

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาผลของการใช้สื่อภาพผ่านกิจกรรมการเล่นที่มีต่อความเข้าใจและการใช้ภาษาของนักเรียนออทิสติกมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความสามารถด้านความเข้าใจและการใช้ภาษาของนักเรียนออทิสติกโดยการใช้สื่อภาพผ่านกิจกรรมการเล่น 2) เพื่อเปรียบเทียบความสามารถด้านความเข้าใจและการใช้ภาษาของนักเรียนออทิสติกก่อนและหลังการใช้สื่อภาพผ่านกิจกรรมการเล่นโดยผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความรู้เกี่ยวกับเด็กออทิสติก
 - 1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก
 - 1.2 สาเหตุของภาวะออทิสซึม
 - 1.3 ลักษณะสำคัญของเด็กออทิสติก
2. ความเข้าใจและการใช้ภาษา
 - 2.1 พัฒนาการด้านการรับรู้ หรือเข้าใจภาษา
 - 2.2 พัฒนาการด้านการแสดงออกทางภาษา
 - 2.3 พัฒนาการทางด้านคำศัพท์
3. ความหมาย ทฤษฎีการเล่นประเภท และประโยชน์การเล่น
 - 3.1 ความหมายของการเล่น
 - 3.2 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น
 - 3.3 ประเภทการเล่น
 - 3.4 ความสำคัญของการเล่นและประโยชน์การเล่น
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้เกี่ยวกับเด็กออทิสติก

1.1 ความหมายของเด็กออทิสติก

มีผู้ให้ความหมายของเด็กออทิสติกไว้ ดังนี้

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2542 : 152) ได้ให้ความหมายของเด็กออทิสติกไว้ว่า เด็กออทิสติกหมายถึง เด็กที่มีพัฒนาการล่าช้าทางด้านสังคม การสื่อความหมาย และจินตนาการ แสดงให้เห็นโดยการมีพฤติกรรมที่ผิดปกติไปจากเด็กในวัยเดียวกัน ขาดการรับรู้จนไม่สามารถเรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวเหมือนเด็กทั่วไปในวัยเดียวกัน ไม่สามารถสื่อความหมายกับบุคคลรอบข้าง เมื่อถึงวัยที่ควรพูดก็พูดไม่ได้ทั้ง ๆ ที่หูไม่หนวก แต่อาจพูดเลียนแบบเป็นคำ ๆ ได้โดยไม่รู้ความหมายในระยะแรกต่อมาเริ่มพูดภาษาตนเองที่มนุษย์ฟังไม่เข้าใจ เด็กไม่สามารถเข้าใจคำสั่งง่าย ๆ ได้ เล่นกับใครไม่เป็น

เล่นของเล่นไม่เป็นเนื่องจากขาดจินตนาการ และมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ บางอย่าง ทั้งการกระทำและความคิดอาการดังกล่าวจะปรากฏให้เห็นได้ตั้งแต่ขวบปีแรก และจะพบอาการตามข้อบ่งชี้ชัดเจนนี้อายุ 18 เดือน ขึ้นไป

ผดุง อารยะวิญญู (2545 : 11) กล่าวว่า เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กที่มีพัฒนาการล่าช้า แสดงปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมในลักษณะแปลก ๆ แสดงอาการสนใจต่อตนเองหรือกระตุ้นตนเอง โดยไม่ให้ความสนใจต่อสิ่งรอบตัว มีปัญหาทางการพูดและภาษา ไม่สามารถแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบต่อผู้คน สิ่งของ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ

รจนา ทรรทรานนท์ (2547 : 11) กล่าวถึงเด็กออทิสติกว่า เด็กออทิสติก หมายถึง เด็กที่มีอาการของออทิสซึมจะมีพฤติกรรมผิดปกติ ซึ่งเด็กไม่สามารถพัฒนาในด้านสังคม และอารมณ์ มีความบกพร่องด้านภาษา การสื่อความหมายอย่างรุนแรง และขาดจินตนาการซึ่งพัฒนามาจากการเรียนรู้ตามวัยอย่างเหมาะสม พฤติกรรมที่เด็กแสดงออกบ่งถึงความผิดปกติของการพัฒนาที่เห็นได้ ตั้งแต่แรกเกิดจนถึงวัยเด็กตอนต้น และพบในเด็กผู้ชายมากกว่าเด็กผู้หญิงในอัตราส่วน 4 : 1

สรุปได้ว่า เด็กออทิสติกเป็นเด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการในด้านการสื่อสาร ทักษะทางสังคม และมีพฤติกรรมอารมณ์ รุนแรง กระตุ้นตัวเอง โดยไม่ให้ความสนใจต่อสิ่งรอบตัว ขาดจินตนาการขาดความเข้าใจต่อบุคคลอื่น แต่มีพัฒนาการด้านร่างกาย นั่ง ยืน เดิน วิ่ง ปกติ

1.2 สาเหตุของภาวะออทิสติก

ปัจจุบันยังไม่สามารถระบุสาเหตุได้ชัดเจน แต่เชื่อว่ามีสาเหตุมาจากหลายปัจจัย ดังนี้

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545 : 24) กล่าวว่า ออทิสซึมมีสาเหตุมาจากภาวะต่าง ๆ มากมาย สิ่งใดก็ตามที่ทำให้พัฒนาการของสมองผิดปกติไป อาจจะได้ตั้งแต่ระหว่างเด็กอยู่ในครรภ์มารดา ระหว่างการคลอด หรือภายหลังการคลอด เช่น มารดาที่เป็นหัดเยอรมันระหว่างการตั้งครรภ์ เด็กที่เป็นโรคทิวเบอร์ริส สเคอร์โรสิส ตั้งแต่กำเนิด เด็กที่ขาดออกซิเจนระหว่างคลอด การเจ็บป่วยของเด็ก ภายหลังคลอด เช่น โรคสมองอักเสบ แม้แต่การเป็นหัด ไอกรนที่มีภาวะแทรกซ้อนก็อาจเป็นสาเหตุ ทำให้พัฒนาการของสมองผิดปกติได้ มีหลักฐานหลายอย่าง que แสดงว่า เด็กออทิสติกมีความผิดปกติทางหน้าที่ของสมอง เช่น เด็กออทิสติก ร้อยละ 25 – 30 จะมีอาการของโรคลมชักในระยะเริ่มเข้าวัยรุ่นจากการตรวจคลื่นสมองด้วยไฟฟ้าในเด็กออทิสติก อยู่ 2 แห่ง คือ บริเวณที่ควบคุมด้านความจำ อารมณ์และแรงจูงใจ ส่วนอีกบริเวณหนึ่งจะควบคุมเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวของร่างกาย ลักษณะของเซลล์สมองทั้งสองแห่งเป็นเซลล์ที่ไม่พัฒนาไปตามวัยของเด็ก สาเหตุที่เกี่ยวข้องกับกรรมพันธุ์ เนื่องจากพบเด็กออทิสติกในคู่แฝดจากไข่ใบเดียวกันมากกว่าคู่แฝดที่เกิดจากไข่คนละใบ อัตราส่วนของออทิสซึมในพี่น้องท้องเดียวกันพบถึง 1 : 50 ส่วนในเด็กทั่วไปพบ 1 : 2,000 เคยมีรายงานถึงสารบางอย่างที่เป็นตัวนำทางแน่นอน ในเด็กออทิสติกมีความผิดปกติในระบบภูมิคุ้มกัน คือมีระบบภูมิคุ้มกันกลับไปทำลายระบบประสาทของตนเอง อย่างไรก็ตามยังไม่สามารถบอกได้ถึงสาเหตุที่แน่นอน ส่วนปัจจัยในการเลี้ยงดูนั้น ไม่ใช่สาเหตุโดยตรง แต่เป็นสาเหตุส่งเสริมที่จะทำให้เด็กที่เป็นออทิสติกอยู่แล้ว มีอาการมากขึ้นหรือช่วยให้อาการของเด็กดีขึ้น

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2545 : 211) กล่าวว่า มีแนวคิดใหญ่ ๆ 2 แนวคิด ที่อธิบายสาเหตุของภาวะออทิสซึม คือ

1) สาเหตุจากสภาวะจิตใจ เชื่อว่า ภาวะออทิสซึมในเด็กเกิดจากความสัมพันธ์ทางลบในครอบครัวเด็กใช้กลไกป้องกันตัวแบบหลบไปอยู่ในโลกของตัวเอง เพื่อหลีกเลี่ยงความรู้สึกกดดัน และการปฏิเสธของพ่อแม่ ผู้ปกครอง แนวคิดนี้ไม่ได้รับการยอมรับมากนักในปัจจุบัน แต่ยังคงได้รับความสนใจอยู่บ้าง

2) สาเหตุทางชีววิทยา งานวิจัยใหม่ๆ จำนวนมากให้ความสนใจสาเหตุของภาวะออทิสซึมในแง่ชีววิทยาโดยเฉพาะปัจจัยทางด้านยีน ปัจจุบันนี้มีการยอมรับกันมากว่าเป็นสาเหตุสำคัญเกิดจากความบกพร่องของ Central nervous system ซึ่งอาจเกิดจากเซลล์ของสมองที่ผิดปกติ และความไม่สมดุลของสารเคมีของระบบประสาท การศึกษาด้านสาเหตุของออทิสซึมนั้น มักไม่ได้เป็นการศึกษาเพื่อหาสาเหตุ แต่เป็นการหาปัจจัยที่พบร่วมกัน โดยสรุปไม่ได้ว่าเป็นเหตุหรือผล หรือกลไกการสรุปว่าเรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นสาเหตุจึงเป็นเรื่องไม่ถูกต้อง จะต้องอาศัยการศึกษาข้อมูลอีกสักระยะหนึ่ง จากคำกล่าวข้างต้นพอสรุปได้ว่า สาเหตุของโรคออทิสซึมในเด็กออทิสติกอาจเกิดจากการติดเชื้ออุบัติเหตุจากการคลอด การเจ็บป่วยของเด็กหลังคลอด และกรรมพันธุ์ แต่ไม่สามารถระบุสาเหตุได้ชัดเจนถึงสาเหตุที่แท้จริง

1.3 ลักษณะสำคัญของเด็กออทิสติก

เพ็ญแข ลิ้มศิลา (2545 : 20-22) ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กออทิสติกในประเทศไทย ได้ระบุลักษณะที่สำคัญของเด็กออทิสติกไว้ ดังนี้

- 1) การขาดความรู้สึกทางอารมณ์กับบุคคลอื่นอย่างรุนแรง
- 2) กระทำซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนเองชอบ
- 3) ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงกิจวัตรที่แปลกประหลาดได้ ถ้าถูกเปลี่ยนแปลงจะ

แสดง出不พอใจอย่างมากมาย

- 4) ไม่พูดเลย หรือมีการพูดที่ผิดปกติ
- 5) มีความผูกพันกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งอย่างมาก
- 6) มีความสามารถสูงเกี่ยวกับความจำ และทักษะการใช้สายตา
- 7) มีความยากลำบากในการเรียนรู้ทุกด้าน เนื่องจากขาดความเข้าใจและ

สนใจ

- 8) อยู่ไม่นิ่ง

ดารณี อุทัยรัตนกิจ (2547 : 3) ได้กล่าวถึงลักษณะอาการที่สำคัญของเด็กออทิสติกไว้ ดังนี้

1) อาการทางสังคม เด็กออทิสติกไม่มีปฏิสัมพันธ์และไม่สบตา เด็กอาจจะขัดขึ้น หรือเฉยเมยเมื่อถูกกอดรัดไม่แสวงหาการปลอบโยนหรือตอบสนองต่อความโกรธ หรือความพอใจ ไม่ค่อยร้องไห้หรือหงุดหงิดเมื่อพ่อแม่บอกนอกบ้าน หรือแสดงความดีใจเมื่อพ่อแม่กลับมาหาเด็ก ออทิสติกใช้เวลานานในการเรียนรู้ที่จะแปลความหมายสิ่งที่คนอื่นคิดหรือรู้สึก มักจะแปลความหมายของสิ่งต่างๆ จากข้อมูลที่เห็นจริง เด็กออทิสติกบางคนแสดงพฤติกรรมก้าวร้าวทางกาย ยิ่งทำให้ความสัมพันธ์ทางสังคมยากลำบากมากขึ้น บางคนควบคุมตนเองไม่ได้โดยเฉพาะเมื่ออยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่คุ้นเคย และมีสิ่งกระตุ้นมากเกินไป หรือเมื่อโกรธและคับข้องใจ บางครั้งเด็กจะทำลายข้าวของ ทำร้ายคนอื่น หรือทำร้ายตนเอง

2) ปัญหาทางภาษา ครึ่งหนึ่งของเด็กออทิสติกไม่พูดตลอดชีวิตของเขา เด็กอาจจะเรียนรู้การสื่อสารด้วยภาษาท่าทาง หรือเครื่องมือสื่อสารพิเศษแต่เขาจะไม่พูด เด็กบางคนอาจจะมีพัฒนาการทางภาษาช้า เด็กออทิสติกที่พูดได้มักจะใช้ภาษาในลักษณะที่ผิดปกติ มีแนวโน้มที่จะสับสนในการใช้คำสรรพนาม การที่เด็กออทิสติกไม่สามารถแสดงท่าทางที่มีความหมาย หรือใช้ภาษาเพื่อบอกให้คนอื่นรู้ในสิ่งที่เขาต้องการ ผลก็คือเขาจะกรีดร้อง เด็กออทิสติกมีการเคลื่อนไหวที่ซ้ำ ๆ แปรลง ๆ ทำให้เขาแตกต่างจากเด็กคนอื่น บางคนนั่งหมุนนิ้ว สะบัดมือหรือนั่งโยกตัวได้เป็นชั่วโมง ๆ เด็กหลายคนเขย่งปลายเท้า หรือเดินเอามือตบขาขณะเดิน เด็กบางคนยืนตัวแข็งทื่อเมื่อพบคนแปลกหน้า มีแนวโน้มทำสิ่งเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีก เด็กบางคนยึดติดกับสิ่งของบางอย่างซึ่งอาจเป็นอันตรายหรือไม่เป็นผลดีต่อสุขภาพ

3) การรับรู้ความรู้สึก เด็กออทิสติกมีประสาทสัมผัสที่ไวมากต่อเสียง รส กลิ่น และเนื้อผ้าเด็กบางคนจะรู้สึกไม่สบายตัวเพราะเนื้อผ้าที่สวมใส่ เด็กบางคนไม่ชอบที่จะถูกกอดเบา ๆ เด็กหลายคนอาจเอามือปิดหู และกรีดร้องเมื่อได้ยินเสียงเครื่องดูดฝุ่น เสียงเครื่องบิน หรือแม้แต่เสียงพัดลมความสามารถที่ไม่ปกติ เด็กออทิสติกบางคนแสดงความสามารถด้านต่าง ๆ ได้อย่างน่าทึ่ง เด็กในวัยเด็กเล็กบางคนสามารถวาดรายละเอียดภาพ 3 มิติ เหมือนจริงได้ ในขณะที่เด็กคนอื่นทำได้แค่ขีดเส้นไปมา มีทักษะในการมองเห็นที่ดีมาก สามารถต่อชิ้นส่วนภาพที่ซับซ้อนได้ หลายคนอาจจะเริ่มอ่านได้ก่อนพูด บางคนมีพัฒนาการของระบบพัฒนาการของระบบประสาทสัมผัสส่วนการได้ยินดีมาก ทำให้สามารถเล่นเครื่องดนตรีที่ไม่เคยมีคนสอน สามารถจำการแสดงในโทรทัศน์ได้ทั้งรายการ จำรายชื่อไดโนเสาร์พันธุ์ต่าง ๆ ได้

จากข้อมูลดังกล่าวพอสรุปได้ว่า เด็กออทิสติกมีลักษณะสำคัญ คือขาดทักษะทางสังคมไม่มีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น มีปัญหาในการใช้ภาษาในการสื่อสาร และการพูด มีประสาทสัมผัสไวกว่าคนปกติ มีความสามารถพิเศษบางอย่าง มีพฤติกรรมซ้ำ ๆ (อ้างในเสาวภา สุขเฉลิมชัย, 2550)

2.ความเข้าใจและการใช้ภาษา

2.1 พัฒนาการด้านการรับรู้ หรือเข้าใจภาษา

หมายถึง ความสามารถในการรู้จัก เข้าใจ และจากความหมายของคำพูดที่ได้ยินที่เพิ่มขึ้นตามวัย เริ่มจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม และบุคคลที่ใช้ภาษาพูด ทำให้ได้รับรู้ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน โดยผ่านมาทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยเฉพาะประสาทหู หรือการได้ยิน ร่วมกับการมองเห็น การดมกลิ่น การสัมผัส และการรับรส แล้วมีการเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้รับเหล่านี้ ซึ่งเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จนจำได้ ระลึกได้ พัฒนาเป็นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเสียงที่ยิน สิ่งที่มีมองเห็น รสสัมผัสที่ได้รับ และเกิดความเข้าใจในคำ ถ้อยคำ หรือสถานการณ์ทางภาษานั้น

พัฒนาการด้านนี้เกิดจากการพัฒนาทักษะในการฟังเสียงอย่างเป็นขั้นเป็นตอนมาตั้งแต่วัยทารก โดยเริ่มจากการที่เด็กรับรู้ว่ามีเสียงเกิดขึ้นด้วยการแสดงปฏิกิริยาตอบสนองเมื่อได้ยินเสียงต่อมาค่อย ๆ แยกแยะได้ว่าเสียงที่ได้ยินนั้นมีความแตกต่างกัน และจะเลือกจำเสียงที่เกี่ยวข้องกับตัวเองได้ เมื่อมีการเชื่อมโยงข้อมูลที่ได้รับจากประสาทสัมผัสทั้ง 5 เด็กก็จะเริ่มเข้าใจ ความหมายเสียง คำพูด ประโยค และเรื่องราวต่าง ๆ เพิ่มขึ้นตามลำดับการเข้าใจความหมายของคำ หรือถ้อยความที่

ไต่ยืนจะพัฒนาเพิ่มขึ้นตามอายุ หรือประสบการณ์ชีวิตที่เพิ่มขึ้น ในระยะแรกเด็กจะเข้าใจคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับตัวเอง คำที่คุ้นเคย หรือไต่ยืนบ่อย ๆ ในชีวิตประจำวัน โดยเฉพาะคำที่รับรู้ได้ง่ายจากลักษณะภายนอก เช่น สามารถมองเห็น หรือจับต้องได้อย่างเป็นรูปธรรม และมีความหมายไม่ซับซ้อน การพัฒนาคำศัพท์ประเภทต่าง ๆ นั้นเกิดขึ้นไม่พร้อมกัน คำศัพท์ที่เด็กเข้าใจได้ก่อนมักจะเป็นคำหลักของประโยค ซึ่งได้แก่คำนาม ต่อมาเป็นคำกริยา จากนั้นจึงเข้าใจคำที่ไม่ใช่คำหลัก ได้แก่ คำวิเศษณ์ อุทาน บุพบท สรรพนาม สันธาน และคำหรือถ้อยความที่มีความหมายซับซ้อน เป็นนามธรรมมากขึ้นตามลำดับต่อไป

นอกจากการเข้าใจคำศัพท์ต่าง ๆ แล้ว เด็กจะมีการเรียนรู้ และเข้าใจในโครงสร้าง และไวยากรณ์ของภาษาด้วย เด็กจะเข้าใจประโยคบอกเล่าได้ก่อนประโยคปฏิเสธ คำนาม คำสั่ง โดยความเข้าใจเริ่มจากประโยคสั้น ๆ ที่มีโครงสร้าง และความหมายไม่ซับซ้อนได้ก่อนประโยคยาว ๆ ที่มีโครงสร้างและความหมายซับซ้อน

2.2 พัฒนาการด้านการแสดงออกทางภาษา

หมายถึง ความสามารถในการเปล่งเสียงพูด เพื่อการสื่อสารภาษาที่เพิ่มขึ้นตามวัย เด็กจะเริ่มพัฒนาการเปล่งเสียงพูดมาตั้งแต่แรกเกิด พร้อม ๆ กับการพัฒนาความเข้าใจภาษา และระบบประสาท-กล้ามเนื้อ ที่ทำหน้าที่ควบคุมอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการพูด แต่จะสามารถเปล่งเสียงเป็นคำพูดที่มีความหมายได้อย่างแท้จริง เมื่ออายุ 9-12 เดือน โดยที่จะต้องเข้าใจ และรู้ความหมายของคำ หรือประโยคที่จะพูดก่อนจึงจะนำมาใช้พูดเพื่อสื่อความหมายได้ด้วยตนเอง ซึ่งคำที่พูดได้คำแรก ๆ ก็จะเป็นคำพูดกลุ่มเดียวกับคำที่เด็กเข้าใจนั่นเอง

พัฒนาการของการแสดงออกทางภาษาด้วยการพูด เริ่มต้นจากการร้องไห้เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้า ต่อมาจะส่งเสียงอ้อแอ้ เล่นเสียง และเลียนเสียงที่ได้ยิน เพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่ตนเอง ซึ่งเมื่อได้รับความสนใจ หรือได้รับการตอบสนองที่ดี ก็จะเป็นการกระตุ้นให้เด็กทำซ้ำอีกจนเกิดทักษะในการเปล่งเสียง ทำให้เด็กสามารถเลียนเสียง หรือคำพูดได้ใกล้เคียงกับที่ได้ยินแม้จะยังไม่เข้าใจ และในที่สุดเมื่อเด็กสามารถเชื่อมโยงความเข้าใจกับเสียง หรือคำนั้น ๆ แล้ว ก็จะจดจำไว้ และนำมาใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ เป็นการพูดอย่างมีความหมายได้

ในระยะแรกเด็กจะพูดเป็นคำ ๆ แล้วจึงค่อย ๆ พัฒนาความสามารถทางการใช้ภาษาตามระบบ ไวยากรณ์ขึ้นเป็นลำดับ ทั้งความยาว ความซับซ้อน รูปแบบของประโยค และความชัดเจน โดยใช้ภาษา และการพูดที่ได้ยินในสังคมเป็นแบบ พัฒนาการด้านการใช้ประโยคเริ่มเมื่ออายุประมาณ 12-18 เดือนดังนั้นจะเห็นได้ว่าทักษะการพูดสื่อสารมีการพัฒนาอย่างเป็นลำดับขั้นตอน และอย่างเป็นระบบ อีกทั้งการพัฒนาทักษะเหล่านี้ต้องอาศัยทั้งความรู้ ความเข้าใจทางภาษาร่วมกันกับความสามารถในการแสดงออกทางภาษา และองค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ที่จำเป็นด้วย เช่น

- 1) การทำงานของอวัยวะ และกล้ามเนื้อรอบปากที่ปกติ (Oro-motor function)
- 2) ความสามารถในการสนใจ จดจำ หรือสมาธิที่เหมาะสมตามช่วงวัย
- 3) ความสามารถในการควบคุมตัวเอง (Self-regulation/self-control)
- 4) ความสามารถพื้นฐานในการรับรู้ และเข้าใจ (Perception & Cognition)

ด้วยเหตุนี้การจะพัฒนาทักษะการพูดสื่อสาร ควรให้ความสำคัญองค์ประกอบพื้นฐานเหล่านี้ด้วย เพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการพูดสื่อสารของตนเองได้อย่างเต็มศักยภาพ

2.3 พัฒนาการทางด้านคำศัพท์ (ฮาตริ รอดชำนาญ, 2552)

เด็กที่มีอายุ 3 ปีโดยเฉลี่ยสามารถใช้คำศัพท์ได้ประมาณ 900-1,000 คำและสามารถใช้คำเหล่านี้ได้ถึง 12,000 คำต่อวันเมื่อเด็กอายุได้ 6 ปี พบว่าพวกเขาสามารถใช้คำศัพท์ในการพูดได้ถึง 2,600 คำและเข้าใจคำศัพท์ได้มากกว่า 20,000 คำเด็กสามารถขยายวงคำศัพท์อย่างรวดเร็วได้ เด็กสามารถทำได้โดยวิธีที่เรียกว่า first mapping กล่าวคือเราปล่อยให้เด็กซึมซับความหมายของคำศัพท์ใหม่ภายหลังจากที่เด็กได้ยินคำ ๆ นั้นเพียงหนึ่งหรือสองครั้งในบทสนทนาจากบริบทนี้ดูเหมือนว่าเด็กสร้างสมมติฐาน เกี่ยวกับความหมายของคำและเก็บไว้ในความทรงจำ

เปรียบเทียบพัฒนาการทางด้านไวยากรณ์และโครงสร้าง ประโยคของเด็กในวัยต่าง ๆ

เด็กในวัยตอนต้นมีการพัฒนาด้านการประสมพยางค์ให้ เป็นคำและประสมคำให้เป็นประโยคเด็กวัย 3 ปีเริ่มใช้คำที่เป็นพหูพจน์คำที่แสดงความเป็นเจ้าของและอดีตกาลได้ แต่อย่างไรก็ตามเด็กสามารถพูดเป็นประโยคสั้น ๆ ได้เท่านั้น พบว่าเด็กที่มีอายุระหว่าง 4 ถึง 5 ปีสามารถพูดประโยคที่ ประกอบด้วย 4 ถึง 5 คำได้หรืออาจเป็นรูปประโยคบอกเล่า (declarative) ปฏิเสธ (negative) หรือคำถาม (interrogative) ได้ในขณะเดียวกันเด็กที่มีอายุระหว่าง 5 ถึง 7 ปีพบว่าพวกเขามีความสามารถในการพูดได้ใกล้เคียงกับผู้ใหญ่โดยที่เด็กสามารถพูดประโยคที่ยาวและซับซ้อนมากยิ่งขึ้นเด็กวัยนี้สามารถใช้สันธานบุพบทและคำนำหน้านามได้

ตารางที่ 2.1 ระยะต่าง ๆ ของการพัฒนาของภาษาในตัวเอง

อายุโดยเฉลี่ย	ความหมายทางภาษา
แรกเกิด – 3 เดือน	ส่งเสียงร้องได้
6 เดือน	พูดอ้อแอ้หรือยังไม่ชัด
1 ปี	เริ่มพูดได้ดีขึ้น หรือเริ่มพูดบางคำได้ เช่น แม่
1 ½ ปี	เริ่มพูดได้หลายคำ ส่วนใหญ่เป็นคำนาม แต่ยังพูดเป็นวลีไม่ได้
2 ปี	เริ่มมีคำศัพท์มากขึ้น (มากกว่า 50 คำ) เริ่มวลีที่ประกอบด้วยคำ 2 คำ แต่ยังพูดไม่เป็นประโยค
2 ½ ปี	สามารถเข้าใจภาษาได้ดี สามารถใช้วลีได้ยาวขึ้น สามารถใช้ประโยคสั้น ๆ ได้ แต่ยังพูดผิดอยู่มาก
3 ปี	มีคำศัพท์ที่สามารถพูดได้ประมาณ 1 พันคำ พูดผิดเล็กน้อย และใช้ประโยคที่ยาวขึ้นกว่าเดิมได้
4 ปี	สามารถพูดในระดับพื้นฐานได้ใกล้เคียงกับผู้ใหญ่

3. ความหมาย ทฤษฎีการเล่น ประเภท และประโยชน์การเล่น

3.1 ความหมายของการเล่น

การเล่น" หมายถึง การกระทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย ซึ่งตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า play หรือ game ซึ่งมีความหมายต่างกัน

คำว่า "play" มีผู้ให้ความหมายว่าเล่นสนุกเป็นการเล่นคนเดียวก็ได้ หลายคนก็ได้ เล่นโดยสมัครใจไม่มีใครบังคับ

คำว่า "game" มีผู้ให้ความหมายไว้มากมาย สรุปได้ว่าเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์บังคับ ผู้เล่นต้องเล่นตามกฎเกณฑ์นั้น

คำว่า "การละเล่น" เป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ผู้เชี่ยวชาญทางภาษาไทย บางท่านกล่าวว่าเป็นการปรับเสียงคำว่า "การเล่น" ให้ออกเสียงง่ายขึ้น ผู้เชี่ยวชาญกรมศิลปากร ให้ความหมายกว้างออกไปถึงการเล่นเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ให้เกิดความรื่นเริงบันเทิงใจหลังจากประกอบกิจประจำวัน และการเล่นในเทศกาลท้องถิ่นหรือในงานมงคลบ้าง อวมงคลบ้าง เช่น เพลงพื้นเมือง ละคร ลิเก ลำตัด หุ่น หนังใหญ่ ฯลฯ ด้วยเหตุที่การละเล่นมีความหมายกว้างขวางดังกล่าว

3.2 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่นทฤษฎีการเล่นแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎีคือ

3.2.1 ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories of play)

ทฤษฎีเหล่านี้ได้พยายามอธิบายถึงปรากฏการณ์การเล่นของเด็กในลักษณะต่างๆ แต่เนื่องจากไม่มีข้อมูลสนับสนุน ทฤษฎีเหล่านี้จึงไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร แต่อย่างไรก็ตามทฤษฎีเหล่านี้มีประโยชน์อย่างมาก เพราะจะช่วยให้เข้าใจถึงแนวคิดของนักการศึกษาเกี่ยวกับการเล่นในอดีตซึ่งทฤษฎีเหล่านี้ได้แก่

1.1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (Surplus Energy theory) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้นี้พัฒนาโดย คาร์ล กรอส (Karl Gross) ซึ่งได้แนวความคิดเบื้องต้นจาก อริสโตเติล (Aristotle) แนวคิดที่สำคัญของทฤษฎีนี้เชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการอันได้แก่การทำงาน หรือเพื่อไปประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายอันได้แก่การเล่น แต่ว่าการเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบภาระงานแล้ว นั่นคืออินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่นแนวคิดของทฤษฎีนี้ได้รับการสนับสนุนจากนักการศึกษาพอสมควร แม้ว่าเขาจะ ไม่รู้เกี่ยวกับทฤษฎีนี้มาก่อนเลย ซึ่งอาจจะทดสอบได้โดยการลองถามนักการศึกษาว่าทำไมเด็กจึงชอบเล่น มักจะได้คำตอบว่าเด็กมีพลังงานเหลือเพื่อ เขาก็เอาพลังงานนี้มาใช้ในการเล่น

1.2 ทฤษฎีการผ่อนคลาย (Relaxation theory) แพททริก (Patrick . 1916) พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อที่จะสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ โดยที่เขากล่าวว่า การงานในสภาพของสังคมปัจจุบันนี้ต้องการคนที่แสดง

เหตุผลในลักษณะรูปธรรม มีความตั้งใจสูง และกิจกรรมนั้นจะต้องอาศัยความละเอียดอ่อน อีกทั้งมีการแข่งขันและเปรียบเทียบผลงานเหล่านั้นด้วย จึงทำให้เกิดความเครียดและนำไปสู่ความผิดปกติทางระบบประสาท ซึ่งไม่เหมือนกับสังคมในสมัยโบราณ สังคมสมัยนั้นจะทำกิจกรรมที่ใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในชีวิตประจำวัน ได้แก่ การวิ่ง การกระโดด การปาของ เป็นต้น กิจกรรมแบบนี้กลับมาเป็นกิจกรรมเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ของคนในสังคมสมัยใหม่แทนทฤษฎีนี้ได้รับความสนใจ และนำมาประยุกต์ใช้ในสังคมปัจจุบันนี้พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีไม่ได้อธิบายถึงการเล่นของเด็กอย่างชัดเจน เพราะถ้าการเล่นนั้นทำเพื่อจะผ่อนคลายความเครียดจากการทำงาน แต่ทว่าเด็กไม่ได้ทำงาน ทำไมจึงต้องเล่นด้วยกรณีนี้ แพททริก อธิบายว่าการเล่นนั้นถือว่าเป็นธรรมชาติของเด็กที่จะต้องเล่นที่จะต้องกระทำ และเราพยายามใช้คำว่าเล่น เพื่อที่จะแยกออกจากกิจกรรม การทำงานที่เครียดของสังคมผู้ใหญ่

1.3 ทฤษฎีการทำซ้ำ (Recapitulation theory) ทฤษฎีนี้ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีวิวัฒนาการของ ดาร์วิน (Darwin) โดยที่เขาถือว่ามนุษย์เรานั้นวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียวจากแนวคิดนี้เอง การเล่นของมนุษย์จึงถือได้ว่าเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นเป็นการอธิบายว่าบรรพบุรุษของมนุษย์นั้นมาจากทะเลการขุดดินหรือขุดทรายนั้นเป็นการแสดงถึง การขึ้นฝั่งครั้งแรกของบรรพบุรุษของมนุษย์ การปีนต้นไม้เป็นการนำมนุษย์เราย้อนไปสู่บรรพบุรุษเก่าคือลิง และการเล่นเป็นกลุ่มย้อนให้เห็นถึงชีวิตของมนุษย์ในการรวบรวมเป็นเผ่าพันธุ์ต่าง ๆ ความคิดเห็นแนวนี้ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์พอสมควร แต่ทว่าทฤษฎีนี้ไม่สามารถจะนำมาอธิบายในรูปแบบของการเล่นใหม่ ๆ ของเด็กตลอดจนการเล่นกับตุ๊กตา เป็นต้น

1.4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ (Instinct Practice theory) คาร์ล กรอส (Karl Gross) ได้กล่าวไว้ว่า สัตว์มักจะเล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตเป็นลักษณะของสัญชาตญาณเพื่อที่จะฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระจากแม่ทันทีที่เกิดมา ดังนั้นการเล่นของสัตว์เหล่านั้นจึงเป็นการฝึกฝนทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นเมื่อโตขึ้น จากแนวคิดนี้เองจึงมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้น ของเด็กเพราะการที่เด็กได้มีประสบการณ์ หรือไม่มีประสบการณ์ในการเล่นนี้จะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้มีโอกาสฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตเมื่อโตขึ้น อีกทั้งประสบการณ์เหล่านี้จะช่วยให้เด็กสามารถที่จะควบคุมความสามารถของตนเองและสภาพแวดล้อมได้ ทั้งอาจจะช่วยพัฒนาการด้านบุคลิกภาพและสติปัญญาอีกด้วย และเด็กที่ขาดประสบการณ์ในการเล่นก็จะขาดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น

3.2.2 ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัย (Contemporary Theory of play)

ทฤษฎีการเล่นร่วมสมัยนี้อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน 3 ทฤษฎี คือ

1.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ความสนใจเกี่ยวกับธรรมชาติการเล่นของเด็กนั้นเริ่มจากการสังเกตของฟรอยด์ ต่อมาโรเบิร์ต วอลเดอร์ (Robert Walder. 1933) ได้นำความคิดของฟรอยด์ที่ได้จากการสังเกตการเล่นของเด็กมารวบรวมเข้าด้วยกัน และต่อมา อีริก อีริกสัน ได้นำเอาทฤษฎีนี้มาปรับปรุงอีกครั้ง (Erik Erikson . 1950) ฟรอยด์ กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากการต้องการความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพึงพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง เช่น การที่เด็กเล่นเป็นมนุษย์อวกาศ นักขับรถแข่ง พยาบาลหรือแม่ก็เพื่อที่จะแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้

ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น พรอยด์ยังได้มองเห็นอีกว่าการเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะช่วยให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ที่ได้โดยค่อยๆ ลดความวิตกกังวลลง วอลเดอร์ (Walder) มีความคิดเห็นเช่นเดียวกับพรอยด์ แต่เขาคิดว่าการเล่นเพื่อลดความวิตกกังวลนั้นไม่สามารถอธิบายถึงกิจกรรมการเล่นที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจอย่างซ้ำ ๆ ของเด็กได้ วอลเดอร์จึงได้เสนอแนวคิดที่เรียกว่า "การถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ" โดยเขากล่าวว่า เมื่อเด็กมีประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจ เด็กไม่สามารถที่จะลดมันได้หมดทันทีในเวลา นั้น ๆ แต่เด็กจะต้องสร้างประสบการณ์นั้นซ้ำแล้วซ้ำอีกโดยการเล่นเพื่อที่จะลดความเข้มข้นของ ประสบการณ์ที่ไม่พึงพอใจนั้นลง จากการสังเกตของ บราวน์ เคอร์รี่ และ ทิลนิช (Brown, Curry and Tittlnich) เป็นตัวอย่างที่ดีในการที่จะสนับสนุนความคิดของ " การถูกบังคับให้ทำซ้ำ ๆ ซาก ๆ " โดยที่ เขาพบว่าเมื่อเด็กปฐมวัยกลุ่มหนึ่ง ได้มีประสบการณ์จากการที่เห็นคนบาดเจ็บซึ่งเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นใน ขณะที่เด็กกำลังเล่นอยู่ที่สนาม ในขณะที่คนงานกำลังปีนบันไดเพื่อซ่อมแซมอาคาร และปรากฏว่า คนงานนั้นตกลงมาได้รับบาดเจ็บสาหัส เด็กได้เห็นครูวิ่งเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเห็นรถพยาบาล วิ่งเข้ามารับคนเจ็บไปส่งที่โรงพยาบาลจากนั้นในอาทิตย์ต่อมาครูพบว่า เด็กได้มีการเล่นชนิดหนึ่งเพิ่มขึ้นมาคือเด็กคนหนึ่งทำท่าป็นกองอิฐและถล่มตกลงมา ในขณะที่เด็กอีกคนแสดงบทบาทเป็นครูเข้าไปช่วยปฐมพยาบาล และเด็กอีกคนหนึ่งเป็นผู้ดูแลพยาบาล ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะเกิดขึ้นบ่อยมากในช่วงแรกและหลายวันต่อมาการเล่นชนิดนี้จะค่อย ๆ ลดจำนวนลง และอาทิตย์ต่อมาแทบจะกล่าวได้ว่าไม่มีการเล่นประเภทนี้เกิดขึ้นอีก หรือถ้าจะเกิดขึ้นก็เกิดน้อยครั้งมาก การเล่นของเด็กเช่นนี้แสดงว่าเด็กสามารถที่จะใช้การเล่นเพื่อลดความตึงเครียดจากประสบการณ์ที่พบเห็นที่ไม่พึงพอใจได้ นอกจากนี้พรอยด์ได้เปรียบเทียบให้เห็นถึงการเล่นของเด็กและการจินตนาการของผู้ใหญ่ โดยที่เขา มองเห็นว่ามีการละเล่นที่คล้าย ๆ กัน เพียงแต่ว่าเกิดขึ้นในมุมที่กลับกันเท่านั้นเองซึ่งการเล่นของเด็ก นั้นเป็นการสร้างโลกของความฝันให้เข้าอยู่ในโลกของความเป็นจริง เช่น เด็กจินตนาการโดยใช้นิ้วมือ เป็นปืนและยิงแต่จินตนาการของผู้ใหญ่นั้น กลับตรงกันข้าม คือการสร้างความเป็นจริงให้แยกออกจากโลก ของความเป็นจริง เช่น ผู้ใหญ่จะสร้างจินตนาการไปเที่ยวรอบโลกอิริคสันได้ขยายผลงานของพรอยด์ และ วอลเดอร์ออกไปอีกโดยเพิ่มมิติใหม่ ๆ เข้าไปอธิบายการเล่นของเด็ก เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบายการเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาตามขั้นตอนเด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลก ที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ ๆ และสลับซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

Erikson แบ่งขั้นตอนของการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1) Autocosmic เป็นการเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตนเอง ซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งใน ระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะ นั้น จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำ ๆ ซาก ๆ อยู่ ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการตอบสนองของแม่ หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วย มือ เป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

2) Microsphere เป็นการเล่นอยู่กับโลกใบเล็ก ๆ ของตนเอง จินตนาการของ ตนเอง เด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้เองจะเป็นการ

ช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ คือของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรกคือการไปเล่นเกี่ยวกับตนเอง

3) Macrosphere เป็นการเล่นโดยมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสังคมการเล่นกับผู้อื่น ในขั้นที่สาม จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวได้ว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในขั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่า เมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว การหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

อิริคสันสรุปว่า การเล่นนั้นมีลักษณะโดยเฉพาะและมีความหมายต่อบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคนซึ่งความหมายของการเล่นนั้นสามารถสังเกตได้จากรูปแบบเนื้อหา คำพูดและความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับการเล่นด้วย

1.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Cognitive-Developmental Theory) ทฤษฎีนี้จะเน้นที่เนื้อหาของการเล่น ที่นำไปสู่พัฒนาการทางด้านสติปัญญา พียาเจต์ (Piaget) นักจิตวิทยาชาวสวิสที่เสนอทฤษฎีการเล่นทางสติปัญญา โดยอธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ไว้ดังนี้

1) ขั้นใช้ประสาทสัมผัสและกล้ามเนื้อ (sensorimotor period) อายุ 0- 2 ปีเป็นขั้นพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาก่อนระยะเวลาที่เด็กจะพูดเป็นภาษาได้ การแสดงถึงความคิดและสติปัญญาของเด็กวัยนี้จะเป็นในลักษณะของการกระทำหรือการแสดงพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับอาการเคลื่อนไหว เป็นลักษณะของปฏิกิริยาสะท้อน เช่น การดูด การมอง การไขว่คว้า มีพฤติกรรมน้อยมากที่แสดงออกถึงความเข้าใจ เพราะเด็กยังไม่สามารถแยกตนเองออกจากสิ่งแวดล้อมได้ตัวตนของเด็กยังไม่ได้พัฒนาจนกว่าเด็กจะได้รับประสบการณ์ ทำให้ได้พัฒนาตัวตนขึ้นมาแล้วเด็กจึงสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ได้จนกระทั่งเด็กอายุประมาณ 18 เดือน จึงจะเริ่มแก้ปัญหาด้วยตนเองได้บ้างและรับรู้เท่าที่สายตามองเห็น

2) ขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ (pre-operational period) อายุ 2-7 ปีเด็กวัยนี้เป็นวัยอนุบาล ยังไม่สามารถใช้สติปัญญากระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ความคิดของเด็กวัยนี้ขึ้นอยู่กับความรู้เป็นส่วนใหญ่ ไม่สามารถใช้เหตุผล อย่างลึกซึ้งได้วัยนี้เริ่มเรียนรู้การใช้ภาษา และสามารถ ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้ พัฒนาการวัยนี้แบ่งได้เป็น 2 ขั้นคือ

2.1) ขั้นกำหนดความคิดไว้ล่วงหน้า (preconceptual thought) อายุ 2-4 ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการด้านการใช้ภาษา รู้จักใช้คำสัมพันธ์กับสิ่งของ มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้แต่ยังไม่สมบูรณ์ ไม่มีเหตุผล คิดเอาแต่ใจตัวเอง อยู่ในโลกแห่งจินตนาการชอบเล่นบทบาทสมมติตามจินตนาการของตนเอง

2.2) ขั้นคิดเอาเอง (intuitive thought) อายุ 4-7 ปี ระยะเวลาเด็กสามารถคิดอย่างมีเหตุผลขึ้นแต่การคิดยังเป็นลักษณะการรับรู้มากกว่าความเข้าใจ จะมีพัฒนาการรับรู้

รวดเร็ว สามารถเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้เป็นหมวดหมู่ ทั้งที่มีลักษณะคล้ายคลึงและแตกต่างกัน ลักษณะพิเศษของวัยนี้คือเชื่อตัวเองโดยไม่ยอมเปลี่ยนความคิด หรือเชื่อในเรื่องการทรงภาวะเดิมของวัตถุ (conservation) ซึ่งเพียเจท์เรียกว่า principle of invariance

3) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงรูปธรรม (concrete operational period) อายุ 7-11 ปี ระยะเวลาเด็กจะมีพัฒนาการทางความคิดและสติปัญญาอย่างรวดเร็วสามารถคิดอย่างมีเหตุผล แบ่งแยกสิ่งแวดล้อมออกเป็นหมวดหมู่ลำดับขั้น จัดเรียงขนาดสิ่งของ และเริ่มเข้าใจเรื่องการคงสภาพเดิมสามารถนำความรู้หรือประสบการณ์ในอดีตมาแก้ปัญหาเหตุการณ์ใหม่ ๆ ได้ มีการถ่ายโยงการเรียนรู้ (transfer of learning) แต่ปัญหาหรือเหตุการณ์นั้นจะต้องเกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสิ่งที่เป็นรูปธรรมส่วนปัญหาที่เป็นนามธรรมนั้นเด็กยังไม่สามารถแก้ได้

4) ขั้นใช้ความคิดอย่างมีเหตุผลเชิงนามธรรม (formal operational period) อายุ 11-15 ปี ขั้นนี้เป็นขั้นสูงสุดของพัฒนาการทางสติปัญญาและความคิดความคิดแบบเด็ก ๆ จะสิ้นสุดลงจะเริ่มคิดแบบผู้ใหญ่สามารถคิดแก้ปัญหาที่เป็นนามธรรมด้วยวิธีการหลากหลาย รู้จักคิดอย่างเป็นวิทยาศาสตร์สามารถตั้งสมมติฐานทดลองใช้เหตุผลและทำงานที่ต้อง ใช้สติปัญญาอย่างสลับซับซ้อนได้ เพียเจท์กล่าวว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยที่คิดเหนือไปกว่าสิ่งปัจจุบันสนใจที่จะสร้างทฤษฎีเกี่ยวกับทุกสิ่งทุกอย่างและมีความพอใจที่จะคิดพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีตัวตนหรือสิ่งที่เป็นนามธรรมนักจิตวิทยาเชื่อว่าการพัฒนาความเข้าใจจะพัฒนาไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเข้าสู่วัยรุ่น และเพียเจท์เชื่อว่าพัฒนาการของเขาวนปัญญามนุษย์จะดำเนินไปเป็นลำดับขั้น เปลี่ยนแปลงหรือข้ามขั้นไม่ได้ และ Piaget (พียาเจต์) มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา และลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play)

ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจ จับต้องวัตถุนับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ (Sensorimotor) การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Constructive Play) คือ แทนที่เด็กจะเล่นเพื่อสำรวจ เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งนับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) จะเกิดขึ้นในช่วงที่เด็กมีอายุปลาย ๆ 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3 – 4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์นี้ได้ ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์ และอ้างถึงวัตถุที่ไม่มีอยู่ในขณะนั้นได้โดยใช้ภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้นๆการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส (Sensorimotor Play)เด็กตั้งแต่แรกเกิดจนถึงอายุราว ๆ 2 ขวบ

การเล่นของเด็กในระยะนี้จะมีลักษณะของการสำรวจและทำพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซาก ๆ ในระยะแรก สิ่งที่เด็กกระทำนั้นยังอยู่ในขอบเขตที่จำกัด คือ มอง ฟัง และทำมือเคลื่อนไหวไปมา ส่งเสียง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์การเล่นครั้งแรก โดยที่การเล่นนี้จะเกี่ยวข้องกับส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย จากนั้นเมื่อพัฒนาไปถึงขั้นหนึ่งแล้วเด็กจะเริ่มเล่นกับวัตถุสิ่งของในช่วงแรกนี้เด็กต้องการที่จะได้เห็นและได้ยินเสียงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ข้อมูลซ้ำๆ ซากๆ มีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อการพัฒนาของเด็ก เด็กชอบที่จะได้ยินเสียงหรือเห็นสิ่งต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำอีก การทำเช่นนี้ จะทำให้เด็กสามารถแสดงทักษะใดทักษะหนึ่งได้เมื่อเด็กอายุมากขึ้น และสามารถทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างได้

แล้ว การเล่นแบบสำรวจและการจับต้องของเด็กจะเริ่มเปลี่ยนไป เด็กสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมรอบตัวของตัวเองเช่น เริ่มเล่นโดยเอามือตักน้ำหรือตักผงพ่อแม่ เป็นต้น

ซึ่งการเล่นเพื่อเข้าสังคม (Social Play) จะเริ่มขึ้นในช่วงนี้ เด็กจะพอใจมากถ้าสามารถตักผงพ่อแม่ได้ นับว่าเป็นการเริ่มมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม เด็กจะรู้จักการส่งเสียงที่มีความหมายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ทำเสียงอ้ออ และจะพยายามสนองตอบต่อภาษาของผู้อื่นเมื่อเด็กเริ่มคลาน ปีน และเคลื่อนไหวร่างกายไปรอบ ๆ ได้แล้ว เด็กต้องการที่จะสำรวจจับต้องสิ่งของมากยิ่งขึ้น ดูเหมือนว่าเด็กจะแข่งขันในการสำรวจ และจับต้องสิ่งของทุกอย่างที่อยู่ในสายตาของตัวเอง เด็กที่อยู่ในวัยนี้สร้างความลำบากใจให้แก่ผู้ดูแลเป็นอย่างมาก เด็กมักจะหยิบของทุกอย่างใส่ปากจิก ขว้างปากระตาด ดูเหมือนว่าจะไม่มีสิ่งใดที่จะพ้นไปจากมือของเด็กได้เลย แต่ทว่าการเล่นในช่วงนี้มีส่วนสำคัญอย่างมากต่อการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็ก และเป็นหนทางที่สำคัญในการที่เด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับโลกที่อยู่รอบตัวของตัวเองเมื่อเด็กมีอายุได้ราว ๆ 1 ขวบ การเล่นชนิดใหม่จะเริ่มพัฒนาขึ้น

เช่น เด็กจะเล่นปั้นอาหารตุ๊กตา และสร้างเอามุมหนึ่งของผ้าปูโต๊ะเป็นผ้าห่ม เท่ากับว่าเด็กเริ่มใช้จินตนาการในการเล่น นอกจากนี้เด็กยังสามารถจำวัตถุและสิ่งของได้แม้ว่าสิ่งของนั้นจะไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่เดิมก็ตามการเล่นสร้าง (Constructive Play) การเล่นแบบสร้างจะเกิดขึ้นในช่วงอายุ 18 เดือน ถึง 2 ขวบ ซึ่งการเล่นสร้างเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ในการเล่นของตน ซึ่งวัตถุประสงค์ในการเล่นนั้นจะไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพึงพอใจมากกว่าที่จะคำนึงถึงมาตรฐาน ต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรู้จักการเปลี่ยนแปลง อันเป็นผลจากการเล่นซ้ำ ๆ ซาก ๆ ของตน เด็กจะเริ่มจำลักษณะของการเล่นนั้นเพื่อที่จะทำให้การเล่นนั้นได้ผลตามที่ตนต้องการ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ และจะเล่นเป็นเวลานาน กิจกรรมการเล่นของเด็กจะไม่ยุติแค่นี้ แต่จะพัฒนาเรื่อย ๆ ไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ จะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำหรือสร้างใช้สิ่งของต่างๆที่ไม่มีอยู่ในที่นั้นได้ เช่น การสร้างว่ามีขนมเพื่อที่จะปั้นให้ตุ๊กตาสร้างทำเป็นเอาผ้ามาพับเป็นเด็กทารก เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นจนกว่าเด็กจะมีอายุ 2 ขวบขึ้นไป และเด็กจะพัฒนาได้เต็มที่จนกว่าจะอายุได้ราว ๆ 3 - 4 ขวบ ลักษณะการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ ที่ถือได้ว่าเป็นการพัฒนาถึงขั้นสูงสุดแล้วเรียกว่า การแสดงละครสมมุติการเล่นแบบนี้จะเริ่มจากคำว่า " เรามาสร้างทำเป็น....ดีกว่า "

การแสดงออกนี้เป็นการแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของตัวเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกต่อสังคมของตัวเด็กเองเด็กจะลอกเลียนบุคคลหรือสิ่งที่เขาสร้างแสดงออก โดยการใช้คำพูด สิ่งของที่เป็นจริงหรือใช้วัสดุทดแทน สมิแลนสกี (Smilansky. 1968) กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุตินั้นให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่างคือ

1) องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่นๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่

2) องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้ดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วสร้างทำให้ออกเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้การเล่นละครสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ

สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี (Smilansky) ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า การเล่นแบบละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนคติในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย

พือาเจต์ ได้อธิบายถึงขั้นพัฒนาการทางสติปัญญากับขั้นพัฒนาการทางการเล่นที่ สัมพันธ์กัน โดยเพียงเจต์อธิบายถึงขั้นการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

การเล่นกับตนเอง เป็นการเล่นของเด็กที่อยู่ในขั้นประสาทสัมผัส การเล่นของเด็กจะแสดง โดยการใช้อวัยวะสัมผัสกับสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ โดยรอบ รวมทั้งทักษะกลไกต่างๆ ของร่างกาย

การเล่นทางสัญลักษณ์ เป็นการเล่นที่อยู่ในพัฒนาการขั้นเริ่มมีความคิดความเข้าใจ เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านการสนับสนุนพัฒนาการและการเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความสุขใจ

1.4 ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory) เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อ สังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคม เป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้ามามีส่วนในการเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นแบบมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเล่นนั้น ๆ

1) ทฤษฎีการเล่นของพาร์เตน (Parten)

พาร์เตน (Parten 1932) ได้ทำการศึกษาการเล่นของเด็กและผลการศึกษาขึ้นเป็นการศึกษาที่ได้รับการยกย่องอย่างกว้างขวาง ทฤษฎีการเล่นทางสังคมของพาร์เตนได้แบ่งขั้นการเล่นทางสังคมออกเป็น 6 ขั้น ดังนี้

1.1) การไม่แสดงการเล่น (Unoccupied Behavior) เด็กไม่แสดงพฤติกรรมการเล่น

1.2) การเล่นแบบเป็นผู้ดู (Onlooker Behavior) เด็กแสดงพฤติกรรมโดยการมองดูผู้อื่นเล่น

1.3) การเล่นตามลำพัง (Solitary Play) แสดงพฤติกรรมโดยการเล่นเงียบ ๆ ตามลำพัง

1.4) การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) เป็นการเล่นที่เด็กนั่งเล่นเครื่องเล่นและอยู่ในบริเวณเดียวกันกับเด็กอื่น แต่เล่นคนเดียวไม่เล่นด้วยกัน ไม่ปฏิสัมพันธ์กัน

1.5) การเล่นเกมแบบสัมพันธ์กัน (Associative Play) เป็นการเล่นที่เด็กเข้ากลุ่มกับเด็กอื่นประมาณ 4 – 6 คน แต่มีการเปลี่ยนกลุ่มบ่อย ๆ

1.6) การเล่นเกมแบบร่วมมือ (Cooperative Play) เป็นการเล่นที่เด็กทำงานเป็นกลุ่มอย่างมีแผนงาน และเป็นการเล่นกับเพื่อนสนิท

2) ทฤษฎีการเล่นของไวโกตสกี (Vygotsky) ไวโกตสกี (Vygotsky)

นักจิตวิทยาชาวรัสเซีย เป็นผู้กำหนดทฤษฎีวัฒนธรรมทางสังคม ที่อธิบายถึงการเรียนรู้ของเด็กที่ผ่านการปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับผู้ใหญ่ ทำให้ได้รับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมและสังคม โดยเฉพาะทางภาษาส่งผลต่อความฉลาดทางภาษาและสติปัญญาของเด็ก ทั้งนี้ในทฤษฎีอธิบายถึงอิทธิพลด้านการเป็นตัวแทนของผู้ใหญ่ทั้งด้านภาษาและวัฒนธรรม การเล่นเกมดังกล่าว ทำให้เด็กพัฒนาทางภาษาและสติปัญญา ตัวอย่างเช่น การเล่นกับทารกตั้งแต่ยังเล็กๆ เมื่อเริ่มมองเห็น ส่งเสียงอ้อแอ้ การทำเสียงโต้ตอบ การแสดงสีหน้าท่าทางให้เด็กเห็น การสัมผัส ทำให้เด็กรับรู้ ซึ่งจะส่งเสริมให้เด็กเกิดประสบการณ์และนำมาต่อยอดในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ต่อไป ดังนั้นการเล่นทางภาษาในวัฒนธรรมของกลุ่มคนชนชาติต่างๆ ที่มีทั้งภาษา ท่วงทำนอง เสียงร้อง จังหวะ ล้วนแต่เป็นสิ่งที่สนับสนุนให้เด็กได้พัฒนาความฉลาดทั้งทางภาษา สติปัญญา อารมณ์ และสังคม

การเล่นของเด็กวัยทารกจะเริ่มจากการเล่นส่งเสียงร้อง แสดงปฏิกิริยาโต้ตอบต่อเสียงที่ได้ยิน ท่วงทำนอง จังหวะ และการโต้ตอบจากผู้ใหญ่ ต่อมาช่วงวัยเตาะแตะ เด็กจะชอบเล่นสมมุติ โดยสมมุติของต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ตนต้องการ เป็นการสมมุติสิ่งของตามจินตนาการ เมื่อเข้าสู่วัยอนุบาล เป็นวัยที่การเล่นมีบทบาทสำคัญที่สุดต่อการพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก เรียกกันว่า การเล่นคือกิจกรรมหลักการเล่นของเด็กวัยนี้เป็นการจุดประกายแห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยรอบ เป็นการส่งเสริมการคิดและจินตนาการ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมไปสู่สิ่งที่ เป็นสัญลักษณ์ และพัฒนาไปสู่การคิดรวบยอด (Concept)

ทั้งนี้การเล่นที่เป็นกระบวนการดังกล่าวจะทำให้เด็กได้พัฒนาการสื่อสารและบูรณาการทั้งด้านการสื่อความคิดและความรู้สึกเมื่อเข้าสู่ชั้นเรียนระดับประถม การเล่นจะค่อย ๆ ลดความสำคัญลง เนื่องจากเด็กต้องเข้าสู่ระบบการเรียนอย่างมีแบบแผน ตามโครงสร้างของหลักสูตรในแต่ละระดับชั้น รวมทั้งเป็นวัยที่พัฒนาการทางสังคมกำลังดำเนินการไปอย่างรวดเร็ว เป็นวัยที่เริ่มมีกลุ่มเพื่อน แต่แม้ว่าการเล่นจะเริ่มลดบทบาทในด้านการสนับสนุนพัฒนาการและการเรียนรู้ลงตามวัย แต่การเล่นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของคนในทุกวัย ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ทำให้เกิดภาวะแห่งความสนุกสนาน ร่าเริงเบิกบานใจ และความพอใจ (อ้างอิงในพัฒนาฯ ชขพวงศ์, 2555)

3.3 ประเภทของการเล่น

ประเภทการเล่น

ศรีเรือน แก้วกังวาน (2549) ได้แบ่งประเภทการเล่น 7 ประเภทดังนี้

1) เล่นคนเดียวเด็กเล่นคนเดียวกับของเล่น เช่น เล่นกับตุ๊กตา เล่นต่อบล็อก เล่นตัดกระดาษ เล่นสมมุติ ฯลฯ

2) เล่นสมมุติโลกของการเล่นสมมุติเป็นการเล่นที่โดดเด่นมากของเด็กวัยเด็กตอนต้น สำหรับเด็กการเล่นชนิดนี้เป็นโลกแห่งความจริง เด็กมักลอกเลียนโลกสมมุติจากเรื่องราวในชีวิตจริงที่

ได้พบเห็น เช่น เป็นครู นักเรียน พ่อ แม่ ทำกับข้าว ขายของ พี่ น้อง ประภทนางงาม ฯลฯ หรือ บางครั้งก็ลอกเลียนจากเรื่องราวที่ตนได้ยินได้ฟังจากนิทาน โทรทัศน์ เพื่อน ฯลฯ

3) เล่นเชิงสังคมได้แก่การเล่นที่มีเด็กตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป การเล่นเชิงสังคมอาจรวมการเล่น ประเภทอื่น ๆ ด้วย (ยกเว้นการเล่นคนเดียว) เช่น เล่นกระโดดเชือก เล่นซ่อนหา เล่นอีดัก เล่นมอญ ซ่อนผ้า ฯลฯ

4) เล่น-ดูผู้อื่นเล่นเด็กดูผู้อื่นเล่น โดยไม่ร่วมเล่นด้วยแต่อาจจะถามคำถาม ให้คำแนะนำ ฯลฯ การดูผู้อื่นเล่นไม่ค่อยปรากฏบ่อยนักในวัยนี้

5) เล่นอย่างเดียวกันในที่เดียวกันแต่ไม่เล่นด้วยกัน (ต่างคนต่างเล่น) (Pararell play) เช่น เด็ก 2 คนต่างนั่งเล่นตุ๊กตาของตัวเอง พูดยกับตุ๊กตาม แต่ไม่ร่วมเล่นตุ๊กตาตัวเดียวกัน

6) เล่นร่วมกันเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะชอบเล่นร่วมกับเพื่อนมากกว่าเล่นคนเดียว หรือเล่น ด้วยกันแต่ต่างคนต่างเล่น เด็กยังยอมรับกติกาการเล่นร่วมกันไม่ค่อยได้ จึงมักจะทะเลาะกันค่อนข้าง บ่อยเมื่อเล่นร่วมกัน แต่การทะเลาะของเด็กเป็นลักษณะชั่วคราวช่วยช่วย

7) เล่นแบบร่วมมือกันเด็กจะรู้จักเล่นด้วยกันอย่างมีกฎเกณฑ์การเล่นที่ไม่ซับซ้อน เมื่อ อายุประมาณ 5-6 ขวบ

ลักษณะการเล่นของเด็ก (อมลวรรณ,2549)

สามารถสรุปการเล่นของเด็กออกเป็นหลายลักษณะ ได้ ดังนี้

1) การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและ ทราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อม ต่างๆ ของเด็กการเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว โดยรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส แต่ยังไม่อาจจะเข้าใจหรือความรู้ความหมายได้ในทันที ในการ เล่นเลียนแบบเด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็ก นำมาเล่นจะแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน

2) การสำรวจ (Exploration) เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กระยะ 3-6 ปี รากฐานของ การเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่นสำรวจ นี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าการสัมผัสจับต้องหรือดูเฉยๆ เด็กอาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของเสียง ด้วยการถอด ออกมาดู การเล่นสำรวจนี้จะป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบและการแก้ไขปัญหาใน สถานการณ์ ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3) การทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้จาก ประสบการณ์ที่คุ้นเคย เป็นพื้นฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อ ทดสอบดูว่า คุณสมบัติของเครื่องเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไร และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็น ได้เด่นชัดก็คือส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ คิดอย่างมีเหตุผล เหตุและผลจะได้รับการสรุป ความสามารถที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และผู้เล่นมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเป็นการช่วย ตนเองด้วย

4) การสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับ สิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิด

นี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กัน ขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้ เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ มีการศึกษาพบว่าเด็กอายุ 3 ขวบ จะสนใจเฉพาะ กิจกรรมที่ตนเองได้กระทำ แต่พออายุ 5 ขวบ จะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมา การ เล่นแบบสร้าง จินตนาการจะมีมากที่สุดในเด็กอายุระหว่าง 5-8 ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ขวบ จะเล่น สมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ และสมาชิกในครอบครัว เด็ก มักจะชอบเล่นชนิดที่ใช้กล้ามเนื้อ ในการเคลื่อนไหว เพราะเด็กมักชอบ ทดสอบพลังกำลังกล้ามเนื้อของตน เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้ หรือตามขอบบ่อทราย การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการ ก่อสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์ ความ สนใจในการเล่น ถ้าเป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ชอบมากๆ จะมีระยะเวลาในการเล่นนานแตกต่างกันดังนี้ เด็ก 2 ขวบ นาน 7 นาที เด็ก 3 ขวบ นาน 8.9 นาที เด็ก 4 ขวบ นาน 12.3 นาที และเด็ก 5 ขวบ นาน 13.6 นาที จากนั้นการเล่นของเด็กและเวลาที่ใช้ในการเล่นจะลดลงเมื่อเด็กมีอายุเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีหน้าที่ใหม่ๆ ให้เด็กทำมากขึ้น

3.4 ความสำคัญของการเล่นและประโยชน์การเล่น

ประโยชน์ในการเล่น (อ้างในพัฒนา ชัชพงศ์, 2555)

- 1) เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ ได้แก่ กล้ามเนื้อโครงสร้างของร่างกาย เช่น แขน ขา คอและลำตัว ช่วยให้เด็กเคลื่อนไหวยืน เดิน ผลัก ดัน วิ่งและห้อยโหนได้แข็งแรง รวดเร็วและมั่นคง ได้แก่การเล่นหรือของเล่นประเภทที่ต้องใช้กำลังเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่งเต วิ่งเปี้ยว
- 2) เสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดเล็ก ได้แก่ กล้ามเนื้อนิ้วมือและตา เป็นต้น เสริมให้เด็ก เคลื่อนไหว หรือเขียน หรือสอดร้อย ถักทอกระยะ หรือคาดคะเนต่าง ๆ กับงานละเอียดประณีตได้ดี ด้วยมีพื้นฐานทักษะของความสัมพันธ์มือ – ตากลมกลืนกัน
- 3) เสริมพัฒนาการทางด้านภาษา คือ เสริมทั้งในด้านการรับรู้ รับฟัง และการตอบโต้ออกไป ได้อย่างถูกต้องกับสถานการณ์ ทำให้การเล่นดำเนินต่อไปได้ และเสริมการติดต่อสัมพันธ์กับครอบครัว และผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม
- 4) เสริมพัฒนาการด้านสังคม คือ เสริมด้านการรู้กฎเกณฑ์กติกาของกลุ่มหรือของเพื่อน รู้แพ้ รู้ชนะ รู้จักยอมผ่อนสั้นผ่อนยาวหรือคัดค้านไม่เห็นด้วย รู้บทบาททางสังคมของผู้คนในสังคมจากการ เล่นบทบาทสมมติเป็นตำรวจ-ผู้ร้าย หมอ-คนไข้พ่อค้า-ลูกค้า หรือพ่อแม่ลูก หากเด็กเล่นไม่เหมาะสม กลุ่มจะช่วยเสริมหรือสอนให้เขาปรับตัวเหมาะสมยิ่งขึ้น

5) เสริมพัฒนาการด้านการช่วยเหลือตนเอง การเล่นเสริมความสามารถในการตัดสินใจต่างๆว่าจะเล่นตามลำพังหรือเข้ากลุ่ม สู้ลำพัง หรือระดมสู้ทั้งกลุ่ม เป็นต้น

อุบลรัตน์ เฟื่องสถิตย์ (2544) ได้กล่าวถึงประโยชน์การเล่นสำหรับเด็กมีดังต่อไปนี้

- 1) เล่นเพื่อก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านร่างกายการเล่นของเด็กส่งเสริมพัฒนาการทาง ร่างกายและกล้ามเนื้อของเด็กโดยตรง การที่เด็กเคลื่อนไหวตลอดเวลาจะทำให้ร่างกายมีกล้ามเนื้อ แข็งแรง มีการทำงานดีระหว่างกล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และระบบประสาทสัมผัส

2) เล่นเพื่อก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านสติปัญญาการที่เด็กได้เล่นจะมีโอกาสในเรื่องการแสดงความคิดเห็น ได้รับประสบการณ์ทำให้มีความรู้ความเข้าใจ รู้บทบาทต่าง ๆ ของตนเอง ลำดับพัฒนาการที่เกี่ยวกับการเล่นที่สื่อสารออกมาทางด้านสติปัญญา

3) เล่นเพื่อก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านสังคมการเล่นของเด็กจะเริ่มจากการเล่นตามลำพัง และจะมีพัฒนาการการเล่นไปสู่การเล่นที่มีกฎเกณฑ์ที่เหมาะสม

4) เล่นเพื่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านอารมณ์การเล่นของเด็กจะเปิดโอกาสให้เด็กได้ระบายอารมณ์ไม่ทำให้เกิดความเครียด ขณะเดียวกันเป็นการฝึกให้เด็กรู้จักแผนแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อารีคำสังฆะ (2554 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการส่งเสริมความเข้าใจของเด็กปฐมวัยโดยผู้ปกครองใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกปดภาษา” กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ปกครอง และเด็กปฐมวัย อายุ 4-5 ปี ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรม ส่งเสริมความเข้าใจภาษาโดยผู้ปกครองใช้ชุดกิจกรรม “เล่นกับลูกปดภาษา” มีความเข้าใจทางภาษาสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดรณวรรณ แก้วหนูนวล (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนออทิสติกโดยใช้สื่อประสมการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงกรณีศึกษา (Case study) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของสื่อประสมเพื่อพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนออทิสติก 2) พัฒนาการสื่อสารของเด็กออทิสติกที่มีปัญหาในด้านการพูดตัวแปรที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยตัวจัดกระทำคือสื่อประสมสำหรับการสื่อสารและ ตัวแปรตาม คือ ผลของการสื่อสาร(การพูด) กลุ่มเป้าหมายจำนวน 1 คน ที่ใช้ในการวิจัยคือนักเรียนออทิสติกโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ สื่อประสมสำหรับการสื่อสาร แบบสังเกต แบบบันทึก พฤติกรรม แบบประเมินการสื่อสาร(การพูด)การวิเคราะห์เก็บข้อมูลใช้การบรรยายเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบสำหรับการพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนออทิสติกโดยใช้สื่อประสมประกอบด้วย ภาพประกอบ เสียง หน้าจอ เนื้อหา ปฏิสัมพันธ์ การเสริมแรง และสภาพแวดล้อม โดยผ่านการรับรองจากผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีมาก ผลการใช้การพัฒนาการสื่อสารของนักเรียนออทิสติกโดยใช้สื่อประสม ในการวิจัยแบบเชิงกรณีศึกษา (Case Study) พบว่านักเรียนออทิสติกมีพัฒนาการสื่อสาร(การพูด) สามารถพูดประโยคเป็นเรื่องราวสั้นๆได้ใจความตรงกับสถานการณ์ในรูปภาพได้ด้วยตนเองดีขึ้น

สุรนาท สร้อยจุ (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการออกแบบและพัฒนาการเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงสำหรับเด็กออทิสติกอายุ 3-5 ปี โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาวิเคราะห์พัฒนาผลิตภัณฑ์ของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ ด้านทัศนธาตุ เรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง สำหรับเด็กออทิสติก ผลการศึกษาพบว่าเด็กออทิสติกช่วงอายุ 3-5 ปี จำนวน 10 คน มีการตอบสนองต่อของเล่น เด็กมีการสัมผัสและประสานการเคลื่อนไหวมือกับการมองเห็น มีการเรียนรู้ในเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง จากการสัมผัสรูปร่าง รูปทรงของของเล่น ทำให้เด็กออทิสติกเกิดความสนใจและมีสมาธิได้นานขึ้น มีความสนใจมากขึ้นกว่าก่อนได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $p < .05$

ชุดิณพนธ์ขวัญกิจบรรกุล และปิยะนันท์ หิรัญย์โลทร (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาทักษะสังคมในเด็กออทิสติกปฐมวัยโดยการอาชาบำบัดการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการบำบัดเด็กออทิสติกปฐมวัยด้วยอาชาบำบัดที่มีต่อทักษะสังคม กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กออทิสติกปฐมวัย จำนวน 3 คน ซึ่งมีอายุ 6 ปี จากกิจกรรมอาชาบำบัดกลุ่มโรงเรียนพิบูลประชาสรรค์เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์ครูและผู้ปกครองเด็กออทิสติกปฐมวัย แบบสังเกตทักษะสังคมของเด็กออทิสติกปฐมวัย และแบบบันทึกทักษะสังคมของเด็กออทิสติกปฐมวัย วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เชิงเนื้อหาผลการวิจัยพบว่า การอาชาบำบัดนั้นเป็นการบำบัดเด็กที่มีความบกพร่อง โดยให้เด็กขี่ม้าร่วมกับการทำ กิจกรรมบนหลังม้า โดยการขี่ม้าจะเป็นการเสริมสร้างสมาธิให้แก่เด็กปฐมวัย ผลการทดลองจากกลุ่มเป้าหมายเด็กออทิสติกปฐมวัย พบว่า มีทักษะสังคมที่พัฒนาขึ้นอย่างเห็นได้ชัด 3 ด้าน คือ 1) ทักษะการสนทนา ประกอบไปด้วย การตอบสนองต่อบทสนทนา และการรักษาอากัปกิริยาระหว่างการสนทนา 2) ทักษะการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม ประกอบไปด้วย การทำตามคำชี้แนะของผู้อื่น 3) พฤติกรรมพื้นฐานที่สำคัญ ประกอบไปด้วย การสบตา และการร้องขอความช่วยเหลือ โดยทักษะสังคมถูกเสริมสร้างในขณะที่เด็กออทิสติกปฐมวัยได้รับการทำกิจกรรมบนหลังม้า ทั้งนี้ผลที่ได้รับการพัฒนานั้นขึ้นอยู่กับความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กออทิสติกปฐมวัย และระยะเวลาในการอาชาบำบัดที่มีความสม่ำเสมอและต่อเนื่อง

พันธุ์ทิพย์ นิลพันธ์ และดร.อังคณา ชันตรีจิตรานนท์ (2558 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติกด้วยกิจกรรมประกอบอาหาร:กรณีศึกษาโรงเรียนวัดจันทาราม จังหวัดจันทบุรีการวิจัยใช้กระบวนการวิจัยในลักษณะการทดลองเชิงประยุกต์(Quasi - Experiment) โดยใช้รูปแบบการทดลองที่มีกลุ่มทดลองเพียงกลุ่มเดียวที่มีการวัดตัวแปรตามก่อนและหลังการทดลอง(Time Series Design) จากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนออทิสติกในระดับชั้นประถมศึกษาจำนวน 5 คนโดยมุ่งศึกษาทักษะทางสังคม 3 ด้านได้แก่การสื่อความหมายกับบุคคลอื่นการควบคุมตนเองและการทำงานร่วมกับผู้อื่นเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดกิจกรรมประกอบอาหาร จำนวน 10 แผนแบบประเมินทักษะทางสังคม แบบบันทึกหลังสอน และแบบสัมภาษณ์ครูประจำชั้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานผลการวิจัยพบว่า กิจกรรมประกอบอาหารสามารถพัฒนาทักษะทางสังคมของนักเรียนออทิสติกได้ทั้งนี้ทักษะทางสังคมในด้านการสื่อความหมายกับบุคคลอื่นมีเปลี่ยนแปลงมากที่สุด และผลจากการสังเกตขณะดำเนินการจัดกิจกรรมประกอบอาหารสำหรับนักเรียนออทิสติก การสัมภาษณ์ครูประจำชั้น และการฟังความคิดเห็นของนักเรียน พบว่า นักเรียนชอบการเรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ชอบทำ กิจกรรมประกอบอาหารนอกจากนี้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาตนเองด้านการช่วยเหลือตัวเอง การนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน การทำงานเป็นกลุ่ม การอยู่ร่วมกับผู้อื่น ความรับผิดชอบหน้าที่ และความคิดสร้างสรรค์