



ผลของการใช้ของเล่นต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย

The Effect of Toy Playing on Preschool Children's Problem Solving Ability

อรอนงค์ คงอาษา^{1*} และ สุวรรี ฤกษ์จารี²

Ornanong Khongarsa^{1*} and Suwaree Rerkjaree²

¹ นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Master of Education Program in Educational Psychology and Counseling, Faculty of Education, Khon Kaen University

² รองศาสตราจารย์ สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษาและการให้คำปรึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Associate Professor, Department of Educational Psychology and Counseling, Faculty of Education, Khon Kaen University

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบ ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น 2) เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ระหว่างกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น และกลุ่มที่ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาชั้นอนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเทศบาลบ้านศรีฐาน จังหวัดขอนแก่น จำนวน 20 คน ได้มาโดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จาก 2 ห้องเรียน สุ่ม 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น และสุ่มอีก 1 ห้องเรียนเป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 10 คน ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนกิจกรรมการใช้ของเล่นต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย มีค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบเท่ากับ 0.75 มีค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.11 - 0.69 วิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบความแตกต่างโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched-Pairs Signed Ranks Test และ The Mann-Whitney U Test

ผลการวิจัย พบว่า 1) เด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าก่อนได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) เด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ: การเล่น, ของเล่น, ความสามารถในการแก้ปัญหา, เด็กปฐมวัย

* Corresponding author. Tel.: +66 (0) 8585 38054

Email address: khongarsa@gmail.com

Abstract

This research was a Quasi-experimental research design. The objectives of this study were: 1) to compare the problem solving ability of the preschool children taught by toy playing activities between pretest and posttest, and 2) to compare the problem solving ability of the preschool children taught by toy playing activities during the posttest between the experimental group, and the control group. The samples of this study were 20 male and female students whose ages were between 5-6 years old studying in Kindergarten 3, Ban Sri Than Municipal School, during the second semester of 2014 academic year. They were selected by Simple Random Sampling from 2 classrooms. One classroom was assigned into the experimental group including 10 students. The another classroom was assigned into the control group including 10 students. The research instrument for research implementation, included 12 Toy Playing Programs. The research instrument using for data collection, was the Preschool Children's Problem Solving Ability with Reliability = 0.75, Item Discrimination ranged between 0.11-0.69. For difference testing, the Wilcoxon Matched-Pairs Signed Ranks Test and The Mann-Whitney U Test were administered.

The research findings found that: 1) The experimental group's problem solving ability during the posttest was significant higher than the pretest at .05 level. 2) The experimental group's problem solving ability was significant higher than the control group at .05 level.

Keywords: Playing, Toy, Problem Solving Ability, Preschool Children

บทนำ

การดำรงชีวิตในสังคมทุกคนจะต้องพบกับอุปสรรคและปัญหาต่างๆ มากมาย เมื่อเกิดปัญหา บุคคลก็จะแสวงหาวิธีการแก้ปัญหา สิ่งที่คุณคนใช้ในการแก้ปัญหานี้เรียกว่าปัญญา [1] ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นกระบวนการหรือขั้นตอนที่ผ่านความคิด โดยอาศัยความรู้และประสบการณ์ในการจัดอุปสรรค หรือปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ [8] ความสามารถในการคิดแก้ปัญหาเป็นศักยภาพที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุด [3] และเป็นสิ่งที่สำคัญในการดำเนินชีวิตอย่างมาก เพราะผู้ที่มีความสามารถสูงในการแก้ปัญหาจะประสบความสำเร็จทั้งด้านชีวิต ครอบครัว การงาน ดังนั้น จึงเป็นสิ่งที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักคิดตัดสินใจและแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อเป็นประสบการณ์ในการเรียนรู้ ให้สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน [12]

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ปี พ.ศ. 2546 มีแนวคิดที่ว่าเด็กปฐมวัยเป็นวัยที่ร่างกายและสมอง กำลังเจริญเติบโต มีโอกาสเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า ได้เล่นสำรวจค้นพบด้วยตนเอง ทดลอง มีโอกาสคิดแก้ปัญหา เลือกตัดสินใจ ใช้ภาษาสื่อความหมาย คิดสร้างสรรค์ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข มีทฤษฎีพัฒนาการทางสมองและสติปัญญาที่อธิบายว่าเด็กเกิดมาพร้อมมูลภาวะ ซึ่งจะพัฒนาขึ้นตาม

อายุ ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อม ทั้งนี้พัฒนาการทางสมองและสติปัญญาเกี่ยวข้องกับความสามารถในการแก้ปัญหาอีกด้วย นอกจากนี้ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กว่า การเล่นถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญในชีวิตเด็กทุกคน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน ได้สังเกตค้นพบ มีโอกาสทำการทดลอง และคิดแก้ปัญหาด้วยตนเอง การเล่นจะมีอิทธิพล และมีผลต่อการเจริญเติบโต ช่วยพัฒนาร่างกาย จิตใจ และสติปัญญา เนื่องจากเด็กจะมีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้ แสดงออกถึงตัวตน เรียนรู้ความรู้สึกของผู้อื่น การเล่นจึงเป็นทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์เรียนรู้สิ่งแวดล้อม สร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น จึงถือว่า "การเล่น" เป็นหัวใจสำคัญของการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก [9] การศึกษาในศตวรรษที่ 21 ระบุว่า ลักษณะของเด็กสมัยใหม่ประการหนึ่งที่สำคัญ คือ ความสนุกสนานและการเล่นเป็นส่วนหนึ่งของงาน การเรียนรู้และชีวิตทางสังคม อย่างไรก็ตามทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 มีหลายประการ แต่ทักษะที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กในวัยเรียน ก็คือ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม ซึ่งมีทักษะที่จำเป็น ได้แก่ ทักษะการใช้ความรู้ริเริ่มสร้างสรรค์และนวัตกรรม ทักษะการสื่อสารและการร่วมมือ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา [11] จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การสร้างทักษะมักเกิดจากการฝึกฝน ดังนั้น การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมและเป็นไปตาม

ธรรมชาติของเด็กปฐมวัยจึงควรเป็น การจัดกิจกรรมการเล่น ที่ส่งเสริมทักษะหรือความสามารถในการแก้ปัญหา

ปัจจุบันนักการศึกษา ให้การยอมรับกันทั่วไปว่า การเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนประสบความสำเร็จในชีวิตจะต้อง เป็นการศึกษาที่สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้ และก่อให้เกิดความสุขต่อผู้เรียน การจัดกิจกรรมต้องควบคุม คุ้ระหว่าง ทฤษฎีและปฏิบัติ จึงจะทำให้ผู้เรียนพัฒนาไปได้ ทั้งร่างกาย และจิตใจ อันทำให้เกิดความคิดแก้ปัญหาได้ต่อไป [14] การที่บุคคลจะแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้นั้นต้อง ได้รับการฝึกฝนตั้งแต่เด็ก ซึ่งสอดคล้องกับ Piaget [13] ที่มีความเชื่อว่า การจัดกิจกรรมและประสบการณ์ต่างๆ ให้เด็กได้เกิดจากการเรียนรู้ที่เหมาะสม จะเป็นพื้นฐานของการคิดอันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พฤติกรรมการเล่นของเด็กนั้น เป็นพฤติกรรมที่มีความซับซ้อน และต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกายและทางความคิดซึ่งจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการของเด็ก การเล่นจึงเป็นการ ซึ่งดูผิวเผินทางร่างกาย สมอง บุคลิกภาพและสังคม ของเด็ก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อริญญา ภูจุมศรี [7] ได้ศึกษาพบว่า การแก้ปัญหามีความสัมพันธ์ทางบวกกับการเล่น อีกทั้งการเล่นยังส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้ทั้งร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา เนื่องจากในขณะที่เล่นเด็กได้มีโอกาสแสดงออกอย่างอิสระ ได้สร้างสัมพันธ์กับคนอื่นได้ใช้ ความคิดและเหตุผลในการแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการเล่น ของเล่น จึงเป็นส่วนหนึ่ง ที่ใช้เป็นสื่อในการทำกิจกรรม การเล่น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ที่สำคัญของเด็กทุกคน กล่าวได้ว่า ของเล่นเป็นเครื่องมือในการทำงานกับเด็กอย่างมีประสิทธิภาพ เพราะเด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เด็กมีความรู้สึกสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการ มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม เกิดการเลียนแบบ การเชื่อมโยง ความรู้ใหม่กับความรู้เดิม สร้างความท้าทายให้เด็กคิดแก้ปัญหา การเล่นของเล่นจึงเป็นการส่งเสริม ให้เด็กสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาศักยภาพได้อย่างไร้ขีดจำกัด [18] ดังนั้น ในการเล่นของเล่น เด็กจะได้มีโอกาสใช้จินตนาการ และความพยายามในการ คิดค้นสิ่งต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการ แก้ปัญหา [17]

เด็กปฐมวัยแรกเกิดถึง 6 ขวบ เป็นวัยที่มีพัฒนาการ ด้านต่างๆ อย่างรวดเร็ว เนื่องจากสมองมีการพัฒนาสูงสุด ซึ่งเครื่องมืออย่างหนึ่งที่มีความสำคัญและสัมพันธ์ต่อพัฒนาการ ของสมองก็คือ การเล่น เนื่องจากสมองจะทำงานสูงสุดขณะ

เล่น และพร้อมที่จะเรียนรู้ ดังนั้นหากเด็กปฐมวัยได้เล่นอย่างเหมาะสมแล้ว จะช่วยให้เด็กเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพรอบ ด้านในอนาคต จากข้อมูลการศึกษาในหลายประเทศ พบว่า การที่เด็กมีของเล่นที่เหมาะสม และได้เล่นร่วมกับเพื่อน อย่างอิสระ มีผลทำให้ระบบประสาทของสมองเชื่อมโยงได้ อย่างสมบูรณ์ เด็กจะมีความสุขและมีไอคิวสูงกว่าเด็กที่ขาด โอกาสในการเล่น เด็กที่ได้เล่นกับเพื่อนในวัยเดียวกัน จะทำให้ มีโอกาสพัฒนาความสามารถในการแก้ปัญหาด้วยตัวเอง การเล่นจึงเป็นวิธีเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็ก [2]

ด้วยเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความสนใจ ที่จะศึกษา ผลของการใช้ของเล่นต่อความสามารถในการแก้ปัญหา เพื่อเป็นประโยชน์ ในการหาแนวทางให้ครู ผู้ปกครองและ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยได้เล็งเห็นถึงความสำคัญ ของการจัดกิจกรรมการใช้ของเล่นที่มีต่อความสามารถในการ แก้ปัญหา และสามารถเลือกของเล่นให้เด็กปฐมวัย ได้อย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหา รวมไปถึง ส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่น ๆ ของเด็กปฐมวัย หากเด็ก ปฐมวัยได้รับการพัฒนากระบวนการคิดแก้ปัญหาตาม แนวทางที่เหมาะสมแล้ว น่าจะมีแนวโน้มที่จะเติบโตไปเป็น ผู้ใหญ่ที่ดีได้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ก่อนและหลังได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น
2. เปรียบเทียบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ระหว่างกลุ่มที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น และ กลุ่มที่ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น

วิธีดำเนินการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาชั้น อนุบาล 3 อายุ 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียน เทศบาลบ้านศรีฐาน จังหวัดขอนแก่น จำนวน 20 คน ได้มา โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จาก 2 ห้องเรียน สุ่ม 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 10 คน และสุ่มอีก 1 ห้องเรียน เป็นกลุ่มควบคุม จำนวน 10 คน
2. รูปแบบการวิจัย การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่ง ทดลอง (Quasi-Experimental Research Designs) มีการ ทดสอบ ก่อนการทดลอง (Pretest) และทดสอบหลังการทดลอง (Posttest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.1 แผนกิจกรรมการใช้ของเล่นต่อความสามารถในการแก้ปัญหา จำนวน 12 แผน

3.2 แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยดัดแปลงจาก แบบทดสอบความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย ของ กว้าง ผลสุข (2550) มีข้อคำถามจำนวน 12 ข้อ

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล มีลำดับการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

4.1 ทดสอบก่อนการจัดกิจกรรม (Pretest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมจำนวน 12 กิจกรรมกับกลุ่มทดลอง เป็นเวลา 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 กิจกรรม กิจกรรมละ 30 นาที

4.3 หลังดำเนินกิจกรรมเสร็จสิ้นทำการทดสอบหลังการจัดกิจกรรม (Posttest) กับกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหากลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลองโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched-Pairs Signed Ranks Test

5.2 เปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยใช้สถิติ The Mann-Whitney U Test

สรุปและอภิปรายผล

1. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัย ผู้วิจัยนำเสนอ แสดงดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น

	N	Mean Rank	Sum of Rank	Z	P-Value
คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา				-2.479	.013
หลัง < ก่อน	1	3.50	3.50		
หลัง > ก่อน	9	5.72	51.50		
ก่อน = หลัง	0				

จากตาราง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Wilcoxon Matched- Pairs Signed Ranks Test พบว่ากลุ่มทดลอง หลังได้รับกิจกรรมการใช้ ของเล่น มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า หลังได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่นเด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้นกว่าก่อนได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม หลังการทดลอง

	N	Mean Rank	Sum of Rank	Z	P-Value
คะแนนความสามารถในการแก้ปัญหา				-2.648	.008
กลุ่มทดลอง	10	13.95	139.50		
กลุ่มควบคุม	10	7.05	70.50		

จากตาราง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ The Mann-Whitney U Test พบว่า หลังการทดลอง กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม มีคะแนนความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แสดงว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น

2. อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่า หลังได้ รับกิจกรรมการใช้ของเล่น เด็กปฐมวัยมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงขึ้นกว่าก่อนได้ รับกิจกรรมการใช้ของเล่น และเด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น มีความสามารถในการแก้ปัญหาสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ไม่ได้รับกิจกรรมการใช้ของเล่น

การที่ผลการวิจัยเป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากการจัดกิจกรรมการใช้ของเล่นเพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาให้กับเด็กปฐมวัยนั้น เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก เด็กสามารถเรียนรู้ได้จากการลงมือกระทำด้วยตนเอง เรียนรู้จากการสังเกต และเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตนเอง ทำให้เด็ก ๆ เกิดกระบวนการคิดและแก้ปัญหาผ่านการเล่นของเล่น สอดคล้องกับแนวคิดของ Piaget [6] ซึ่งเชื่อว่า เด็กไม่ได้เกิดมาพร้อมกับความรู้และความคิด เด็กเรียนรู้จากโลกภายนอกรอบตัวและ พัฒนาความคิดไปตามลำดับขั้นตอนความเจริญเติบโตทางความคิด พัฒนาไปพร้อม ๆ กับพัฒนาการทางร่างกายด้านต่าง ๆ เช่นเดียวกับ นฤมล เนียมหอม [10] ที่กล่าวไว้ว่า เด็กวัยอนุบาล

เป็นวัยที่เรียนรู้ผ่านการเล่นซึ่งเป็นกิจกรรมที่สำคัญต่อชีวิตเด็ก และการที่ครูจัดกิจกรรมประจำวันให้เด็กได้เล่นอย่างมีจุดหมายหมาย จะทำให้เด็กได้สังเกต ทดลอง คิดแก้ปัญหา ค้นพบ เล่นและทำงานร่วมกับเพื่อน ๆ เป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก และทำให้เด็กมีความสุขกับการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการเรียนรู้ตลอดชีวิต วัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ การที่เด็กได้เสนอความคิดเห็น ได้ทำตามที่เป็นจินตนาการหรือ วาดมโนภาพไว้ เด็กจะมีพื้นฐานที่ดีในการเป็นผู้สร้าง เป็นนักคิดในอนาคต

กิจกรรมการเล่น เป็นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านความคิด หากเด็กได้รับอิสระในการเล่น พัฒนาการด้านความคิดของเด็กก็จะเป็นไปตามวัย แต่หากถูกจำกัดขอบเขตมากเกินไป เด็กก็就会被ปิดกั้นโอกาสที่จะเรียนรู้ ถูกปิดกั้น พัฒนาการทางความคิด [5] จากผลการวิจัยและติดตาม พัฒนาการของเด็กปฐมวัยของไทย พบว่า เด็กปฐมวัยกำลังถูกเร่งรัดให้มีพัฒนาการที่เกินวัยอย่างไม่สมมูล ซึ่งจะส่งผลเสียต่อการพัฒนาทักษะด้านการเรียนรู้ของเด็กในอนาคต เช่น เร่งรัดพัฒนาการด้านวิชาการที่เกินวัย ซึ่งเป็นการสูญเสียโอกาสในการเรียนรู้ เพราะเด็กในช่วงปฐมวัย สมควรจะเปิดรับการเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยเฉพาะทักษะด้านพฤติกรรม เช่น ทักษะการพูด การคิดสร้างสรรค์และการเคลื่อนไหว แต่เมื่อเด็กถูกพัฒนาทักษะเพียงด้านเดียว จะส่งผลให้เด็กขาดแรงจูงใจการเรียนรู้ ขาดทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น และยังขาดทักษะความรับผิดชอบต่อตนเองและผู้อื่น ซึ่งเป็นการสูญเสียโอกาสที่มีอยู่อย่างจำกัดในการสร้างทักษะทางด้านพฤติกรรม ซึ่งจะส่งผลต่อคุณลักษณะความสำเร็จ ด้านการศึกษาและการทำงานในอนาคตของเด็ก สอดคล้องกับ ทฤษฎี พัฒนาการทางสังคม-จิตใจ (Psycho-social Development Stage) ของ Erikson [6] พัฒนาการทางสังคม-จิตใจของเด็กปฐมวัย ตรงกับขั้น ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์กับความรู้สึกผิด (Initiative vs. Guilt) เด็กปฐมวัยจะมีความสามารถทางกล้ำเนื้อและประสาทสัมผัส สมรรถภาพทางกายและจิตใจเริ่มทำงานประสานกัน เด็กอยากที่จะเรียนรู้สิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว รู้จักใช้ความคิดฝัน และมีความคิดสร้างสรรค์ เป็นช่วงเวลาที่เด็กชอบของเล่นทุกชนิด เด็กที่ถูกสกัดกั้นความคิดฝัน หรือห้ามไม่ให้เล่นมากเกินไป จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกผิดและกลัวการถูกลงโทษ จนพัฒนาบุคลิกภาพแบบรู้สึกผิด (Guilt Personality) หรือเป็นคนชอบหลีกเลี่ยงความจริงโดยใช้ความคิดฝัน หรืออาจชอบแสดงความก้าวร้าวเพื่อให้ได้สิ่งที่ตนปรารถนา Erikson ยังกล่าวถึงความสำคัญของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Initiative) ไว้ว่า เด็กอายุประมาณ 4-5 ปี เป็นช่วง

ที่เด็กมีพลังอย่างมาก เป็นช่วงที่กำลังพัฒนาความคิดริเริ่ม ประกอบกับการที่เด็กมีความเป็นตัวของตัวเอง (Autonomy) เด็กจะสามารถช่วยเหลือตนเอง ทำอะไรได้ด้วยตนเอง เด็กจะรู้จักคิด วางแผนดำเนินงานต่าง ๆ ไม่มีเด็กในวัยไหนที่พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ เร็วเท่ากับเด็กในวัยนี้ในแง่ของการแบ่งปันและการกระทำ เด็กวัยนี้สามารถให้ความร่วมมือ รู้จักวางแผนงานร่วมกับผู้อื่น และพยายามที่จะทำตัวให้เป็นที่ยอมรับของครู และผู้ใหญ่ ตลอดจนการเลียนแบบ [4] นอกจากนี้ การเปิดโอกาสให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็ก เพราะมีความสัมพันธ์กับการแก้ปัญหาการให้โอกาสเด็กได้ตัดสินใจด้วยตนเอง เป็นการกระตุ้นให้เด็กได้คิดในหลายทิศทาง เพื่อนำไปใช้กับปัญหาที่ยุ่ยากซับซ้อน เป็นวิธีการที่ส่งเสริมทักษะการแก้ปัญหาให้กับเด็กได้อย่างดีอีกด้วย [16] และยังคงคล้องกับ ศรีเรือน แก้วกังวาล [6] ที่กล่าวว่า การเล่นคือการเรียนรู้ และเป็นพฤติกรรมที่เด่นมากของเด็กปฐมวัย การเล่นช่วยเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กนานัปการ เช่น พัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางความคิด ความเข้าใจตนเอง พัฒนาทักษะในการสัมพันธ์กับเพื่อน การรู้จักเคารพกฎเกณฑ์และอื่น ๆ อีกมากมาย กล่าวได้ว่า การเล่นของเด็กเป็นธรรมชาติที่เป็นสากลของเด็กทุกชาติ ทุกชนชั้นของสังคม เช่นเดียวกับ รุ่งนภา สุขมุล [15] ที่กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหลักและเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก ประสบการณ์ที่ได้จากการเล่นจะเป็นพื้นฐานการปรับตัวต่อสภาพแวดล้อมในอนาคตของเด็กหากปราศจากการเล่นแล้ว เด็กจะขาดทักษะการดำรงชีวิต ส่งผลให้เด็กเติบโตขึ้นกลายเป็นคนขาดความมั่นใจและไม่กล้าเผชิญหน้ากับปัญหาที่เกิดขึ้นได้ ดังนั้น สิ่งสำคัญในเตรียมความพร้อมให้เด็กเพื่อให้เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ คือ การให้เด็กมีโอกาสเล่นตามความสนใจของเขาเอง และช่วยส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ตามความเหมาะสมกับเพศและวัยของเด็กนอกเหนือไปจากความสนุกสนานแล้ว การเล่นยังมีประโยชน์ต่อพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กโดยตรง ซึ่งคุณประโยชน์เหล่านั้นจะบังเกิดได้ต่อเมื่อเด็กเล่นอย่างพอเพียง และเป็นการเล่นที่เกิดจากแรงกระตุ้นภายในของเด็กเอง มิใช่การบังคับบีบบังคับ ซึ่งจะส่งผลด้านลบแก่เด็กมากกว่าเป็นการพัฒนาทักษะให้แก่เด็ก

ในการทดลองผู้วิจัย ยังสังเกตเห็นถึง วิธีการแสดงออกถึงพฤติกรรมการเล่น คือเมื่อกิจกรรมการเล่นมีเป้าหมายให้เด็กคิดหาวิธีอย่างอิสระเพื่อทำเป้าหมายให้สำเร็จ จะมีเด็กบางคนที่ทำสำเร็จ และคนที่เหลือจะมีพฤติกรรมเลียนแบบเพื่อน ลองใช้วิธีการเดียวกับเพื่อน แต่เมื่อทำไม่สำเร็จก็จะ

เปลี่ยนวิธีการใหม่จนกว่าจะเจอวิธีการที่ได้สำเร็จ พฤติกรรม
เช่นนี้ สอดคล้องกับ ทฤษฎีพัฒนาการทางจิตสังคม (Psycho-
social Development Stage) ของ Erikson [6] ที่กล่าวว่า เด็ก
ในวัย 3-6 ปีมีลักษณะเด่นของพัฒนาการ คือ ชอบทำพฤติกรรม
เลียนแบบจากตัวแบบ และลองทำแบบลองผิดลองถูก โดย
ไม่มีตัวแบบ ชอบแข่งขันและร่วมมือทำงาน และยังสอดคล้อง
กับทฤษฎีการเรียนรู้เชิงสังคม (Social-Learning Theory)
ของ Bandura [4] ที่อธิบายว่า การสังเกตและการเลียนแบบ
พฤติกรรมของตัวแบบนั้น มี 4 กระบวนการที่สำคัญ คือ ความ
ใส่ใจ (Attention) การจดจำ (Retention) การแสดงพฤติกรรม
เหมือนตัวแบบ (Retention) และ แรงจูงใจ (Motivation) [6]
กล่าวไว้ว่า หลักการที่สำคัญ คือ พฤติกรรมส่วนมากของบุคคล
เกิดจากการเรียนรู้ โดยมีตัวแบบสำหรับเลียนแบบ การเสริม
แรงมีบทบาทสำคัญต่อการเรียนรู้ และการเรียนรู้โดยการ
สังเกต มีความสำคัญยิ่งกว่าเสริมแรงทางบวกหรือการทำโทษ
Bandura [6] ได้อธิบายว่า การเลียนแบบเกิดจากการสังเกต
ตัวแบบ การสังเกตส่งผลให้เกิดการทำงานในระบบความรู้
ความคิด การจดจำ (Cognitive Process) และมีการเสริมแรง
อีกทั้งมีปฏิริยาโต้ตอบระหว่างคน สิ่งแวดล้อม แรงจูงใจ
ภายนอก แรงจูงใจภายใน บนฐานสมรรถภาพทางชีวภาพ
ของบุคคล ดังนั้น กว่าจะเกิดการเรียนรู้และการเลียนแบบ
บุคคลต้องผ่านกระบวนการรู้คิดอันซับซ้อน

ดังนั้น การเล่นเกมของเด็ก หรือการทำกิจกรรม ของเด็ก
จึงเป็นการส่งเสริมการเรียนรู้ และช่วยส่งเสริมพัฒนาการ
ด้านสมองและสติปัญญาซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและนำไปสู่ความ
สามารถในการแก้ปัญหาของเด็ก และยังส่งเสริมพัฒนาการ
ด้านต่าง ๆ ให้เป็นไปตามวัยจากผลการศึกษาครั้งนี้พบว่า
กิจกรรมการใช้ของเล่นนั้นส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมีความ
สามารถในการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้น สอดคล้องกับ สมพร หวาน
เสร็จ [18] ที่กล่าวว่า ของเล่นเป็นส่วนหนึ่งที่ใช้เป็นสื่อในการ
ทำกิจกรรมการเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย
อารมณ์ สังคม และการเรียนรู้ ที่สำคัญของเด็กทุกคน การใช้
ของเล่นอย่างถูกวิธีสอดคล้องกับลักษณะประโยชน์ของของ
เล่นแต่ละประเภทจะทำให้เด็กมีพัฒนาการอย่างเหมาะสม
ตามวัย ซึ่งนักวิชาการสาขาต่าง ๆ ที่ทำการส่งเสริมพัฒนาการ
เด็ก จะใช้ของเล่นเป็นเครื่องมือในการทำงานกับเด็กอย่างมี
ประสิทธิภาพ เพราะเด็กเป็นผู้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เด็กมี

ความรู้สึกสนุกสนานไปพร้อม ๆ กับการมีปฏิสัมพันธ์กับ
สิ่งแวดล้อม เกิดการเรียนรู้แบบสร้างมโนคติ การเชื่อมโยง
ความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ ทำทายให้เด็กคิดแก้ปัญหา รุ่งนา
สุขุมล [15] ระบุว่า การเล่นเกมเป็นการส่งเสริมให้เด็ก
สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ
พัฒนาศักยภาพได้อย่างไร้ขีดจำกัด การเล่นเกมเป็นความ
สามารถที่มีมาตั้งแต่กำเนิดของมนุษย์ การเล่นเกมเป็นกิจกรรม
เพื่อความสนุกหรือผ่อนคลายอารมณ์ หากมองในด้าน
จิตวิทยาเด็กแล้ว การเล่นเกมมีไว้เพื่อกิจกรรมเพื่อความสนุก
หรือผ่อนคลายอารมณ์เท่านั้น ทว่า การเล่นเกมยังเป็นกระบวนการ
เสริมสร้างพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้เล่นเองด้วย

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

- 1.1 เพื่อความสัมพันธ์ที่ดีในกลุ่ม และยังเป็นการ
สร้างแรงจูงใจและสร้างความภาคภูมิใจให้กับเด็ก ๆ จึงควร
มีการสนทนา สอบถามสิ่งที่ได้ ในทุกกิจกรรมหลังจบกิจกรรม
- 1.2 ควรออกแบบกิจกรรม ที่ให้เด็ก ๆ ได้เคลื่อนไหว
ร่างกายร่วมด้วย หรืออาจจะมีการเปลี่ยนสถานที่จากห้องเรียน
เป็นกลางแจ้งบ้างตามความเหมาะสม
- 1.3 การจัดกิจกรรมทุกครั้งควรให้แรงเสริมที่ดี
หลังจากที่เด็ก ๆ ทำดี เพื่อสร้างแรงจูงใจ สร้างกำลังใจ สร้าง
ความมั่นใจและความภาคภูมิใจให้กับเด็ก ๆ ในการทำ
ความดี หรือทำสิ่งที่ถูกต้องน่าชมเชย

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

- 2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าผลของการใช้ของเล่น ต่อ
ความสามารถด้านอื่น ๆ เช่น ความเป็นผู้นำ ความคิดสร้างสรรค์
การทำงานเป็นกลุ่ม เป็นต้น
- 2.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบความสามารถ
ในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย โดยใช้กิจกรรมอื่น ๆ เช่น
กิจกรรมเกี่ยวกับศิลปะ กิจกรรมการเรียนรู้จากแท็บเล็ต
กิจกรรมการละเล่นต่าง ๆ เป็นต้น
- 2.3 จากผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองความ
สามารถในการแก้ปัญหา ด้านการแก้ปัญหาของตนเองที่
เกี่ยวข้องกับผู้อื่นมีคะแนนลดลงเล็กน้อย ดังนั้นจึงควรมี
การส่งเสริมหรือพัฒนาทักษะที่ส่งเสริมความสามารถในการ
แก้ปัญหาในด้านนี้ให้มากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] Bunreungrat S. Learning for Knowing. Bangkok: Srinakharinwirot University; 2002. (in Thai).
- [2] Chumchuy J. Who want children smarter : Let's Play. [Internet]. 2011 [cited 2011 Jan 12]. Available from: <http://www.manager.co.th/Family/ViewNews.aspx?NewsID=9540000004025>. (in Thai).
- [3] Jamnuch C. How to teach for thinking. Bangkok: Liang Chiang Printing. 2001. (in Thai).
- [4] Jenjit P. Psychology of Learning and Instruction. Bangkok: Compact Printing; 1995. (in Thai).
- [5] Kayankit S. Early Childhood: How to the investment for worthwhile. [Internet]. 2015 [cited 2015 Mar 24]. Available from: http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRReU56RTRO emt6TUE9PQ%3D%3D&subcatid.
- [6] Keawkungval S. Psychology of life at all ages. Bangkok: Thammasat University. 1997. (in Thai).
- [7] Kudjomsri A. Northeastern folk play activities for development preschool children's problem solving ability at Sanambin School, Khon Kean. [M.Ed thesis]. Khon Kean: Khon Kean University; 2003. (in Thai).
- [8] Laopaisalpong W. A Study of the Problem Solving Ability and the Interest in Thai of Mathayomsuksa III Students through the Problem Solving Method and the Teacher's Manual [M.Ed thesis]. Bangkok: Srinakharinwirot University; 2011. (in Thai).
- [9] Ministry of Education. Early Childhood Education Course Guide 2003. Bangkok: Ministry of Education. 2003. (in Thai).
- [10] Neamhom N. Early Childhood: How to the investment for worthwhile. [Internet]. 2015 [cited 2015 Mar 24]. Available from: http://www.khaosod.co.th/view_newsonline.php?newsid=TVRReU56RTRO emt6TUE9PQ%3D%3D&subcatid. (in Thai).
- [11] Panich V. 21st Century Skills : Learning for Student. Bangkok: Sodsri-Saridvong Foundation. 2012. (in Thai).
- [12] Pensomboon N. Problem Solving Skills of Young Children Acquired Sand Play Activity. [M.Ed thesis]. Bangkok: Srinakharinwirot University; 2009. (in Thai).
- [13] Rittakananon P. Human development. Bangkok: Faculty of Psychology Chulalongkorn University. 2006. (in Thai).
- [14] Samranvanich V. Science and Problem Solving. KKU Ed J. 1994; 17(1): 27. (in Thai).
- [15] Sukkamol R. Toys meant more. Bangkok: Pisit Thai of Set. 2005. (in Thai).
- [16] Supangkasean J. Education creativity and problem solving of children in heterogeneous environments. [M.Ed thesis]. Bangkok: Srinakharinwirot University; 1987. (in Thai).
- [17] Tumbavon N. Early Childhood Education Program. Bangkok: Chulalongkorn University. 2006. (in Thai).
- [18] Vansed S. Analysis toys. Khon Kean: Klang-nanavittaya Printing. 2008. (in Thai).