



## เอกสาร และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาผลของการเล่นของเล่นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย  
นั้น ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า รวบรวมวรรณคดีที่เกี่ยวข้องตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้คือ

1. ความหมายและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. การเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
5. ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น
6. ความหมายของของเล่นและการเล่น  
ความสำคัญของของเล่นและการเล่น  
หลักการออกแบบของเล่น
7. จิตวิทยาและพัฒนาการเด็กปฐมวัยในการเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### ความหมายและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ในวงการศึกษามีความเชื่อที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องสำคัญของมนุษย์จึงได้มีการ  
ศึกษาค้นคว้ากันมาอย่างต่อเนื่อง สามารถสรุปเกี่ยวกับความเชื่อและแนวคิดต่าง ๆ ได้ดังนี้  
คือ

ซิมป์สัน (Simpson, R.W.: 1922 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2521: 5)  
ได้กล่าวไว้ว่า ความริเริ่มของบุคคลเป็นความสามารถของสมองที่พยายามคิดให้แตกต่างไป  
จากกระสวนเดิมเพื่อนำไปสู่ความคิดใหม่ ๆ

กิลฟอร์ด ( Guilford: 1950 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2527: 2-3) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย ( Divergent Thinking ) คือ ความคิดหลายทิศหลายทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิด ค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย และเขายังอธิบายเพิ่มเติม ความคิดอเนกนัยว่าประกอบด้วย ลักษณะความคิดริเริ่ม ( Originality ) ความคล่องในการคิด ( Fluency ) ความยืดหยุ่นในการคิด ( Flexibility ) และความคิดละเอียดลออ ( Elaboration )

ดังนั้นความคิดอเนกนัย ( Divergent Thinking ) จึงตรงกันข้ามกับความคิดเอกนัย ( Convergent Thinking ) หรือความคิดในทิศทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่มุ่งเน้นเพียงความคิดเดียวเท่านั้น ในขณะที่ความคิดอเนกนัยมุ่งส่งเสริมให้เกิดความคิดมาก หลากหลาย ทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าลักษณะความคิดอเนกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่ดีที่มีคุณภาพหรือความคิดสร้างสรรค์

เดรพทาล ( Drevdahl: 1960 อ้างถึงใน พรมารินทร์ สุทธจิตตะ 2529: 10) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิต สิ่งแปลกใหม่ ซึ่งไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ผลผลิตนั้นอาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ ไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้

ทอแรนซ์ ( Torrance, E.P: 1962 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2521: 5-6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว และสตาคเวคเตอร์ ( Starkweather, E.K.: 1962) ให้อธิบายว่า เป็นความคิดที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดผู้อื่นอย่างง่ายคายและมีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างยากและสลับซับซ้อนให้สำเร็จได้ และสเปียร์แมน ( Spearman : 1963) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นขบวนการของการกระทำเพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ ๆ ทางความคิดซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล





เวสกอตและสมิท ( Wescott and Smith: 1963 ) มีความเห็นสอดคล้องกับเดวิดทาล ( Drevdahl: 1960 ) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการนำประสบการณ์เดิมของแต่ละคนมาจัดให้อยู่ในรูปใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะ เฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้

ไทเลอร์ ( Tylor: 1964 ) อ้างถึงใน อัจฉรา แยมสรวล 2519: 11-12) ได้ให้ทัศนะว่าผลของความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นจะต้องขึ้นถึงขั้นสูงสุด ดังเช่น การคิดค้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ หรือการสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ความคิดด้านนามธรรมอย่างสูงเสมอไป แต่อาจเป็นขั้นใดขั้นหนึ่งใน 5 ขั้น ต่อไปนี้

- ขั้นที่ 1 เป็นขั้นที่แสดงออกมาอย่างอิสระในด้านความคิดริเริ่มโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของผลงาน
- ขั้นที่ 2 งานที่เป็นผลผลิต ขั้นนี้ต้องอาศัยทักษะบางอย่าง
- ขั้นที่ 3 เป็นงานขั้นประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากบุคคลอื่น
- ขั้นที่ 4 เป็นการปรับปรุงขั้นที่ 3 ให้ดีขึ้น
- ขั้นที่ 5 เป็นงานที่เกิดจากการคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด ค้นพบทฤษฎีหรือหลักการใหม่ ๆ

เมคนิค ( Mednick: 1970 อ้างถึงใน อัจฉรา แยมสรวล 2519: 11) อธิบายความคิดสร้างสรรค์ในรูปของขบวนการคิดแบบ "โยงสัมพันธ์" ระหว่าง สิ่งเร้า (S) กับการตอบสนอง (R) ( Formation of Association between Stimuli and Responses ) ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะเป็นผู้ที่สามารถคิด "โยงสัมพันธ์" ระหว่าง สิ่งเร้ากับการตอบสนองต่าง ๆ นานาที่แปลกใหม่ได้มากกว่า และมีประสิทธิภาพกว่าผู้ที่คิดในทิศทางเดียว ด้วยเหตุนี้ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นผู้ที่สามารถคิดหาและค้นพบความสัมพันธ์ใหม่ ๆ ระหว่างสิ่งต่าง ๆ มีความสามารถในการแก้ปัญหาและผลิตผลงานใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร

อารี รังสินันท์ (2529: 84) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดจินตนาการประยุกต์ ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์ คิดค้นใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้ กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่าง ความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิม ให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและ เอื้ออำนวยประโยชน์ ต่อตนเองและสังคม สามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์ได้ 3 ลักษณะดังนี้

1. ลักษณะทางกระบวนการ หมายถึง ความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือข้อบกพร่อง ที่เกิดขึ้น และพยายามคิดแก้ปัญหาด้วยการจัดระเบียบความคิดตั้งเป็นสมมติฐาน และทำการ ทดสอบหรือพิสูจน์สมมติฐานเพื่อค้นพบความจริงหรือทางแก้ปัญหา และ เมื่อพิสูจน์ได้แล้วจึง พยายามสื่อสารความคิดให้คนอื่นเข้าใจ กล่าวอีกอย่างก็คือ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทาง วิทยาศาสตร์ หรือที่ทอแรนซ์ เรียกว่า "Creative Problem Solving" นั่นเอง

2. ลักษณะ ของบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความกระตือรือร้นอยากรู้อยากเห็น สนใจกว้างขวาง ชอบเสาะแสวงหา ศึกษาค้นคว้า ไม่ชอบทำตามอย่างใครโดยไม่มี เหตุผล เป็นนักสู้ มุมานะ ไม่ยอมเลิกล้มอะไรง่าย ๆ คิดริเริ่ม ชอบหาประสบการณ์ ใหม่ ๆ มีความคิดอิสระยืดหยุ่น ไม่มียึดมั่นกับสิ่งใดจนเกินไป ไม่เคร่งครัดกับระเบียบ แบบแผนมากนัก มีอารมณ์ขัน ชอบทำงานเพื่อความสุขและความพอใจ ไม่ใช่หวังสินจ้าง และ รางวัลจากผู้อื่น และ เป็นคนที่มีมักชอบถามคำถามว่า สิ่งนี้คืออะไร และ จะ เปลี่ยนเป็น อะไรได้บ้าง

3. ลักษณะทางผลิตผล หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ที่แสดงออกที่ผลผลิต หรือ ผลงานที่สร้างขึ้น ซึ่งระดับของความคิดสร้างสรรค์ต่ำสุด-สูงสุด ตั้งแต่การกล้าแสดงออก และการแสดงออกอย่างอิสระ การผลิตงานที่ต้องอาศัยทักษะ การแสดงความคิดใหม่ของตนเอง การประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ การพัฒนางานที่ได้คิดอย่างสร้างสรรค์ และการ คิดสร้างสรรค์ในระดับสูงสุด ซึ่งอาจจะออกมาในทฤษฎี นามธรรมก็อยู่ในขอบข่ายนี้



องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (อารี รังสินันท์ 2527: 29-35)

โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่มซึ่งแท้ที่จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่น ๆ ด้วย มิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มก็จัดเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ ก็จำต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่น ๆ ประกอบด้วย

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ กิลฟอร์ด ( Guilford ) ให้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดออกเนกนัย ( divergent thinking ) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม ( Originality )
2. ความคิดคล่องตัว ( Fluency )
3. ความยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด ( Flexibility )
4. ความคิดละเอียดลออ ( Elaboration )

ความคิดริเริ่ม ( Originality ) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่ม หรือที่เรียกว่า wild idea ซึ่งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม

ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่นการคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น

ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครเคยนึกหรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่องและคิดฝันจากจินตนาการหรือที่เรียกว่าเป็นความคิดจินตนาการประยุกต์คือไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย ดังนั้นความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงานจึงเป็น

สิ่งคู่กัน ตัวอย่างเช่น เคยมีผู้กล่าวว่าคนที่คิดอยากจะบินนั้นประหลาดและไม่มีทางเป็นไปได้ แต่ต่อมาพี่น้องตระกูลไรท์ก็สามารถคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จ เป็นต้น

บาร์เร็ต ( Bartlett:1958 ) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องลักษณะความคิดริเริ่ม และสรุปได้ว่าความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่น่าตื่นเต้นหรือที่เราเรียกว่า "adventurous thinking" ซึ่งเป็นความคิดแตกออกไปจากความคิดเก่าหรือความคิดเดิม หรือจากแบบพิมพ์และนำไปสู่ความคิดใหม่ โดยอาศัยความไม่มีอคติ หรือไม่ปิดบังและสกัดกั้นความคิด แต่ยอมเปิดรับความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะนำไปสู่ความคิดที่ไม่ซ้ำกับความคิดเดิม และ ซิมป์สัน ( Simpson:1922 ) ก็ได้กล่าวว่าความคิดริเริ่มของบุคคลจัดเป็นความสามารถของสมองที่พยายามคิดให้แตกต่างไปจากกระสวนเดิม เพื่อนำไปสู่ความคิดใหม่ ๆ และ ทอแรนซ์ ( Torrance: 1962 ) ก็อธิบายเพิ่มเติมว่าความคิดริเริ่มเป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ซึ่งสตาร์คเวตเตอร์ ( Stark-weather:1962 ) ก็กล่าวสนับสนุนว่าความคิดริเริ่มเป็นลักษณะ ความคิดที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิด ( non-conformity ) ของผู้อื่นอย่างง่ายตาย แต่จนกว่าจะมีเหตุผลสมควร และ พร้อมกันนั้นก็ยังขยายความคิดของผู้อื่นให้เด่นชัด และมีน้ำหนักขึ้นอีกด้วย

#### พฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม

ลักษณะ ของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปจากการศึกษาค้นคว้าก็พบว่า คนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะชอบปรับปรุงและ เปลี่ยนแปลงให้งานของเขามีชีวิตชีวา และ มีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานที่ค่อนข้างยาก ซ้ำซ้อน อาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และ เขาจะเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นและมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตน โดยไม่เห็นแก่เงินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือความศรัทธา และพอใจที่จะทำงานนั้น ๆ

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จึงมักเป็นบุคคลที่กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลอง กล้าเสี่ยง และ เล่นกับความคิดของตน เขาจึงเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเองและมีความเชื่อมั่นในตนเอง จะไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่ลึกลับ หรือคลุมเครือ แต่กลับช่วย และ ทำทนายให้อยากลอง และ รู้สึกพอใจและ ตื่นเต้นที่จะ เผชิญกับสิ่งเหล่านั้น จัดว่าเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตที่ดีทีเดียว





นอกจากนั้น ไวสเบอร์ก และสปริงเกอร์ ( Weisberg and Springer 1961 ) ได้อธิบายเพิ่มเติมผลที่ได้จากการศึกษาวิจัยลักษณะพฤติกรรมของเด็กว่า เด็กที่มีความคิดริเริ่มสูงจะมีความรู้สึกดีเกี่ยวกับตนเองมักเป็นเด็กที่ระลึกละเอียด ๆ ได้ง่าย เป็นคนมีอารมณ์ขัน มีความเป็นอิสระ มีความรู้สึกไว ช่างสังเกต มีความคิดแปลกใหม่ ชอบผจญภัย ชอบทดลอง มีนิสัยอยากรู้อยากเห็น กระจายใคร่รู้อยู่เสมอ ไม่ยอมคล้อยตาม ความคิดของคนอื่นง่าย ๆ ( non-confirmist )

ความคิดคล่องตัว (อารี รังสินธ์ 2527 : 31-33) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ ( Word Fluency ) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง
2. ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ ( Associational Fluency ) เป็นความสามารถที่จะ คิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะ มากได้ในเวลาที่กำหนด
3. ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก ( Expressional Fluency ) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง

4. ความคล่องแคล่วในการคิด ( Ideational Fluency ) เป็นความสามารถที่จะ คิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจจะ เป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

ความคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหา จะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่า จะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือก  
 หนึ่งให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้หลาย  
 อย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบ  
 กันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด และให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด โดยคำนึงถึงหลัก  
 เกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ใช้ เวลา การลงทุน ความยากง่าย บุคลากร  
 เป็นต้น

ความคิดคล่องตัว นอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดีและเหมาะสมที่สุดแล้ว  
 ยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาคิด ๆ  
 ก็ตามเรามักจะพยายามหาวิธีการแก้หลาย ๆ วิธี โดยเราให้โอกาสในการเลือกเป็นอันดับ  
 ลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือ  
 วิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ ถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ได้เหล่านี้เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่ว  
 นอกจากช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกแล้ว ยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกอีกด้วย  
 จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพ หรือ  
 ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

ความคิดยืดหยุ่น (อาร์ รังสินนท์ 2527 : 33-34) หมายถึง ประเภท หรือแบบ  
 ของความคิดแบ่งออกเป็น

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที ( Spontaneous Flexibility ) เป็น  
 ความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ เช่นคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้  
 จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์  
 จะคิดได้เพียงอย่างเดียว หรือสองอย่างเท่านั้น

2. ความคิดยืดหยุ่นทางการตัดแปลง ( Adaptive Flexibility )  
 ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่นในข้อ 1  
 ในเวลา 5 นาที ท่านลองคิดว่าท่านสามารถจะใช้หว่านทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง  
 กระจาด ตะกร้า กล้องใส่ดินสอ กระจอมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะ เครื่อง  
 แต่ง แก้ว อี แก้วอันนอนเล่น โขฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียมผสม ด้าม  
 ไม้เทนนิส ไม้แบตมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะ  
 จัดได้ 5 ประเภท ดังนี้



- ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา  
 ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม  
 ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ดำไม้เทนนิส ดำไม้แบดมินตัน  
 ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ กีบเสียบผม  
 ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน กล่องใส่ดินสอ

เพราะฉะนั้นจะเห็นได้ว่าคุณคดียืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่ว มีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่ และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว คุณคดียืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ คือได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท ตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลาย ๆ ทาง คุณคดียืดหยุ่นจึงเป็นความคิดที่เสริมคุณภาพ

ความคิดละเอียดลออ ( อารี รังสินันท์ 2527 : 34 )

แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะ ความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม คุณคดียืดหยุ่น ความคิดคล่องตัวก็ตาม แต่ลักษณะความคิดละเอียดลออก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้ว ก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่เรามุ่งเน้นผลิตผลสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

เนลเลอร์ ( Kneller:1965 ) กล่าวว่าความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ เป็นพิเศษให้สำเร็จ และยังขยายความอีกว่า "ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่ประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่ แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ในความแปลก ความใหม่ และความพิเศษนั้น จะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย ดังนั้นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่เขาจะต้องพยายามคิด และประสานความคิดติดตามให้ตลอดหรือให้เกิดความสำเร็จด้วย ตัวอย่างเช่นบุคคลที่คิดว่าจะเป็นกวีนั้น เขาไม่เพียงแต่ชอบ และคิดในเรื่องของงานของบทกลอนเท่านั้นแต่เขาจะต้องพยายามสร้างผลงานบทกวีขึ้นมาด้วย หรือหากบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางทักษะการประดิษฐ์ต่าง ๆ แทนที่เขาจะเล่นเฉย ๆ กับลวดเขาก็จะคิดและสร้างมันให้เป็นวิทย์ขึ้นมาได้

### พัฒนาการของความละเอียดลออ

1. การพัฒนาการของความละเอียดลออ จะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย
2. เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กผู้ชายในด้านความละเอียดลออ
3. เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

### พฤติกรรมทางด้านความละเอียดลออ

สำหรับ เด็กผู้ชาย จะมีลักษณะ ดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. สุขภาพดี
3. บรรณาธิปไตยอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ดีที่สุด
4. เห็นอกเห็นใจคนอื่น
5. ชอบเสี่ยงภัย
6. มีอารมณ์ขัน
7. ไม่ฉลาดกลัว และไม่ซื่อ แต่มักเบื่อง่าย
8. ไม่ชอบทำงานตามลำพัง
9. ไม่มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย
10. ไม่ชอบก่อกวนความสงบสุขของกลุ่ม

สำหรับ เด็กหญิง จะมีลักษณะ ดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย
3. มีอารมณ์รุนแรง
4. มีอารมณ์ขัน
5. หยิ่ง และมีความพอใจในตนเองและ
6. ไม่เบื่อง่ายง่าย



ประสบการณ์ในชีวิต ทั้งเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะมีประสบการณ์ในชีวิตสมบูรณ์พร้อมมากกว่าพวกที่มีความสามารถทางด้านความคิดริเริ่มสูง เด็กพวกนี้ชอบทำงานซ้ำและตรวจสอบอย่างละเอียดถี่ถ้วนจนผลงานเป็นที่พอใจของตน

ความหวัง บิดาของเด็กที่มีความคิดละเอียดลออสูงจะมีความหวังในตัวเด็กสูงมาก และมีความรู้สึกค่อนข้างกลัวว่าเด็กเหล่านี้จะไม่ประสบความสำเร็จเหมือนที่ตนหวัง

จากความเชื่อ แนวคิด ที่กล่าวมาจึงสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดที่แตกแขนง ( Divergent Thinking ) คือ ความคิดหลายทิศ หลายทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ( Originality ) ความคิดคล่องตัว ( Fluency ) ความคิดยืดหยุ่น ( Flexibility ) และความคิดละเอียดลออ ลักษณะความคิดที่แตกแขนงนี้จะนำไปสู่ความคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ อาจเกิดจากการรวบรวมความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมแล้วเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ใหม่ ซึ่งผลของความคิดสร้างสรรค์นั้นไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้ ความคิดสร้างสรรค์ สามารถอธิบายได้ 3 ลักษณะคือ ลักษณะทางกระบวนการ ลักษณะของบุคคล และลักษณะทางผลิตภัณฑ์

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (อ้างถึงใน บุญลือ ทองอยู่:2521)

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ มีแตกต่างกันออกไปแล้วแต่ทัศนะของบุคคล ด้วยเหตุนี้ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ก็ย่อมจะแตกต่างกันออกไปด้วย เช่น

ทฤษฎีของวัลลิส ( Wallas ) ได้กล่าวว่า การจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นจะต้องมีขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

(1) ขั้นเตรียม ( Preparation ) เป็นระยะของการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เมื่อพบปัญหาเช่น กรณีก่อนที่อาร์คิมิดีส จะคิดหาส่วนผสมของเงินในมงกุฎทองได้สำเร็จนั้นก็ได้พยายามชั่งเงิน ชั่งทองที่มีขนาดต่าง ๆ กัน แต่ก็ยังคิดไม่ออก

(2) **ขั้นฟักตัว ( Incubation )** เมื่อรวบรวมข้อมูลตามขั้นที่ 1 แล้ว ผู้คิดก็ยังคิดไม่ออกได้แค่ครุ่นคิดอยู่ อยู่นี้ผลงานยังไม่เกิดจนบางครั้งผู้คิดต้องไปทำงานอื่น

(3) **ขั้นคิดออก ( Illumination or Insight )** เป็นระยะที่คิดคำตอบ ออกทันทีทั้ง ๆ ที่ดูเหมือนเป็นระยะที่กำลังไม่คิด เช่น อาร์คิมิดีสคิดออก เมื่อจุ่มตัวลงในอ่าง น้ำหรือเซอร์ไอแซค นิวตัน คิดออกขณะนั่งดูผลแอปเปิ้ลหล่น เป็นต้น

(4) **ขั้นพิสูจน์ ( Verigation )** เมื่อคิดคำตอบออกแล้วก็จะพิสูจน์ ทดลองซ้ำเพื่อให้ได้ผลแน่นอนเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

ทฤษฎีของเทย์เลอร์ ( Talyer ) ได้ให้ข้อคิดของทฤษฎีอย่างน่าสนใจว่าผล ของความคิดสร้างสรรค์ของคนนั้น ไม่จำเป็นจะต้องเป็นขั้นสูงสุดเสมอไป คือ ไม่จำเป็น ต้องคิดค้นคว้าประดิษฐ์ของใหม่ ๆ ที่ยังไม่มีผู้ใดคิดมาก่อนเลย หรือสร้างทฤษฎีที่ต้องใช้ ความคิดด้านนามธรรมอย่างสูงยิ่ง แต่ความคิดสร้างสรรค์ของคนเรานั้นอาจจะ เป็นขั้นใด ขั้นหนึ่งใน 6 ขั้นต่อไปนี้คือ

**ขั้นที่หนึ่ง** เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นต้นสุด เป็นสิ่งธรรมดาสามัญ คือเป็น พฤติกรรมหรือการแสดงออกของตนอย่างอิสระ ซึ่งพฤติกรรมนั้นไม่จำเป็นต้องอาศัยความ ริเริ่มและทักษะอย่างใด คือเป็นแต่เพียงให้แล้วแสดงออกอย่างอิสระ เท่านั้น

**ขั้นที่สอง** ได้แก่งานที่ออกมาเป็นผลผลิต ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทักษะบางประการ แต่ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ เช่น การทำกับข้าวพลิกแพลงให้อร่อย เป็นต้น

**ขั้นที่สาม** เป็นขั้นที่เรียกว่าขั้นสร้างสรรค์ คือเป็นผลงานที่แสดงให้เห็นว่า ผู้กระทำได้แสดงความคิดใหม่ของเขาเองไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากคนอื่น ถึงแม้ว่างานนั้น จะ เป็นงานที่ผู้อื่นเคยทำมาแล้วก็ตาม ก็จัดว่าเป็นงานอยู่ในขั้นสร้างสรรค์ได้ เพราะ เป็นสิ่ง ที่ผู้ทำคิดค้นขึ้นมาเอง เช่นการแก้ปัญหาชีวิตประจำวัน

**ขั้นที่สี่** เป็นขั้นความคิดสร้างสรรค์ขั้นประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร เป็นขั้นที่ผู้กระทำได้แสดงให้เห็นความสามารถที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

**ขั้นที่ห้า** เป็นขั้นที่สามารถปรับปรุงขั้นที่สี่ให้ดียิ่งขึ้น

**ขั้นที่หก** เป็นความคิดสร้างสรรค์ขั้นสูงสุด อันแสดงถึงความสามารถในการคิด



สิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด เช่น เซอร์ ชาลส์ คาร์วิน คิดตั้งทฤษฎีวิวัฒนาการขึ้น เป็นต้น

ทฤษฎีของฟรอยด์ ( Freud ) ฟรอยด์มีทัศนะเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากความขัดแย้งซึ่งถูกขับดันออกมาโดยพลังของจิตใต้สำนึก ขณะที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นนั้น คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความคิดอิสระ เกิดขึ้นมากมาย แต่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่มีสิ่งนี้

ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการโยงสัมพันธ์ ( Associative theory ) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยการสร้างแนวคิดใหม่ โดยการรวมสิ่งที่สัมพันธ์กันเข้าด้วยกัน ซึ่งการรวมกันนั้นจะต้องเป็นไปตามเงื่อนไขเฉพาะอย่างทีกล่าวนมา หรือรวมกันแล้วต้องเกิดประโยชน์ทางใดทางหนึ่ง หรือเมื่อระลึกสิ่งใดได้ก็เป็นแนวทางให้ระลึกถึงสิ่งอื่น ๆ ต่อ ๆ กันไปสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นโต๊ะ ทำให้นึกถึงเก้าอี้ ไม้ใช้วางของ เป็นต้น ซึ่งคำที่ระลึกออกมาต่างก็เป็นสิ่งกับ ( Concept ) ที่มีความสัมพันธ์กันและ เก็บสะสมอยู่ในสมองของคน เมื่อมีสิ่งเร้ามากกระตุ้นมันก็จะตอบสนองออกมา

จากทฤษฎีตัวอย่างทั้ง 4 ทฤษฎีนี้จะพบว่าตามทฤษฎีที่ 1 ความคิดสร้างสรรค์จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้อย่างยากลำบาก เพราะจะต้องมีผลผลิตออกมา จะต้องเป็นผลผลิตที่เป็นของใหม่ที่ไม่มีการทำมาก่อนเลย ส่วนทฤษฎีที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของขั้นที่ 1, 2 และ 3 เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้และทุกคนก็สามารถมีความสร้างสรรค์ตามขั้นเหล่านี้ได้ แต่ความคิดสร้างสรรค์ในขั้นที่ 4, 5 และ 6 นั้นก็เป็นความคิดสร้างสรรค์ตามลักษณะของทฤษฎีที่ 3 เข้าในลักษณะที่ว่าคนที่สร้างสรรค์ได้ต้องประสบความสำเร็จไม่สมบูรณ์ทางจิตเสียก่อน คือ มีความขัดแย้งทางจิตขึ้น และโดยทั่วไปคนมักจะมี ความขัดแย้งทางจิตเกิดขึ้นอยู่เสมอ ก็แสดงว่าทุกคนคิดสร้างสรรค์ได้ สำหรับทฤษฎีที่ 4 ซึ่งเป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะของการโยงความสัมพันธ์นั้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีสิ่งเร้ามากระตุ้นให้เกิดความคิดขึ้นหลาย ๆ ความคิดหลายแง่ หลายมุม และต่อเนื่องสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ กระทั่งความคิดนั้นไม่อาจที่จะเกิดต่อเนื่องต่อไปได้อีก กระบวนการ ระลึกถึงสิ่งสัมพันธ์ตามลักษณะดังกล่าวนี้ ในตอนแรกจะ ระลึกถึงสิ่งสามัญทั่วไปก่อน ต่อไปจะ ระลึกได้ยากขึ้น บางทีก็คิดสร้างคำตอบขึ้นเอง คำตอบในตอนหลังจึงมักจะ เป็นคำตอบที่แปลกไปจากเพื่อน ซึ่งเรียกว่าเป็นคำตอบประเภทเอกลักษณ์ ดังนั้น ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะ



ระลึกได้หลายแง่ หลายมุม หลายทิศทาง ( Divergent thinking )

### การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดในเรื่องความคิดสร้างสรรค์นั้น เกล ( Gale 1961: อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2527: 1) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคน และสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้พัฒนาสูงขึ้นได้ ซึ่งสอดคล้องกับ สตอร์ม ( Storm: 1963 ) ที่ว่าทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ แต่อาจแตกต่างกันในระดับของความมากน้อยและ ทอแรนซ์ ( Torrance: 1965 ) ก็สนับสนุนว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน ฝึกฝนและฝึกการปฏิบัติที่ถูกวิธีและ เสนอแนะว่า ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กตั้งแต่วัยได้เท่าใด ก็ยิ่งจะ เป็นผลดีมากขึ้น เจาะ ในช่วงก่อนวัยเรียน หรือช่วง 6 ขวบแรกของชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา ดังนั้นหากช่วงวัยนี้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ก็นับเป็นการเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมา และวัยผู้ใหญ่ ซึ่งช่วงเวลาพัฒนาการด้านนี้ก็สอดคล้องกับพัฒนาการด้านอื่น ๆ ของเด็ก รวมทั้งสติปัญญา อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ ตลอดจนการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม ที่เน้นความสำคัญแก่เด็กวัยก่อนเรียนหรือที่จัดเป็นวัยแรกและวัยหลักในการปูพื้นฐานพัฒนาการทุกด้าน

ฉะนั้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจึงเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นควรได้รับการเสริมสร้างและพัฒนาให้สูงขึ้นเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อจะได้เจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงและพร้อมที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรโลงสังคมประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงคือ การสอน ฝึกฝน อบรมและทางอ้อมคือ การสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดของโรเจอร์ ( Rogers, 1959 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2527: 74-75 ) ที่ว่าความคิดสร้าง



สรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ซึ่งเปรียบเสมือนกับ  
 ชนวนที่สามารถทำให้พีชงอกงามออกมาจากเมล็ดได้ก็ต่อเมื่อจัดสิ่งแวดล้อมให้พอเหมาะ  
 ทั้งอากาศ น้ำและดิน เมล็ดพีชนั้นจึงจะ งอกออกได้ ความคิดสร้างสรรค์เช่นเดียวกันจะ  
 เสริมสร้างขึ้นได้ ด้วยการจัดสภาพการณ์เทคนิควิธีที่เหมาะสมถูกต้อง

โรเจอร์ ได้เสนอแนะ การสร้างสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์  
 ให้เกิดขึ้น ดังนี้

1. ความรู้สึกปลอดภัยทางจิต ซึ่งจะสร้างได้ด้วยกระบวนการที่สัมพันธ์กันสาม  
 อย่างคือ

1.1 ยอมรับในคุณค่าของแต่ละบุคคลอย่างไม่มีเงื่อนไข ครู พ่อ แม่  
 หรือบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กต้องยอมรับในความสามารถของเด็กแต่ละคน และ เชื่อ  
 มั่นในตัวเด็กอย่างไม่มีเงื่อนไข ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย เริ่มเรียนรู้ว่าตน  
 สามารถจะเป็นอะไรก็ได้ที่อยากจะ เป็นโดยไม่ต้องเสแสร้ง การที่พ่อแม่หรือครูมีข้อจำกัด  
 ต่าง ๆ ไม่มากนัก ทำให้เด็กสามารถค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่มีคุณค่าหรือมีความหมายสำหรับตน  
 กล้าที่จะลองและสร้างความสำเร็จใหม่ ๆ ให้แก่ตนเองและทำให้เองโดยไม่มีใครกระตุ้น  
 กล่าวอีกอย่างหนึ่งก็คือ เขากำลังมุ่งไปสู่การคิดแบบสร้างสรรค์

1.2 สร้างบรรยากาศที่ไม่ต้องมีการวัดผลและประเมินผลจากภายนอก  
 เมื่อไม่มีการวัดผลและประเมินผลจากภายนอกหรือจากมาตรฐานอื่น ๆ ก็จะทำให้เด็ก  
 เกิดความรู้สึกเป็นอิสระ เป็นตัวของตัวเอง และกล้าแสดงออกทั้งความคิดและกระทำ  
 อย่างสร้างสรรค์ได้โดยทั่วไป การวัดผลมักจะหมายถึงการข่มขู่ทำให้เด็กกลัว ซึ่งมักจะ  
 ทำให้เกิดความต้องการที่จะปกป้องตนเอง และมักจะหมายความว่าผลของการกระทำบาง  
 ส่วนจะต้องถูกปฏิเสธว่าไม่รู้ แต่ถ้าผลของการกระทำนั้นถูกประเมินจากเกณฑ์ภายนอกว่าดี  
 เด็กก็จะ ไม่ยอมรับว่าเขาเคยมีความเกลียดชังต่อการกระทำนั้นมาก่อน ถ้าการวัดผลออก  
 มาว่าการกระทำนั้นไม่ดี เด็กก็จะ ไม่ยอมรับว่านั่นเป็นการกระทำของตัวเอง หรือเป็น  
 ส่วนหนึ่งของเขา แต่ถ้าไม่มีการประเมินผลโดยใช้เกณฑ์จากภายนอกแล้ว เด็กสามารถที่จะ  
 เปิดใจกว้างต่อประสบการณ์ของตนเอง ยอมรับในสิ่งที่ตนเองทั้งชอบและไม่ชอบ ยอมรับใน  
 ธรรมชาติของวัตถุ และปฏิกิริยาตอบสนองของตนที่มีต่อวัตถุนั้น เด็กจะ เริ่มรู้จักประเมินผล  
 ด้วยตนเองซึ่งหมายถึงว่าเด็กกำลังก้าวไปสู่การสร้างความรู้สึกรับผิดชอบอย่างสร้างสรรค์

1.3 ความเข้าใจซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการสร้างความรู้สึกลดท้อ  
 สำหรับประการสุดท้ายถ้าเราอภิปรายกันว่าเรายอมรับเขาแต่เราไม่รู้อะไรในตัวเขา  
 เลยจะแสดงให้เห็นว่าเป็นการยอมรับอย่างสิ้น ๆ และคน ๆ นั้นก็ตระหนักดีว่าการยอมรับ  
 ของเราต้องเปลี่ยนไปเมื่อเรารู้อะไรเกี่ยวกับตัวเขา แต่ถ้าเราเข้าใจเขา เห็นใจเขา  
 และ เข้าใจความรู้สึกของเขา เข้าไปสู่โลกส่วนตัวของเขาและมองมันอย่างที่เขา มองและ  
 ยังคงยอมรับเขาอยู่จะทำให้เขาเกิดความรู้สึกปลอดภัย บรรยากาศอย่างนี้จะทำให้เขา  
 ยอมรับตัวของเขจริง ๆ และการแสดงออกต่าง ๆ ของเขารวมทั้งการสร้างสรรคสิ่ง  
 แปลก ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับโลกของเขาด้วย

2. ความเป็นอิสระทางจิต เมื่อ ครู พ่อ แม่ และบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ  
 เด็กยอมรับในการแสดงออกอย่างอิสระของเด็กแต่ละคน นั้นเป็นการส่งเสริมความคิดสร้าง  
 สรรค์แล้ว การยอมรับนี้เป็นการให้อิสระภาพแก่ทุกคนในการที่จะคิด รู้สึก เป็นอะไรก็ตาม  
 ที่อยู่ในตัวเขา เป็นการส่งเสริมความเปิดเผย และการแสดงออก และวิธีการรับรู้การสร้าง  
 สิ่งกับและความหมายโดยตนเอง ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ ( Torrance: 1959 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2527: 76-77)  
 นักจิตวิทยาและนักการศึกษาชาวอเมริกัน เป็นผู้สนใจศึกษาวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์  
 กับการเรียนการสอนไว้อย่างกว้างขวางซึ่งได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้าง  
 สรรค์ไว้หลายประการ ซึ่งเขาเน้นตัวครูกับนักเรียน และปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียน  
 เป็นสำคัญ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถาม และคำถามที่แปลก ๆ ของ  
 เด็กและ เขายังเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว เพราะใน  
 การแก้ปัญหาแม้เด็กจะใช้วิธีเดา เสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์  
 ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อ  
 เด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่า  
 เพิ่งตัดสิน และ วิตรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน



3. กระตุ้นหรือรับต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวาหรือชี้แนะ ให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชี้ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

บลอนท์ และคลอสไมเยอร์ ( Blaunt and Klausmier: 1965 อ้างถึงใน อารี รังสิมันท์ 2527: 78 ) ได้เสนอแนะวิธีการที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่นความคิดริเริ่ม เป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปแบบเดียวตลอด

3. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้เด็กและนักเรียนมีความคิดและมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วย

4. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียง 2 หรือ 3 อย่างเท่านั้น สิ่งอื่นใดที่นอกเหนือไปจากแบบแผนเป็นสิ่งผิดไปเสียหมด

5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะ ผลงานหรือการกระทำซึ่งมีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

เพราะฉะนั้นจากข้อเสนอแนะเกี่ยวกับหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ก็มีบุคคลที่เกี่ยวข้องก็ได้แก่ พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง เป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

เบลานท์ และ เคลาส์ไมเออร์ ( Blount and Klauamier อ้างถึงใน ชาญชัย อินทรประวัติ 2529: 250-251 ) ได้เสนอแนะแนวทางที่จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดความอ่านในหลาย ๆ ด้าน เช่น ในด้านศิลปะ การแสดง การพ็อนรำ เป็นต้น
2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เช่น ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคล่องแคล่ว จัดให้มีการยืดหยุ่นในกิจกรรมการเรียนการสอน ส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นต้น
3. ส่งเสริมให้นักเรียนมีการแสดงออกทางอารมณ์ แสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง
4. ให้อิสระ เสรีภาพพอเหมาะ
5. สนับสนุนส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วย



6. อย่าจำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปแบบเดียวตลอดกาล
7. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำอยู่เพียง 2 หรือ 3 อย่างเท่านั้น สิ่งอื่นใดที่นอกเหนือไปจากกระสวนเป็นสิ่งที่ผิดแปลกไปหมด
8. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือพิมพ์ให้นักเรียนมีความคิด และบุคลิกภาพเหมือนกันหมดทุกคน
9. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแค่เฉพาะ ผลงานหรือการกระทำ ซึ่งมีผู้ทดลองทำและเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็น่าจะมีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วยเช่นกัน

อารี รังสินันท์ (2529: 126-127) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไว้ดังนี้

1. การให้อิสระ การส่งเสริมความอิสระทั้งด้านความคิดและการกระทำให้เด็กมีโอกาสเลือกคิด ตัดสินใจ แสดงความคิดเห็น และผู้ใหญ่ยอมรับการตัดสินใจของเด็ก หากจะไม่เป็นการถูกต้องผู้ใหญ่ก็คอยชี้แนะให้แนวทางที่ถูกต้อง และด้วยวิธีการประนีประนอม ยืดหยุ่น และปรับให้เหมาะสม แต่ไม่ใช่การบีบบังคับ ชูเชื้อ และอาศัยอำนาจให้เด็กยอมตาม ซึ่งการฝึกให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นจะทำให้เด็กกล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงออก และสามารถคิดสร้างสรรค์ได้
2. การสร้างความเชื่อมั่น เด็กที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง จะมีส่วนสนับสนุนให้เด็กประสบความสำเร็จได้มาก พ่อแม่พึงแสดงความซาบซึ้งในสิ่งที่ลูกปฏิบัติ พยายามส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จตามความสามารถของเขา ขณะเดียวกันการให้รางวัลชมเชยให้กำลังใจและบอกกับเด็กว่า เด็กได้ทำสิ่งที่ถูกต้องแล้ว ก็เป็นสิ่งที่พึงกระทำอย่างยิ่ง เพราะ เด็กจะได้เรียนรู้ว่าสิ่งใดดี เป็นค่านิยม และควรปฏิบัติต่อไป เด็กจะได้มีกำลังใจทำต่อไป หากลูกกระทำสิ่งใดผิดพลาดพ่อแม่ก็พึงเข้าใจและพร้อมที่จะให้อภัย ชี้แนะทางปฏิบัติที่ถูกต้องเหมาะสม ไม่ควรซ้ำเติมหรือหัวเราะเยาะ คุกคาม คุกคามแต่ด้วยความเข้าใจ เห็นใจ และให้กำลังใจ ให้ลูกพร้อมที่จะก้าวเดินต่อไป การกระทำเช่นนี้ต้องช่วยสร้างความมั่นใจให้กับเด็ก และกล้าพอที่จะเสี่ยง ความเชื่อมั่นในตนเองเป็นยุทธศาสตร์ของความสำเร็จและสร้างสรรค์

3. การตอบคำถาม ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก เป็นลักษณะที่สำคัญของเด็ก เป็นลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะแสดงออกด้วยการร้อง ก้น ทดลอง และ ซักถาม บางครั้งคำถามก็แปลก ๆ ดังนั้นผู้ใหญ่ไม่ควรจะดุหรือว่ากล่าว แต่ควรกระตุ้นหรือรับแสดงความสนใจต่อคำถามและนอกจากการตอบคำถามแก่เด็กแล้ว ก็ควรหาทางกระตุ้นให้เด็กคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ก็จะเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยต่อเนื่องความคิดของเด็กให้พัฒนาขึ้น และ ขณะเดียวกันพ่อแม่พึงฝึกตั้งคำถามเด็กในลักษณะที่ทำให้เกิดคำตอบที่หลากหลาย ส่งเสริมพัฒนาการและอาจตั้งคำถามในลักษณะที่ว่า ต้องการคำตอบหลาย ๆ คำตอบ ก็จะเป็นการส่งเสริมให้เด็กกล้าเล่นกับความคิดของตน

4. การรู้จักช่วยตนเอง การฝึกให้เด็กรู้จักช่วยเหลือตนเองตามวัยด้วยการลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง จะทำให้เด็กมีลักษณะที่มุ่งความสำเร็จสูง มีความพยายามมานะบากบั่นเป็นนักสู้ ไม่ยอมแพ้ต่อสิ่งใดง่าย ๆ หรือที่เรียกว่ามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ผลจากการศึกษาพบว่า การฝึกให้เด็กรู้จักช่วยตนเองในช่วงอายุ 2-4 ขวบ จะทำให้เด็กมีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ค่อนข้างถาวร การที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติ กล้าเล่นกับความคิด ถ่ายทอดความคิดออกมาเป็นผลงาน เหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์

โดแนลด์ ดับบลิว แมคคินนอน (Donald W. Mackinnon อ้างถึงใน เตโช สวานานนท์ 2526: 182) ได้ศึกษาถึงบรรดาบุคคลนักสร้างสรรค์ทั้งทางด้านศิลปะและวิทยาศาสตร์ (นักเรียนนวนิยาย นักเรียนบทความ กวี นักอุตสาหกรรม นักคณิตศาสตร์ และสถาปนิก) แมคคินนอนมีความเห็นว่า ทั้งบิดามารดาและโรงเรียนจำเป็นที่จะช่วยกันปลูกฝังความสามารถในการสร้างสรรค์ โดยการย้ำเรื่องการเหมือนแบบให้น้อยลง ในขณะที่เดียวกันต้องจัดหาโอกาสให้มากที่สุดที่จะให้เด็กเหล่านี้พัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา

จากทฤษฎีและแนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ในทางตรงคือ การสอน การฝึกฝน อบรม ซึ่งครู พ่อแม่ผู้ปกครองและพี่เลี้ยง จะเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญ ส่วนในทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศ และจัดสิ่งแวดล้อมให้เด็กรู้สึกอิสระ ปลอดภัย อบอุ่น เป็นกันเองไม่เข้มงวดจนเด็กเกิดความกลัว ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น



### การเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การเล่นของเด็กสามารถพัฒนาด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ แต่ในขณะเดียวกันหากเล่นผิดวิธีหรือของเด็กที่ใช้ในการเล่นเป็นของเล่นที่มีพิษภัย หรือไม่ก่อให้เกิดคุณค่าทางการพัฒนาแล้วย่อมกลับจะเป็นผลลบต่อเด็กอีกด้วย

การเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นมียุทธศาสตร์ประกอบสำคัญ ๆ ดังนี้คือ

1. คุณค่าที่มีต่อการพัฒนาในการใช้ของเล่น หมายถึง ของเล่นไม่ควรจะเป็นของเล่นที่เล่นเพียงเพื่อความสนุกสนานอย่างเดียว ควรจะมีคุณประโยชน์ช่วยในการพัฒนาร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคิดสร้างสรรค์ที่จะเกิดหรือพัฒนาขึ้นจากการเล่นของเด็ก

2. บุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พ่อแม่ ครู ตลอดจนผู้เลี้ยงดู เป็นบุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรจะมีความรู้ความเข้าใจในด้านสภาพจิตใจและพัฒนาการเด็ก ร่วมเล่นกับเด็กและสร้างความเชื่อมั่นให้กำลังใจ ซึ่งบลอนท์ และคลอสไมเยอร์ ( Blount and Klausmier: 1965 ) อ้างถึงในอารี รังสินันท์ 2526: 78 ) ที่ว่า พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง ควรจะใช้ความรักความอบอุ่นเพื่อทำให้เด็กกล้าแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเอง อันจะก่อให้เกิดพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และ มณีรัตน์ สุกโชติรัตน์ (2524: 15 ) มีความเห็นว่า ผู้ใหญ่ควรปล่อยให้เด็กเล่นอย่างอิสระ การที่ผู้ใหญ่แนะนำเด็กหรือตั้งกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จำกัดเสรีภาพแก่เด็กนั้น อาจจะเป็นการจำกัดความนึกคิดสร้างสรรค์ที่ดีและการเลือกกระทำอย่างอิสระ การส่งเสริมให้เด็กมีอิสระที่จะคิดและแสดงความรู้สึกต่าง ๆ กันนั้น เพื่อว่าเด็กจะได้พัฒนาบุคลิกภาพของตนเองและ เป็นตัวของตัวเองให้มากที่สุด มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวเอง (อัตมโนทัศน์) ที่ จะช่วยเสริมสร้างสติปัญญา เพิ่มพูนความรู้รวมทั้งภาษา เข้าใจ ความคิดรวบยอด เกิดความเพลิดเพลิน อีกทั้งยังเป็นการขจัดปัญหาความอยากรู้อยากเห็นและฝึกความนึกคิดในการแก้ไขปัญหาด้วย

พ่อแม่และครูควรมีความอดทนอย่างมาก และยินดีที่จะจัดหาเวลาให้เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ พูดกับเด็กด้วยท่าทางที่เบิกบานรับฟังเด็กเมื่อเด็กพูด แสดงความพอใจเมื่อเด็กแสดงความรู้สึกถึงประสบการณ์ อันเป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ ครู พ่อแม่ ควรแสดงความกระตือรือร้นเมื่อเด็กทำอะไรได้สำเร็จ และส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก

3. สิ่งแวดล้อมและบรรยากาศ แกริสัน ( Garison: 1954 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์: 14 ) ยอมรับว่าการจัดบรรยากาศสถานที่ สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมจะสามารถจัดสิ่งรบกวนและอุปสรรคทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่ง เลซา ปิยะฉัจฉริยะ (2526: 72 ) กล่าวว่า การจัดของเล่นในลักษณะที่เด็กสามารถนำมาเล่นได้เองเมื่อต้องการ นั่นคือ การเกิดปฏิสัมพันธ์ ( Interaction ) ระหว่างเด็กกับของเล่น ส่วน โรเจอร์และออสบอน ( Rogers 1962 and Osborn 1973 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2526: 78 ) มีความเห็นว่าบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ บรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับและกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ ซึ่ง สมิท ( Smith 1971 เล่มเดียวกัน : 89 ) ได้สนับสนุนว่า สิ่งแวดล้อมที่ดีที่สุดที่จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กได้แก่ บรรยากาศที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจและศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

#### หลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระหว่างการเล่น

จากแนวความคิดของ ทอแรนซ์ และโรเจอร์ ( Torrance and Rogers , 1959 อ้างถึงใน อารี รังสินธ์ 2526: 74-77 ) สามารถสรุปหลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในระหว่างการเล่นของเล่นได้ดังนี้คือ

1. ความรู้สึกปลอดภัยทางจิต ทำให้เด็กมีอิสระในการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่โดยไม่มีการประเมินจากภายนอก มีการยอมรับในความสามารถและให้ความเชื่อมั่นในตัวเด็กซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกมั่นคงปลอดภัย

2. ให้ความสนใจกับแนวความคิดของเด็กและ เน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดนั้นมีคุณค่า



3. เปิดโอกาสให้เล่นอย่างต่อเนื่องโดยไม่ใช้วิธีชูด้วยคะแนนหรือการตรวจสอบเป็นต้น
4. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและ ยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

### บรรยากาศในการเล่น

บรรยากาศในการเล่นมีผลต่อสภาวะจิตและความคิดของเด็กมาก บรรยากาศที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กมีความสุขสนุกสนาน รู้สึกปลอดภัยและได้ใช้ความคิดจินตนาการที่จะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น พอจะสรุปได้ตามแนวความคิดของ สมิท, โรเจอร์ และ ฮิลเดรท ( Smith, 1971, Roger, 1965 and Hildreth, 1971 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ เล่มเดียวกัน : 89-90 ) ดังนี้

1. เป็นบรรยากาศที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจและศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
2. เป็นบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับอีกทั้งการกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ
3. เป็นบรรยากาศที่อิสระ ไม่ถูกควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไป รวมทั้งมีการส่งเสริมให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา

### วิธีเล่นเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

วิธีการเล่นของเล่นโดยทั่วไปอาจก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่วิธีการเล่นที่ได้รับทั้งความสนุกสนานเพลิดเพลินและพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ไปพร้อมกันด้วย พอจะจำแนกได้เป็นข้อ ๆ ดังนี้คือ

1. เป็นวิธีการเล่นที่ส่งเสริมการใช้ความคิดกว้างไกล หลายทิศหลายทาง หลายรูปแบบ เป็นการส่งเสริมความคิดในลักษณะอเนกนัย ซึ่งกิลฟอร์ด, เกตเชล และ แจ็กสัน ( Guilford 1950, Getzils and Jakson 1957 ) มีความเห็นสอดคล้องกันว่า จะนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการตัดแปลง ประูแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่



2. เป็นวิธีการเล่นที่เสริมสร้างจินตนาการซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3. เป็นวิธีการเล่นเพื่อฝึกการแก้ปัญหาให้เด็กค้นหาคำตอบโดยการลองผิดลองถูก

4. เป็นวิธีการเล่นที่ฝึกความมานะอดสาหัส เพื่อให้ผลงานสำเร็จลุล่วง

จากแนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การเล่นเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องคำนึงถึงของเล่นที่มีคุณค่า บุคคลที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ พ่อ แม่ ครู พี่เลี้ยง สิ่งแวดล้อม และบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับ มีการกระตุ้นให้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ อีกทั้งวิธีการเล่นที่ส่งเสริมการใช้ความคิดกว้างไกล ฝึกจินตนาการ แก้ปัญหา และความมานะอดสาหัส จะช่วยส่งเสริมให้มีผลต่อการเล่นของเล่นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

#### ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการเล่น

ประภาพรรณ สุวรรณสุข (2525: 124-127) เคโซ สวานานท์ (2514: 10) สมประสงค์ ปิ่นจินดา น้อมฤดี จงพยุหะ ศิริรัตน์ เจริญศักดิ์ (2516: 167-168) และพันธนี เจริญสุข (2528: 9-10) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการเล่นที่สอดคล้องกัน สรุปได้ดังนี้

#### 1 ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ( Surplus Energy Theory )

การเล่นเป็นผลของการสะสมของแรงงานส่วนเกินของร่างกาย ซึ่งจะต้องมีการระบายออกซึ่ง คาร์ล กรอส ( Karl Gross ) ได้พัฒนาทฤษฎีขึ้นโดยอาศัยแนวคิดเบื้องต้นจากอริสโตเติล ( Aristotle ) โดยเชื่อว่า อินทรีย์จะใช้พลังงานไปประกอบกิจกรรมเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้แก่ การทำงานหรือเพื่อประกอบกิจกรรมที่ไม่มีเป้าหมายได้แก่ การเล่น แต่การเล่นจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่ออินทรีย์มีพลังงานเหลือใช้จากการประกอบการทำงานแล้ว โดยอินทรีย์จะต้องใช้พลังงานในการทำงานก่อนแล้วจึงนำพลังงานที่เหลือมาใช้ในการเล่น



2 ทฤษฎีการกระทำซ้ำ ( Recapitulation Theory ) การเล่นเป็นไปตามสัญชาตญาณและ ตามชาติพันธุ์ การเล่นเป็นการนำเอากิจกรรมของบรรพบุรุษออกมาแสดงและ เป็นการกระทำตามวิถีชีวิตที่คุ้นเคยกระทำมาแล้ว ดาร์วิน ( Dawin ) มีแนวคิดที่เชื่อว่ามนุษย์มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เซลล์เดียว จากแนวคิดนี้ทำให้ถือว่าการเล่นเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษของมนุษย์ เช่น การที่เด็กเล่นน้ำนั้นถือว่าการเล่นของมนุษย์มาจากทะเล การเล่นดิน เล่นทรายของเด็กนั้น เป็นการแสดงถึงการขุดฝังครั้งแรกของบรรพบุรุษ เป็นต้น

3 ทฤษฎีการผ่อนคลาย ( Relaxation Theory หรือ Recreation Theory ) การเล่นเป็นการกระทำเพื่อปลดปล่อยความตึงเครียดของร่างกายทำให้ร่างกายเกิดการผ่อนคลายและสบาย แพททริก ( Pattric ) ได้พัฒนาทฤษฎีนี้โดยอาศัยแนวความคิดที่ว่า การเล่นนั้นเพื่อสนองความต้องการที่จะผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ เพราะกิจกรรมการงานปัจจุบันต้องอาศัยความละเอียดอ่อนและมีการแข่งขันกัน จึงทำให้เกิดความเครียด

4 ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณ ( Instinct Practice Theory หรือ Preparatory Theory ) การเล่นคือ การเตรียมการสำหรับชีวิตและการทำงาน ในอนาคตของเด็ก การเล่นสมมุติต่าง ๆ ของเด็กจะเป็นการฝึกบทบาทในอนาคต คาร์ล กรอสส์ ( Karl Gross ) มีความเชื่อว่า สัตว์มักจะ เล่นเพื่อเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคต เป็นลักษณะ ของสัญชาตญาณเพื่อที่จะ ฝึกให้เกิดความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสัตว์บางชนิดที่จะต้องเป็นอิสระ จากแม่ทันทีที่เกิดจากแนวคิดนี้จึงถือว่าประสบการณ์ในการเล่นนั้นจะมีผลต่อชีวิตในอนาคตของเด็ก

จากทฤษฎีการเล่นทั้ง 4 ทฤษฎี จะเห็นว่าแต่ละทฤษฎีกล่าวถึงการเล่นในลักษณะต่าง ๆ กันคือ เล่นเพื่อระบายพลังงานส่วนเกิน เล่นตามสัญชาตญาณ เล่นเพื่อคลายความตึงเครียด และ เล่นเพื่อการเรียนรู้เป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตอนาคต

## ความหมายของ "ของเล่น" และ "การเล่น"

### ความหมายของของเล่น

นพมาศ ชูวรเวช (2526: 37) สรุปว่า ความหมายของคำว่า "ของเล่น" หรือ "เครื่องเล่น" ครอบคลุมไปถึงสิ่งของประเภทใดบ้างยังไม่เป็นที่ตกลงยอมรับกันแน่นอน เครื่องเล่นบางอย่างอาจเป็นทั้งอุปกรณ์การเล่นที่ช่วยเสริมสร้างและพัฒนาสติปัญญาและความคิด แต่ขณะเดียวกันอาจใช้เป็นอุปกรณ์มั่วสุมเล่นการพนันไปในทางเสื่อมเสียได้โดยความหมายกว้าง ๆ แล้ว "คณะกรรมการเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นเด็ก" โดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมและประสานงานเยาวชนแห่งชาติ (ส.ย.ช.) ได้กำหนดว่า "เครื่องเล่นของเด็ก" ประกอบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ของเล่นเด็ก
2. เครื่องกีฬา
3. เครื่องดนตรี

ปิยะชาติ แสงอรุณ (2526: 49) ให้ความหมายว่า ของเล่นคือสิ่งที่ผู้ใหญ่จัดหาให้แก่เด็กเพื่อสนองความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญา และพัฒนาการของเด็กตลอดจนจุดมุ่งหมายที่แตกต่างกัน โดยทั่วไป ของเล่นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ประเภทลักษณะที่ทำให้เด็กเกิดการกระทำหรือเกิดทักษะ (Active toy) คือเป็นของเล่นที่มีกิจกรรมที่让孩子ได้กระทำเพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ เช่น 让孩子เกิดทักษะฝึกรวม ฝึกรวมใจ ฝึกรวมใจ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนุกสนาน เป็นต้น
2. ประเภทที่มีลักษณะที่จะ让孩子ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Passive toy) เป็นของเล่นที่มุ่งจะ让孩子ได้รับในสิ่งที่จัดหาหรือจัดเตรียมให้มากกว่าที่จะ让孩子มีกิจกรรมกระทำ ส่วนมากจะเป็นของเล่นสำหรับเด็กอ่อนมากกว่า เช่นของเล่นเพื่อให้เห็นรูปร่างสีสันแปลก ๆ หรือเสียงที่ไพเราะ เป็นต้น



พิชัย สันตภิรมย์ ( อ้างถึงใน วรวรรณ ทวีศิลป์ 2526: 25-26 ) ให้ความหมายคำว่า ของเล่น ( Toys ) ของเล่นเพื่อการศึกษา ( Educational Toys ) และ สื่อการสอนไว้ดังนี้

ของเล่น ( Toys ) เป็นของเล่นธรรมดาทั่ว ๆ ไป จะพบเห็นได้ตามร้านของเล่นหรือร้านค้าทั่ว ๆ ไป และของเล่นยุคดั้งเดิม ตั้งแต่เกิดขึ้นในโลกของเล่นประเภทนี้มีจุดประสงค์หลักเพียงเพื่อให้เด็กเล่นเพื่อความสนุกเพลิดเพลินเพียงประการเดียวเท่านั้น

ของเล่นเพื่อการศึกษา ( Educational Toys ) ของเล่นประเภทนี้คือของเล่นที่วิวัฒนาการมาจากของเล่นประเภทแรก รูปร่างลักษณะอาจจะคล้ายคลึงกันหรือผิดแผกแตกต่างกันก็ตาม แต่ข้อสำคัญในการออกแบบและการผลิตได้เพิ่มเติมความมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนสอดแทรกเข้าไปด้วย เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้รูปร่างอย่างพร้อม ๆ ไปด้วยกับการเล่นสนุกสนานอันเป็นธรรมชาติของเด็ก เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจเกิดการเรียนรู้ด้วยการเล่น การกระทำด้วยตัวของตัวเองดังที่เรียกกันว่า Learning by doing หรือ Play Ways Method ของเล่นเพื่อศึกษานี้แม้จะแฝงความมุ่งหมายเพื่อการเรียนการสอนไว้ด้วยก็ตาม แต่ก็ไม่นับหรือยกย่องเนื้อหาสาระให้แก่เด็กมากนักเกินไป แต่จะมุ่งเพื่อเตรียมความพร้อม และฝึกทักษะบางอย่างให้แก่เด็กเป็นสำคัญ เช่น ฝึกการช่วยตัวเอง ฝึกการใช้มือให้สัมพันธ์กับสายตา เป็นต้น

สื่อการสอน ( Instructional Media ) สื่อการสอน หรือที่เรียกกันแต่เดิมว่าอุปกรณ์การสอน ( Teaching Aids ) นั้น คือวัสดุ เครื่องมือ หรือกิจกรรมที่จะช่วยในการเรียนของนักเรียนหรือในการสอนของครูให้มีประสิทธิภาพ อันจะช่วยให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียน เข้าใจบทเรียนได้ง่ายขึ้น เร็วขึ้น และจดจำได้แม่นยำหรือจะกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า สื่อการสอน ก็คือเครื่องทุ่นแรงสำหรับครูนั่นเอง

จะเห็นได้ว่าของเล่น ของเล่นเพื่อการศึกษา และสื่อสอนนั้นบางอย่างก็อาจจะพัวพันและแทนกันได้ ทำให้เกิดความสับสนกันขึ้น เพราะของบางอย่างอาจเป็นได้ทั้ง 3 ลักษณะ เช่นตุ๊กตา โดยปกติจัดอยู่ในประเภทของเล่น ถ้าครูเอาตุ๊กตาดังนั้นมาประกอบการสอนก็จัดได้ว่าเป็นสื่อการสอน

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ของเล่นที่มีคุณค่าหมายถึงสิ่งที่จะช่วยให้เด็กเกิดทักษะ การเรียนรู้ ฝึกความพร้อม ฝึกความจำ ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อความเพลิดเพลิน หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง

### ความหมายของการเล่น

บุญเยี่ยม จิตรคอน (2524: 92-93) กล่าวไว้ในการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางด้านพฤติกรรมของเด็ก สรุปความหมายของการเล่นว่า

1. การเล่นคือการใช้กำลังเหลือให้เป็นประโยชน์
2. การเล่นเป็นการพักผ่อน ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียด ได้พักผ่อนไปในตัวด้วย
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่องานเพื่อฝึกให้เด็ก รู้จักหน้าที่ที่จะต้องกระทำในอนาคต

[สุวร กาญจนมยุร (2528: 25) ให้ความหมายว่า การเล่นหมายถึง กิจกรรมทุกชนิดที่ทำให้เกิดความสุขสนานเพลิดเพลินแก่ตัวผู้เล่นและการพัฒนาการทุก ๆ ด้านของเด็กจะเพิ่มมากขึ้น ถ้าเด็กมีประสบการณ์ในการเล่นมากขึ้น

### ความสำคัญของของเล่นและการเล่น

ปัจจุบันไม่ใช่แต่เฉพาะในวงการศึกษาเท่านั้นที่เห็นความสำคัญของของเล่นและการเล่น อาทิเช่น

อำไพ สุจริตกุล (2526: 3) ได้กล่าวถึงเครื่องเล่นไว้ว่า ของเล่นหรือเครื่องเล่น เป็นตัวแทนความรักของพ่อแม่ ที่มีต่อลูก และเครื่องเล่นเป็นสิ่งวัดได้ว่าเด็กได้รับความเอาใจใส่จากครอบครัว สังคมและประเทศชาติเพียงไร เด็กคนใดที่ได้รับการความรักหนุนอม จากพ่อแม่ พี่ ป้า น้า อา มาก ก็มักจะเป็นผู้มีของเล่นหรือเครื่องเล่นมากมาย ทั้งนี้ก็เพราะผู้ใหญ่รู้ว่า เด็กทุกคนชอบเล่นของเล่นเด็กบางคนมีความรัก ผูกพันกับเครื่องเล่นหรือของเล่นของตนอย่างมาก จนถึงกับไม่ยอมหลับ ถ้าไม่ได้ของเล่นไปนอนกอด



ชาวนรงค์ พรุ่งโรจน์ (2529: 48-49) กล่าวว่า เด็กแต่ละคนเกิดมาในสภาพแวดล้อมต่าง ๆ กัน สติปัญญาต่าง ๆ กัน แต่สิ่งหนึ่งซึ่งธรรมชาติสร้างให้เด็กทุกคนชอบเหมือนกันก็คือ ของเล่น ซึ่งเปรียบเสมือนอาหารใจ นอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้วยังเสริมสร้างพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ และ ถ้าพิจารณาให้ดีแล้วจะพบว่าของเล่นเป็นสื่อในการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของเด็กอีกด้วย ทั้งนี้พอสรุปได้โดยสังเขปว่าของเล่นมีบทบาทต่อการพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ของเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกการใช้กล้ามเนื้อ เป็นการออกกำลังกายไปในตัว ทำให้การทำงานของกล้ามเนื้อมีการประสานสัมพันธ์กันดีขึ้นและสัมพันธ์กับระบบประสาทสัมผัสอื่น
2. ของเล่นช่วยให้เด็กเกิดการรับรู้เช่น การรับรู้ขนาด, รูปร่าง, รูปทรงสี, เนื้อวัตถุ, น้ำหนัก, เสียง, ปริมาตรและความสูง-ต่ำ เป็นต้น
3. ของเล่นช่วยให้เกิดการเรียนรู้เชิงวิชาการโดยไม่รู้ตัวเช่น ของเล่นประเภทส่งเสริมทักษะทางภาษา, คณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ เป็นต้น
4. ของเล่นช่วยให้เด็กได้มีโอกาสศึกษาค้นคว้า สืบสอบ และตัดสินใจ
5. ของเล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ ช่วยให้เด็กได้ทดลองปฏิบัติก่อนที่จะโตเป็นผู้ใหญ่ เช่น ของเล่นประเภทเครื่องใช้, เครื่องมือประกอบอาชีพต่าง ๆ เด็กอาจจะสมมติตัวเอง เป็นครู, ช่าง, นายแพทย์ เป็นต้น ซึ่งถือว่าเป็นการเสริมสร้างให้เด็กได้มีโอกาสทดลองปฏิบัติตัวในฐานะต่าง ๆ
6. ของเล่นช่วยให้เด็กมีความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการช่วยผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ ทั้งยังเป็นการปลูกเร้าให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย
7. ในระหว่างการเล่นจะช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัว และฝึกการยอมรับในความคิดของผู้อื่น

ซูซาน ไอแซค ( Susan Isaac อ้างถึงใน เยาวพา เตชะคุปต์ ม.ป.ป.: 15 ) กล่าวว่า การเล่นจะนำไปสู่การค้นพบ การหาเหตุผลและการคิดจะเป็นสะพานที่นำไปสู่ความสัมพันธ์ทางสังคมและความสมดุลย์ทางอารมณ์

สการ์ฟ ( Scarf อ้างถึงใน ซัยยงศ์ พรหมวงศ์ 2521: 64) กล่าวว่า การเล่นเป็นวิธีค้นพบโลกใหม่และการทดลองที่จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับโลกกับชีวิตการทำงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต ทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตัวเองทีละน้อย

ซัยยงศ์ พรหมวงศ์ (2521: 4) กล่าวว่า การเล่นช่วยทำให้เด็กมีโอกาสฝึกแก้ปัญหาได้อย่างดี โดยส่งเสริมจินตนาการ การเล่นจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ผ่านการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี และ เป็นการช่วยพัฒนาการใช้ภาษาของเด็ก

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524: 18, 47) กล่าวว่า การเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินและพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการทำโทษ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ การเล่นมีบทบาทและมีอิทธิพล อย่างมากมายต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็กทั้งนี้เพราะ

1. การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และ รับรู้สิ่งแวดล้อมและสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเขาได้
2. การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

เกษมศักดิ์ ภูมิศรีแก้ว (2524: 97) กล่าวว่า ความสำคัญของการเล่นนั้น นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกับความเชื่อทั่วไป ที่ว่าถ้าไม่มีการเล่นเสียบ้างจะทำให้เด็กหัวทึบ การเล่นจะสนองตอบต่อวัตถุประสงค์หลายอย่างเช่น สนองตอบต่อความอยากรู้อยากเห็น ตอบสนองต่อความรู้สึกทางร่างกาย เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งของแวดล้อม ฝึกการโต้ตอบ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่บุคคลจะต้องเรียนรู้ก่อนถึงวัยผู้ใหญ่



ประสิทธิ์ ทะริณสุต (2524: 40) กล่าวว่า การเล่นของเด็กมีความจำเป็นสำหรับเด็กมากเท่า ๆ กับการทำงานซึ่งเป็นของจำเป็นสำหรับผู้ใหญ่ ถือเป็นบันไดขั้นแรกของชีวิตที่จะฝึกฝนจิตใจให้เด็กได้รู้จักกอดทน เรียนรู้ที่จะช่วยตัวเองทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม ได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด ความหนา ความละเอียดของวัตถุที่เล่น เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ถึงความแตกต่างของเสียง ปริมาตร ความสูงต่ำ ความแตกต่างในระดับของเสียง ได้สังเกตเห็นความอ่อนแก่ของสี และสีต่าง ๆ ได้รู้จักการใช้ความคิดของเขาออกมาในการกระทำ เด็กได้มีโอกาสทดลองค้นคว้า สอบสวน เด็กเกิดความคิด ความรู้สึก และสนุกสนาน จากประสบการณ์การเล่นนี้ จะนำเด็กไปสู่การรู้จักรับผิดชอบตัวเองในวันข้างหน้าและสามารถจัดตัวเองเข้ากับสังคมและอยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข

ฉะนั้นการชักชวนการเล่นของเด็กไปเสียทุกอย่างจนเด็กไม่รู้อะไรถูก เช่นจะลงไปวิ่งที่สนามก็เกรงจะหกล้ม จะเล่นดินเล่นทรายกลัวเด็กจะ เปื้อน บ้านจะสกปรก ข้อดีก็ตามจะทำให้เล่นก็กลัวจะ เสีย กลัวจะ เก่าเก็บเอาไว้ในตู้ ให้แต่เพียงชำเลื่องดู แต่เด็กมีความต้องการมากกว่านั้นคือต้องการรูปคล่า สัมผัส ต้องการเป็นเจ้าของ เมื่อเด็กจำต้องหาทางช่วยตัวเองให้เกิดความเพลิดเพลินด้วยวิธีต่าง ๆ ซึ่งบางครั้งอาจจะไม่เหมาะสมนัก เช่น ขอบรั้งแกลคน รั้งแกลสัตว์ ขอบตุ้มมือ กัดเล็บ ขอบเอาของคนอื่นไปซ่อนเหล่านี้ เป็นต้น

ชีวิตในวัยเด็กเป็นวัยที่สำคัญมาก ซึ่งเด็กควรจะได้ใช้ชีวิตในระยะนี้อย่างมีความสุขและให้เกิดคุณค่าด้วย จากการเล่นเด็กจะได้ใช้ประสาทรับความรู้สึกของเขา และความไวของประสาทรับความรู้สึกจะ เกิดขึ้นตามประสบการณ์ของการเล่นใหม่ ๆ ดังจะเห็นเด็กบีบ จี้ ไซของเล่น จับของเล่นกลับไปกลิ้งมา ลองคมดู บางทีลองดูดดู ฟังเสียงดูว่าเสียงมาจากส่วนไหนของของเล่น ทำไมจึงมีเสียงเกิดขึ้นได้ ความสงสัย ทำให้เด็กค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียง โดยการแกะของเล่นออกมา ซึ่งบางครั้งก็ทำให้ของเล่นเสียไปเลยก็มี

ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2524: 43-44) กล่าวว่า ในความหมายของการเล่น บางทีผู้ใหญ่ที่ยังไม่เข้าใจเรื่องการศึกษาของเด็กวัยก่อนเรียนหรือวัยอนุบาล หรือวัยก่อนชั้นประถมศึกษาชั้นนั้นก็อาจจะคิดว่าการเล่นนั้นเป็นสิ่งไร้สาระ ไร้ค่า ไม่อยากจะสนับสนุน

เด็กเล่น ผู้ปกครองบางท่านที่ไม่เข้าใจอาจจะคิดว่าถ้าไม่ให้เด็กเล่นหาว่าเด็กซน ช่างรู้  
 คั้น วางข้าวของเกะกะ ไม่เป็นที่ เป็นทาง ซึ่งแทนที่ผู้ใหญ่จะ เอื้ออำนวยความสะดวกให้เด็กเล่น  
 บ้าง หรือจัดที่จัดทางให้แก่เด็กเล่น คุณแล้วสิ่งที่เด็กเล่นนั้นปลอดภัยไหม ใกล้เคียงไหม หรือ  
 ว่าเล่นอยู่ตรงไหนถึงจะปลอดภัย สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กเล่นอย่างมีความสุขสบายนั้นอาจ  
 เป็นเรื่องที่คุณผู้ใหญ่บางท่านไม่ใส่ใจนัก หรือผู้ใหญ่คิดว่าของเล่นนั้นไม่จำเป็นสำหรับเด็ก ไม่  
 หาให้เด็กเล่น หรือบางทีบางท่านก็เข้าใจว่าเด็กนั้นต้องการของเล่นเหมือนกันแต่ของที่เล่น  
 นั้นต้องไปซื้อมาราคาแพง ๆ อาจจะคิดว่าของเล่นเด็กนั้นอาจจะ ต้องเป็นของเล่นที่เป็นเครื่อง  
 ยนต์กลไกต่าง ๆ เท่านั้นจึงจะ เป็นของเล่นที่มีค่าและจัดหามาให้เด็กเล่น ซึ่งความจริงไม่ใช่  
 ท่านผู้ปกครองหรือผู้ใหญ่ใดคิดว่าการจะหาของเล่นให้เด็กก็คือการไปหาซื้อของที่มีราคามาให้  
 เด็กเล่นละก็เป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง ทำให้นึกคิดว่าต้องพ่อแม่มีสตางค์เท่านั้นจึงจะหา  
 ของเล่นให้ลูกเล่นได้ ผู้ปกครองที่ฐานะ ไม่สู้ดีมองดูว่าของเล่นนั้นไร้ค่าราคาแพง ก็จะไม่ซื้อ  
 ให้ลูกเล่น เด็กเลยหมดโอกาสที่จะได้ของเล่นเสียเลย

เด็กวัย 2-6 ขวบนั้น เป็นวัยที่มีพัฒนาการในเรื่องการเรียนรู้ยากจะทำอะไร  
 ด้วยตนเอง อยากจะลองทำทุกอย่างด้วยตัวเองทั้งสิ้น อาจจะ เป็นเรื่องของการรับประทานอาหาร  
 อาหาร ก็อาจจะ รับประทานอาหารด้วยตนเอง ใช้ช้อน ช้อนส้อม คีมน้ำ ใช้แก้วด้วยตนเอง  
 คือทำอะไรก็จะทำด้วยตนเองทั้งนั้น สาเหตุเช่นนี้ผู้ใหญ่ควรจะ เข้าใจว่าการเล่นของเด็กนั้น  
 มีของเล่นเป็นสิ่งหรืออุปกรณ์ อะไรที่นำมาให้เด็กเล่นโดยที่เด็กได้ลงมือกระทำนั้นว่าเป็นสิ่ง  
 ที่สำคัญเพราะ จะช่วยให้พัฒนาความรู้สึกลึกซึ้งของเด็ก ส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ให้  
 เด็กยิ่งขึ้น

บุญเยี่ยม จิตรคอน (2524: 92) กล่าวว่า เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบ  
 เคลื่อนไหวอยากรู้อยากเห็น ชอบเล่น การเล่นคืออายุวิวัฒนาการของเด็ก เด็กจะได้  
 ประสบการณ์ต่าง ๆ จากการเล่นเป็นส่วนใหญ่ โอกาสสำหรับเล่นเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็ก  
 เด็กต้องการโอกาสที่จะ ได้เล่นอย่างร่าเริงแจ่มใส การเล่นที่จะช่วยให้กล้ามเนื้อของเด็ก  
 เจริญเต็มที่ การได้เล่นกับเพื่อน ๆ ด้วยกันเพื่อเป็นการประคับประคองส่งเสริมความเจริญ  
 ด้านสังคมและอารมณ์ เป็นหลักประกันความเจริญเติบโตของเด็กให้เป็นไปอย่างอิสระทั้งยัง  
 ช่วยประคับประคองจินตนาการ ความคิด ดังนั้นการเล่นนอกจากจะ ช่วยพัฒนาทางด้านสังคม  
 และอารมณ์แล้ว ยังจะ ช่วยพัฒนาทางด้านสมองด้วย



พูนสุข บุญสวัสดิ์ (2525 : 504) กล่าวว่า การเล่นช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากขณะที่เด็กเล่นด้วยความอยากรู้อยากเห็นนั้น เด็กจะสังเกตและสำรวจของเล่นอย่างละเอียดลออ อาจจะได้สังเกตเห็นส่วนออกทำให้รู้ว่า ของเล่นชิ้นนั้นประกอบกันอย่างไร ข้างในมีอะไรบ้าง เครื่องยนต์กลไกต่างๆ ทำงานกันอย่างไร แล้วจึงทดลองเล่นให้เกิดทักษะต่อจากนั้นจึงจะคิดริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ตามจินตนาการของเขา

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2526: 58-59) ได้กล่าวถึงผลที่ได้จากการเล่นว่า การเล่นเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก เด็กคนไหนไม่ชอบเล่นจะเป็นเด็กที่มีปัญหา นักปราชญ์ทั้งหลายเช่น พลาโต ( Plato ) ก็เคยใช้การเล่นเป็นเครื่องช่วยในการสร้างความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ให้แก่เด็ก ดังนั้นเด็กจึงควรได้เล่น ถ้าเด็กไม่ค่อยเล่นก็ต้องชักชวนให้เล่น เพราะ

1. การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เด็ก ๆ เล่นสำรวจ ค้นหาทดลองสิ่งใหม่ ๆ ที่อยู่รอบตัว จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รู้จักสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เล่น
2. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก การที่เด็กได้มีโอกาสเล่นกับเพื่อน ๆ เด็กจะเกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่กับเพื่อน ๆ เช่น รู้แพ้ รู้ชนะ รู้จักการแบ่งปัน รู้จักการเล่นร่วมกัน
3. การเล่นช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวล และความคับข้องใจในเด็ก การเล่นทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์ออกมา เช่น การเล่นเกมส์ เช่น การเล่นตุ๊กตา เล่นเป็นครู เล่นเป็นตำรวจ
4. การเล่นจะช่วยสร้างเสริมความมั่นใจในตนเองให้เด็ก การเล่นทำให้เด็กได้มีโอกาสชนะบ้าง แพ้บ้าง การประสบความสำเร็จเหล่านี้จะค่อย ๆ สร้างความมั่นใจให้แก่เด็กทีละน้อย จนในที่สุดเกิดเป็นความมั่นใจในตนเอง
5. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย กล้ามเนื้อจะแข็งแรงทำให้การเคลื่อนไหวของเด็กมีประสิทธิภาพ
6. การเล่นช่วยพัฒนาการด้านภาษา เวลาเด็กเล่นกัน เด็กต้องใช้ภาษา แม้แต่การเล่นตุ๊กตา อยู่บ้านคนเดียว ก็ยังพูดคนเดียวได้

มณีวรรณ พรหมน้อย (2526: 18) ได้กล่าวถึงการ เล่นสรวปได้ว่า การ เล่น เป็นส่วนหนึ่ง ของชีวิตเด็ก เพราะ เป็นสิ่งที่ช่วยระบายความรู้สึกและอารมณ์ รวมทั้งช่วยหันเห ความกังวลซึ่งเด็กอาจได้รับมา เป็นความเพลิดเพลินและสนุกสนาน การ เล่นของเด็กต้องการ การเรียนรู้ตามลำดับขั้น ซึ่งจำเป็นจะ ต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด เช่นบิดา มารดาและครู ในการจัดของเล่นและการ เล่นที่เหมาะสมกับเด็ก ในการ เล่นควร จะปล่อยให้ เด็กมีอิสระ เต็มที่ในขณะที่ เล่น เพราะการ ได้เล่นในสิ่งที่ตนเองชอบ จะช่วยกระตุ้นการใช้ สมอง ช่วยเด็กในการปรับตัวและทำให้เด็กรู้จักแก้ไขป้ญหาที่เด็กได้รับ ในขณะที่ เล่นซึ่งสิ่งเหล่านี้ จะ เป็นประโยชน์แก่ชีวิตเด็กต่อไป

นพมาศ ชูรวเวช (2526: 39) กล่าวว่า เด็กกับการ เล่นเป็นของคู่กัน การ เล่นนำไปสู่การพัฒนาเด็กและเยาวชน ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา การ เล่นของเด็กมักจะมีของเล่นหรือเครื่องเล่นเป็นอุปกรณ์ซึ่งมีมาตั้งแต่ยุคก่อนประวัติศาสตร์ เรื่อยมาจนกระทั่งปัจจุบัน"

จากแนวคิดดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า การ เล่นของเล่นมีความสำคัญต่อชีวิตใน วัยเด็กมาก เพราะจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และ สังคม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับของเล่นนั้นต้องเป็นของเล่นที่ดี มีคุณค่า ประกอบกับการ เล่นที่ถูกวิธีด้วย

ของเล่นที่มีคุณค่า 9 ประเภท (พูนสุข บุญยสวัสดิ์ : 2528)

1. ของเล่นส่งเสริมทักษะทางภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน เขียน เช่น ของเล่นที่เป็นตัวพยัญชนะ คำ ภาพ เรื่องราว และการสนทนา
2. ของเล่นส่งเสริมทักษะทางคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิด คำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนก การจัดลำดับ การรวม การแยก เช่น ของเล่นเกี่ยวกับตัวเลข รูปทรง เรขาคณิต
3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่างๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นที่ เกี่ยวกับการรู้จัก รูปร่าง สี ชื่อสิ่งของ ประโยชน์
4. ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กจะได้ ตอก ต่อ หยอด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตาและมือให้สัมพันธ์กัน



5. ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กจะได้ทำ บีบ เขย่า เคาะ ตี ตึง ลาก จุง โถ ผลัก เลื่อน ซึ่งเด็กได้ออกกำลังนิ้ว มือ แขน ขา
6. ของเล่นให้เล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ ความคิดค้น และเลียนแบบจากของจริง
7. ของเล่นให้เล่นสร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็ก สร้างตามโครงร่างที่กำหนดให้และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่น่าสนใจ
8. ของเล่นที่ส่งเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างกลไกของของเล่น ส่งเสริม ความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์
9. ของเล่นฝึกแก้ปัญหา ช่วยให้เด็กได้ฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก เด็กได้ สืบรวจและทดลองคิดได้รวดเร็วคล่องแคล่ว เข้าใจปัญหาได้รวดเร็ว รู้จักตัดสินใจ มีความ มั่นใจและกล้าแสดงออก กล้าเผชิญกับสิ่งแปลกใหม่

#### หลักการออกแบบของเล่น (ชาตุนรงค์ พรุ่งโรจน์ 2529 : 54-55)

ในการออกแบบของเล่นนั้นจะ ต้องศึกษาพฤติกรรมการเล่น พัฒนาการในการเล่น ของเด็ก พัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนวัสดุที่ใช้ใน การสร้างของเล่นและความปลอดภัยในการเล่น จึงสามารถประมวลเป็นหลักการในการ ออกแบบของเล่นได้ดังนี้คือ

#### 1. วัสดุ (Material)

- 1.1 วัสดุที่ใช้ในการออกแบบต้องเป็นวัสดุที่ปลอดภัย ไม่มีสารพิษที่จะ มีผลเสีย ต่อร่างกาย โดยเฉพาะ เด็กซึ่งร่างกายยังเจริญเติบโตไม่เต็มที่
- 1.2 วัสดุนั้นต้องไม่แตกหักง่าย ซึ่งจะ เป็นการสิ้นเปลืองหรือวัสดุบางชนิดอาจจะ เป็นอันตรายต่อเด็กได้ เช่น แก้ว กระจก เบ้า เป็นต้น ดังนั้นวัสดุที่จะ นำ มาใช้ทำของเล่นต้องเป็นวัสดุที่แข็งแรงคงทน

1.3 วัสดุนั้นต้องลบเหลี่ยม ลบคม และ ไม่มีผิวหยาบ เพราะอาจมีเสี้ยนตำมือเด็กได้

2. ขนาด (Scale)

ขนาดของของเล่นไม่ควรจะ เล็กหรือใหญ่เกินไป ทั้งนี้เพราะถ้าหากมีขนาดเล็กเกินไปอาจจะทำให้เด็กเสียน้ำเข้าปากจนเกิดอันตรายได้ หรือว่ามีขนาดใหญ่เกินไปก็จะทำให้ไม่เกิดความสะดวกที่เด็กจะใช้ของเล่น

3. น้ำหนัก (Weight)

ของเล่นไม่ควรมีน้ำหนักมากจนเด็กหยิบยกลำบากจะทำให้เด็กรู้สึก เบื่อง่าย เพราะ ไม่สะดวกในการเล่นและ ไม่สะดวกในการเคลื่อนย้ายของเล่น นอกจากนี้หากตกหล่นลงเท้าก็จะ เป็นอันตรายได้

4. รูปร่าง (Form)

4.1 ไม่ควรมีรูปทรงที่มีเหลี่ยมคม หรือมีมุมแหลม

4.2 มีสัดส่วนที่สวยงาม กะทัดรัด

4.3 รูปทรงที่ใช้ อาจเป็นรูปทรงเรขาคณิต รูปทรงอิสระ หรือรูปทรงที่ได้จากธรรมชาติ

5. โครงสร้าง (Structure)

5.1 ควรเป็นโครงสร้างที่เด็กสามารถถอดและประกอบเองได้ เพื่อก่อให้เกิด

ความภาคภูมิใจ

5.2 ต้องเป็นโครงสร้างที่แข็งแรง

6. สี (Colour)

6.1 สีที่ใช้กับของเล่นควรเป็นสีที่ปลอดภัยไม่มีสารตะกั่ว หรือปรอทเจือปน อันจะเป็นพิษภัยต่อสุขภาพ

6.2 ควรใช้สีสดใส แสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส

6.3 สีที่ใช้ควรเป็นสีที่กันน้ำได้ ( Water Proof ) และยังคงคงทนไม่หลุดลอกได้ง่ายด้วย



## 7. ลวดลาย (Ornament)

7.1 ควรออกแบบลวดลายที่เรียบง่าย สวยงาม ไม่ซับซ้อน

7.2 องค์ประกอบในการออกแบบลวดลาย อาจใช้จุด เส้น ภาพ สี การ์ตูน ดอกไม้ หรือใช้ลวดลายของพื้นผิวที่มีตามธรรมชาติ เช่น ลายไม้ เป็นต้น

7.3 วิธีการที่ใช้ในการออกแบบลวดลาย คือ วิธีการพ่น การทา การระบาย การแกะสลัก หรือปะติด ( Colarge ) ที่สำคัญคือจะต้องไม่หลุดลอกง่าย

## 8. พื้นผิว (Texture)

ควรเป็นพื้นผิวที่ผ่านการขัดเกลาจนเรียบร้อย ไม่มีเสี้ยนเพราะอาจจะ เป็นอันตรายได้

## 9. ประโยชน์ใช้สอย (Function)

9.1 ต้องมีความสะดวกในการเล่น เช่น ภาพตัดต่อก็ควรจะสะดวกในการตัดต่อ ไม่คับหรือหลวมจนเกินไป

9.2 สามารถปรับเปลี่ยนการเล่นได้หลายวิธี หลายรูปแบบ

9.3 สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นทั้งแบบเล่นคนเดียว และ เล่นเป็นกลุ่มได้

9.4 ต้องมีคุณภาพสามารถส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และจิตใจ หรือส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

## 10. ความประหยัดและปลอดภัย

10.1 ควรใช้วัสดุที่หาง่ายและปลอดภัย

10.2 ควรมีขนาดที่เหมาะสมเพื่อการไม่สิ้นเปลืองวัสดุ แต่ขณะเดียวกันก็ต้องไม่เล็กจนเกินไป

10.3 สีที่ใช้ถ้าเป็นสีพื้นผิวของวัสดุที่ได้จากธรรมชาติ เช่น ไม้ จะดีมาก เพราะทั้งประหยัดและปลอดภัย หากจำเป็นต้องใช้สีควรเป็นสีที่ปราศจากสารตะกั่ว และปรอท

10.4 สามารถผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งจะเป็นการประหยัดด้านแรงงานและเวลา

10.5 ไม่เสียง่ายหรือเสื่อมสภาพเร็วเกินไป



จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า การออกแบบของเล่นนั้นควรกำหนด วัตถุประสงค์เด่นชัด โดยคำนึงถึง วัยวุฒิ วัสดุ ขนาด น้ำหนัก รูปทรง โครงสร้าง สี ลวดลาย พื้นผิว และประโยชน์ที่เด็กจะได้รับ ที่สำคัญคือความประหยัดและปลอดภัย

การออกแบบของเล่นที่ดี ควรตระหนักถึงจิตวิทยา พัฒนาการเด็กเป็นสำคัญ เด็กวัย 5-6 ขวบ มีช่วงความสนใจสั้น ฉะนั้นจะเกิดอาการเบื่อหน่าย ดังนั้นจึงควรออกแบบของเล่นที่สามารถปรับเปลี่ยนวิธีการเล่นได้หลายวิธี และที่สำคัญคือ จะต้องเป็นวิธีเล่นที่สนุกสนานเพลิดเพลินเพื่อเป็นสิ่งเร้าให้เด็กเกิดความรู้สึก

#### จิตวิทยาการเล่นกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เปียเจท์ ( Jean Piaget อ้างถึงใน นิรมล ชยุตสาหกิจ 2524: 1-8) มีแนวความคิดว่า การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัวเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจกับสิ่งรอบตัว และนำข้อมูลที่รู้และเข้าใจนั้นเข้าไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายโครงสร้างเดิมให้กว้างใหญ่ขึ้น อันเป็นการเตรียมพร้อมที่จะ รับการเรียนรู้ขั้นต่อไปอีก การเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งเกิดขึ้นเป็นลำดับต่อเนื่องกัน เปียเจท์อธิบายว่าในชีวิตของเรานั้นจะต้องมีการปรับตัวอยู่เสมอทั้งทางด้านสรีระ และด้านความคิดความเข้าใจ เพื่อให้เกิดความสมดุล การปรับตัวนั้นอาศัยกระบวนการพื้นฐานสองแบบซึ่งทำงานต่อเนื่องกัน สัมพันธ์กัน และมีอาจจะขาดจากกันได้ เปียเจท์เรียกว่า assimilation และ accommodation

กระบวนการที่เรียกว่า assimilation นั้น จะทำหน้าที่เมื่อเรารับรู้ข้อมูลใด ๆ ก็ตามเกี่ยวกับสิ่งของหรือเหตุการณ์จากภายนอกตัวเราเข้ามาตีความหมายตามระดับความสามารถเท่าที่เรามีอยู่ในตัว ตามระดับสติปัญญาของเราเท่าที่จะรับรู้ต่อสิ่งนั้น ๆ ได้ พยายามที่จะนำเอาข้อมูลที่ได้รับจากสิ่งของ และ เหตุการณ์นั้นมาปรับให้เข้ากับความรู้เดิมที่มีอยู่ ดังนั้นถ้าข้อมูลใหม่นั้นแตกต่างมากเกินไปจากข้อมูลเดิมที่เรามีสะสมอยู่ในโครงสร้างของสติปัญญา เราก็จะไม่สามารถเข้าใจข้อมูลใหม่นั้นได้ทั้งหมด ต้องปรับข้อมูลก่อนที่จะรับเข้าไปในโครงสร้างของสติปัญญาได้ ส่วนกระบวนการที่เรียกว่า accommodation นั้น คือกระบวนการตรงกันข้าม ทำหน้าที่ปรับโครงสร้างที่มีอยู่แล้วภายในให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม



ภายนอกได้ คือมนุษย์จะต้องปรับโครงสร้างความคิดหรือโครงสร้างทางสติปัญญาของตนเองให้เหมาะสมกับประสบการณ์ที่จะรับเข้าไป เปรียบเสมือนเมื่อเวลาเราจะรับประทานอาหาร เราจะเคี้ยวอาหารขนาดชิ้นใหญ่ ๆ และแข็ง ก็จะต้องปรับการทำงานของอวัยวะและกล้ามเนื้อให้เหมาะสมกับขนาดและความแข็งของอาหารนั้น กระบวนการทั้งสองนี้ทำงานร่วมกันตลอดเวลาเพื่อช่วยรักษาความสมดุลย์ ความสมดุลย์นั้นจะเกิดขึ้นชั่วระยะเวลาหนึ่งเท่านั้น เมื่อกระบวนการทั้งสองอย่างนี้เกิดขึ้นในภาวะเท่า ๆ กันก็จะเกิดความสมดุลย์ขึ้น อันแสดงถึงการรับข้อมูลจากภายนอกและการปรับโครงสร้างจากภายในเกิดความลงรอยกันพอดี

กระบวนการทั้งสองนี้ไม่จำเป็นจะต้องลงรอยสมดุลย์กันอยู่ตลอดไป กระบวนการหนึ่งในบางขณะอาจทำหน้าที่มากกว่าอีกกระบวนการหนึ่งในกรณีที่ accommodation เกิดขึ้นมากกว่า เราจะสังเกตว่าการแสดงพฤติกรรมจะออกมาในรูปแบบของการเลียนแบบ การเอาอย่าง การเอาความคิดของผู้อื่นมาเป็นของตนอย่างไม่เปลี่ยนแปลงเลย เมื่อ assimilation เกิดขึ้นมากกว่า พฤติกรรมจะแสดงออกในรูปแบบของการเล่น การแสดงความรู้สึกนึกคิดของตนออกมา ซึ่งอาจจะไม่เหมือนความจริงตามของเดิมเสียทีเดียว มีความแตกต่างแปลกใหม่ออกไปบ้าง อันได้แก่ การมีจินตนาการ การคิดสร้างสรรค์ เป็นต้น

เพียเจท์ เห็นว่าการเล่นเป็นส่วนสำคัญของ พัฒนาการทางสติปัญญา การเล่นเป็นการกระทำและเป็นการคิดที่เจ้าตัวพอใจ และเป็นกิจกรรมที่เกิดจากตนเป็นผู้กำหนดเองมากกว่าได้รับอิทธิพลโดยตรงจากสิ่งแวดล้อม การเล่นของเด็กจะพัฒนาไปตามลำดับขั้นของพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็ก เป็นไปตามลำดับ ต่อเนื่องกันไป ไม่สลับสับสน เมื่อพัฒนาการขั้นต้นเกิดความสมดุลย์ก็จะก้าวไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป พัฒนาการขั้นหนึ่ง ๆ แสดงให้เห็นถึงแบบแผนของการจัดหมวดหมู่ของความคิดในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ๆ โครงสร้างของสติปัญญาในพัฒนาการแต่ละ ขั้นนั้นมีโครงสร้างและมีลักษณะ ของพฤติกรรมที่แสดงออกแตกต่างกัน อาจกำหนดอายุโดยประมาณของแต่ละ ขั้นได้ดังต่อไปนี้

พัฒนาการขั้นแรกได้รับชื่อเรียกขั้นนี้ว่า Sensorimotor ช่วงอายุแรกเกิดถึง 2 ปี ในช่วงนี้เด็กจะเรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ และมีกิจกรรมต่าง ๆ โดยการใช้ประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว พัฒนาการในช่วงนี้ยังแบ่งย่อยออกเป็นอีก 6 ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 อายุ แรกเกิด - 1 เดือน ทารกเกิดมาพร้อมด้วยความสามารถที่จะแสดงการโต้ตอบต่อสิ่งแวดลอม พฤติกรรมการโต้ตอบเกิดจากประสาทอัตโนมัติ พฤติกรรมเหล่านี้บางอย่างจะหายไปเมื่อเด็กอายุมากขึ้น บางอย่างจะยังคงอยู่ไม่เปลี่ยนแปลงตามอายุ เช่น การจาม และไม่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสติปัญญา แต่พฤติกรรมการตอบสนองโดยประสาทอัตโนมัติบางด้านจะ เปลี่ยนไปตามอายุและมีพัฒนาการก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ เช่น การดูด การเคลื่อนไหวของลูกตา การเคลื่อนไหวของมือและแขน เป็นต้น เพียเจท์ ให้ความสำคัญกับพัฒนาการของพฤติกรรมการโต้ตอบโดยประสาทอัตโนมัติแบบหลังนี้มาก เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญของมนุษย์ซึ่งมีมาแต่กำเนิด อันจะก่อให้เกิดพัฒนาการของการรับรู้ และสติปัญญาต่อไปได้ ทารกจะ เริ่มใช้พื้นฐานทางประสาทอัตโนมัติและความรู้สึกสัมผัสรับตัวต่อสิ่งแวดลอม ในระยะนี้กิจกรรมของทารกคือการฝึกรับ การโต้ตอบโดยประสาทอัตโนมัติ ซึ่งจะค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นความชำนาญขึ้นคือเป็นทักษะในการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ เคลื่อนไหว

ขั้นที่ 2 อายุประมาณ 1-4 เดือน ในขั้นนี้ทารกจะใช้แบบแผนหรือโครงสร้างของพฤติกรรมอย่างหนึ่ง ๆ ที่สามารถทำได้แล้วในขั้นต้นมารวมกันเข้า หรือปะติดปะต่อกันเข้าเป็นแบบแผนหรือโครงสร้างของพฤติกรรมที่ใหญ่ขึ้น เช่น ในขั้นที่ 1 ทารกมีความสามารถดูดได้ มองได้ ฟังเสียงได้ ออกเสียงได้ จับของได้ ความสามารถเหล่านี้เดิมซึ่งเป็นการกระทำจากประสาทอัตโนมัตินั้น ในขั้นนี้จะพัฒนาเป็นทักษะ เพราะตั้งแต่แรกเกิดทารกได้สัมผัสอย่างต่อเนื่อง ในขั้นที่ 2 นี้ ทารกนำโครงสร้างหรือแบบแผนของพฤติกรรมย่อย ๆ มารวมกัน เช่น เตรียมอ้าปากจะดูดเมื่อเห็นแม่นำขวดนมมาใกล้ ๆ จ้องดูของสิ่งหนึ่งและเคลื่อนตามาจ้องของอีกสิ่งหนึ่งได้ ทหีบของที่มองเห็นขึ้นมาถือในมือ (ถ้ามือและของอยู่ในสายตาคาในขณะเดียวกัน) คู่มือของตัวเอง แสดงอาการดีใจเมื่อมีใครเล่นด้วยคือแสดงออกด้วยการยิ้ม นัยน์ตาเบิกกว้างเป็นประกาย หัวเราะหรือส่งเสียง ในขั้นนี้เพียเจท์สังเกตว่าทารกแสดงพฤติกรรมกึ่งเล่นและกึ่งเลียนแบบได้ ทารกสามารถทำตามอย่างพฤติกรรมของผู้อื่นได้ถ้าผู้ที่เป็นแบบนั้นเลียนแบบพฤติกรรมที่ทารกแสดงทันที ในขั้นที่ 2 นี้เริ่มเห็นพฤติกรรมการเล่นได้บ้างแต่ยังไม่ชัดเจน กล่าวคือ ทารกทำพฤติกรรมที่ตนเองแสดงออกได้แล้วซ้ำแล้วซ้ำอีกด้วยความเพลิดเพลิน

ขั้นที่ 3 อายุประมาณ 4-8 เดือน จากขั้นที่ 2 ซึ่งทารกสามารถใช้การรับรู้ทางสายตา ทำให้เกิดกิจกรรมการใช้มือจับสิ่งของได้แล้วนั้น ในขั้นที่ 3 นี้ทารกจะสามารถ



ใช้สายตาประสานกับมือกระทำกิจกรรมใหม่ที่ยังไม่เคยทำมาก่อนได้เพื่อลองทำในสิ่งที่ตนสนใจ ถ้าผลของการกระทำนั้นเป็นที่พอใจทารกก็จะทำซ้ำอีกด้วยความสนุกเพลิดเพลิน และเพื่อหาประสบการณ์เพิ่มเติมอีกในผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตน เช่น เด็กจะเอื้อมมือจับเครื่องเล่นชนิดใหม่และเขย่า ถ้าเผชิญเครื่องเล่นนั้นเขย่าแล้วเกิดเสียง (โดยทารกมิได้คาดหมายล่วงหน้ามาก่อน) ทารกจะหยุดเขย่าด้วยความแปลกใจ แล้วจึงลองเขย่าดูใหม่ด้วยความไม่แน่ใจ และเครื่องเล่นนั้นเกิดเสียงอีกในครั้งที่สามทารกจะเขย่าเครื่องเล่นเร็วขึ้นด้วยความมั่นใจยิ่งขึ้น และต่อจากนั้นก็กระทำซ้ำแล้วซ้ำอีกอยู่ระยะเวลาหนึ่งเมื่ออายุประมาณ 4-5 เดือน ถ้าเราเอาผ้าคลุมเครื่องเล่นที่เด็กสนใจไว้ ให้ส่วนหนึ่งของเครื่องเล่นโผล่ออกมาให้ทารกเห็น ทารกจะดึงเอาของเล่นนั้นออกมาจากผ้าคลุมได้ เมื่อทารกเห็นเครื่องเล่นอยู่ห่างจากตัวจะเอื้อมมือไปหยิบ ถ้ามีใครมาเล่นด้วยทารกจะส่งเสียงอ้อแอ้ตอบหรือเคลื่อนไหวเพื่อแสดงว่าอยากให้ผู้ที่เล่นด้วยเล่นอย่างนั้นใหม่อีก เมื่ออายุระหว่าง 5-8 เดือน หากมีสิ่งปรากฏขึ้นต่อสายตาของทารก และเคลื่อนผ่านหน้าหายไป ทารกจะหันไปจ้องมองที่จุดเริ่มต้นนั้น ประมาณอายุ 7 เดือน ถ้าเราเล่นเอาผ้าคลุมเครื่องเล่นต่อหน้าทารก ๆ จะเปิดผ้าคลุม หยิบเอาของเล่นออกมาได้ แม้ว่าจะคลุมผ้าอีกผืนหนึ่งและอีกสองผืนเรียงติดกันไป ทารกก็จะเปิดผ้าคลุมผืนที่ถูกต้อง และนำเอาของเล่นออกมาได้ ทารกพยายามเลียนแบบเสียงร้องเพลง พยายามเลียนแบบการเคลื่อนไหวของผู้อื่น หากมีของตกลงไปจากที่ทารกอยู่ก็จะมองตามหาของนั้น อย่างไรก็ตามพฤติกรรมที่ทารกแสดงออกในขั้นนี้ก็ยากที่จะระบุให้ชัดเจนลงไปได้ว่าเป็นการเล่นอย่างเพลิดเพลินหรือเป็นการฝึกซ้อมทำกิจกรรมซ้ำแล้วซ้ำอีกอย่างเอาจริงเอาจัง

ขั้นที่ 4 อายุประมาณ 8-12 เดือน ทารกในขั้นนี้มีความรู้เรื่องราวมากขึ้น พฤติกรรมที่เด่นชัดในขั้นนี้คือมีความตั้งใจทำกิจกรรมอย่างมีเป้าหมาย มีการทดสอบเหตุและผลที่เกิดขึ้น พฤติกรรมทางด้านการเล่นเห็นได้ชัดขึ้นว่าเป็นการเล่น เริ่มจากทารกกระทำซ้ำ ๆ ในสิ่งที่ตนพอใจ ทารกสามารถตามหาเครื่องเล่นที่ถูกซ่อนไว้ได้ผ้าคลุมและให้หมอนได้ โดยเปิดสิ่งที่คลุมอยู่ออกทีละอย่างจนกระทั่งพบ สามารถเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่นได้ ถ้ามีโอกาสเฝ้าดูอยู่ระยะเวลาหนึ่ง เช่น การโบกมือบ๊าย-บาย หรือคืบมือตามไปกับจังหวะการเล่นเพลงรู้จักหยุดกระทำเมื่อถูกห้าม บางครั้งทารกจะทดสอบสาเหตุและผล โดยที่บางครั้งจะให้ความสนใจกับเหตุมากกว่าผล เช่นทารกจะไปหยิบเครื่องเล่นแต่มีสิ่งกีดขวางอยู่

ทารกจะพยายามเอาสิ่งกีดขวางนั้นออกแล้วก็ซ้มนยกรเครื่องกีดขวางนั้นซ้ำอีกหลายครั้ง  
อย่างเพลิดเพลินโดยไม่เอาใจใส่ผลเดิม คือการเอาเครื่องเล่นที่ตนเคยต้องการจะหยิบ  
จากชั้นนี้เป็นต้นไปการเล่นจะเป็นวิธีการสำคัญในการเรียนรู้และการพัฒนาสติปัญญาของเด็ก

ขั้นที่ 5 อายุประมาณ 12-18 เดือน พฤติกรรมในขั้นที่ 5 นี้ เป็นพฤติกรรม  
ที่เด็กจะแสดงออกมากในด้านการไม่อยู่นิ่งเฉย มีการกระทำอย่างตั้งใจ มีจุดหมาย  
มีการค้นคว้าลองผิดลองถูกในสิ่งต่าง ๆ รอบตัวว่าจะมีลักษณะอย่างไรและสิ่งเหล่านั้นทำ  
อะไรได้บ้าง การค้นคว้าของเด็กนั้นเพื่อหาเส้นทางใหม่ ๆ ที่จะกระทำต่อสิ่งที่ตนรู้จักคุ้นเคย  
แล้ว ในขั้นนี้เด็กแสดงออกถึงการใช้ความคิดมาก ถ้าเราให้เครื่องเล่นชนิดใหม่แก่เด็ก  
เด็กจะพยายามหาวิธีเล่นแบบต่าง ๆ กัน เครื่องเล่นนั้นคัดแปลงการเล่นแบบเดิมให้แปลก  
ออกไป เช่น ถ้าตัวเครื่องเล่นอยู่ห่างจากตัวเด็กออกไป แต่มีเชือกผูกติดอยู่เขาจะพยายาม  
ดึงเชือกและลากเครื่องนั้นเข้ามาหาตัว บางครั้งเด็กเล่นเลียนแบบกิจกรรมที่เป็นกิจวัตร  
ประจำวันของตน เช่น เล่นไปนอน เมื่อเห็นหมอนก็จะทำท่าหมอนนอนหลับ สาระของ  
การเล่นในระยะนี้จะเริ่มเป็นเรื่องเป็นราวที่ตนเองพอใจ แต่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ  
ประสบการณ์ส่วนตัวของเด็ก จะคิดต่อเติมคัดแปลงการเล่นเองในระดับที่เด็กสามารถรับรู้  
และเข้าใจได้ แสดงออกได้ เด็กสามารถเลียนแบบได้อย่างแม่นยำขึ้น

ขั้นที่ 6 อายุประมาณ 18-24 เดือน ในขั้นที่ 6 นี้ เด็กจะเริ่มเข้าใจบ้างถึง  
สัญลักษณ์หรือการที่ของสิ่งหนึ่งทดแทนอีกสิ่งหนึ่งได้ จำตัวอย่างที่เคยเห็นคนอื่นกระทำและนำ  
มาทำเองได้ในภายหลัง หาวิธีการแก้ไขปัญหาลักษณะใหม่โดยไม่เคยเห็นผู้อื่นทำมาก่อนหรือ  
ตนเองไม่เคยทำมาก่อนได้ เด็กมีความเข้าใจที่ขึ้นถึงคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ และใช้สิ่งของ  
ต่าง ๆ ได้ตรงตามประโยชน์ใช้สอยของสิ่งเหล่านั้น รู้จักรูปร่าง ขนาดและสี เด็กรู้จัก  
ว่าสิ่งของต่าง ๆ นั้นมีความแตกต่างกัน รู้จักว่าตนเองแตกต่างจากสิ่งของ และเห็นความ  
สัมพันธ์ระหว่างสิ่งของได้ ในการเล่นเด็กจะเลียนแบบการกระทำเข้าใจความหมายของ  
การกระทำ การเล่นกลายมาเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กและเป็นการเรียนรู้ของชีวิต

พัฒนาการขั้นที่สองคือ Preconceptual Phase อายุ 2-4 ปี การเล่นเป็น  
กระบวนการรับข้อมูลจากภายนอกเพื่อให้เกิดความเข้าใจลงรอยกับข้อมูลที่สะสมอยู่แล้ว  
เดิมในโครงสร้าง สติปัญญา การเล่นเป็นเครื่องมือพื้นฐานสำหรับการปรับตัว เด็กเปลี่ยน



รูปแบบของการเรียนรู้ และการคิดในลักษณะ รับรู้ข้อมูลด้วยการสัมผัสและการเคลื่อนไหว มาเป็นการรับรู้และคิดด้วยการใช้สัญลักษณ์ การเล่นเกมจึงเป็นการใช้สัญลักษณ์โดย นำเอาสิ่งหนึ่งมาสมมติเป็นอีกสิ่งหนึ่ง เช่น เอาไม้มา 2 อัน อันหนึ่งสมมติเป็นกระต่าย อีกอันหนึ่งเป็นผัก กระต่ายกินผัก หรือเอาลิปสติกของคุณแม่มาทาแล้วบอกว่าแต่งหน้าสวย หิ้ง ๆ ที่การแต่งหน้านั้นไม่ตรงกับมาตรฐานของผู้ใหญ่ ในระยะนี้เด็กใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออก

การเลียนแบบที่เป็นสัญลักษณ์มีมากในวัยนี้ เช่น เด็กถือปากกาในมือและ กัมพูชา ทำท่าเขียน คือเขาเลียนแบบที่คุณพ่อทำ เด็กเอาหมวกตำรวจของคุณพ่อมาสวมก็คิดว่าตนคือ ตำรวจ การเลียนแบบในระดับที่เด็กรับรู้และ เข้าใจได้นั้น ช่วยทำให้โครงสร้างสติปัญญา ของเด็กมีสัญลักษณ์ใหม่เข้ามาสะสมเพิ่มพูนขึ้น ทำให้พฤติกรรมมีการขยายรูปแบบของการ แสดงออกได้กว้างขวางขึ้น การเลียนแบบช่วยเปลี่ยนความสนใจของเด็กที่มีเฉพาะ ต่อ ตนเองให้ขยายไปสู่ความสนใจในบุคคลอื่น ๆ และสิ่งอื่น ๆ ภายนอกตัว เพื่อทำให้ความ เข้าใจต่อสิ่งต่าง ๆ ตรงต่อความเป็นจริงยิ่งขึ้น นอกจากนี้เด็กมีความสนใจต่อสิ่งรอบตัว มากขึ้น ประสบการณ์ที่ได้รับจากสิ่งแวดล้อมช่วยทำให้เด็กต้องประเมินความรู้เดิมของตน ใหม่ เมื่อความคิดความเข้าใจขาดความสมบูรณ์เด็กก็จะต้องปรับให้เกิดความสมบูรณ์อีก เป็นการก้าวไปสู่พัฒนาการลำดับต่อไป เด็กอายุระดับ 3-4 ปี ยังคงถือเอาประสบการณ์ ส่วนตัวเป็นสาระของการเล่นอยู่อย่างมาก

พัฒนาการขั้นที่สาม คือ The Phase of Intuitive Thought อายุ 4-7 ปี ในขั้นนี้เด็กมีความสัมพันธ์ทางสังคมมากขึ้น มีการใช้ภาษาเป็นสื่อของการคิดต่อ และการคิดมากขึ้น ถึงแม้ว่าการเล่นของเด็กจะเป็นเชิงสังคมมากขึ้นก็ตาม แต่แท้จริงแล้ว ยังคงเอาความสนใจของตนเป็นศูนย์กลางอยู่มาก ในการเลียนแบบ เช่น การสมมติว่า เป็นตำรวจ เดิมทีเด็กคิดว่าเอาหมวกตำรวจมาสวมก็คือตำรวจแล้ว แต่ในขั้นนี้เด็กจะ นำเอาบทบาทอื่น ๆ ของตำรวจเพิ่มเติมเข้ามาในการเล่นด้วย เช่น ตำรวจเป็นผู้พิทักษ์ ความยุติธรรม และรักษาความเป็นระเบียบเรียบร้อย เป็นต้น การเล่นที่ดังต้องมีการค้นหา ติดตามแบบเล่นซ่อนหา การเล่นทายปัญหาและการเล่นสมมติ เป็นการเล่นที่เด็กในวัยนี้ ชอบและได้รับความสนุกสนานมาก เด็กสามารถแสดงบทบาทแบบคนอื่น ๆ ได้และเริ่มมี ความคิดเข้าใจต่อผู้อื่นได้มากขึ้น

ลักษณะสำคัญของการเล่นในวัยนี้คือการที่เด็กเล่นกับเด็กคนอื่น ๆ และได้เรียนรู้ทางสังคม การปรับตัวต่อสังคมนั้น จะต้องอาศัยความเข้าใจ กฎต่าง ๆ ชั้นพื้นฐาน กฎของการอยู่ร่วมกัน เล่นด้วยกันนั้นจะค่อย ๆ แทรกเข้ามาแทนที่ความเข้าใจกฎเฉพาะตัว เด็กจะไม่อยากเล่นอยู่คนเดียวแต่จะอยากไปวิ่งเล่นกับเด็กอื่น ๆ มากกว่า อันที่จริงการเล่นเกือบทุกอย่างในวัยนี้เป็นการเล่นเชิงสังคมและกิจกรรมการเล่นก็หมายถึงเล่นกับคนอื่น

ในตอนปลายของขั้นนี้ การเล่นแบบใช้สัญลักษณ์หรือการสมมตินั้นจะลดน้อยลง เพราะ เด็กมีโอกาสรับรู้จากสังคมและมีความคิดความเข้าใจต่อสภาพความเป็นจริงของสิ่งแวดล้อมได้มากขึ้น ดังนั้นการเล่น การทำงาน จินตนาการ และการคิดสร้างสรรค์ ในที่สุดจึงเกิดขึ้นสลับสับเปลี่ยนกันได้โดยไม่มีขอบเขตที่กันที่แน่นอนระหว่างแต่ละประเภท

พัฒนาการขั้นที่สี่ คือ 'The Phase of Concrete Operation' อายุ 7-11 ปี เด็กมีความสามารถในการเข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ได้โดยเปรียบเทียบตัวอย่างกับสิ่งที่เป็นรูปธรรม ในการคิดของเด็กก็เช่นกันเป็นการคิดในลักษณะ รูปธรรม การคิดของเด็กในขั้นนี้เริ่มใช้เหตุผลเชิงตรรก กล่าวคือ เด็กมีความสามารถในการจัดลำดับข้อมูลและ เชื่อมโยงข้อมูลของประสบการณ์ส่วนรวมได้ เด็กสามารถคิดย้อนกลับ คือคิดจากจุดเริ่มต้นไปสู่จุดปลาย และจากจุดปลายคิดย้อนมาสู่จุดเริ่มต้นอีกได้ เด็กเข้าใจถึงความคงตัวของสิ่งของต่าง ๆ ว่ายังคงเป็นสิ่งของอันเดิม ปริมาณเท่าเดิม น้ำหนักเท่าเดิม ฯลฯ เมื่อเปลี่ยนภาชนะที่บรรจุหรือเมื่อแปรรูปร่างไปจากเดิม เด็กคิดถึงสิ่งแวดล้อมรอบตัวในแง่ของการจัดประเภท จัดลำดับ จัดกลุ่ม และนำสิ่งที่แตกต่างออกไปเข้ามาแทนที่หรือเปลี่ยนที่กันได้ เด็กขยายความอยากรู้อยากเห็น มีการสำรวจสิ่งรอบตัวมากขึ้น ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กจะไม่แสดงออกมาในรูปของการเล่นมากนัก แต่จะ เป็นการสำรวจและทดลองในทางการคิดและใช้สติปัญญามากขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อเด็กเล่นเด็กจะปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ที่ซับซ้อนได้ การเล่นโดยมีกติกาหรือกฎเกณฑ์บังคับจึงเป็นการเล่นที่สำคัญของเด็กในวัยนี้

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นว่า เพียเจท์ มิได้เน้นถึงความสำคัญในช่วงพัฒนาการของวัยรุ่น จึงพอจะสรุปได้ว่าการเล่นเพื่อพัฒนาทางสติปัญญานั้นเกิดขึ้นตั้งแต่วัยทารกและมีความสำคัญเรื่อยมาจนกระทั่งถึงวัยเด็กตอนปลาย



การที่เด็กบางคนมีพัฒนาการทางการเล่นช้า เพราะ สาเหตุใหญ่ 2 ประการ คือ เด็กบางคนพัฒนาการไม่เป็นไปตามปกติ ขาดความสามารถในการเลียนแบบ และขาดความสามารถในการรับรู้ข้อมูลจากภายนอกเข้ามารับเพื่อสะสมไว้ในโครงสร้างสติปัญญา เด็กเหล่านี้จะมีพัฒนาการทางการเล่นช้าหลัง คงความหมกหมุ่นเอาแต่ตนเอง เป็นศูนย์กลางไม่ค่อยยอมหรือไม่ยอมเกี่ยวข้องกับโลกนอกตน ขาดความรู้จากสิ่งแวดล้อมและสังคม เด็กเหล่านี้จะ เล่นเครื่องเล่นหรือทำกิจกรรมเดิมซ้ำซาก ไม่เปลี่ยนวิธีการเล่นหรือพัฒนาการเล่นไปจากวิธีเดิมได้ไม่มากนัก อีกสาเหตุหนึ่งคือการจัดสิ่งแวดล้อมที่ไม่เหมาะสม ความไม่เหมาะสมนี้อาจเป็นไปได้ทั้งในด้านความขาดแคลนโอกาสในสิ่งแวดล้อมและใน ด้านที่เป็นความมากเกินไปหรือยากเกินไป ในด้านความขาดแคลนนั่น ทำให้เด็กขาดโอกาสที่จะ รับประทานผลไม้ใหม่ ขาดการกระตุ้นให้เกิดการสำรวจค้นคว้า ขาดโอกาสในการเปรียบเทียบ ข้อมูลใหม่กับข้อมูลเดิม จึงทำให้พัฒนาการทางสติปัญญาไม่ก้าวหน้าเท่าที่ควร มีการวิจัยที่ ยืนยันว่าการจัดสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันนั้นจะทำให้ทารกมีพัฒนาการทางสติปัญญาและมีความ สามารถในทักษะด้านต่าง ๆ ช้าหรือเร็วแตกต่างกัน ซึ่งรวมทั้งทักษะการเล่นด้วย ในกรณี ที่สิ่งแวดล้อมมีมากเกินไป เช่น เด็กที่มีเครื่องเล่นเต็มห้องไปหมดจนเลือกเครื่องเล่นไม่ถูก เพราะ เกิดความสับสน หากจะมีการจัดเครื่องเล่นให้เหมาะสม สกปรกวัยเด็กไม่ต้องมีมากเกินไป ในระยะ เวลาหนึ่ง ๆ เปิดโอกาสให้เด็กได้ เรียนรู้และพัฒนาการเล่นกับเครื่องเล่นชิ้นนั้นไป จนเล่นสำเร็จเสมือนการเรียนบทเรียนบทหนึ่งได้สำเร็จแล้ว จึงจัดเครื่องเล่นชิ้นอื่นต่อไป ให้อีกตามลำดับก็จะให้ประโยชน์กับเด็กมากกว่า ใน เรื่องของการจัดสิ่งแวดล้อมที่ยากเกินไป สำหรับเด็กนั้น ทำให้เด็กไม่สามารถเลียนแบบ และ ไม่สามารถรับสิ่งนั้นให้ เข้ากับความรู เดิมที่มีอยู่ได้ จึงขาดสะพานที่จะ เชื่อมโยงประสบการณ์เก่ากับใหม่ให้ติดต่อกันได้ การจัด การเล่นและ เครื่องเล่นที่ยากเกินระดับความเข้าใจของเด็ก เด็กจะไม่อยากเล่นหรือไม่ สนใจเลย

การจัดการเล่นที่เหมาะสมให้แก่เด็กจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของการเรียนรู้ และ สติปัญญาของเด็ก และการสังเกตการเล่นของเด็กก็จะช่วยให้เราเข้าใจถึงระดับ พัฒนาการของเด็กอันจะ เป็นแนวทางส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสที่จะพัฒนาถึงระดับสูงสุดของ เขาต่อไป

พัฒนาการของเด็กปฐมวัย เฉพาะในช่วงอายุ 5-6 ขวบ

ไมล์สโตน ( Milestone 1978: 7 ) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กอายุ 5-6 ขวบ ดังนี้

1. รู้จักการบินม้ายันไม้และ เต้นรำตามจังหวะ
2. สามารถใช้ภาษาพูดได้ถูกต้องมากขึ้น
3. วาดรูปคนได้
4. เข้าใจคำว่า ชาย ขวามือ วันนี้ และพรุ่งนี้
5. สนใจกิจกรรมต่าง ๆ
6. สนใจบุคคลรอบข้าง
7. มักขัดคำสั่งที่เป็นการบังคับ หรือเป็นสิ่งที่ตนไม่ชอบ หรืออาจทำตามแต่ข้า

หลุยส์ เบทส์ แอมส์ (อ้างถึงใน กิตติกร 2522: 26 ) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยา  
เด็กได้ทำการสำรวจและสรุปถึงพัฒนาการโดยเฉลี่ยของเด็กไว้ ดังนี้คือ

1. กระโดดขาเดียวได้ทั้ง 2 ขา
2. รู้ว่ามีมือแต่ละข้างมีนิ้ว
3. รู้จักเหรียญห้าสิบบาท และ เหรียญบาท
4. บอกสีได้อย่างถูกต้อง อย่างน้อย เช่น สีแดง เหลือง น้ำเงิน เขียว และขาว เป็นต้น
5. แต่งตัวและ เปลี่ยนผ้าได้เองโดยไม่ต้องมีใครช่วย
6. เขียนตัวอักษรได้บ้าง

ดร.อาโนลด์ กีเซลล์ ( Arnold Gesell อ้างถึงใน เคโซ สวานานท์ 2526: 52-53 ) ผู้อำนวยการสถานพัฒนาการของเด็กแห่งมหาวิทยาลัยเยล ได้สรุป  
ปทัสฐานของพัฒนาการของเด็กอายุ 5 ขวบ ว่า

1. สามารถควบคุมกล้ามเนื้อได้ดีพอ
2. วิ่งเขย่งก้าวกระโดดได้
3. พูดสนทนาได้เป็นเรื่องเป็นราวเป็นระยะยาวนาน



4. ชอบเล่นกับเพื่อน ๆ มากกว่าที่จะเล่นคนเดียว
5. ค่อนข้างจะอ่อนไหวง่าย
6. ภูมิใจในเสื้อผ้า และท่าทางของตนเอง
7. มีระเบียบวินัย และมีความมั่นใจในตนเอง

สำหรับพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในวัยนี้ เอกสารการสัมมนาผู้สอนวิชาการศึกษาแขนงการพัฒนาเด็ก (อ้างถึงใน เขาวรัตน์ จินตกุล 2523: 13) ได้กล่าวไว้ดังนี้

ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับขนาดและรูปร่าง เด็กรู้จักขนาดและรูปร่างของสิ่งของโดยอาศัยประสบการณ์จริง สามารถเปรียบเทียบสิ่งของไหนหนักเบาว่ากันได้เปรียบเทียบเส้นตรงว่าเส้นไหนยาวกว่ากัน

ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเวลา พัฒนาการไปอย่างช้า ๆ เด็กพอที่จะเข้าใจวันนี้เมื่อวานนี้ และพรุ่งนี้ แต่มากกว่านั้นไม่เข้าใจ

ความจำ เด็กวัยนี้ สามารถจะจำได้เป็นระยะเวลาประมาณ 3 วัน แต่การที่จะจำได้นานเท่าไรต้องแล้วแต่ความสนใจของสิ่งที่ให้จำมากหรือน้อยเพียงไร

ความคิดคำนึง เด็กวาดภาพแสดงความรู้สึกมากกว่าสิ่งของที่มองเห็นจริง เด็กบางคนวาดภาพตัวเองใหญ่ที่สุด และวาดภาพเพื่อนตัวเล็ก เพราะมีความคิดว่าตนสำคัญกว่าเพื่อน เราจะทราบจินตนาการของเด็กต่ำกว่า 5 ขวบได้ โดยดูการสร้างสิ่งของต่าง ๆ จากการ เล่นสมมติ เด็ก 5 ขวบ จะบอกสีได้อย่างถูกต้อง มีความสนใจ ดนตรี ร้องเพลง และรำละคร

ความคิดเกี่ยวกับตัวเลข เด็กสามารถแบ่งของออกเป็นกอง ๆ ได้ เด็กอายุ 3 ขวบจะจัดกองละ 2-3 ชิ้น อายุ 4 ขวบ จัดได้กองละ 5-6 ชิ้น 6 ขวบ จัดได้กองละ 7-8 ชิ้น และมีความเข้าใจตัวเลขมากขึ้นตามลำดับ

ความอยากรู้อยากเห็น วัยที่เด็กชอบซักถามเริ่มเมื่อ 2-3 ขวบ เด็กชอบซักถามมากที่สุดเมื่ออายุ 6 ขวบ การได้รับคำตอบจะทำให้กระจำงยิ่งขึ้น แต่ถ้าไม่มีผู้ตอบ จะทำให้ความอยากรู้อยากเห็นลดลง เป็นการจำกัดความรู้ของเด็ก จะทำให้เด็กด้อยกว่าเด็กที่มีระดับสติปัญญาในวัยเดียวกัน

จากแนวคิดดังกล่าว จะเห็นว่า เด็กวัย 5-6 ขวบ นั้น เป็นวัยที่ต้องการเรียนรู้ เป็นวัยที่กำลังสนใจกับกิจกรรมต่าง ๆ และบุคคลรอบข้าง จึงเป็นวัยที่ควรจะได้รับการ ส่งเสริมพัฒนาการในทุก ๆ ด้านเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อม

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยอื่น ๆ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่พัฒนาได้จากการเล่นของเด็ก โดยมีการส่งเสริม อย่างถูกวิธี จึงเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นลำดับดังนี้

1. งานวิจัยเกี่ยวกับการเล่น
2. งานวิจัยเกี่ยวกับของเล่นหรือเครื่องเล่น
3. งานวิจัยเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย
4. งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

#### 1 งานวิจัยเกี่ยวกับการเล่น

ไฟเทลสัน และ รอส (Fietelson and Ross 1973: 202-223) ได้ทดลองเกี่ยวกับการเล่นของเด็กปฐมวัยที่มีผู้แนะนำกับไม่แนะนำ พบว่า กลุ่มเด็กที่เล่นอยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีผู้คอยแนะนำการเล่น มีความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาการตามลำดับขั้นของการเล่นมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ที่ไม่มีผู้แนะนำ

ซอลท์ส และ จอห์นสัน (Saltz and Johnson 1974: 623-630) ได้ทดลองทำการแนะนำเด็กเกี่ยวกับการเล่นสร้างเรื่อง (Thematic Play) เปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมแล้วทำการทดสอบเขาวงกต ความจำ เกี่ยวกับการลำดับขั้นของเรื่องสูงขึ้นด้วย

เลซา ปิยะอัจฉริยะ (2523: 56-57) ได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับผลของประสบการณ์การเล่นที่มีต่อการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย เพื่อวิเคราะห์แบบและลักษณะการเล่น แก้ปัญหาของเด็ก พบว่าประสบการณ์การเล่นที่จัดให้แก่เด็กกลุ่มทดลอง ไม่มีผล



ต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็ก ลำดับชั้นพฤติกรรมการเล่น แก้ปัญหาและ เวลา  
ที่เด็กใช้ในการแก้ปัญหามีส่วนเป็นเครื่องชี้บ่งความสำเร็จในการเล่นแก้ปัญหาของเด็ก

## 2 งานวิจัยเกี่ยวกับของเล่นหรือเครื่องเล่น

สิริกุล จารุจินดา (2526: 41) ได้ศึกษาถึงอิทธิพลของการเล่น  
ของเล่นประเภทเสริมต่อ ( Block Play ) ต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน  
พบว่า การเล่นของเล่นประเภทเสริมต่อมีผลในทางบวกกับคะแนนความสามารถทางความ  
คิดสร้างสรรค์

สุวัฒน์ วรานุสาสน์ (2526: บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการ  
ศึกษาประสิทธิภาพของเครื่องเล่นที่ส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน 4 ด้าน  
ของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า ชุดเครื่องเล่นส่งผลต่อการพัฒนาความพร้อมทางการเรียน  
ทางด้านความสามารถทางภาษา จำนวน การจำแนก มิติสัมพันธ์ทางด้านร่างกาย สติ  
ปัญญา อารมณ์และสังคม

วรวรรณ ทวีศิลป์ (2526: 55-58 ) ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบ  
สัมฤทธิ์ผลในการเขียนลายเส้นอักษรไทยของเด็กก่อนวัยเรียนระหว่างการฝึกด้วยเครื่อง  
เล่นและการฝึกด้วยแบบฝึก ปรากฏว่าสัมฤทธิ์ผลทางการเขียนของกลุ่มที่ฝึกด้วยเครื่องเล่น  
สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ฝึกด้วยแบบฝึก

พันธณี เจริญสุข (2528: 75-77) ทำการวิจัยเรื่องความคิดเห็น  
ของครูอนุบาลเกี่ยวกับเครื่องเล่นที่จำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย พบว่า  
เครื่องเล่นที่จำเป็นมากต่อการเตรียมความพร้อมด้านสติปัญญาได้แก่ ไม้บล็อกสร้างสรรค์  
พลาสติกสร้างสรรค์ กล้องโทรทรรศน์ โคมินอ (ภาพต่อปลาย) ลีดโต้ (ภาพจับคู่)  
เป็นต้น

สุคตพร ประหัสฎางกูร (2514: 70-72) ทำการวิจัยเกี่ยวกับสีของอุปกรณ์  
ที่นักเรียนอนุบาลในจังหวัดพระนครชอบ พบว่า สีที่นักเรียนชอบมากที่สุด คือ สีแดง รอง  
ลงมาคือ สีเหลือง สีแสด สีแดงเหลือง สีเขียวเหลือง สีแสดแดง สีขาว สีน้ำเงิน  
สีเขียว สีม่วงน้ำเงิน สีม่วงแดง สีม่วง สีเขียวน้ำเงิน และสีดำ

วชิราพร อัจฉริยโกศล (2515: 63-66) ทำการวิจัยเกี่ยวกับรูปแบบของ  
อุปกรณ์ที่เด็กระดับอนุบาลไทยชอบ พบว่า รูปแบบที่เด็กอนุบาลชอบมากที่สุด คือ รูปแบบ  
อย่างง่าย ทรงเรขาคณิต รูปทรงที่เด็กชอบมากที่สุด คือ ทรงกลม

พิชัย สันตภิรมย์ (2516: บทคัดย่อ) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์การ  
สอนของครูอนุบาลโรงเรียนราษฎร์ในกรุงเทพมหานคร พบว่า โรงเรียนส่วนมากยังมีอุปกรณ์  
การสอนใช้ไม่เพียงพอ ไม่สอดคล้องกับจำนวนนักเรียน ครูอนุบาลเห็นความสำคัญของคุณค่า  
และความจำเป็นของอุปกรณ์การสอน แต่ขาดความรู้และต้องการความรู้ในการผลิตและการ  
ใช้อุปกรณ์การสอน และครูอนุบาลส่วนมากยังไม่เคยได้รับการฝึกอบรม เรื่องการผลิตและ  
การใช้อุปกรณ์การสอนมาก่อน

ธนพร สมบุญธนาวาท (2529 : 69) ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นเด็กเล็กระหว่างกลุ่มที่เล่นกับเพื่อน กลุ่มที่เล่นกับแม่ และกลุ่มที่เล่นเอง พบว่า  
นักเรียนกลุ่มที่เล่นกับแม่มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความ  
คิดละเอียดลออไม่แตกต่างจากกลุ่มที่เล่นกับเพื่อน แต่แตกต่างจากกลุ่มที่เล่นเองอย่างมีนัยสำคัญทาง  
สถิติที่ระดับ .05

### 3 งานวิจัยเกี่ยวกับเด็กปฐมวัย

เบรดเลย์ และนิลา ( Bradley and Nila อ้างถึงในพันธนี เจริญสุข  
(2528: 39) ทำการทดลองเปรียบเทียบเด็กอนุบาลที่ได้รับการเตรียมความพร้อมที่  
เด็กที่ได้รับการสอนหนังสือทันทีเมื่อเข้าเรียน พบว่า เมื่อเรียนชั้นสูงขึ้น เด็กที่ผ่านการ  
เตรียมความพร้อมมาก่อนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงในด้านภาษา กิจนิสัยในการทำงาน  
และมีเจตคติที่ดีต่อโรงเรียนและการเรียน

กิตติวดี บุญชื้อ และคณะ (2523: 32-40) ได้วิจัยการทดลองสอนชั้น  
อนุบาลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างนักเรียนในโครงการทดลองที่  
เข้าเรียนในชั้นอนุบาลของโรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ซึ่งไม่เป็นการสอน  
หนังสือแต่มุ่งเน้นการฝึกความพร้อมในทุก ๆ ด้านกับนักเรียนนอกโครงการที่จบมาจาก



โรงเรียนอนุบาลทั่วไป ซึ่งยึดการเรียนด้านวิชาการเป็นหลัก และการสอบคัดเลือกได้เข้ามาเรียนในโรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พบว่าเด็กที่ผ่านโครงการทดลองสอนชั้นอนุบาลซึ่งไม่เน้นการสอนหนังสือเมื่อเรียนในระดับชั้นที่สูงขึ้นจะมีความรู้ความสามารถทางวิชาการเท่าเทียมกับเด็กที่จบมาจากโรงเรียนอนุบาลอื่น ๆ ซึ่งผ่านการเรียนภาควิชาการมาแล้ว

#### 4 งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู (2521: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล - ป.4 ปรากฏว่า เด็กไทยมีแนวโน้มในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ดีมีความแตกต่างกันตามระดับอายุและวัฒนธรรม ได้รับการอบรมสั่งสอนความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้มีขึ้นได้ ซึ่งควรที่จะเริ่มต้นตั้งแต่เด็กยังเยาว์วัย อย่างต่อเนื่องเพื่อความคิดสร้างสรรค์จะได้เจริญงอกงามถึงขีดสูงสุด

วินิจ เกตขำ (2515: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการอบรมเลี้ยงดูกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก พบว่าการอบรมเลี้ยงดูแบบให้ความรัก ความอบอุ่น และการให้คำแนะนำชี้แจงเหตุผลต่าง ๆ อันมีบรรยากาศเป็นประชาธิปไตย มีแนวโน้มว่าจะทำให้บุตรมีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนการอบรมเลี้ยงดูแบบลงโทษตามอารมณ์อย่างไม่มีเหตุผล ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของบิดามารดาที่ปล่อยปละละเลยบุตรนั้น มีความสัมพันธ์ทางลบกับความคิดสร้างสรรค์อย่างเห็นได้ชัด

จากงานวิจัยดังกล่าว สามารถสรุปได้ว่า ของเล่นเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมของเด็กปฐมวัย ทั้งทางด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม และการเล่นอยู่ในบริเวณที่เล่นซึ่งมีผู้คอยแนะนำการเล่น เด็กจะมีความคิดสร้างสรรค์ และพัฒนาการตามลำดับขั้นของการเล่นมากกว่าการไม่มีผู้แนะนำ