็นหนังสือนิทานที่เล่าเรื่องราวด้วยคำกลอน หรือคำคล้องจอง มีการจัดกลุ่มคำที่ส่งและรับด้วยสระเสียงเดียวกันอย่างเป็นจังหวะ ซึ่งจะดึงดูดความสนใจของเด็กเล็ก ช่วยเด็กจัดระบบความจำ และเรียนรู้คำศัพท์จากกลุ่มคำที่มีเสียงเดียวกันได้เป็นอย่างดี

กิจกรรมอ่านนิทานคำกลอน หรือคำคล้องจองนี้สามารถช่วยเสริมสร้างความผูกพันใกล้ชิดระหว่างผู้สูงวัยกับเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นยังช่วยเสริมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ เช่น ทักษะด้านภาษา การเล่าเรื่องด้วยคำกลอน หรือคำคล้องจอง จะช่วยให้เด็กพัฒนาความสามารถทางการพูด และสามารถใช้คำศัพท์ได้หลากหลาย ส่วนเนื้อหาในนิทานจะช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF (Executive Functions) และทักษะในการดำเนินชีวิตประจำวันที่เหมาะสม ขณะเดียวกันการอ่านนิทานโดยผู้สูงอายุยังสามารถชะลอความเสื่อมของความจำระยะสั้น ซึ่งมักเป็นปัญหาในกลุ่มผู้สูงอายุเนื่องจากการอ่านหนังสือนิทานคำกลอน หรือคำคล้องจองจะช่วยกระตุ้นสมอง กระตุ้นกระบวนการคิดให้ทำงานได้ดี ความจำก็จะดีด้วย

กลุ่มเป้าหมาย : เด็กอายุ 3-5 ปี และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

หนังสือนิทานที่เหมาะสมสำหรับเด็กแต่ละช่วงอายุ เด็กอายุ 3-5 ปีควรเลือกนิทานที่มีทั้งภาพสีสันประกอบสวยงาม และเนื้อเรื่องสอดคล้องกัน เนื้อเรื่องอาจจะเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมรอบตัว คุณธรรมจริยธรรม หรือเป็นเนื้อเรื่องแนวแฟนตาซี เพื่อเสริมจินตนาการให้เด็ก เนื้อเรื่องไม่ซับซ้อน ตัวอักษรบรรยายเนื้อเรื่องไม่มากจนเกินไป ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย และถ้าเป็นนิทานคำกลอนคำคล้องจองด้วยแล้ว

ก็จะช่วยให้เด็กพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาได้เร็วยิ่งขึ้น ที่สำคัญหนังสือนิทานที่เลือกมานั้นต้องเหมาะสมสำหรับผู้สูงวัยเช่นกัน คือควรมีตัวอักษรขนาดใหญ่และอ่านได้ถนัด

วิธีการเล่น

เมื่อเลือกนิทานที่เด็กต้องการจะฟังได้แล้ว ให้ผู้สูงอายุอ่านนิทานคำกลอนให้เด็กฟัง โดยระหว่างที่อ่านควรให้เด็กนั่งตัก โอบกอดขณะฟังนิทาน หากอ่านเป็นกลุ่ม ให้เด็กล้อมวงอยู่ในระยะที่ผู้สูงอายุสามารถส่งสายตาไปถึงเด็กได้ทุกคน อ่านนิทานคำกลอน หรือคำคล้องจองด้วยน้ำเสียงที่ชัดเจน ออกเสียงให้ถูกต้องตามอักขระวิธีเพื่อที่เด็กจะได้เรียนรู้ภาษาที่ถูกต้อง ในการอ่านนิทานอาจปรับน้ำเสียงหนักเบา เพิ่มลีลาท่าทาง หรือใช้วัสดุใกล้ตัว สื่อ หรืออุปกรณ์มาประกอบการอ่าน เพื่อกระตุ้นความสนใจของเด็ก และเพิ่มความสุขให้มากขึ้น ปิดท้ายการอ่านอาจเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในการแสดงความคิด



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

2. ปั้นไปตามเรื่อง

กิจกรรมนี้มุ่งให้เด็ก และผู้สูงอายุได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์โดยการเล่าเรื่องผ่านการปั้นดิน สิ่งที่ได้จากการเล่นนี้คือได้พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กบริเวณมือและนิ้วด้วยการนวด คลึง และปั้น ได้พัฒนาการทำงานระหว่างตากับมือให้ประสานกัน เพิ่มพลังความคิดสร้างสรรค์ และเสริมสร้างจินตนาการ ฝึกสมาธิ เสริมสร้างความภาคภูมิใจในตัวเองจากผลงานที่สำเร็จ รวมถึงได้พัฒนาทักษะทางด้านภาษาจากการเล่าเรื่อง และได้พัฒนาการฟัง และการจับใจความจากการฟังเรื่องเล่าของคนอื่น ขณะที่ผู้สูงอายุก็น่าจะได้ฝึก และกระตุ้น กล้ามเนื้อมือและนิ้ว กระตุ้นสมองและความจำ ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ที่สำคัญได้บอกเล่าวิถีชีวิตในอดีต ถ่ายทอดภูมิปัญญา และประสบการณ์ที่ผ่านมาให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจ

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 3-5 ปี และผู้สูงอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

- 1) ดินปั้น อาจเป็นดินเหนียว ดินน้ำมัน ดินญี่ปุ่น หรือแป้งโดว์สีต่างๆ ตามชอบ
- 2) อุปกรณ์ช่วยปั้น
- 3) วัสดุสำหรับตกแต่งตามชอบ

วิธีการเล่น

1) ให้ผู้สูงอายุและเด็กปั้นดินเป็นรูปต่างๆ จะเป็นแบบลอยตัว หรือแบบนูนต่ำก็ได้ตามความชอบและจินตนาการ โดยอาจจะกำหนดโจทย์ในการปั้นที่แตกต่างกันระหว่างเด็กและผู้สูงอายุ เช่น ให้ผู้สูงอายุปั้นสิ่งที่จะใช้เพื่อบอกเล่าเรื่องเกี่ยวกับวิถีชีวิตในอดีต หรือสิ่งที่บอกเล่าเกี่ยวกับภูมิปัญญาไทย ส่วนเด็กอาจกำหนดให้ปั้นสิ่งง่ายๆ ไกลตัว สิ่งแวดล้อม คน สัตว์ สิ่งของที่รู้จักที่ชอบ

2) เมื่อปั้นเสร็จ ให้แต่ละคนแสดงผลงานปั้นของตนเอง สลับกันเล่าเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับผลงานปั้น เช่น ถ้าผู้สูงอายุปั้นรูปควาย ก็อาจเล่าเรื่องเกี่ยวกับความสำคัญของควายในอดีต ประโยชน์ของควายในการใช้ไถนา วิธีการไถนา ซึ่งจะทำให้เด็กนึกภาพตามเรื่องที่ได้ฟังได้ทั้งการเรียนรู้วิถีชีวิตไทย และเสริมสร้างจินตนาการของเด็ก ส่วนเด็กเล็ก ๆ อายุ 3-4 ปีซึ่งอยู่ในช่วงเริ่มเล่าเรื่องได้ อาจจะยังพูดไม่คล่อง หรือยังถ่ายทอดให้เข้าใจได้ไม่ตื้นลึก แต่กิจกรรมนี้จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาความสามารถด้านการพูดได้เร็วขึ้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



3. ภาษาทราย

กิจกรรมนี้เล่นได้ง่ายๆ ไม่มีอุปกรณ์มากมาย ใช้วัสดุธรรมชาติที่ได้หาจากบริเวณบ้าน หรือสนามเด็กเล่น สามารถใช้สอนเด็กเรื่องภาษา ตัวเลข และรูปทรงได้ รวมทั้งได้ฝึกการเขียนและพัฒนาการใช้กล้ามเนื้อมือ

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 3-5 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

- 1) กิ่งไม้ขนาดพอเหมาะมือสำหรับใช้เขียน/วาดบนทราย
- 2) กระบะทราย หรือสนามเด็กเล่นส่วนที่เป็นฐานทราย

วิธีการเล่น

1) กิจกรรมนี้เล่นที่กระบะทราย หรือสนามเด็กเล่นส่วนที่เป็นฐานทราย เล่นเลียนแบบไปเที่ยวทะเล มีกระบะทรายแทนหาดทรายให้เด็กจินตนาการ แต่ก่อนจะเล่น ให้เด็กๆ เดินสำรวจรอบๆ และหากิ่งไม้ที่ขนาดพอเหมาะมือสำหรับใช้เขียนหรือวาดบนพื้นทราย

2) ผู้สูงอายุเป็นผู้ชวนเด็กเขียน หรือวาดรูปสิ่งต่าง ๆ ลงบนพื้นทราย เช่น ให้เด็กเขียนชื่อตัวเอง เขียนตัวเลขอารบิก 1-10 วาดรูปทรงเรขาคณิตต่างๆ (วงกลม วงรี สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมจัตุรัส สี่เหลี่ยมผืนผ้า) หากเด็กเขียนหรือวาดไม่ได้ ผู้สูงอายุสามารถสอนและเขียนให้เด็กดูเป็นตัวอย่าง แล้วฝึกให้เด็กเขียนตาม หากเด็กสามารถทำได้สำเร็จ ค่อยๆ เพิ่มความยากมากขึ้น เช่น ให้เด็กเขียนชื่อพ่อแม่และคนในครอบครัว ชื่อเพื่อน ชื่อคุณครู ชื่อสัตว์เลี้ยง เขียนตัวเลขอารบิก 11-20 ตัวเลขไทย ๑-๑๐ วาดรูปทรงห้าเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยมขนม

เป็ยกปุน รูปดาว รูปทรงเพชร และสามารถแทรกการสอนคำศัพท์ตัวเลข หรือรูปทรงภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่น ให้เด็กไปด้วยก็ได้

4) สลับให้ผู้สูงอายุเป็นผู้วาดรูปลงบนพื้นทรายบ้าง โดยให้ผู้สูงอายุวาด หรือเขียนตามที่ได้บอกบ้าง เสร็จแล้วให้เด็กบอกว่าถูกต้องหรือไม่ หรืออาจเพิ่มความสุขมากยิ่งขึ้นโดยให้ผู้สูงอายุวาดรูปสัตว์ ผลไม้ หรือ สิ่งของต่างๆ โดยเริ่มจากรูปทรงเรขาคณิต เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กค่อยๆ ทายว่ารูปที่กำลัง วาดคือรูปอะไร

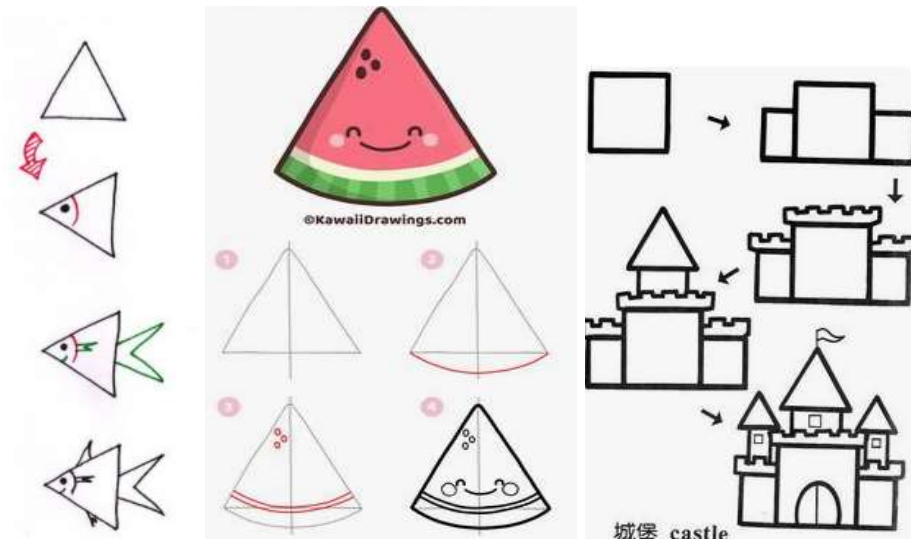


รูปนี้ต้องการสื่อภาพที่ทะเล มีภาพเด็กถือกิ่งไม้เขียนตัวหนังสือบนหาดทราย

เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

4. แอนนิมอล ฟรีซ

กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์ให้เด็ก และผู้สูงอายุได้ออกกำลังกายขยับร่างกายด้วยการเต้นประกอบเสียงเพลง การเต้นประกอบเพลงเป็นการเคลื่อนไหวที่ต้องใช้การประสานกันของร่างกายหลายส่วนพร้อมกัน จึงมีส่วนในการเสริมสร้างพัฒนาการ และความแข็งแรงของร่างกายของเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้น การเต้นยังช่วยให้เด็กรู้สึกสนุก กระฉับกระเฉง ช่วยฝึกความกล้าแสดงออก และพัฒนาความมั่นใจของเด็กได้อีกด้วย ส่วนในผู้สูงอายุนั้นการได้ขยับส่วนต่างๆ ของร่างกายอย่างการเต้น ถือเป็นการออกกำลังกายเบาๆ ที่ดีต่อสุขภาพ

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 3-5 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

1) เพลงจังหวะสนุกๆ ที่เด็กๆ ชอบ

2) สถานที่สำหรับเต้น ควรเป็นลานกว้างที่มีพื้นที่กว้างพอที่ผู้ร่วมกิจกรรมแต่ละคนจะสามารถเคลื่อนไหวได้โดยไม่ชนกัน พื้นควรเรียบ ไม่ลื่น ไม่มีระดับ ไม่มีวัตถุตั้งกีดขวาง เพราะอาจเป็นอันตรายต่อเด็กและผู้สูงอายุ

วิธีการเล่น

1) กิจกรรมนี้เหมาะที่จะเล่นเป็นกลุ่มคละเด็กและผู้สูงอายุ ก่อนเริ่มเกมจับคู่เต้นระหว่างเด็กกับผู้สูงอายุ เพราะจะช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ และเรียนรู้ที่จะช่วยเหลือกันประคับประคองกันไม่ให้ล้มระหว่างการเต้น ผู้ร่วมกิจกรรมเลือกพื้นที่สำหรับเต้นตามชอบ แต่ควรเว้นระยะห่างจากคู่อื่นพอสมควรเพื่อให้มีพื้นที่สำหรับการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ จะได้ไม่ชนกันจนหกล้ม และระหว่างเต้นผู้สูงอายุควรช่วยดูแลความปลอดภัยของเด็ก ป้องกันเด็กหกล้มหรือเดินออกนอกพื้นที่

2) เปิดเพลงจังหวะสนุกๆ ให้ทุกคนเต้นด้วยกัน เปิดประมาณ 1 นาทีแล้วปิดเพลง

3) เมื่อเพลงจบ ให้ทุกคนหยุดเต้น และทำท่าเป็นสัตว์อะไรก็ได้ใน 5 วินาที โดยคู่เต้นเด็กกับผู้สูงอายุต้องตกลงกันให้ได้ว่าเพลงจบจะทำท่าสัตว์อะไรและให้ทำท่าเดียวกัน ในระหว่างนี้คู่ใดขยับ หรือคู่ใดทำท่าไม่เหมือนกันจะต้องออกจากเกม เมื่อครบ 5 วินาทีให้ทุกคนกลับมาเป็นปกติได้ ระหว่างที่พักรอเปิดเพลงรอบใหม่ ให้คู่ที่ออกจากเกมบอกว่าตัวเองทำท่าเป็นสัตว์อะไรก่อนจบเพลง

4) จากนั้น เปิดเพลงให้คู่ที่เหลือเต้นต่อ แล้วปิดเพลง เล่นต่อไปเรื่อย ๆ สัก 5 รอบ พอครบ 5 รอบคู่ที่เหลืออยู่คือผู้ชนะ



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

5. วาดไปตามใจเรา 2 วัย

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมง่ายๆ ที่เด็กๆ ชื่นชอบ คือการวาดรูประบายสีที่สอดแทรกการเรียนรู้และทำความเข้าใจคนที่ต่างวัยเข้ามาด้วย โดยการให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่เคยทำ ชอบทำกับปู่ย่าตายาย หรือกิจกรรมที่ต้องการทำกับปู่ย่าตายาย และผู้สูงอายุได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่เคยทำกับหลาน กิจกรรมที่ชอบทำกับหลาน หรือที่ต้องการทำกับหลาน ผ่านการวาดรูปและเล่าเรื่อง ซึ่งนอกจากเด็กและผู้สูงอายุจะได้สะท้อนความคิดเห็นของตนเกี่ยวกับการอยู่ร่วมกับคนต่างวัยออกมาแล้ว ยังได้ใช้ทั้งจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพสื่อความหมาย พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ผูกสมาธิ พัฒนาการฟัง การจับใจความ ผูกทักษะการเล่าเรื่อง และยังช่วยให้ได้โอเดียในการเล่น หรือจัดกิจกรรมระหว่างวัยที่สอดคล้องตามความต้องการของเด็กและผู้สูงอายุสำหรับคราวต่อไปอีกด้วย

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 6-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

- 1) อุปกรณ์สำหรับการวาดและระบายสี เช่น กระดาษ ดินสอ สีไม้หรือสีเทียน ยางลบ
- 2) อุปกรณ์สำหรับตกแต่งภาพ เช่น กระดาษสี กรรไกร กาว วัสดุตกแต่งต่าง ๆ

วิธีการเล่น

1) เด็กและผู้สูงอายุได้รับโจทย์ให้คิดถึงกิจกรรมที่เคยทำ กิจกรรมที่ชอบทำ หรือกิจกรรมที่ต้องการทำ กับคนต่างวัย เช่น ปลุกต้นไม้กับคุณยาย ชีค้อคุณปู่ ไปตลาดซื้อขนมกับคุณปู่คุณย่า ไปเที่ยวสวนสนุกกับคุณตา คุณยาย สำหรับเด็กควรบอกให้ชัดเจนว่าให้คิดถึงกิจกรรมที่เคยทำ กิจกรรมที่ชอบทำ หรือกิจกรรมที่ชอบทำกับ ปู่ย่าตายาย

2) จากนั้น ให้เด็กและผู้สูงอายุวาดภาพกิจกรรมนั้นๆ ตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการของตนเอง

3) เมื่อวาดเสร็จแล้วให้แต่ละคนแสดงภาพที่วาด จากนั้นเล่าหรืออธิบายเกี่ยวกับภาพที่วาดนั้นให้ทุกคน ฟัง ที่สำคัญแต่ละคนควรได้อธิบายว่ากิจกรรมนั้นสนุกอย่างไร คืออย่างไร โดยอาจเริ่มที่ผู้สูงอายุก่อนเพื่อเป็น ตัวอย่างให้กับเด็ก เล่าสลับกันไประหว่างเด็กและผู้สูงอายุจนครบทุกคน สามารถเพิ่มความสนุกโดยให้ผู้ร่วมเล่น คนอื่นทายภาพกิจกรรมก่อนเล่าหรืออธิบายภาพก็ได้



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

6. สวนเกษตรพอเพียงในถาดทราย

กิจกรรมนี้มีวัตถุประสงค์ให้ผู้สูงอายุเป็นผู้ถ่ายทอดแนวความคิดการใช้ชีวิตแบบวิถีเกษตรไทยตามแนว เศรษฐกิจพอเพียงให้กับเด็ก ผ่านการเล่นทรายที่เด็กชอบ เด็กจะได้เรียนรู้ และได้รับการปลูกฝังเรื่องการใช้ชีวิต แบบพอเพียงตามวิถีไทย ทำให้เด็กรู้จักการบริหารที่ดินเล็กๆ เพื่อให้ได้ประโยชน์สูงสุด

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 6-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์:

1) ภาชนะใบใหญ่ที่บรรจุทรายแล้ว ใช้ภาชนะทรงกลม หรือทรงเหลี่ยมก็ได้ตามความสะดวก แต่หากมีผู้ร่วมกิจกรรมหลายคน ควรมีภาชนะหลากหลายรูปทรงให้เลือก

2) ชุดโมเดลสัตว์เลื้อย สัตว์ป่า สัตว์น้ำ สัตว์บก พืชผัก ผลไม้ บ้าน ต้นไม้ ดอกไม้ หลากหลายชนิดละกันไป

3) วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ต้นหญ้า (ใช้แทนต้นข้าว) ดอกไม้ ก้อนหิน กิ่งไม้ ใบไม้

วิธีการเล่น

1) จับคู่เด็กกับผู้สูงอายุ หรือจับกลุ่ม 3-4 คนก็ได้แต่ละกลุ่มควรมีผู้สูงอายุอย่างน้อย 1 คน

2) แต่ละคู่หรือแต่ละกลุ่มจะได้รับภาชนะที่บรรจุทรายไว้เรียบร้อยแล้ว พร้อมกับชุดโมเดลสัตว์เลื้อย สัตว์ป่า สัตว์น้ำ สัตว์บก พืชผัก ผลไม้ บ้าน ต้นไม้ ดอกไม้

3) กิจกรรมนี้จะให้เด็กกับผู้สูงอายุช่วยกันออกแบบสร้างสวนเกษตรแบบพอเพียงบนภาชนะ โดยผู้สูงอายุจะต้องเป็นผู้อธิบาย และคอยให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการจัดสรรพื้นที่ทำมหากินแบบวิถีไทยตามแนวเศรษฐกิจพอเพียงให้เด็กเข้าใจ โดยเริ่มต้นจากการแบ่งพื้นที่บนภาชนะออกเป็น 4 ส่วนตามแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง คือ พื้นที่ทำนาข้าว 30% พื้นที่ขุดสระเลี้ยงปลาและแหล่งน้ำใช้สอย 30% พื้นที่ปลูกพืชผักสวนครัวและเลี้ยงสัตว์ 30% และอีก 10% เป็นที่อยู่อาศัย

4) เมื่อแบ่งพื้นที่เสร็จแล้ว ให้เด็กกับผู้สูงอายุช่วยกันเลือกโมเดลสัตว์เลื้อย สัตว์ป่า สัตว์น้ำ สัตว์บก พืชผัก ผลไม้ บ้าน ต้นไม้ ดอกไม้ และวัสดุธรรมชาติที่เตรียมไว้ มาจัดวางลงในภาชนะให้เหมาะสมตามวิถีชีวิตคนไทย เช่น พื้นที่ปลูกผักควรปลูกผักชนิดใด พื้นที่อยู่อาศัยควรมีอะไรบ้าง ในสวนเกษตรสามารถเลี้ยงสัตว์อะไรได้บ้าง สัตว์ป่าควรมาวางในสวนเกษตรหรือไม่ สัตว์ชนิดใดควรอาศัยอยู่ในน้ำ สัตว์ชนิดใดควรอาศัยอยู่ในคอกในเล้า ในบ่อ บนต้นไม้ เด็กและผู้สูงอายุสามารถออกแบบตกแต่งให้สวยงามตามจินตนาการ นอกจากเด็กจะสนุก และได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระ เด็กยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตสัตว์ และวิถีไทยแบบพอเพียงไปพร้อมๆ กันอีกด้วย

5) หากมีเด็กและผู้สูงอายุร่วมกิจกรรมหลายคน เมื่อจัดสวนเกษตรแบบพอเพียงเสร็จแล้ว ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันอธิบาย หรือเล่าเกี่ยวกับสวนเกษตรพอเพียงแสนสวยของตนเองให้ผู้ร่วมกิจกรรมคนอื่นๆ ได้ฟัง ซึ่ง

การเล่าเรื่องจะเป็นการฝึกฝนทักษะการพูดถ่ายทอดออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ และขณะที่ฟังคนอื่นเล่าเรื่อง เด็กก็จะได้ฝึกทักษะการจับใจความ ทักษะการเข้าใจผู้อื่น และได้เรียนรู้สิ่งใหม่ไปพร้อมกัน



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

7. วาดทายใจ อะไรเอ่ย

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ให้เด็ก และผู้สูงอายุวาดรูปสิ่งมีชีวิต สิ่งของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน หรือ ธรรมชาติรอบตัวเพื่อให้ผู้ร่วมเล่นเกมทายคำตอบที่ถูกต้อง ผลัดกันวาด ผลัดกันทาย คนที่ทายถูกได้รับรางวัลจากธรรมชาติที่ผู้วาดเตรียมไว้ให้ กิจกรรมนี้ทั้งสนุก และสามารถช่วยพัฒนาสมองของทั้งเด็กและผู้สูงอายุ ด้วยการวาดรูปจากสิ่งต่างๆ รอบตัว ฝึกการทำงานของสายตาและมือ ฝึกคิดและถ่ายทอดสิ่งต่างๆ ออกมาเป็นรูปวาดเพื่อให้ผู้ร่วมเล่นเกมคนอื่นสามารถทายได้ถูกต้อง นอกจากนั้นยังเป็นการช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งมีชีวิต สิ่งของต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน และธรรมชาติรอบตัวที่ยังไม่รู้จากรูปวาดของคนอื่น สำหรับเด็กที่โตหน่อยยังสามารถเพิ่มทักษะด้านภาษาได้มากขึ้น โดยอาจกำหนดให้ทายสิ่งต่างๆ เป็นภาษาอังกฤษหรือภาษาอื่น ๆ

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 6-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

- 1) กระดาษสีขาว กระดาษไวท์บอร์ด หรือกระดาษวาดรูปแม่เหล็กแบบลบได้ (อาจใช้กระดาษวาดรูปแม่เหล็กแบบ 4 สีเพื่อทำให้เด็กสนุกมากขึ้น)
- 2) อุปกรณ์สำหรับการวาดรูปและระบายสี เช่น กระดาษ ดินสอ สีไม้หรือสีเทียน ยางลบ
- 3) สิ่งที่จะนำมาเป็นคะแนนให้ใช้วัสดุจากธรรมชาติที่เก็บในบริเวณพื้นที่ทำกิจกรรม เช่น ก้อนหิน ดอกไม้ ผลจากต้นไม้ วัชพืช

วิธีการเล่น

1) กิจกรรมนี้เหมาะที่จะเล่นเป็นกลุ่มคละอายุเด็กและผู้สูงอายุ เพราะจะทำให้สนุก และได้ประสบการณ์ที่หลากหลายยิ่งขึ้น แต่ก็สามารถเล่นเป็นคู่เด็กกับผู้สูงอายุก็ได้ขึ้นอยู่กับความสะดวก

2) ก่อนเริ่มเล่นเกม ให้เด็กและผู้สูงอายุเดินสำรวจรอบพื้นที่เล่น จากนั้นเก็บสิ่งที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติ มาใช้เป็นคะแนนมอบให้สำหรับผู้ที่ยาญรูปวาดของตนได้ถูกต้อง คนละ 2-3 ชิ้น อาจมากกว่านี้ขึ้นอยู่กับจำนวนผู้เล่นและระยะเวลาในการเล่น ในขั้นตอนนี้ทั้งเด็กและผู้สูงอายุ จะได้สำรวจธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวว่ามีอะไรบ้าง สำหรับผู้สูงอายุแนะนำให้เก็บสิ่งที่คิดว่าเด็กอาจจะไม่รู้จัก/ไม่เคยเห็นเพื่อนำมาใช้เป็นสื่อในการสอนเด็ก เช่น เมล็ดด้อยดิ่ง ผลตะแบก ลูกยาง ต้นไมยราบ

3) เริ่มต้นเล่นเกมจากผู้สูงอายุก่อนเพื่อให้เด็กได้เห็นตัวอย่าง โดยให้ผู้สูงอายุนึกถึงสิ่งของ หรือสิ่งมีชีวิตต่างๆ ในชีวิตประจำวัน 1 อย่าง จากนั้นให้วาดสิ่งนั้นลงบนกระดาษ หรือกระดานวาดรูปแม่เหล็ก

4) เมื่อวาดรูปเสร็จแล้ว ผู้ร่วมเล่นเกมต้องแข่งกันทายรูปที่วาดนั้นให้ถูกต้อง (ผู้สูงอายุควรพยายามเปิดโอกาสให้เด็กได้ทายก่อน หากเด็กทายไม่ได้ อาจให้คำใบ้เล็กน้อยเป็นการช่วยกระตุ้นความคิดของเด็ก) ใครทายถูกต้องได้ 1 คะแนน และรับคะแนนเป็นวัสดุธรรมชาติจากผู้ที่ยาญรูปนั้น ผู้วาดรูปมอบคะแนนเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่เก็บมาตั้งแต่ก่อนเริ่มเล่นเกม ก่อนมอบให้ผู้วาดต้องบอกว่าสิ่งที่มอบให้คืออะไร ถ้าเป็นดอกไม้หรือผลของต้นไม้ให้ระบุว่าเป็นดอกอะไร ผลจากต้นอะไร เช่น ดอกเข็ม ดอกมะลิ ดอกอินทนิล บัวดิน เมล็ดด้อยดิ่ง ผลตะแบก ลูกยาง สำหรับเด็กที่ไม่รู้จักสิ่งนั้นก็จะได้เรียนรู้ เป็นการสอนให้เด็กได้รู้จักธรรมชาติรอบตัวมากขึ้น

5) สลับให้เด็กเป็นผู้วาดคนต่อไป ผู้ร่วมเล่นคนอื่นๆ แข่งกันทาย เล่นสลับกันไปเรื่อยๆ จนทุกคนได้วาดรูปครบ

6) เมื่อจบเกมทุกคนช่วยกันสรุปว่าวันนี้วาดรูปอะไรไปบ้าง และได้คะแนนเป็นอะไรกันบ้าง



เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ให้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

8. เดินป่าหาสัตว์

การเล่นถือได้ว่าเป็นการออกกำลังกายที่ดีต่อสุขภาพของทั้งเด็กและผู้สูงอายุ กิจกรรมนี้จึงเน้นให้เด็กและผู้สูงอายุได้เดินเล่นไปด้วยกัน ชมสวน ชมนก ชมไม้ โดยสมมติว่าชวนกันเดินเข้าป่า เป็นการสนับสนุนให้คนทั้ง 2 วัยได้ออกกำลังกาย ได้ผ่อนคลายท่ามกลางธรรมชาติ ได้สำรวจธรรมชาติซึ่งอาจได้เรียนรู้ และค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทั้งยังเสริมสร้างสัมพันธ์ภาพอันดีระหว่างเด็กกับผู้สูงอายุ และเพื่อเพิ่มความสุขระหว่างการเดินเล่น ต้องกำหนดภารกิจให้เด็กและผู้สูงอายุทำด้วยกัน นั่นก็คือภารกิจค้นหาสัตว์ป่าซึ่งจะได้ทั้งความสุขและเสริมสร้างทักษะอีกหลายอย่างให้กับเด็ก

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 6-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

1) โมเดลสัตว์ป่าหลากหลายชนิดคละกัน เช่น สัตว์บก สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ สัตว์ปีก สัตว์เลื้อยคลาน

2) แผนที่เส้นทางเดินป่า

วิธีการเล่น

1) กิจกรรมนี้สามารถเล่นได้ทั้งที่สนามเด็กเล่น สวนที่บ้าน หรือสวนสาธารณะ โดยสมมติให้สนามเด็กเล่น สวนที่บ้าน หรือสวนสาธารณะเป็นป่าที่เด็กและผู้สูงอายุจะเดินสำรวจกัน

2) ก่อนเริ่มการเดินป่า ให้ผู้จัดกิจกรรมหรือผู้สูงอายุสำรวจสถานที่ แล้วนำโมเดลสัตว์ไปวางหรือซ่อนในที่ต่างๆ โดยมีหลักในการเลือกที่ซ่อน คืออิงตามถิ่นที่อยู่อาศัยของสัตว์นั้นๆ เช่น นานกไปวางไว้บนต้นไม้ นำสิงโตไปแอบซ่อนในพงหญ้า นำกบไปวางไว้บนใต้ใบบัวในอ่างบัว นำอูฐไปวางบนกองทราย นำแพะภูเขาไปวางแอบในซอกหิน นำยีราฟไปวางไว้ใกล้ต้นไม้สูง หรือถ้าในพื้นที่สนามมีแอ่งน้ำท่วมขังเล็ก ๆ ก็อาจนำฮิปโปหรือจระเข้ไปวางไว้ อย่างไรก็ตาม การเลือกสถานที่วางโมเดลสัตว์ป่าต้องคำนึงถึงความปลอดภัยด้วย เช่น ไม่เป็นพงหญ้าหรือพุ่มไม้ที่รก เพราะอาจมีงูหรือสัตว์ร้ายอาศัยอยู่ ไม่ใกล้แหล่งน้ำลึก เพราะอาจเป็นอันตรายต่อเด็กและผู้สูงอายุได้

3) จัดเตรียมแผนที่เส้นทางเดินป่าจากจุดเริ่มต้นไปจนถึงเส้นชัย ควรเป็นแผนที่ง่ายๆ เส้นทางไม่ซับซ้อนมาก อาจแทรกสัญลักษณ์ต่างๆ ให้เด็กได้เรียนรู้ไปด้วย เช่น ทิศทาง (ทิศเหนือ ทิศใต้ ทิศตะวันออก ทิศตะวันตก) แหล่งน้ำ ภูเขา ห้ามเดินผ่าน ระวังอันตราย ระหว่างทางอาจมีคำใบ้เรื่องจุดที่ซ่อนของสัตว์ป่าที่ต้อง

ค้นหา และหากมีผู้ร่วมกิจกรรมหลายคู่ ควรจัดเตรียมแผนที่เส้นทางที่แตกต่างกัน กิจกรรมส่วนนี้จะช่วยสอนเด็กให้เรียนรู้การอ่านแผนที่ ฝึกคำนวณจากการกระยะทางเดิน ฝึกคิดเชื่อมโยง ฝึกการวางแผน ซึ่งทักษะเหล่านี้เป็นทักษะที่เด็กต้องเรียนรู้ เพื่อตกอยู่ในสถานการณ์ฉุกเฉินจะสามารถเอาตัวรอดได้ เช่น สามารถอ่านเส้นทางหนีไฟได้ สามารถหาทางกลับเวลาหลงทางหรือพลัดหลงกับผู้ใหญ่ได้

4) เมื่อวางโมเดลสัตว์ป่าเรียบร้อยแล้ว คู่เด็กและผู้สูงอายุจะได้รับการกิจให้เดินป่าตามเส้นทางที่กำหนด เพื่อค้นหาสัตว์ป่าให้ครบตามจำนวนที่ตั้งเป้าหมาย โดยทั้งคู่จะต้องร่วมแรงร่วมใจกันค้นหา ช่วยกันอ่านแผนที่ ช่วยกันคิด ช่วยกันสังเกต เพื่อหาสัตว์ให้เจอ การที่เด็กและผู้สูงอายุได้ร่วมภารกิจกันนี้จะทำให้ทั้งคู่มีโอกาสได้แบ่งปันประสบการณ์ ได้ช่วยเหลือเกื้อกูลกัน สร้างความสัมพันธ์อันดี เด็กได้ฝึกคิด และสังเกตโดยมีผู้สูงอายุคอยชี้แนะ

5) เมื่อเจอสัตว์ที่กำลังหาแล้ว ให้เก็บโมเดลสัตว์นั้น ซึ่งในช่วงนี้ผู้สูงอายุสามารถให้ความรู้เด็กเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทของสัตว์ ถิ่นที่อยู่อาศัย อาหาร และการดำรงชีวิต ประโยชน์ และอันตรายของสัตว์แต่ละชนิด ซึ่งนอกจากจะทำให้เด็กได้รู้จักสัตว์ชนิดต่างๆ ได้ดียิ่งขึ้นแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังจิตใจด้านความมีเมตตา กรุณา ต่อสัตว์ การอนุรักษ์สัตว์ และสิ่งแวดล้อมอีกด้วย

6) เมื่อถึงเส้นชัยแล้ว ให้ร่วมกันสรุปภารกิจว่าทำสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ วันนี้เข้าป่าพบเจอสัตว์อะไรบ้าง

*** ไอเดียสำหรับรูปแบบ: นำเสนอภาพเด็กและผู้สูงอายุเดินสำรวจป่าด้วยกัน รูปเด็กแสดงถึงความสนุก ผู้สูงอายุก็ยิ้มแย้ม เดินจูงมือไปด้วยกัน บริเวณที่เป็นป่ารอบๆตัวเด็กกับผู้สูงอายุ มีภาพของสัตว์ป่าสัก 3-4 ชนิด แอบอยู่ เช่น มีนกบนต้นไม้ มีสิงโตในพุ่มไม้ มีช้างหรือฮิปโปอยู่ในแอ่งน้ำ มียีราฟคอยาวกำลังกินใบไม้จากต้นไม้สูง

9. พลิกหางาย ทายคู่

เกมนี้เป็นเกมบริหารสมองที่สนุกสนาน เหมาะสำหรับทั้งเด็กและผู้สูงอายุ เป็นการเสริมสร้างความจำ โดยการจับคู่ภาพที่เหมือนกันหรือต่างกันตามกติกาที่กำหนด สำหรับเด็กแล้วเกมนี้จะช่วยฝึกการสังเกต รายละเอียด แยกแยะสิ่งของที่มีความเหมือนหรือความแตกต่าง พัฒนาความสามารถในการจดจำ และฝึกสมาธิ สำหรับผู้สูงอายุเกมนี้ช่วยกระตุ้นสมอง ฝึกฝนด้านความจำ ชะลอภาวะสมองเสื่อม และที่สำคัญเกมนี้สามารถเรียกเสียงหัวเราะของทั้งเด็กและผู้สูงอายุได้อย่างแน่นอน

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 3-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

บัตรภาพในหมวดต่าง ๆ เช่น สัตว์ สิ่งของ ผักผลไม้ อาหาร ตัวเลข จำนวน ซึ่งในแต่ละชุดอาจจะเป็นชุดภาพคู่เหมือนกัน (เช่น เปิดคู่กับเปิด ม้าคู่กับม้า) หรือคู่ที่สัมพันธ์กัน (เช่น ช้อนคู่กับส้อม แปรงสีฟันคู่กับยาสีฟัน) สำหรับเด็กเล็กหรือในระยะเริ่มต้น แต่ละชุดไม่ควรใช้บัตรภาพจำนวนมาก อาจสักประมาณ 10 คู่ และเมื่อเล่นบ่อยครั้งขึ้นอาจเพิ่มจำนวนคู่ หรือใช้บัตรภาพหลายหมวดผสมกันเพื่อให้ยากขึ้น และสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

วิธีการเล่น

1) เกมนี้สามารถเล่นเป็นคู่ได้กับผู้สูงอายุ หรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ ยิ่งผู้เล่นหลายคนก็จะยิ่งเพิ่มความสนุกสนานมากยิ่งขึ้น

2) นำบัตรภาพชุดที่จะใช้เล่นมา คว่ำหน้าที่มีรูปภาพลงกับพื้น สลับตำแหน่งบัตรภาพไปมาให้คละกัน

3) ก่อนเริ่มเล่นเกม กำหนดกติกาด้วยกันก่อนว่าในการเล่นเกมนี้นี้จะหาภาพคู่เหมือน หรือคู่ที่สัมพันธ์กัน จากนั้นหาผู้ที่จะได้เล่นเป็นคนแรก และในลำดับถัดๆ ไป ถ้าเล่นเป็นคู่ได้กับผู้สูงอายุอาจใช้วิธีเป่าขลุ่ย ถ้าเล่นเป็นกลุ่มใช้วิธีโยน้อยออกก็ได้ง่ายๆ และสนุกดีสำหรับเด็ก

4) แต่ละคนจะได้เปิดบัตรภาพจำนวน 2 ใบ ผู้ที่ได้เล่นเป็นลำดับแรกจะได้เปิดบัตรภาพก่อน หากเปิดบัตรภาพได้ถูกต้องตรงตามกติกาสามารถเก็บบัตรภาพนั้นไว้ได้ และสามารถเปิดบัตรภาพต่อได้อีกทีละ 2 ใบ จนกว่าจะจับคู่ได้ไม่ถูกต้อง หากเปิดบัตรภาพจับคู่แล้วไม่ถูกต้อง ต้องคว่ำบัตรภาพทั้ง 2 ใบลง และวางไว้ในตำแหน่งเดิม สลับให้ผู้เล่นคนอื่นเล่นต่อไปตามลำดับ เกมจะจบเมื่อบัตรภาพถูกจับคู่จนหมด ผู้ที่ได้จำนวนคู่มากที่สุดเป็นผู้ชนะ

5) เกมนี้สามารถเพิ่มความยาก และความสนุกให้มากขึ้นได้โดยการเพิ่มจำนวนบัตรภาพ เพิ่มหมวดบัตรภาพให้หลากหลายมากขึ้น จับคู่รูปภาพกับเงา หรือจับคู่ชิ้นส่วนที่หายไป และหากต้องการฝึกไหวพริบและความไวก็สามารถปรับกติกาโดยกำหนดเวลาการจับคู่ ก็จะทำให้การเล่นเกมนี้นี้สนุกสนานยิ่งขึ้น



ภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

10. บิงโก โตอย่างปลอดภัยในวัยแสนสุข

กิจกรรมนี้เป็นตัวอย่างการเล่นในกลุ่มเกมกระดาน (board games) ใช้หลักการเล่นเกมบิงโก (Bingo) เข้ามาช่วยให้เกิดความสนุกสนาน และเกิดความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมที่ต่างวัยกัน เพราะในระหว่างที่เล่นเกมนี้ผู้เล่นเกมต่างวัยต้องจับคู่กัน และช่วยกันตอบคำถามเพื่อให้ได้บิงโกก่อนคู่ต่างวัยผู้อื่น โดยคำถามที่ใช้จะเป็นประเด็นเกี่ยวกับทักษะชีวิต และการดำเนินชีวิตให้ปลอดภัยและมีความสุข ซึ่งก็จะทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้มีโอกาสคิด ทบทวน รับรู้ และเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น ได้เรียนรู้วิธีการปฏิบัติตน หรือการดูแลตัวเองในชีวิตประจำวันอย่างเหมาะสม นอกจากนั้นเด็กจะได้เรียนรู้เรื่องของตัวเลข และรู้จักการทำตามกฎกติกา

กลุ่มเป้าหมาย: เด็กอายุ 5-9 ปี และผู้สูงอายุอายุ 60 ปีขึ้นไป

สื่อและอุปกรณ์

1) ชุดเกมบิงโกสำเร็จรูป หรือชุดเกมบิงโกที่ประดิษฐ์ขึ้นมาเอง ซึ่งต้องประกอบด้วยการ์ดบิงโกตัวเลขหรือรูปภาพที่สุ่มเรียงเป็นแถว ซิปบิงโกซึ่งอาจใช้กระดุมสี่แทนก็ได้ ลูกบอลที่มีตัวเลขหรือรูปภาพบิงโกที่เหมือนกับในแผ่นการ์ดบิงโก และโถสำหรับใส่ลูกบอลหรือรูปภาพสำหรับการจับฉลาก

2) ชุดคำถามที่เกี่ยวกับทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันที่เหมาะสมกับระดับพัฒนาการของเด็ก ตัวอย่างคำถามเช่น “ถ้ามีคนแปลกหน้าเอาขนมมาให้แล้วชวนขึ้นรถไปด้วย หนูจะอย่างไร (1) รับขนม กล่าวขอบคุณ แล้วขึ้นรถไปกับเขา (2) ปฏิเสธ แล้วรีบไปหาผู้ใหญ่ที่รู้จักทันที (3) ถามเขาก่อนว่าจะพาไปไหน แล้วค่อยรับขนม (4) พยายามจับคน ๆ นั้นออกมาจากรถ”, “หากมีเพื่อนมาแย่งของเล่น หนูจะอย่างไร (1) แย่งของเล่นคืนมา (2) ตะโกนเสียงดังว่าอย่ามาแย่งนะ (3) ไปบอกผู้ใหญ่ให้มาห้ามเพื่อนที่แย่งของเล่น (4) บอกเพื่อนว่าให้เราเล่นเสร็จก่อนแล้วเราจะให้” หรืออาจใช้เป็นคำถามปลายเปิดให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เช่น “เวลาที่มีญาติผู้ใหญ่อยู่ในบ้าน หนูควรปฏิบัติตัวอย่างไร”

วิธีการเล่น

- 1) จับคู่เด็กกับผู้สูงอายุ
- 2) แจกแผ่นการ์ดตัวเลขบิงโกให้คู่ละ 1 แผ่น
- 3) ก่อนเริ่มเกมอธิบายกติกาการเล่น โดยมีข้อตกลงหลักคือ 1) เด็กและผู้สูงอายุต้องจับคู่กัน 2) ก่อนที่จะวางซิปในการ์ดบิงโกของตัวเอง ทั้งเด็กและผู้สูงอายุต้องช่วยกันตอบคำถาม
- 4) เมื่อเข้าใจกติกาแล้ว เริ่มเกมบิงโกโดยผู้ที่เป็นกรรมการหมุนสุ่มตัวเลขจากวงล้อบิงโก ขานตัวเลขที่อยู่บนลูกบอลบิงโกเพื่อให้ผู้เล่นดูที่การ์ดของตัวเองว่ามีตัวเลขตรงหรือไม่
- 5) คู่ใดมีตัวเลขตรง ให้ยกมือ แต่ก่อนที่จะวางซิปบิงโก กรรมการจะถามคำถามเกี่ยวกับทักษะการดำเนินชีวิตประจำวันเตรียมไว้ให้เด็ก และผู้สูงอายุทุกคู่ได้ยินทั่วกัน คู่เด็ก และผู้สูงอายุที่มีตัวเลขตรงกับลูกบอลบิงโกจะต้องปรึกษากัน และตอบคำถามให้ถูกต้อง ส่วนคู่เด็ก และผู้สูงอายุคู่อื่นต้องฟังคำตอบพร้อมช่วยกันตัดสินใจว่าคำตอบนั้นถูกต้องหรือไม่ ให้ผ่านได้หรือไม่
- 6) เมื่อตอบคำถามถูกต้อง จึงจะสามารถวางซิปบนตัวเลขนั้นได้
- 7) เล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าจะมีคู่ใดวางซิปลงบนการ์ดบิงโกได้เป็นแถวครบ 5 ตัวในแนวตั้ง แนวนอน หรือแนวทแยงก็ได้ ถือว่าคู่นั้นทำภารกิจสำเร็จ
- 8) เกมอาจจะจบลงเมื่อมีผู้ชนะ หรือเล่นต่อไปเรื่อยๆ จนกว่าทุกคนจะเรียงซิปได้เป็นแถว ขึ้นอยู่กับความต้องการของผู้เล่น ระยะเวลาแต่ละรอบไม่ควรนานจนเกินไปสำหรับเด็กและผู้สูงอายุ



ต้องการแสดงตัวอย่างชุดเกมบิงโกว่ามีอะไรบ้าง ตามรูปคือมีวงล้อหมุนที่ได้ลูกปัดมีตัวเลข และมีการ์ดตัวเลข วาดตามรูปนี้ได้เลย

เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น



รูปประมาณนี้แต่เปลี่ยนเป็นเด็กกับผู้สูงอายุกำลังเล่นเกมบิงโกกัน ด้านหน้ามีอุปกรณ์บิงโกตั้งอยู่คล้ายๆกับในรูปตัวอย่าง

เป็นภาพสำหรับให้ OKMD ใช้เป็นตัวอย่างเท่านั้น

ส่วนที่ 5

บูรณาการสมรรถนะกับการเล่น

บูรณาการความรู้สมองกับการเล่น

สนามเด็กเล่นใดๆ ก็ตามถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้เด็กเล่นได้อย่างอิสระ เสรี และปลอดภัย อย่างไรก็ตาม สนามเด็กเล่นในโรงเรียนมักถูกมองอย่างแยกส่วนกับห้องเรียน หมายถึง “เวลาเรียนก็คือเรียน เวลาเล่นก็คือเล่น” ซึ่งลักษณะดังกล่าวถูกกำหนดมาจากวิถีคิดของโรงเรียน โครงสร้างของวิชาเรียนที่ถูกกำหนดเป็น “คาบเรียน” และ “คาบเล่น” แยกออกจากกัน อาจจะมีวิชาพลศึกษาหรือวิชาดนตรี ที่เด็กๆ ได้เล่น แต่สนามเด็กเล่นที่ผ่านมามากจะไม่ถูกมองให้เชื่อมโยงกับวิชาเรียนใดๆ ซึ่งก็เป็นทั้งข้อดี คือ ให้เด็กรู้สึกอิสระและปลดปล่อย ปราศจากเงื่อนไขและกฎระเบียบจากครู แต่ก็มีข้อเสีย คือ ทำให้โรงเรียนไม่ได้ใช้พื้นที่เล่นเป็นกุศโลบายในการสร้างบรรยากาศแห่งความอยากรู้อยากเห็น ผลคือ เด็กนั่งเรียนในห้องด้วยเทคนิควิธีการต่างๆ ที่ครูกำหนดและออกไปเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียดความกดดันจากการเรียน

ผลที่เกิดขึ้นคือเด็กๆ จะต้องถูกฝึกให้รู้จักเวลาว่าควรทำอะไรในเวลาไหน รูปแบบการแบ่งเช่นนี้ให้ข้อดีสำหรับครูมากกว่าเด็ก เพราะครูสามารถบริหารจัดการ “ตารางเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ” กล่าวคือสามารถสอนได้ครบตามหมวดหมู่ รายวิชาที่เป็นวิชาแกนหรือวิชาพื้นฐาน เช่น คณิตศาสตร์ ภาษาไทย ภาษาอังกฤษ ดนตรี วิทยาศาสตร์ ศาสนา พลศึกษา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม สมองของเด็กในขณะที่เล่น ไม่ได้มีการจัดแบ่งแยกชัดเจนเช่นนั้น ความสามารถในการจัดแบ่งสมองเป็นเรื่องๆ หมวดหมู่นั้นเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ที่พัฒนาระบบคิดที่เชื่อมโยงกับกฎระเบียบ ค่านิยม บรรทัดฐาน ความเชี่ยวชาญและองค์ความรู้ที่ถูกจัดแบ่งทางวิชาการไปแล้ว ซึ่งความรู้ถูกแบ่งแยกออกเป็นวิชา ออกเป็นคาบเรียนที่แน่นอน ชัดเจน ตายตัว แต่สมองของเด็กมีวิธีการเรียนรู้และพัฒนาแตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่างๆ อย่างไร้ขอบเขตเส้นแบ่ง หากแต่เชื่อมโยงกันเป็นโครงข่ายสายใยประสาท และแผนที่ความรู้ เชื่อมต่อกันโดยไม่สามารถบอกได้ว่าขอบเขตกันคือแค่ไหน ดังนั้น การเล่นก็เปรียบเสมือนการสร้างแผนที่ประสาท ความรู้ ความจดจำ ความจำได้ ความสามารถในการดึงเอาข้อมูลมาใช้อย่างรวดเร็ว

สภาพปัญหาในปัจจุบันคือ “เด็กเล่นน้อย หรือเล่นไม่เพียงพอ” หรือ “บกพร่องทางการเล่น” ทั้งมาจากความเข้มข้นของวิชาการในสถานศึกษา และทั้งโดยสภาพปัญหาการเสพติดสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น โทรศัพท์มือถือ หรือเกมคอมพิวเตอร์ จนมีแนวคิดใหม่ในการพัฒนาเด็ก เช่น “ลดเวลาเรียน” เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสมากขึ้นในการทำกิจกรรมนอกห้องเรียน อย่างไรก็ตาม นโยบายดังกล่าวก็อาจกลายเป็นว่าเด็กต้องไปทำกิจกรรมพิเศษอื่นๆ ที่ยังคงเชื่อมโยงกับการเรียน เล่น โครงการงาน กิจกรรมจิตอาสา งานเทศกาล หรือกิจกรรมต่างๆ ของโรงเรียน ที่ยังมีใช้การเล่นอย่างตรงไปตรงมา

วิถีคิดใหม่คือ จะทำอย่างไรให้ “เส้นแบ่งการเล่นและการเรียนเบลอ-จาง” หายไป หรือใช้สนามเด็กเล่นมาร่วมบูรณาการกับการเรียนให้มากที่สุด

ตารางแสดงกิจกรรมประยุกต์ที่ใช้สนามเด็กเล่น “OKMD” บูรณาการกับกลุ่มสาระวิชาทั้ง 8 กลุ่มสาระวิชา					
	ก. บ้านต้นไม้	ข. ลานดินทราย	ค. ลานนิทาน	ง. สระเล่นน้ำ	จ. ลานกิจกรรม
๑. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย	เล่นอิสระ สะกดคำ/คำศัพท์ จากสนามเด็ก เล่น	เล่นอิสระ	อ่านนิทาน ละคร อ่านกลอน/โคลง	เล่นอิสระ	อ่านนิทาน ละคร อ่านกลอน/โคลง
๒. กลุ่มสาระการเรียนรู้ คณิตศาสตร์	แข่งขันเกมปิง ปาย	คณิตจากการเล่น ทราย*	นิทานที่เกี่ยวกับ ตัวเลข หรือเกม ปัญหาเขาวงกต คณิต	คณิตจากการเล่น ทราย* เกมในสระน้ำ**	เกมแข่งขันเลข
๓. กลุ่มสาระการเรียนรู้ วิทยาศาสตร์	กิจกรรม ประยุกต์** เรียนรู้เรื่องแรง ประเภทต่างๆ การเคลื่อนที่	กิจกรรม ประยุกต์** เรียนรู้เรื่องแรง ประเภทต่างๆ การเคลื่อนที่	นิทาน วิทยาศาสตร์ เกมทดลอง วิทยาศาสตร์	กิจกรรมประยุกต์ การเรียนรู้เรื่อง น้ำ-อากาศ- แรงดัน- อุณหภูมิ**	กิจกรรม ประยุกต์** การทดลอง วิทยาศาสตร์ตาม ชั้นปี
๔. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคม ศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม	เล่นอิสระ	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์** นิทาน/ตำนาน เรื่องเล่าทาง ประวัติศาสตร์	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์**เกมและ การละเล่นทาง วัฒนธรรม การแสดงทาง วัฒนธรรม
๕. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษา และพลศึกษา	แข่งขันเกมปิง ปาย (เดี่ยว/ทีม) เล่นอิสระ กิจกรรม ประยุกต์**	เล่นอิสระ การละเล่นไทย*	กิจกรรม ประยุกต์** ละคร ร้อง เต้นรำ	เล่นอิสระ	เล่นอิสระ เล่นเกมสันทนาการ ออกกำลังกาย กรีฑา การละเล่นไทย
๖. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	เล่นอิสระ	เล่นอิสระ ศิลปะจากทราย	นิทาน ศิลปะประยุกต์	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์**เกมและ การละเล่นทาง ศิลปะ
๗. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงาน อาชีพและเทคโนโลยี	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์**	กิจกรรม ประยุกต์**	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์**
๘. กลุ่มสาระการเรียนรู้ ภาษาต่างประเทศ	เล่นอิสระ (ให้ใช้ภาษาที่สอง ในการเล่น/ขณะ เล่น)	เล่นอิสระ (ให้ใช้ภาษาที่สอง ในการเล่น/ขณะ เล่น)	เล่านิทานด้วย ภาษาที่สอง การแสดงละคร ร้องเพลง เต้น	เล่นอิสระ	กิจกรรม ประยุกต์**เกมและ การละเล่นทาง ภาษา
หมายเหตุ	* ใช้อุปกรณ์สื่อการสอนร่วม, ** ออกแบบกิจกรรมประยุกต์				

6 แนวทางการบูรณาการการเล่น ผ่านสนามเด็กเล่น ไปสู่ 8 กลุ่มสาระวิชาเรียนในโรงเรียน

1. รักษาความอยากเล่น ให้เหมือนความอยากรู้

แนวทางในการบูรณาการ:

สิ่งแรกที่จะทำให้การบูรณาการสนามเด็กเล่นเข้ากับวิชาเรียนได้ คือ การกำหนดแนวคิดใหม่ขึ้นมาก่อน

1.1 ฝึกเด็กให้มีความสามารถในการ “คงความอยากเล่น-ความอยากรู้” อยู่ตลอดเวลา

ทั้งสองอย่างนี้ขับเคลื่อนด้วย “ความสนุก สงสัย เสาะหา และมีความสุข” (หรือความเพลิดเพลิน) ดังนั้นครูหรือผู้สอน แทนที่จะแบ่งแยกการเล่นกับการเรียนออกจากกัน ซึ่งปกติก็แบ่งโดยลักษณะกายภาพของห้องเรียน และตารางเรียนแล้ว ก็จะต้องคง-พยายามรักษา “ความอยากจะเล่น-เรียน-รู้” ไว้ในตัวเด็กเช่นเดิม ซึ่งโดยปกติครูจะใช้เทคนิควิธีการดึงดูดความสนใจในเนื้อหาการเรียนด้วยการใช้สื่อประสมหลากหลายวิธีการในการสอน เพื่อดึงดูดสมาธิและความสนใจเข้าสู่เนื้อหาการเรียนวิชาต่างๆ

จุดแตกต่างคือ ในการเล่น เด็กจะนำทางตนเอง กำกับตนเอง ควบคุมตนเอง และฟังเสียงตนเอง มากกว่าที่จะฟังเสียงครู แต่สำหรับการเรียนเด็กจะฟังเสียงครูเป็นหลักและต้องคอยนึก ฟัง ทำตาม ทำความเข้าใจตามเสียงที่ได้ยิน

1.2 ใช้เทคนิคการเรียนการสอน หรือ สนามเด็กเล่นเป็นสื่อในการเรียนการสอน เช่น เครื่องปั้นปาย เครื่องเล่นแกว่ง-โยนตัว หรือ ลานกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างบรรยากาศอยากเล่น-อยากรู้ ให้แก่เด็ก โดยใช้แนวคิดเรื่อง “ความสนุกจากการเล่น หรือเรียนรู้ผ่านการเล่น” (learn through play)

1.3 ตั้ง กฎ กติกา การเรียนบางคาบ/เนื้อหา ให้มีลักษณะคล้ายคลึงกับการเล่นในเกม หรือเครื่องเล่น หรือ ลานกิจกรรมต่างๆ เพื่อเพิ่มความตื่นเต้น ทำทาย และค้นหาให้กับเด็ก

1.4 ให้นักเรียนอภิปรายเกี่ยวกับการเล่นใดๆ ก็ตาม ทั้งที่บ้าน ของเล่น เล่นกับพ่อแม่ หรือเล่นในสนามเด็กเล่น โดยเชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาวิชาเรียนตอนใดตอนหนึ่ง โดยอาจเปิดโอกาสให้พูดเรื่องการเล่นนั้นๆ หน้าที่เรียนว่าเด็กๆ มีความรู้สึกเช่นไร ระหว่างเล่นมีสิ่งใดเกิดขึ้น บรรยากาศการเล่น และสิ่งใดที่เล่นแล้วมีความสุข หรือมีความเศร้าใจ และการเล่นของสิ่งนั้นๆ (หรือในสนามเด็กเล่น) ทำให้เด็กมีสมาธิหรือไม่อย่างไรต่อวิชาเรียน

1.5 ให้นักเรียนมีโอกาสในการสร้างสรรค์เกม กิจกรรม การแข่งขัน ปริศนา ละคร หรือกิจกรรมการเล่นอื่นใดก็ได้ ที่มีเนื้อหามาจากวิชาเรียนขึ้นมาเอง โดยครูสนับสนุนให้เด็กใช้สนามเด็กเล่นเป็นพื้นที่ทำกิจกรรม

2. ใช้สนามเด็กเล่นเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจในวิชาเรียน

แนวทางในการบูรณาการ:

2.1 ให้นักเรียนใช้สนามเด็กเล่น (ฐานต่างๆ) ในการค้นหาหัวข้อที่เกี่ยวกับวิชาที่เรียน เช่น เครื่องเล่น ห้อย ปีน โหน ก็เชื่อมโยงกับวิชาวิทยาศาสตร์ สนามทราย หรือลานกิจกรรม ก็เชื่อมโยงกับวิชาภาษาไทย หรือ สังคม ประวัติศาสตร์ หรือวิชาคหกรรม การเกษตร การงานอาชีพและเทคโนโลยี

2.2 ครูสามารถนำสื่อมาใช้ประกอบร่วมในสนามเด็กเล่น หรือใช้สื่อสร้างสรรค์ประกอบการสอนใน หัวข้อต่างๆ โดยควรเป็นสื่อที่นักเรียนในระดับอายุนั้นให้ความสนใจ กระตุ้นพัฒนาการและความสนุกสนานใน การเรียนรู้ แต่ควรดเว้นสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เนื่องจากเด็กๆ ต้องการการยับเขยื้อนร่างกายในสนามเด็กเล่น

2.3 สามารถใช้ลานสนามหญ้าจัดกิจกรรมอ่านหนังสือในสวน/ลานเล่ากิจกรรม เพื่อส่งเสริมทักษะวิชา ภาษาไทย หรือวิชาสังคม (หรือกิจกรรมอ่านข่าว อ่านนิทาน – วิชารู้เท่าทันสื่อ) โดยแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่มย่อย เพื่อทำการอ่านบทความจากหนังสือพิมพ์ นิตยสาร หรืออินเทอร์เน็ต ที่อยู่ในกระแสความสนใจในขณะนั้น แล้ว วิเคราะห์ และอภิปรายในแง่มุมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกันเนื้อหาของรายวิชา

2.4 อาจสร้างข้อตกลง กติกาบางอย่างกับนักเรียนในวันเปิดเทอมว่าจะมีกิจกรรมในสวน/ลานกิจกรรม โดยให้เด็กๆ มีส่วนร่วมคิดและทำกิจกรรมว่าวิชานั้นๆ จะใช้สนามเด็กเล่นทำกิจกรรมอะไรเพื่อเชื่อมโยงกับ เนื้อหาที่เรียน หรือใช้สนามเด็กเล่นเป็นเครื่องดึงดูดใจให้เด็กมีความสนใจในการเรียน

3. ขวนเด็กๆ พุดคุย อภิปรายเกี่ยวกับการเล่นที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาในชั้นเรียน

แนวทางในการบูรณาการ:

3.1 คือการเอาเนื้อหาจากการเล่นในสนามเด็กเล่นมาพุดคุยกับเด็กๆ ในชั้นเรียน (โดยครูอาจจะยก โจทย์ปัญหา แบบฝึกหัด) ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น

ครู อาจยกตัวอย่างกิจกรรมที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น (การเล่น ปีนป่าย ลานนิทาน ลานกิจกรรม สนาม ทราย) มาเป็นตัวอย่างอธิบายประกอบเนื้อหาในชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นความสนใจและสร้างความรู้สึกร่วมคิดถึง การเล่นที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาที่เรียนโดยยึดโยงเข้ากับชีวิตประจำวัน เรื่องราวเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิตจริง แล้วให้ เด็กๆ อภิปรายถึงโจทย์หรือปัญหานั้นๆ ในชั้นเรียน

3.2 ในชั้นเรียน ครูอาจใช้เวลาต้นคาบเรียน ทักทาย พุดคุยเกี่ยวกับการเล่นของเด็กๆ ในคำถามว่า “เมื่อวาน/วันนี้ ใครเล่นอะไรบ้าง เล่นแล้วหรือยัง เล่นมากเล่นน้อย เล่นแล้วสนุกอย่างไร ชอบเล่นอะไรมากที่สุด” ให้นักเรียนตอบ เล่าให้เพื่อนๆ ฟังว่าเล่นแล้วประทับใจหรือเกิดอะไรขึ้นกับตัวเอง

3.3 ในชั้นเรียน ครูชวนเด็กๆ พุดคุยถึง ข้อดีของการเล่นในสนามเด็กเล่น อาจเปรียบเทียบกับข้อเสีย ของการเล่นแบบอื่นๆ เช่น เล่นโทรศัพท์มือถือ เล่นเกมคอมพิวเตอร์ ถึงผลประโยชน์-โทษที่จะเกิดขึ้นกับตนเอง

ให้นักเรียนอภิปรายเปรียบเทียบการเล่นกับการทำกิจกรรมอื่นๆ ในแง่ของต้นทุนเวลา สุขภาพ กำลังกาย จิตใจ สมาธิ หรือการกินได้ นอนหลับ ว่าการเล่นแบบใด จะช่วยให้นักเรียนมีสมาธิในการเรียนที่ดีขึ้น

3.4 ครูส่งเสริมให้นักเรียนนำประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้จากการเล่น ให้นักเรียนทำ “สมุดบันทึกการเล่น” เพื่อจดบันทึกว่าในแต่ละสัปดาห์ได้เล่น หรือ ทำกิจกรรมอะไรบ้าง ทั้งในสนามเด็กเล่น ลานกิจกรรม หรือแม้แต่การเล่นอื่นๆ เช่น กิจกรรมสันตนาการในสนามเด็กเล่น หรือชั้นเรียน (ที่ไม่ใช่โทรศัพท์มือถือหรือเกมคอมพิวเตอร์)

3.5 ฝึกให้นักเรียนวิเคราะห์การเล่น ประโยชน์และความพึงพอใจ ความสนุกจากการเล่น อันตรายจากการเล่น หรือผลที่เกิดขึ้นกับตัวเองจากการเล่นและทำกิจกรรมสันตนาการต่างๆ

4. ใช้สนามเด็กเล่นเป็นสื่อและแนวทางการสอน

แนวทางในการบูรณาการ :

4.1 ครูสามารถสร้างสรรค์-ออกแบบการบ้านที่นักเรียนต้องใช้การเล่นและกิจกรรมการเล่นสันตนาการ เช่น การสั่งงานที่ให้นักเรียนติดตามและเขียนรายงานเกี่ยวกับการเล่น/กิจกรรมที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น ที่ตนเองมีส่วนร่วม โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหา 8 กลุ่มสาระวิชา (ซึ่งอาจจะเชื่อมโยงข้ามรายวิชากันได้)

4.2 การบ้านอาจนำเสนอในรูปแบบการพูดหน้าชั้นเรียน โปสเตอร์ เรียงความ สื่อนิทาน หรือการ์ตูน หรือให้เด็กเป็น “ผู้นำการเล่น-ผู้เล่นตาม” เช่น คิดเกมการเล่นเป็นกลุ่ม (หรือการแสดงละคร การเต้น) มาเล่นกับเพื่อนๆ ประจำสัปดาห์ โดยเชื่อมโยงกับเนื้อหาการเรียน เช่น วิชาภาษาอังกฤษ ภาษาไทย ประวัติศาสตร์ สังคม ฯลฯ และนำไปแสดงหรือจัดกิจกรรมในลานกิจกรรม/สนามเด็กเล่น และมีการประเมินความสนุกของกิจกรรมนั้นๆ โดยเพื่อนร่วมชั้นเรียน (มีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก) และใช้สนามเด็กเล่นเป็นฉากหลังของกิจกรรม

4.3 สอนเด็กๆ เกี่ยวกับค่านิยมและพฤติกรรมที่ดีในชั้นเรียนอันมาจากสนามเด็กเล่น ให้เป็นเพื่อนร่วมเล่นที่ดี (แบ่งปัน ให้อภัย มีน้ำใจ เฝ้าระวัง ช่วยเหลือ อดทน รอคอย เคารพ) เหล่านี้เป็นวินัยและพฤติกรรมที่พึงประสงค์ที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น ครูสามารถปลูกฝังพฤติกรรมและค่านิยมที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่นเข้าสู่ชั้นเรียนได้ผ่านกิจกรรมในชั้นเรียน ทั้งงานการบ้าน งานกลุ่ม รายงาน การแสดง โครงงาน หรือแม้กระทั่งเนื้อหาแบบเรียนตัวอย่างต่างๆ

5. สร้างความตระหนักของการเล่น ไปที่ตัวเด็ก พ่อแม่ และผู้ปกครอง

แนวทางในการบูรณาการ :

5.1 ครูสอนนักเรียนให้วิเคราะห์ความสำคัญของการเล่นและกิจกรรมสันตนาการ และรูปแบบการเล่นแบบต่างๆ ที่สอดแทรกลงไปในช่วงที่เด็กเล่น-หรือทำกิจกรรมสันตนาการในสนามเด็กเล่นเสร็จแล้ว หรือก่อน

เริ่มกิจกรรม ทั้งในเชิง เนื้อหา รูปแบบ คุณประโยชน์ ค่านิยม กติกา เกม และผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตนเองจากการเล่นแบบต่างๆ ในรูปแบบการพูดคุย หรือเด็กๆ จับกลุ่มสนทนาแลกเปลี่ยนกันเอง

5.2 ครู ผู้บริหารสถานศึกษา ควรจัดให้มีการสื่อสารสร้างความเข้าใจ หรือการอบรม ปฐมนิเทศพ่อแม่ในวันเปิดเทอม ถึงความสำคัญของการเล่นของเด็ก การใช้สนามเด็กเล่นอย่างอิสระ ให้พ่อแม่เข้าใจและให้ความสำคัญกับการที่เด็กจะได้เล่นสนามเด็กเล่น โดยอาจมีการอบรมเชิงปฏิบัติการให้พ่อแม่เข้าใจและมีแนวทางวิธีการส่งเสริมกิจกรรมการเล่น สันทนาการ กีฬา กีฬา ควบคู่กับวิชาเรียนวิชาใดก็ได้

5.3 ครูและโรงเรียน อาจจัดช่วงเวลากิจกรรมพิเศษ เช่น สัปดาห์การเล่น หรือชั่วโมงตอนเช้ากับการเล่นในสนามเด็กเล่นที่มีพ่อแม่ ผู้ปกครองเข้าร่วมกิจกรรม เช่น ลานกิจกรรม บ่อทราย หรือนิทานในสวน อาจสร้างชมรมพ่อแม่ผู้ปกครองส่งเสริมการเล่นกับลูก เพื่อสร้างชุมชนเครือข่ายกลุ่มตัวแทนพ่อแม่ที่มีใจจิตอาสาเข้ามาสร้างกิจกรรมร่วมกันในสนามเด็กเล่นที่โรงเรียน หรือกิจกรรมอาสา ซ่อม สร้าง สนามเด็กเล่นกับบุตรหลาน เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมเป็นเจ้าของสนามเด็กเล่นระหว่างพ่อแม่ ครู เด็ก และโรงเรียน

5.4 ครูขยายแนวคิดเรื่องความสำคัญของการเล่น ไปยังวัด-ชุมชน ให้ผู้นำวัด ผู้นำชุมชนเห็นความสำคัญของการเล่น ผ่านกิจกรรม-โครงการการเล่นของเด็กในโรงเรียน เช่น จัดสัปดาห์การเล่น ที่มิงงานนิทรรศการ หรือการแสดงของเด็กที่พัฒนามาจากการเล่น งานแสดงของเล่นพื้นบ้าน หรือกิจกรรมสันทนาการการเล่น เช่น ละคร ร้องเพลง เต้นรำ ของเด็กๆ และให้ชุมชน วัด มีส่วนร่วมในกิจกรรมดังกล่าว

5.5 ครู ผู้บริหารโรงเรียน สนับสนุนการตั้งกลุ่มชมรมการเล่น โดยครูและเด็กๆ ร่วมกันเพื่อรักษาสวนเด็กเล่น หรือ “ชมรมพี่พาน้องเล่น” โดยครูคัดเลือกเด็กโตมาเป็นพี่เลี้ยง ผู้นำการเล่นกับเด็ก และให้ครูประจำกลุ่มสาระวิชา เชื่อมโยงเนื้อหาการเรียนเข้ากับกิจกรรมการเล่นของชมรมที่ตั้งขึ้นมา และพัฒนาต่อไปยังกิจกรรมหลัก-ประจำเทศกาลท้องถิ่น หรือประจำปีการศึกษาของโรงเรียน

5.6 หาแหล่งทุนสนับสนุนของเล่น โดยจัดโครงการบริจาคเงิน หรือสิ่งของ เพื่อสร้าง “ห้องสมุดของเล่น” ที่เด็กๆ สามารถเล่นได้ หรือนำไปใช้ทำกิจกรรมสันทนาการต่างๆ ในสนามเด็กเล่นได้ด้วยตัวเอง

6. พัฒนาสมรรถนะครูผู้สอนสู่การเป็นครูผู้นำการเล่น หรือนักปฏิบัติการการเล่น

แนวทางในการบูรณาการ :

6.1 ครูต้องถูกส่งเสริมโดยโรงเรียน ผู้บริหาร นักวิชาการ ให้ได้รับหรือผ่านการอบรม กระตุ้น พัฒนาความรู้เรื่องผู้นำการเล่น หรือนักปฏิบัติการการเล่น

ก. เป็นนักวางแผนที่ยืดหยุ่น : ครูสามารถวางแผนการเล่น การใช้สนามเด็กเล่น เข้ากับกิจกรรมการเรียนรู้ในห้องเรียน-นอกห้องเรียน เชื่อมโยงกับกิจกรรมโรงเรียนตามเทศกาลต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม

ข. เป็นนักสังเกตการณ์ที่มีทักษะ : ครูสามารถเป็นผู้ที่มีทักษะหลากหลายอย่างในการสังเกต พฤติกรรมการเล่นของเด็ก ที่นำไปสู่การประเมินพัฒนาการ ทักษะตามวัยที่เหมาะสมของเด็ก ผ่านการเล่นหรือ กิจกรรมที่เด็กแสดงออกได้ หรือมีทักษะในการสังเกต คัดกรองความสามารถของเด็กในการเรียนรู้ผ่านการเล่น ออกเป็นระดับ-กลุ่มต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างโปรแกรมกระตุ้น หรือส่งเสริมพัฒนาการบางส่วนที่เด็กคนนั้น อาจล่าช้าหรือบกพร่องไป

สามารถใช้ข้อมูลพฤติกรรม-รูปแบบการเล่นของเด็กคนใดก็ตาม ไปวิเคราะห์พัฒนาการ ของเด็กแต่ละบุคคล เชื่อมโยงกับทักษะทางด้านร่างกาย สมอ อารมณ์ สังคม ว่าเป็นไปตามวัยที่เหมาะสม หรือไม่ และส่งต่อข้อมูลนั้นให้กับแพทย์ กุมารเวช หรือนักจิตวิทยาเด็กปฐมวัย หรือนักกิจกรรมบำบัด เพื่อใช้ในการ กระตุ้นส่งเสริมพัฒนาการได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ค. เป็นนักฟังที่ดี : ครูต้องมีทักษะเป็นผู้ฟังที่ดี โดยฟังคำสื่อสารของเด็กว่าเด็กต้องการอะไร เล่นอะไร เล่นอย่างไร เล่นทำไม หรือต้องการความช่วยเหลือตอนไหน ทั้งที่เกิดขึ้นในสนามเด็กเล่น หรือเกิดขึ้น นอกสนามเด็กเล่น เกิดขึ้นในตอนที่เล่น ก่อนเล่นและหลังเล่นเสร็จแล้ว

ง. เป็นนักสื่อสารที่ดี : ครูสามารถใช้ทักษะด้านการพูดคุย การสื่อสาร (วัจนภาษา และอวัจน ภาษา) ในการกระตุ้น ส่งเสริม ช่วยเหลือ เด็กให้เล่นได้อย่างสนุก ปลอดภัย และสร้างสรรค์ประโยชน์แก่ตัวเด็กเอง มีทัศนคติที่ถูกต้องและเป็นบวกต่อการเล่น สื่อสารด้วยภาษาที่ง่ายเข้าใจได้ ด้วยน้ำเสียงและท่าทีที่เป็นมิตร ไม่ขู่ คุกคาม หรือเข้มงวดกับเด็กจนเกินไป

มีความสามารถในการพูด ลำดับคำ ประโยค ที่ไม่สับสน พูดซ้ำในจังหวะที่ควรซ้ำ และเร็วใน จังหวะที่ควรเร็ว เสียงเบาในจังหวะที่ต้องเบา และดังในจังหวะที่ต้องดัง ใช้คำระดับภาษาที่เหมาะสมกับความ รับรู้เข้าใจของเด็กที่ต่างวัยกัน

มีทักษะในการสื่อสาร กระตุ้นสร้างความรู้และทัศนคติเชิงบวกกับพ่อแม่ผู้ปกครองให้ สนับสนุนบุตรหลานในการเล่น

ในระหว่างการเล่น สามารถใช้คำ ประโยค โทน เสียง จังหวะ ความชัดเจนของคำเด่นชัด เหมาะสมสำหรับเด็ก เล่าเรื่องนิทานอย่างสนุกสนาน (หากเป็นการเล่านิทาน) หรือใช้เสียงได้เหมาะสม ในกรณี ที่เป็นกิจกรรมในลาน หรือ กรีฑา-กีฬา ในสนามที่ต้องใช้เสียงที่ดังขึ้น

จ. เป็นนักสร้างแรงบันดาลใจในการเล่น : ครูต้องสามารถที่จะเป็นผู้สร้างทัศนคติต่อการ เล่น อย่างสร้างสรรค์ในระหว่างครูด้วยกัน สื่อสารความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องให้กับพ่อแม่ให้เล็งเห็นความสำคัญ ของการเล่นกับลูก หรือให้ลูกเล่นในสนามเด็กเล่น (ก่อนเข้าเรียน ระหว่างพักเที่ยง หรือ หลังเลิกเรียน) หรือแสวงหา กิจกรรมการเล่นสันตนาการใดก็ตาม ตามที่โอกาสและเวลาจะเอื้ออำนวย

ครูต้องสามารถที่จะค้นหาเรื่องราวที่ดี สร้างแรงจูงใจ นิยายใฝ่สัมฤทธิ์ หรือแง่คิดแง่มุมดีๆ จาก การเล่น และมีความสามารถที่จะเก็บ-บอก-เล่าเรื่องราวการเล่นเหล่านั้นไปยังผู้อื่น ให้เล็งเห็นประโยชน์และ

ความสำคัญของการเล่น ทั้งในเชิงความคิด คุณค่า คุณประโยชน์ ผลกระทบ เทคนิค วิธีการการเล่น ที่พ่อแม่ เด็ก และครูได้รับ

6.2 ผู้บริหารโรงเรียน-สถานศึกษา ควรสนับสนุนให้ครูได้ใช้สนามเด็กเล่นบ่อยขึ้น เชื่อมโยงกับกิจกรรม การเรียนการสอนมากขึ้น หรือสนับสนุนให้สนามเด็กเล่นเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมสันทนาการ เทศกาลต่างๆ ที่ โรงเรียนจัดขึ้นซึ่งจะช่วยให้นักเรียนสามารถใช้สนามเด็กเล่นได้มากขึ้น

ผู้บริหารควรต้องใส่ใจในเรื่องสภาพความพร้อมของสนามเด็กเล่นให้เท่าเทียมกับความพร้อมของ ห้องเรียน ให้ความสำคัญเพียงพอเสมอกัน ทั้งในเรื่องความสะอาด ความปลอดภัย ความสวยงามพร้อมใช้อยู่ เสมอ

6.3 ครู ผู้บริหารโรงเรียน ส่งเสริมให้ครูรวมกลุ่มกันทำกิจกรรมร่วมกันโดยใช้สนามเด็กเล่นเป็นฐานการเรียนรู้ ตามกลุ่มสาระวิชาต่างๆ ได้มีการบูรณาการคาบเรียนต่างๆ จาก 8 กลุ่มสาระวิชาความรู้เข้าด้วยกัน ผ่าน กิจกรรมการใช้สนามเด็กเล่น หรือลานกิจกรรม

6.4 ครูสามารถใช้สนามเด็กเล่น เครื่องเล่น กิจกรรมในสนามเด็กเล่น เป็นเครื่องมือในการวัด ประเมิน พัฒนาการ หรือกระตุ้น บำบัด เยียวยาความเจ็บปวดทางกาย ใจ ของเด็กที่ถูกกระทำความรุนแรง

ในกรณีที่เป็นเด็กกลุ่มพิเศษ ที่มีอาการ สมาธิสั้น ออทิสติก หรือดาวน์ซินโดรม ครูอาจทำงานร่วมกับ นักกิจกรรมบำบัด นักจิตวิทยาเด็ก ออกแบบกิจกรรมเพื่อใช้ตอบสนองความต้องการข้างต้นได้ สนามเด็กเล่น ยังสามารถใช้วัดระดับการมีส่วนร่วม การเคลื่อนไหวร่างกาย ทักษะทางภาษา สัญชาตญาณพื้นฐานของเด็ก การตอบสนองทางสัมผัสประสาท และการเข้ากลุ่มทางสังคม ครูต้องสามารถใช้สนามเด็กเล่นให้เกิดประโยชน์สูงสุด

“เล่น”... “ความต้องการเล่น”... “ความอยากเล่น”... “การเล่นที่มีความสุข”... “การเล่นที่สร้างสรรค์” ...“การเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการ”... “การเล่นที่ใช้เพื่อการเยียวยา”... “การเล่นเพื่อการผ่อนคลายความเศร้า เครียด หม่นหมอง”... “การเล่นเพื่อช่วยสร้างความมั่นใจ” ฯลฯ เหล่านี้คือแนวทางการใช้การเล่นหรือสนามเด็ก เล่นเพื่อสร้าง-พัฒนาคน มิใช่เฉพาะการเรียนเท่านั้นที่ใช้พัฒนาเด็ก แต่การเล่นคือสัญชาตญาณดั้งเดิมพื้นฐาน ของเด็กที่นำไปสู่การเรียนรู้

“การเล่นจึงเป็นทักษะที่มีความสำคัญกับการเรียน เป็นสิ่งที่ครูต้องกระตุ้นให้เด็กปฐมวัยออกไปเล่น”

เอกสารอ้างอิง

- ชัยชัย โกมารทัต. (2549). กีฬาพื้นเมืองไทยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สภาพรรบุคส์.
- บัญญัติ ยงยวน, นันทนัช สงศิริ, และณัฐวดี ปิตตาทะโน. (2562). ผลของการเข้าร่วมกิจกรรมการเล่นไทยที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย, 11(1).
- พรพนา ช่างเกวียน. (2544). การเล่นพื้นเมืองโคราช: การวิเคราะห์คุณค่าทางด้านพลศึกษาและคติชนวิทยา. วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาพลศึกษา บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Yampratoom, R. (2016). Importance of Play on Child Development ความ สำคัญ ของ การ เล่น ต่อ พัฒนาการ ใน เด็ก. Journal of Preventive Medicine Association of Thailand-วารสาร สมาคม เวชศาสตร์ ป้องกัน แห่ง ประเทศไทย, 275-281.
- Fergus P. Hughes., 2010., Theories of Play.. Children, Play and Development. Sage Publications.
- Nancy H. Cochran., William J. Nordling., Jeff L. Cochran., 2010 “Child –Centered Play Therapy”., Wiley Publications.

เว็บไซต์

11 Types of Play Important to a Child's Development

[URL] <https://www.verywellfamily.com/types-of-play-2764587>

6-Year-Old Child Development Milestones

<https://www.verywellfamily.com/6-year-old-developmental-milestones-620703>

7-Year-Old Child Development Milestones

<https://www.verywellfamily.com/7-year-old-developmental-milestones-620704>

8-Year-Old Child Development Milestones

<https://www.verywellfamily.com/8-year-old-developmental-milestones-620729>

9-Year-Old Child Development Milestones

<https://www.verywellfamily.com/9-year-old-developmental-milestones-620731>

Definitions of Play

<https://voiceofplay.org/science-of-play/>

กองบรรณาธิการโครงการพัฒนาชุดความรู้ “สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์

กองบรรณาธิการ

- | | |
|---|---|
| 1. อาจารย์ ดร.นนทสรวง กليبฝั่ง | |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วสุนันท์ ชุ่มเชื้อ | ส่วนที่ 1 : สมองกับการเรียนรู้ |
| 3. อาจารย์ ดร.นุชนาฏ รัชชี | ส่วนที่ 2 : เล่น เรียนรู้ สู่การสร้างพัฒนาการและทักษะที่ |
| 4. อาจารย์ ดร.กัณนิกา เพิ่มพูนพัฒนา | จำเป็นสำหรับเด็กช่วงอายุ 3-9 ปี ในโลกยุคใหม่ |
| 5. อาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ | ส่วนที่ 3 : สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง |
| 6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บัญญัติ ยงย่วน | ส่วนที่ 4 : กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ :
การละเล่นไทย มรดกอันล้ำค่าต่อการพัฒนาเด็กไทย |
| 7. อาจารย์ ดร.ธีรดา ข่านอง | ส่วนที่ 4 : กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ :
ลานเล่นนิทาน |
| 8. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาวิตรี ทยานศิลป์ | ส่วนที่ 4 : กิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ :
เล่นกับผู้สูงอายุ |
| 9. อาจารย์ธาม เชื้อสถาปนศิริ | ส่วนที่ 5 : บูรณาการความรู้ สมองกับการเล่น |
| 10. นางวรรณอนงค์ พิพัฒน์อารยกุล | |



สนามเด็กเล่น

OKMD

ตามหลักการพัฒนาสมอง
BRAIN BASED PLAYGROUND

สนามเด็กเล่น OKMD ตามหลักการพัฒนาสมอง ได้แก่หลักการในการออกแบบพื้นที่เรียนรู้ที่สมองสนใจในช่วงอายุ 6-9 ปี โดยคำนึงถึงมาตรฐานความปลอดภัย มีวิธีการเล่นแบบธรรมชาติ เสริมสร้างการเรียนรู้และทักษะที่จำเป็น โดยกำหนด 5 ฐานหลัก คือ บ้านต้นไม้ ลานดินทราย ลานนิทาน สระเล่นน้ำ และลานกิจกรรม และกิจกรรมการเล่นตามฐานการเรียนรู้ ได้แก่ การละเล่นไทย ลานเล่านิทาน และการเล่นกับวัสดุสูงอายุ ตลอดจนการบูรณาการความรู้ สมองกับการเล่น การประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ ดนตรีและการเล่น การประยุกต์ความรู้เกี่ยวกับเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับสาระวิชาต่างๆ เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ภาษาอังกฤษ งานอาชีพและเทคโนโลยี ฯลฯ เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับภูมิปัญญา การนำเอาศาสตร์ และศิลป ประสพการณ์ความรู้มาใช้ประโยชน์ในการดำรงชีวิต

สถาบันแห่งชาติเพื่อการพัฒนาเด็กและครอบครัว มหาวิทยาลัยมหิดล