

บุปห่องเรียน

ประณาท เทียนศรี

เล่นๆ แต่เป็นเรื่อง GAME CHILDREN PLAY

เด็กๆ กับการเล่นเป็นของคู่กัน เป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ชีวิตที่เด็กๆ ได้รับความสุข สนุกสนาน ได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ สร้างเสริมสุขภาพกายและใจให้แข็งแรง รู้จักการปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ การเล่นมีหลายประเภท เช่น การเล่นคนเดียว การดูคนอื่นเล่น ต่างคนต่างเล่น และการเล่นเป็นกลุ่ม ซึ่งรูปแบบการเล่นดังกล่าวขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม และพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย ปัจจุบันการเล่นของเด็กๆ เปลี่ยนแปลงไปเนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลง วิธีการดำเนินชีวิตที่เร่งรีบ การแข่งขันสูง สถานที่คับแคบเกินกว่าจะรองรับการเล่นของนักเรียนได้ ตลอดจนมีเทคโนโลยีสิ่งอำนวยความสะดวกเข้ามาในชีวิตประจำวันมากขึ้น จึงทำให้โอกาสที่เด็กๆ จะเล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อน บ้านหรือเพื่อนที่โรงเรียนลดลง ดังนั้นเครื่องเล่นเกมทั้งแบบพกพา เกมคอมพิวเตอร์ หรือเกมออนไลน์ จึงมีบทบาทสำคัญมากกับการเล่นของเด็กมากขึ้น

การเล่นคนเดียวและการเล่นเป็นกลุ่มมีผลต่อพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และประสบการณ์ชีวิตของเด็กต่างกัน ดังเรื่องที่ผมจะนำประสบการณ์ของผมที่ได้สังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็กนักเรียนมาเล่าสู่กันฟัง

ผมเป็นอาจารย์ประจำชั้น นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕ ผมชอบสังเกตนักเรียนของผมใช้เวลาว่างกันอย่างไร ซึ่งพบว่าหลายคนอ่านหนังสืออยู่ที่ห้องเรียน หลายคนเข้าห้องสมุด และหลายคนชอบเล่น โดยเฉพาะนักเรียนชายชอบที่จะเล่นในเวลาพักหรือว่างมากกว่านักเรียนหญิง

หลายปีมาแล้วที่ห้องเรียนแต่ละห้องจะมีเครื่องคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะประจำห้องเรียน และจะมีโปรแกรมเกมที่คัดเลือกว่าเหมาะสมแล้วสำหรับเด็ก ให้นักเรียนได้เลือกเล่นเกมต่างๆ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ทำรายงานหรือเล่นเกมผ่อนคลาย ทำให้นักเรียนอยู่ประจำห้อง ไม่ไปซุกซนในที่ลับตา ซึ่งสะดวกต่อการดูแลนักเรียนในยามว่าง นักเรียน(ชาย)ส่วนใหญ่ชอบเล่นเกมอยู่กับห้อง นักเรียนที่รอลงเล่นเกมจะลงชื่อจองในสมุดลงชื่อเล่นเกมเพื่อต่อคน

ที่มาก่อน เป็นการจัดลำดับก่อนหลังโดยจะให้เวลาคนละ ๑๐ นาที แต่ถ้าเพื่อนคนใดต้องการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อการทำงาน เช่น รายงาน เพื่อนที่เล่นเกมต้องให้เพื่อนที่ทำงานใช้คอมพิวเตอร์ก่อน ดังนั้นแต่ละห้องจะมีกติกาในการใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน และทุกคนก็ยอมรับและปฏิบัติตามกฎที่แต่ละห้องตั้งขึ้น เป็นการให้นักเรียนรู้จักการปฏิบัติตนเพื่อการอยู่ร่วมกัน ผมมีความรู้สึกที่นักเรียนสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบได้ดี ห้องเรียนไม่วุ่นวายในเวลาว่าง เพราะนักเรียนที่ว่างก็จะมานั่งดูเพื่อนเล่นเกมและรอเวลาของตัวเองที่จะได้เล่นบ้าง ไม่มีการเล่นที่โลดโผน ชุกชนทำให้ครูมีเวลาในการตรวจงาน หรือช่วยเหลือนักเรียนที่ต้องการความช่วยเหลือเพิ่มเติมมาดูแล เช่น ขาดเรียน ทำงานไม่ทัน เป็นต้น

ในช่วง ๒ - ๓ ปีที่ผ่านมาจากการสังเกต ผมรู้สึกว่าห้องเรียนนี้ขาดชีวิตชีวนักเรียนนั่งรอที่จะเล่นเกมในเวลาว่าง ต่างคนต่างเล่น มีการแนะนำการเล่นบ้างเล็กน้อยนักเรียนเหมือนขาดปฏิสัมพันธ์กันขณะเล่น ในปีการศึกษา ๒๕๕๓ ที่ผ่านมา ผมต้องการทดลองว่า ถ้าห้องเรียนที่ผมประจำชั้นไม่มีคอมพิวเตอร์ ไม่มีเกม ห้องเรียนจะเป็นอย่างไรนักเรียนจะทำอะไร นี่คือความอยากรู้อยากเห็นของผม เมื่อเปิดเทอมปีการศึกษา ๒๕๕๓ ใหม่ๆ ผมไม่พูดถึงคอมพิวเตอร์ประจำห้อง ไม่พูดถึงกติกาในการใช้คอมพิวเตอร์เปรียบประหนึ่งว่าห้องนี้ไม่มีคอมพิวเตอร์ประจำห้องทั้งๆ ที่คอมพิวเตอร์ตั้งอยู่หลังห้องเรียน และการไม่ให้นักเรียนเล่นคอมพิวเตอร์ในปีนี้องค์ที่ทำให้ผมได้มีโอกาสสังเกตและคิดทบทวนในหลายๆ เรื่องที่ผมอาจขาดหายไป ในช่วงเปิดเทอมใหม่ๆ นักเรียนยังไม่สนิทกันเพราะการจัดห้องแบบคละกันไปมาในแต่ละปีทำให้เด็กต้องปรับตัวเข้ากับเพื่อนใหม่ ดังนั้นในเวลาว่างนักเรียนก็จะหิบบงาน เช่น การบ้านมาทำ หรือเข้าห้องสมุดอ่านหนังสือ เมื่อเวลาผ่านไปประมาณ ๑ เดือน นักเรียนชายเริ่มถามผมว่าเมื่อไรอาจารย์จะให้เล่นคอมพิวเตอร์ ผมบอกให้รอก่อน วันเวลาผ่านไปเป็น ๒ เดือนนักเรียนเริ่มถามมากขึ้นว่าเมื่อไรจะให้เล่นคอมพิวเตอร์ พร้อมยกตัวอย่างว่าห้องอื่นๆ ให้นักเรียนใช้คอมพิวเตอร์หมดแล้ว ผมจึงบอกนักเรียนว่าคอมพิวเตอร์ที่ห้องเราเสียใช้งานไม่ได้ นักเรียนบอกให้รีบซ่อมผมบอกแล้วจะให้เจ้าหน้าที่มาซ่อม วันเวลาผ่านไปนักเรียนเริ่มปรับตัวเข้ากับเพื่อนๆ ได้ดี ในขณะเวลาว่างก็ไม่มีคอมพิวเตอร์ แต่ความเป็นเด็กทำให้อยากเล่นมากกว่าทำงานหรือการบ้าน นักเรียนที่ผมประจำชั้นเริ่มคิดเกมมาเล่นเอง เป็นการคิดหาทางออกโดยธรรมชาติของความเป็นเด็กเป็นตัวกระตุ้น ตอนแรกๆ ก็เล่นกันสองคน เป็นเกมที่พับกระดาษ แล้วใช้ปลายนิ้วที่มกดไปที่ขอบกระดาษด้วยความเร็ว เพื่อให้กระดาษที่พับพุ่งไปข้างหน้าเพื่อชนกระดาษที่เพื่อนพับอีกอันหนึ่ง จะผลัดกันที่กระดาษพับของตนคนละทีจนกว่ากระดาษพับของใครพุ่งชนกระดาษพับของอีกฝ่ายหนึ่งให้ตกจากโต๊ะ นักเรียนเรียกเกมนี้อาคล์ชเกียร์ ผมเริ่มสนใจเกมนี้นี้ขึ้นมาแล้ว เพราะจากการเล่นเกมที่ละคนเป็นการเล่นระหว่างคนกับโปรแกรมสำเร็จรูปที่

วางขั้นตอนซ้ำๆ ไว้แล้ว เมื่อนักเรียนเล่นบ่อยๆ ก็จะใช้ทักษะแค่ความจำรูปแบบของเกมเป็นหลักไม่ได้พัฒนาการแก้ปัญหาที่หลากหลายและเฉพาะหน้าเหมือนเกมที่เล่นระหว่างนักเรียนด้วยกัน การเล่นคลัชเกียร์ นักเรียนทั้งสองคนที่เล่นจะต้องมีไหวพริบ และแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพราะจะอย่างไรให้คู่ต่อสู้ตกเวที และตัวเองก็ต้องไม่พลีชีพพล้ำ และเมื่อตัวเองพลีชีพพล้ำอยู่ติดขอบเวทีจะแก้ปัญหายังไง หรือแม้บางครั้งตัวเองได้เปรียบแต่รีบร้อนขาดความยั้งคิดก็อาจติดแรงจนตัวพับของตัวเองตกเวทีแทนได้ ดังนั้นขณะเล่นจึงต้องวางแผนและแก้ไขปัญหาลงไปด้วย ซึ่งรูปแบบการเล่น สถานการณ์ขณะเล่นในแต่ละครั้งจะไม่เหมือนกัน ทำให้การเล่นต้องใช้ความคิดที่บนความสนุกสนานไปด้วย

หลังจากนักเรียนสองคนที่เริ่มต้นเล่นคลัชเกียร์ได้ระยะหนึ่งนักเรียนคนอื่นๆ เริ่มสนใจมาดูการเล่น และต่อมาก็ขอเล่นด้วย นักเรียนได้มีการคิดกติกาขึ้นมาเพื่อรองรับการเล่นของผู้เล่น ๓ หรือ ๔ คนและอาจพัฒนาให้สามารถเล่นได้ ๖ - ๗ คน ซึ่งเวที (โต๊ะนักเรียน) เริ่มแคบนักเรียนก็แก้ปัญหามาโดยต่อโต๊ะเพื่อให้เวทีใหญ่ขึ้นรองรับผู้เล่นที่มากขึ้น เมื่อผู้เล่นมากขึ้น นักเรียนเห็นว่าการต่อสู้แบบของใครของมันไม่ดีนัก เริ่มมีการรวมกลุ่มเป็นพันธมิตรกันเพื่อร่วมกำจัดคู่ต่อสู้ก่อน เพื่อตัวเองและพันธมิตรจะได้มีโอกาสอยู่บนเวทีนานขึ้น แล้วจึงค่อยมาต่อสู้กันเองเมื่อคู่ต่อสู้ส่วนใหญ่ตกเวที

จากนั้นนักเรียนไม่ได้หยุดคิดเพียงเท่านี้ แม้ดูว่ากติกาและการเล่นจะสมบูรณ์แบบแล้ว แต่นักเรียนกลับเปิดโอกาสให้ตัวเองและเพื่อนๆ ได้คิดการพิชิตกระดานในรูปแบบใหม่ๆ เพื่อใช้ในการแข่งขัน นักเรียนต่างหาวิธีพิชิตกระดานเพื่อให้ตัวพับของตัวเองกระโดดได้ไกล และขณะเดียวกันต้องตกจากเวทียากเมื่อถูกตัวพับของคู่ต่อสู้ตีไล่ จะเห็นว่านักเรียนรู้จักการตั้งโจทย์จากปัญหาที่พบ และแก้โจทย์นั้นด้วยตัวเอง นักเรียนจะแก้ปัญหามาโดยอาศัยหลักการลองผิดลองถูก จนได้ตัวพับที่ตอบโจทย์ได้ ซึ่งมันเป็นการแก้ปัญหามาด้วยกระบวนการคิดอย่างมีความสุข เพราะเป็นการคิดเพื่อสนองตอบความต้องการของตนเอง ดังนั้นถ้าครูขณะสอนพยายามดึงบทเรียนมาให้สอดคล้องกับความอยากรู้อยากเห็นของนักเรียนก็จะทำให้นักเรียนมีความสุข และสนุกในการหาความรู้ไปด้วย สุดท้ายรูปแบบของการพิชิตคลัชเกียร์มาอยู่ที่ตัวต่อโต๊ะขึ้น น้ำหนักต้องมากขึ้น โดยใช้กระดานแผ่นใหญ่ขึ้นกว่าเดิม แม้ตัวที่หนักขึ้นจะตีได้ไกลน้อยลง เข้าถึงคู่ต่อสู้ช้าลง แต่ในความหนักก็ทำให้เวลาตีถูกคู่ต่อสู้แล้วคู่ต่อสู้ตกเวทีได้ง่ายจากน้ำหนักตัวที่มากกว่า ขณะเดียวกันเมื่อคู่ต่อสู้ตีไล่เข้าใส่ก็จะเขยื้อนเพียงเล็กน้อย โอกาสตกเวทียากมาก

นอกจากนี้กติกาย่อยๆ เริ่มมีมากขึ้นเมื่อเกิดปัญหา เช่น เมื่อกำลังจะตกเวทีเพื่อนที่ร่วมเล่นวางแขนไว้ที่ขอบเวทีโดยไม่ตั้งใจ และมีตัวพับของเพื่อนที่ถูกตีตกกระเด็นไปติดแขน

เพื่อนจึงไม่ตกจากเวทีจะถือว่าตัวนั้นตกเวทีหรือไม่ เด็กๆ ก็จะร่วมกันหาทางออกที่ดีที่สุด เช่น ให้ติดใหม่ และเมื่อกติกาย่อยมีการพัฒนาขึ้น นักเรียนก็จะยอมรับกติกาที่พวกเขาตั้งขึ้นมาและปฏิบัติตามกติกานั้นด้วยความเคารพ โดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่คอยเตือนหรือดูแล ดังนั้นขณะเรียนขณะสอนถ้านักเรียนมีโอกาสมีส่วนร่วมมากเท่าไร นักเรียนก็จะเกิดความน่าเชื่อถือหรือภาคภูมิใจในส่วนร่วมมากขึ้นไปตามโอกาสของส่วนร่วมนั้นด้วย

ในการเล่นด้วยกันเป็นกลุ่มนั้น นอกจากสิ่งที่กล่าวมาแล้ว ผมยังได้เห็นพฤติกรรมของนักเรียนแต่ละคน ที่ต่อมาจะพัฒนาเป็นลักษณะนิสัยประจำตัวของคนคนนั้นในอนาคตด้วย สิ่งที่ผมสังเกตเห็น เช่น นักเรียนที่ซื่อสัตย์จะเล่นเกมอย่างตรงไปตรงมาตามกติกา ซึ่งจะเป็นนักเรียนกลุ่มใหญ่ที่มีนิสัยตรงไปตรงมาเคารพกติกา แต่จะมีนักเรียนบางคนที่ทำโอกาสเอาเปรียบเพื่อนเมื่อมีโอกาส เช่นหาโอกาสตั้งกติกาใหม่ขึ้นมาเมื่อเกมเกิดปัญหาระหว่างเล่น และแน่นอนกติกาที่ตั้งเพิ่มขึ้นมาจะทำให้ตัวเองได้เปรียบคู่แข่งขึ้น โดยตัวเองจะไม่รู้สึกผิดแม้แต่น้อยที่ตั้งกติกาที่ตนเองได้เปรียบเพื่อน คือมองประโยชน์ตนเองเป็นหลัก ในขณะที่เพื่อนส่วนใหญ่ก็ไม่สนใจในกติกาที่ไม่ยุติธรรม แต่จะตั้งหน้าตั้งตาเล่นต่อไปอย่างเคารพกติกา ดังนั้นนิสัยซื่อสัตย์ นิสัยเอาเปรียบ และนิสัยอื่นๆ ที่เป็นนิสัยที่เด็กๆ ใช้อยู่ร่วมกันในสังคมถูกพัฒนา จากนั้นนักเรียนที่เอาเปรียบเพื่อนก็จะหาวิถีทางเอาเปรียบเพื่อนตลอดเวลา เพราะไม่มีใครเอาเรื่อง ส่วนคนที่ซื่อสัตย์ก็มีนิสัยซื่อสัตย์ แต่เมื่อเวลาผ่านไป นักเรียนเกิดการเรียนรู้พฤติกรรมของกันและกัน กลุ่มนักเรียนส่วนใหญ่ที่ไม่เอาเปรียบกันก็จะเป็นเพื่อนสนิทกัน นักเรียนที่ชอบเอาเปรียบยังคงเป็นเพื่อนกัน ไม่มีใครรังเกียจแต่ไม่สามารถเข้ากลุ่มเป็นเพื่อนสนิทของนักเรียนส่วนใหญ่ได้

จากการสังเกตพฤติกรรมในหนึ่งปีที่ผ่านมา พอสรุปได้ว่าการเล่นกันเป็นกลุ่มของนักเรียนเกิดการพัฒนาที่ดีกว่าการเล่นเกมคอมพิวเตอร์

๑. นักเรียนสามารถสร้างกฎกติการ่วมกัน ในการเริ่มต้นนักเรียนคนหนึ่งจะแสดงความคิดเห็นว่ากฎควรเป็นอย่างไร จากนั้นนักเรียนคนอื่นๆ ต่างแสดงความคิดเห็นของตนโดยเสียงจะดังขึ้นเป็นลำดับจนดูเหมือนกำลังทะเลาะกัน แต่จะผลัดกันพูดโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ร่วมกันที่จะมองว่ากติกาที่ตั้งขึ้นสามารถนำมาใช้และเหมาะสมกับเกมที่นักเรียนร่วมกันเล่น จนในที่สุดนักเรียนจะได้ข้อสรุปของกติกาที่ตนคิดว่าดีที่สุด เป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นและใช้ระบบเหตุผลหักล้างกัน นักเรียนที่ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นในขณะเรียนก็กล้าแสดงความคิดเห็นระหว่างเพื่อน ทำให้สร้างความเชื่อมั่นในตนเองต่อสังคม และนักเรียนรู้จักที่จะเคารพต่อกฎเกณฑ์ที่ตนสร้างขึ้นมาอย่างเคร่งครัด โดยเฉพาะเมื่อนำมาเทียบกับการปฏิบัติตามกฎของโรงเรียน

ส่วนการเล่นเพียงคนเดียวส่วนใหญ่มักมีกติกาของการเล่นนั้นชัดเจนอยู่แล้ว นักเรียนไม่มีส่วนร่วมในการคิดกติกา เมื่อเล่นคนเดียวนักเรียนอาจขาดความเคารพข้อตรงต่อกติกาได้ง่ายเพื่อให้ตัวเองชนะหรือได้เปรียบในการเล่นนั้น เพราะไม่มีคู่แข่งชั้นคอยปกป้องกติกา และอาจส่งเสริมให้นักเรียนไม่เคารพกติกาด้านอื่นๆ ของสังคมด้วย เช่น การทิ้งขยะ การเข้าแถวเข้ารับบริการ เป็นต้น นอกจากนั้นโอกาสที่จะมีส่วนร่วมกันคิดกับเพื่อนๆ การรับฟังความคิดเห็น เหตุผลในการคิดจนได้ข้อสรุปและยอมรับข้อสรุปของส่วนรวมก็มีน้อยมาก และอาจนำไปสู่นิสัยตามใจตนเอง เอาแต่ใจ หรือใช้เหตุผลเข้าข้างตนเองมากกว่าการยอมรับเหตุผลของส่วนรวม

๒. เมื่อนักเรียนพบปัญหา นักเรียนสามารถตั้งโจทย์ปัญหาของตัวกระดาด้าพขึ้น โดยต้องการตัวกระดาด้าพที่พุงได้แรง และเมื่อถูกพุงชน ไม่เขยื้อนมากนัก เมื่อนักเรียนตั้งโจทย์ปัญหาได้แล้วก็หาทางแก้ปัญหานั้น โดยการทดลองพุงกระดาด้าพในรูปแบบต่างๆ โดยได้ข้อสรุปว่า ตัวพุงต้องหนัก เมื่อถูกชนจะได้ไม่กระเด็นตกเวที แต่ไม่หนักมากจนเกินไป เพราะถ้าหนักมากก็ไม่สามารถพุงได้ไกลเมื่อต้องการติดให้พุงชนคู่ต่อสู้ หรือบางคนก็ได้ข้อสรุปว่าตัวกระดาด้าพอาจไม่ต้องหนักแต่มีขนาดใหญ่เพราะเมื่อถูกชนด้วยขนาดที่ใหญ่จะทำให้ตกเวทียากกว่าตัวเล็ก ดังนั้นนักเรียนก็จะได้ข้อสรุปในการแก้ปัญหที่ต่างกันออกไป ไม่มีถูกไม่มีผิด แต่อยู่บนความต้องการในการแก้ปัญหา เกิดความภาคภูมิใจในภูมิปัญญาของตน นักเรียนจะรักษาตัวกระดาด้าพเป็นอย่างดีเพื่อนำไปใช้ในคราวต่อไป แต่แน่นอนเมื่อใช้ไประยะหนึ่งนักเรียนส่วนใหญ่จะมีความคิดว่าตนสามารถพัฒนาการพุงกระดาด้าพให้ดียิ่งขึ้นกว่าเดิม ดังนั้นการพุงกระดาด้าพรูปแบบใหม่ๆ ยังคงดำเนินต่อไปโดยอยู่บนพื้นฐานการแก้โจทย์เดิม เป็นการสร้างนิสัยให้นักเรียนรู้จักคิดและลงมือพัฒนาสิ่งต่างๆ ให้ดียิ่งขึ้นเป็นนิสัยของนักคิดนักพัฒนาต่อไปในอนาคต

การเล่นเพียงคนเดียวเมื่อพบปัญหาก็หาทางแก้ปัญหาเช่นเดียวกัน แต่โอกาสที่จะร่วมกันคิดร่วมกันหาวิธีการแก้ปัญหาน้อยมาก ดังนั้นวิธีแก้ปัญหอาจไม่ดีเท่ากับการช่วยกันแก้ปัญหที่หลายคนช่วยกันคิดและสามารถต่อยอดของความคิดนั้นได้ การคิดเพียงคนเดียวอาจนำไปสู่ความเชื่อมั่นในความคิดของตนเองจนมากเกินไปและไม่ยอมรับฟังความคิดเห็นของสังคม

๓. เป็นการฝึกให้นักเรียนอยู่ในสังคมร่วมกันได้ โดยใช้หลักเหตุผล เพราะขณะที่เล่นกันนั้น นักเรียนจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน การรู้จักยอมรับฟังความคิดเห็นผู้อื่น และการยอมรับการตัดสินของคนส่วนใหญ่แม้ตนเองอาจไม่พอใจบ้างในบางครั้ง เป็นการฝึกให้นักเรียนใจเย็นมีสติเหนืออารมณ์ และการรู้แพ้รู้ชนะ ทำให้นักเรียนรู้ว่าในชีวิตจริงนักเรียน

อาจไม่สมหวัง หรือประสบผลสำเร็จได้ทุกเรื่อง ซึ่งนำมาซึ่งความผิดหวังหรือเสียใจ แต่ในขณะเดียวกันก็ฝึกให้นักเรียนไม่สิ้นหวัง เพราะเมื่อเกมใหม่เริ่มขึ้น ความหวังใหม่ก็จะผลักดันให้นักเรียนต่อสู้ในเกมใหม่อีกครั้ง เมื่อนักเรียนผิดหวังก็มีแนวคิดที่ทางออกอื่นยังมี ไม่เกิดความท้อแท้ในชีวิต และใช้ข้อผิดพลาดมาเป็นข้อคิดข้อเตือนใจ และแก้ไขเหตุของการผิดหวังในการเริ่มต้นเกมใหม่

การเล่นเพียงคนเดียวอาจทำให้นักเรียนรู้สึกที่ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาสังคม สามารถดำเนินชีวิตคนเดียวได้ ขาดการรับรู้ถึงอารมณ์ ความรู้สึกของคนในสังคม ขาดความเห็นอกเห็นใจระหว่างกันเพราะเคยชินกับการดำเนินชีวิตเพียงลำพัง

ดังนั้นรูปแบบการเล่นของเด็กทั้งรูปแบบการเล่นเพียงลำพังคนเดียวหรือการเล่นรวมกลุ่มกับเพื่อนย่อมส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของเด็กและเป็นการวางรากฐานของนิสัยของเด็กคนนั้นให้แตกต่างกันด้วย สำหรับผมแล้วผมเห็นว่าการเล่นรวมกลุ่มส่งผลดีต่อเด็กมากกว่าการเล่นเพียงคนเดียว เพราะเป็นการจำลองและวางรากฐานในการดำเนินร่วมกันในสังคมได้เป็นอย่างดี

ผู้เขียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณาท เทียนศรี อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและการสอน
ปฏิบัติงานสอนที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม