

แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยใน และนอกห้องเรียนตามกรอบแนวคิด 5P PLAY Model* GUIDELINES FOR ORGANIZING PLAY-BASED LEARNING ENVIRONMENTS FOR EARLY CHILDHOOD IN INDOOR AND OUTDOOR SETTINGS BASED ON THE 5P PLAY MODEL FRAMEWORK

สยามพร ทองเนื้อดี¹, ชมพูปราว มิ่งมงคล², พิชญาดา คำแก้ว³, เบญจรัตน์ เรืองงาม⁴, อภิสิทธิ์ สิลีค⁵
และ วิลาวรรณ ฐิตะธรรมานนท์⁶

Sayomporn Tongnurdee¹, Chompoopraw mingmongkol², Pichayada Damkaew³, Benjarrat Ruangam⁴,
Apisit Leelerd⁵ and Wilawan Dheetathammanont⁶

¹⁻⁶วิทยาลัยการศึกษาปฐมวัย สถาบันสารสนเทศเทคโนโลยีแห่งสุวรรณภูมิ

¹⁻⁶Early Childhood Education College, Sarasas Suvarnabhumi Institute of Technology, Thailand

Corresponding Author's Email: Chompoopraw.ming@gmail.com

วันที่รับบทความ : 21 มีนาคม 2026; วันแก้ไขบทความ 24 เมษายน 2569; วันตอบรับบทความ : 26 เมษายน 2569

Received 21 March 2026; Revised 24 April 2026; Accepted 26 April 2026

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัย ทั้งในและนอกห้องเรียน โดยสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และองค์ความรู้ของนักการศึกษาที่เกี่ยวข้อง ครอบคลุมมุมมองด้านพัฒนาการเด็ก ทฤษฎีการเรียนรู้ แนวคิดทางการศึกษาปฐมวัย สื่อและนวัตกรรม ตลอดจนประเด็นด้านความปลอดภัย

Citation:



* สยามพร ทองเนื้อดี, ชมพูปราว มิ่งมงคล, พิชญาดา คำแก้ว, เบญจรัตน์ เรืองงาม, อภิสิทธิ์ สิลีค และ วิลาวรรณ ฐิตะธรรมานนท์. (2569). แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยในและนอกห้องเรียนตามกรอบแนวคิด 5P PLAY Model. วารสารสหศาสตร์การพัฒนาลังคม, 4(2), 1320-1344.

Sayomporn Tongnurdee, Chompoopraw mingmongkol, Pichayada Damkaew, Benjarrat Ruangam, Apisit Leelerd and Wilawan Dheetathammanont. (2026). Guidelines For Organizing Play-Based Learning Environments For Early Childhood In Indoor And Outdoor Settings Based On The 5p Play Model Framework. Journal of Interdisciplinary Social Development, 4(2), 1320-1344.;

DOI: <https://doi.org/10.>

Website: <https://so12.tci-thaijo.org/index.php/JISDIADP/>

ในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ โดยเป็นบทความทบทวนวรรณกรรม ที่ใช้แนวทางการสังเคราะห์เชิงพรรณนา

ผลการศึกษา พบว่า การเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยอย่างองค์รวม ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงส่งเสริมทักษะการคิดขั้นสูง การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งในห้องเรียนที่มีโครงสร้างชัดเจน และนอกห้องเรียนที่เน้นประสบการณ์ตรง ควรได้รับการบูรณาการอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างการเรียนรู้ที่มีความหมาย สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กและบริบททางสังคมในปัจจุบัน

บทความนี้จึงนำเสนอกรอบแนวคิด “5P PLAY Model” ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ Play (ความเข้าใจการเล่นของเด็ก) Plan (การวางแผนการเล่น) Place (การจัดพื้นที่การเล่น) Provide (การจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์) และ Promote (การสนับสนุนและประเมินการเล่น) ซึ่งเป็นกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบ

แนวทางดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมประสบการณ์การเรียนรู้ของครูปฐมวัย เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่ปลอดภัย มีความหมาย และเอื้อต่อการพัฒนาศักยภาพของเด็กปฐมวัยได้อย่างสมดุลและมีประสิทธิภาพ

คำสำคัญ: การเรียนรู้ผ่านการเล่น, เด็กปฐมวัย, สภาพแวดล้อมการเรียนรู้, การเล่นในห้องเรียน, การเล่นนอกห้องเรียน

Abstract

This academic article aims to present guidelines for organizing play-based learning environments for early childhood, both inside and outside the classroom. It synthesizes concepts, theories, and bodies of knowledge from relevant scholars, encompassing perspectives on child development, learning theories, early childhood education approaches, educational media and innovations, as well as safety considerations in organizing learning experiences. This study is a review article employing a narrative review approach.

The findings indicate that play is a natural learning process that plays a crucial role in fostering the holistic development of young children, including physical, emotional, social, and cognitive domains. It also promotes higher-order thinking skills. The integration of structured classroom environments and experiential outdoor learning environments should be appropriately designed to create meaningful learning experiences that align with children's nature and contemporary social contexts.

This article proposes the “5P PLAY Model,” consisting of five components: Play (understanding children's play), Plan (planning for play), Place (arranging play environments), Provide (preparing materials and resources), and Promote (supporting and assessing play). This integrative framework systematically connects play-based learning in both indoor and outdoor settings.

The proposed approach can be applied to the design and development of learning experiences by early childhood educators to promote safe, meaningful, and developmentally appropriate play-based learning, ultimately enhancing children's potential in a balanced and effective manner.

Keywords: Play-based learning, Early childhood, Learning environment, Indoor play, Outdoor play

บทนำ

การเล่นเป็นกระบวนการสำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนาการของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและสอดคล้องกับพัฒนาการตามวัย เด็กปฐมวัยเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง ผู้อื่น และสิ่งแวดล้อมรอบตัวผ่านการลงมือปฏิบัติและประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ของเด็กวัยนี้จึงไม่อาจแยกออกจากการเล่นได้อย่างชัดเจน เพราะการเล่นคือรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความหมายและเหมาะสมที่สุด การเล่นมิได้เป็นเพียงกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กได้สำรวจ ทดลอง คิดวิเคราะห์ และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านประสบการณ์ที่หลากหลาย (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568)

การเรียนรู้ผ่านการเล่นยังเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกด้านอารมณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ เด็กสามารถเรียนรู้การแก้ปัญหา การตัดสินใจ และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมการเล่นที่หลากหลาย ทั้งการเล่นอิสระและการเล่นร่วมกัน การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ผ่านการเล่นที่เหมาะสมจึงมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ในระดับที่สูงขึ้นและการดำรงชีวิตในสังคม (อภิพร เบ้งปิง, 2566) (อัศรพล ไชโยช, 2565)

อย่างไรก็ตาม การส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นในบริบทสังคมปัจจุบันจำเป็นต้องคำนึงถึงการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต สภาพแวดล้อม และประสบการณ์ของเด็ก การจัดการเรียนรู้จึงไม่ควรจำกัดอยู่เพียงภายในห้องเรียนหรือกิจกรรมรูปแบบเดิม แต่ควรขยายไปสู่การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างหลากหลาย การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมหมายถึงการออกแบบพื้นที่ สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความแตกต่างระหว่างบุคคล และบริบทของเด็ก เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมและการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง (กาญจนา ท่อแก้ว, 2568)

การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นทั้งภายในห้องเรียนและพื้นที่ภายนอก เช่น สนามเด็กเล่น แหล่งเรียนรู้ภายในโรงเรียน ชุมชน หรือธรรมชาติรอบตัวเด็ก ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมที่หลากหลาย ส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็น ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ปัญหา อีกทั้งยังช่วยเชื่อมโยงการเรียนรู้กับชีวิตจริง ทำให้การเรียนรู้มีความหมายและยั่งยืน (ยุ้งทอง ขาทองยศ ทองนาค, 2566)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรม พบว่า โดยส่วนใหญ่มุ่งเน้นการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นในบริบทใดบริบทหนึ่ง เช่น ภายในห้องเรียนหรือภายนอกห้องเรียนเป็นหลัก ขณะที่ยังขาดกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการที่เชื่อมโยงการจัดประสบการณ์การเล่นทั้งสองบริบทเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบและชัดเจน โดยเฉพาะในบริบทการศึกษาปฐมวัยของไทยในปัจจุบัน

ดังนั้น การทำความเข้าใจแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยในและนอกห้องเรียนจึงมีความสำคัญต่อครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาปฐมวัย บทความนี้มุ่งนำเสนอแนวคิด หลักการ และแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยสังเคราะห์เป็น

กรอบแนวคิด 5P PLAY Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ Play, Plan, Place, Provide และ Promote เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นทั้งในและนอกห้องเรียนให้สอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กและบริบททางสังคมในปัจจุบัน

โดยบทความนี้เป็นบทความวิชาการประเภทบททบทวนวรรณกรรม (review article) ซึ่งพัฒนาขึ้นจากการสังเคราะห์องค์ความรู้จากเอกสารวิชาการ งานวิจัย และแหล่งข้อมูลที่เกี่ยวข้อง โดยอาศัยแนวทางการทบทวนวรรณกรรมเชิงพรรณนา (Narrative Review) เพื่อรวบรวม วิเคราะห์ และเชื่อมโยงแนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นในระดับปฐมวัยอย่างเป็นระบบ อันนำไปสู่การพัฒนาเป็นกรอบแนวคิด 5P PLAY Model

1. ความหมายของการเล่นในเด็กปฐมวัย

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ให้ความหมายของคำว่า “เล่น” ไว้ว่า “ทำกิจกรรมเพื่อความเพลิดเพลินหรือพักผ่อน เช่น เล่นกีฬา เล่นละคร เล่นดนตรี ทำกิจกรรมเพื่อความสนุกสนาน (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554) โดย “การเล่นในเด็กปฐมวัย” หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเข้าร่วมด้วยความสมัครใจและรู้สึกสนุกสนาน ซึ่งการเล่นสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเล่นที่มีกฎเกณฑ์ที่เด็กสร้างขึ้นเอง หรือการเล่นที่ไม่มีโครงสร้างชัดเจน โดยการเล่นนั้นไม่จำเป็นต้องมีวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนหรือเป้าหมายที่ต้องบรรลุ แต่เน้นที่กระบวนการที่เด็กได้มีส่วนร่วมในการสำรวจและปฏิสัมพันธ์กับโลกที่อยู่รอบตัวการเล่นถือเป็นกระบวนการสำคัญในการเรียนรู้และพัฒนาของเด็กปฐมวัย เพราะผ่านการเล่น เด็กจะได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ในหลายด้าน ซึ่งรวมถึง

ด้านร่างกาย การเล่นช่วยส่งเสริมการพัฒนากล้ามเนื้อและการประสานงานระหว่างส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น การวิ่ง การกระโดด หรือการจับของเล่น เด็กจะได้ฝึกฝนทักษะการเคลื่อนไหวที่สำคัญ เช่น การเคลื่อนไหวเบื้องต้นและการควบคุมตนเอง

ด้านอารมณ์ การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงอารมณ์ ความรู้สึก และจินตนาการของตนเองอย่างอิสระ เด็กจะได้เรียนรู้การจัดการกับอารมณ์ต่าง ๆ รวมถึงความสามารถในการสร้างความสุขและความผ่อนคลาย

ด้านสังคม การเล่นช่วยให้เด็กได้ฝึกฝนทักษะทางสังคม เช่น การแบ่งปัน การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และการแก้ไขความขัดแย้งกับเพื่อน เด็กจะได้เรียนรู้การสร้างและรักษาความสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม

ด้านจิตใจและสติปัญญา การเล่นช่วยเสริมสร้างการคิดอย่างมีเหตุผล การแก้ปัญหา และการใช้จินตนาการ การเล่นแบบสมมุติหรือการเล่นตามบทบาทยังช่วยให้เด็กเข้าใจโลกที่ซับซ้อนรอบตัวและพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568)

กล่าวโดยสรุปการเล่นยังเป็นวิธีที่เด็กใช้ในการทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวและในชีวิตประจำวัน การเล่นนั้นสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก ซึ่งเป็นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงและการทดลองทำด้วยตัวเอง ทำให้การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนาครบทุกด้านของเด็กปฐมวัย

2. การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยในมุมมองประเทศไทยและต่างประเทศ

2.1 ความหมายของการเล่นตามเอกสารและนโยบายภาครัฐของประเทศไทย

กระทรวงศึกษาธิการ (2568) การเล่นในเด็กปฐมวัยว่าเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติที่เกิดขึ้นจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม บุคคล และเพื่อนร่วมกลุ่ม การเล่นมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ และทักษะชีวิต ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญต่อการเติบโตเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (สพฐ.) การเล่นเป็นวิธีการจัดการเรียนรู้หลักในระดับปฐมวัย โดยมุ่งเน้นการใช้การเล่นเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ผ่านกิจกรรมที่สอดคล้องกับวัยและความสนใจของเด็ก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2568)

2.2 มุมมองจากนักวิชาการและนักจิตวิทยาต่างประเทศ

Friedrich Froebel (ฟรีดริช ฟร็อบเอล) การเล่นเป็นรูปแบบการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก และเป็นกระบวนการที่เด็กใช้ในการแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก และศักยภาพภายในของตน การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการแบบองค์รวม ครอบคลุมด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยครุมีบทบาทสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่น และสนับสนุนการเรียนรู้ มากกว่าการถ่ายทอดความรู้โดยตรง (วาร์เน คังสไฟร์ และกิตติศักดิ์ คังสไฟร์, 2566)

Jean Piaget (ฌอง เพียเจต์) การเล่นเป็นกระบวนการที่ช่วยทำให้โครงสร้างทางความคิดของเด็กเป็นรูปธรรม ผ่านการกระทำ การทดลอง และจินตนาการ เด็กสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกและพัฒนาความคิดอย่างเป็นระบบตามพัฒนาการทางสติปัญญาของตน (พิชญาดา ดำแก้ว, 2567)

Lev Vygotsky (เลฟ ไวโกตสกี) การเล่นว่าเป็นบริบททางสังคมที่สำคัญต่อการพัฒนาทักษะด้านสติปัญญาและสังคม โดยเฉพาะการเล่นตามบทบาทสมมติ ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกการควบคุมตนเอง การใช้ภาษา และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นภายในกรอบของสถานการณ์ที่เด็กสร้างขึ้นเอง (ณัฐยา เกตุลิริและ วารุณี เรือนรู้, 2568)

2.3 ความหมายจากองค์กรระหว่างประเทศ

World Health Organization: WHO (องค์การอนามัยโลก ,2562) การเล่นเป็นองค์ประกอบที่จำเป็นต่อการส่งเสริมพัฒนาการที่เหมาะสมของเด็ก การเล่นช่วยพัฒนาสุขภาพกาย สุขภาพจิต และความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม อีกทั้งยังเป็นช่องทางที่เด็กใช้ในการแสดงออกทางอารมณ์และความคิด

กองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (United Nations Children's Fund: UNICEF, 2564) ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยและสิทธิเด็ก โดยมุ่งส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสม มีคุณภาพชีวิตที่ดี และสามารถพัฒนาได้เต็มศักยภาพ อีกทั้งยังเน้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะการส่งเสริม การเล่น ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง พัฒนาทักษะด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ควบคู่ไปกับการดูแลเอาใจใส่อย่างเหมาะสมจากครอบครัวและสังคม รวมถึงการเข้าถึงบริการด้านสุขภาพ การศึกษา และการคุ้มครองเด็กอย่างทั่วถึงและเท่าเทียม เพื่อให้เด็กทุกคนเติบโตอย่างมีคุณภาพและมีพื้นฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาในระยะยาว

กล่าวโดยสรุปจากการทบทวนมุมมองเกี่ยวกับการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งในบริบทของประเทศไทยและต่างประเทศ พบว่าการเล่นได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางว่าเป็นกลไกสำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน นโยบายของประเทศไทยให้ความสำคัญกับการใช้การเล่นเป็นฐานในการจัดการเรียนรู้ ขณะที่นักวิชาการและนักจิตวิทยาต่างประเทศมองว่าการเล่นเป็นกระบวนการทางธรรมชาติที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา อารมณ์ สังคม และการควบคุมตนเอง นอกจากนี้ องค์การระหว่างประเทศยังเน้นว่าการเล่นเป็นทั้งปัจจัยพื้นฐานของพัฒนาการที่เหมาะสมและสิทธิขั้นพื้นฐานของเด็ก โดยเฉพาะในช่วงปฐมวัยซึ่งเป็นช่วงสำคัญของการวางรากฐานการพัฒนาในระยะยาว

3. ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นในเด็กปฐมวัย

การเล่นในเด็กปฐมวัยเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจอย่างกว้างขวางจากนักวิชาการและนักจิตวิทยาพัฒนาการ เนื่องจากการเล่นมีบทบาทสำคัญต่อการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในหลายมิติ ทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และบุคลิกภาพ ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสามารถสรุปได้เป็นกลุ่มสำคัญดังต่อไปนี้

3.1 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Development Theory): Jean Piaget

Jean Piaget อธิบายว่าการเล่นเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาความคิดและโครงสร้างทางสติปัญญาของเด็ก โดยจำแนกการเล่นออกเป็น 3 ประเภทหลัก (ซูติมา เล็กพงศ์, 2565) ได้แก่

1) การเล่นเกมสัมผัส (Sensorimotor Play) เกิดในช่วงวัยทารก เด็กเรียนรู้โลกผ่านประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยพัฒนาการรับรู้และความเข้าใจพื้นฐานต่อสิ่งแวดล้อม

2) การเล่นเกมสมมุติ (Pretend Play) พบเด่นชัดในวัยปฐมวัย เด็กใช้จินตนาการสร้างสถานการณ์และบทบาทสมมุติ ส่งเสริมการคิดเชิงสัญลักษณ์ การแก้ปัญหา และความเข้าใจผู้อื่น

3) การเล่นเกมตามกฎเกณฑ์ (Rule-Based Play) เป็นการเล่นที่มีข้อตกลงหรือกติกา ช่วยพัฒนาความคิดเชิงตรรกะ การควบคุมตนเอง และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

3.2 ทฤษฎีการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory): Lev Vygotsky

Lev Vygotsky มองว่าการเล่นเป็นบริบททางสังคมที่เอื้อต่อการพัฒนาสติปัญญาและการเรียนรู้ โดยเน้นความสำคัญของปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติ (Role Play) ช่วยให้เด็กเรียนรู้ภาษา กฎเกณฑ์ และบทบาททางสังคม รวมถึงพัฒนาการควบคุมตนเอง นอกจากนี้ แนวคิด เขตพัฒนาการใกล้เคียง (Zone of Proximal Development: ZPD) ชี้ให้เห็นว่าการเล่นร่วมกับผู้ใหญ่หรือเพื่อนที่มีความสามารถสูงกว่าจะช่วยส่งเสริมศักยภาพการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ศศิธร รัตนบุตร, 2566)

3.3 ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory): Albert Bandura

Albert Bandura เสนอว่าการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรมของผู้อื่น เด็กเรียนรู้พฤติกรรมใหม่ผ่าน การเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning) และการเลียนแบบแบบอย่างจากผู้ใหญ่หรือเพื่อน ขณะเดียวกัน การเสริมแรง (Reinforcement) ทั้งเชิงบวกและเชิงลบมีอิทธิพลต่อการคงอยู่หรือการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเด็กในระหว่างการเล่น (Anwar Rumjaun and Fawzia Narod , 2025)

3.4 ทฤษฎีการพัฒนাজิตสังคม (Psychosocial Development Theory): Erik Erikson

Erik Erikson อธิบายว่าพัฒนาการของมนุษย์เกิดเป็นลำดับขั้น โดยแต่ละช่วงวัยมีภารกิจทางจิตสังคมที่นำไปสู่การสร้างอัตลักษณ์และบุคลิกภาพ โดยในวัยปฐมวัย เด็กอยู่ในระยะความริเริ่มสร้างสรรค์ (initiative) ซึ่งเริ่มแสดงความคิดและความสามารถในการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

การเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการดังกล่าว โดยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงบทบาท ทดลองพฤติกรรม และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ความกล้าแสดงออก รวมถึงความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานของพัฒนาการในระยะต่อไป (Jacobus G. Maree, 2022)

กล่าวโดยสรุป ทฤษฎีของ Erikson ชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาเด็กครอบคลุมทั้งด้านสังคม อารมณ์ และบุคลิกภาพ ซึ่งการเล่นมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนพัฒนาการอย่างเหมาะสมตามวัย

เมื่อพิจารณาในเชิงเปรียบเทียบเชิงทฤษฎี จะพบว่าทฤษฎีของ Piaget เน้นการพัฒนาความคิดภายในของเด็กผ่านการลงมือปฏิบัติและการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ขณะที่ Vygotsky ให้ความสำคัญกับบริบททางสังคม ภาษา และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในการพัฒนาการเรียนรู้ ส่วน Bandura มุ่งอธิบายการเรียนรู้ผ่านการสังเกตและการเลียนแบบพฤติกรรม ในขณะที่ Erikson เน้นพัฒนาการด้านอารมณ์และบุคลิกภาพผ่านประสบการณ์ทางสังคม โดยเฉพาะความรู้สึกริเริ่มและความมั่นใจในตนเองของเด็กปฐมวัย ความแตกต่างดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า “การเล่น” เป็นกระบวนการบูรณาการที่เชื่อมโยงทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และพฤติกรรม ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยทั้งการออกแบบกิจกรรม การสร้างปฏิสัมพันธ์ การเป็นแบบอย่าง และการสนับสนุนด้านจิตใจร่วมกัน

ดังนั้น การจัดประสบการณ์การเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยจึงควรบูรณาการแนวคิดจากหลายทฤษฎีร่วมกัน เพื่อให้ครอบคลุมพัฒนาการทุกมิติ และสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กอย่างแท้จริง

4. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยสู่การเล่น

แนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาปฐมวัยเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง โดยให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการเล่นและการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งสอดคล้องกับธรรมชาติของเด็ก ทั้งนี้ แนวคิดที่เกี่ยวข้องมีดังต่อไปนี้

4.1 ทฤษฎีการเรียนรู้ผ่านการเล่นของมอนเตสซอรี (Montessori Method): Maria Montessori

Maria Montessori นักการศึกษาชาวอิตาลี เสนอแนวคิดว่าการเล่นและการลงมือปฏิบัติเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย แนวคิด การเรียนรู้โดยการลงมือทำ (Learning by Doing) เน้นให้เด็กได้เรียนรู้จากการปฏิบัติจริงผ่านสื่อและกิจกรรมที่ออกแบบอย่างเป็นระบบ เช่น การตอปล็อก การจัดเรียงวัสดุ หรือการดูแลสิ่งมีชีวิต ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิด การแก้ปัญหา และสมาธิ

นอกจากนี้ Montessori ยังให้ความสำคัญกับ การพัฒนาความเป็นอิสระ โดยมองว่าการเล่นที่เด็กสามารถเลือก ควบคุม และตัดสินใจได้ด้วยตนเอง ช่วยเสริมสร้างความมั่นใจ ความรับผิดชอบ และการเรียนรู้ตามศักยภาพเฉพาะบุคคล (ณัฐยา เกตุสิริ ,วารุณี เรียนรู้ และ อธิป เกตุสิริ, 2568)

4.2 แนวคิดวอลดอร์ฟ (Waldorf Education): Rudolf Steiner

แนวคิดวอลดอร์ฟมุ่งเน้นการพัฒนาเด็กอย่างสมดุลทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ โดยใช้การเล่นอย่างอิสระและจินตนาการเป็นหัวใจสำคัญ การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เน้นสภาพแวดล้อมที่อบอุ่น ใช้วัสดุธรรมชาติ และกิจกรรมที่สอดคล้องกับจังหวะพัฒนาการของเด็ก การเล่นในแนววอลดอร์ฟช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการเรียนรู้เชิงอารมณ์ ซึ่งเป็นฐานสำคัญของนวัตกรรมการเรียนรู้เชิงมนุษย์นิยมในระดับปฐมวัย (สุธาสนี สอนสุข, เอกลักษณ์ เพียสา, และทรัพย์หิรัญ จันทรักษ์, 2567)

4.3 แนวคิดไฮสโคป (HighScope Approach)

แนวคิดไฮสโคปเป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านวงจร วางแผน-ปฏิบัติ-ทบทวน (Plan-Do-Review) เด็กมีส่วนร่วมในการวางแผนกิจกรรม ลงมือปฏิบัติ และสะท้อนผลการเรียนรู้ของตนเอง ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวก แนวคิดนี้ส่งเสริมการคิดอย่างมีระบบ ความรับผิดชอบ และการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนานวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นการมีส่วนร่วมของเด็ก (กาญจนา ตีสร้อย และณัฏฐ์ รัตนศิริณิษฐกุล, 2568)

4.4 การจัดการเรียนรู้แบบใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL)

การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐานเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ผ่านการสำรวจปัญหา คำถาม หรือประเด็นที่ใกล้ตัว โดยบูรณาการการเล่น การสืบค้น และการลงมือปฏิบัติ ในระดับปฐมวัย PBL ช่วยพัฒนาทักษะการคิด การทำงานร่วมกัน การสื่อสาร และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ครูออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงของเด็ก โรงเรียน และชุมชน (ผ่องนภา พรหมเกษ, 2567)

กล่าวโดยสรุปแนวคิดและทฤษฎีทางการศึกษาปฐมวัย เช่น มอนเตสซอรี วอลดอร์ฟ ไฮสโคป และการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ล้วนเน้นการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมของเด็ก แนวคิดเหล่านี้เป็นฐานสำคัญในการพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัยที่มุ่งส่งเสริมพัฒนาการเด็กอย่างรอบด้านและสอดคล้องกับบริบทการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

4.5 แนวคิดนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ปฐมวัยโดยใช้เทคโนโลยียุคใหม่ (Technology-Based Innovation in Early Childhood Education)

นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ปฐมวัยโดยใช้เทคโนโลยียุคใหม่มุ่งบูรณาการสื่อดิจิทัลอย่างเหมาะสมกับวัย เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ผ่านการเล่นและประสบการณ์ตรง เทคโนโลยี เช่น สื่อดิจิทัลเชิงโต้ตอบ ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีเสมือนจริง ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วม การคิด และจินตนาการของเด็ก โดยครูมีบทบาทในการคัดเลือกและกำกับการใช้เทคโนโลยีให้ปลอดภัยและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก (พัชรียา กระดม, สุจิตรา ศุภหัตถิ, สุระสิทธิ์ เขียวเขย และธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์, 2568)

กล่าวโดยสรุปแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมทางการศึกษาปฐมวัย ตั้งแต่แนวคิดมอนเตสซอรี วอลดอร์ฟ ไฮสโคป การจัดการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน ตลอดจนการประยุกต์ใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษาในยุคใหม่ ล้วนให้ความสำคัญกับการจัด

สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นเป็นศูนย์กลาง และเอื้อต่อการเรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติจริง และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น แนวคิดเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของสภาพแวดล้อมทั้งในและนอกห้องเรียนในฐานะพื้นที่ในการเล่นและการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งช่วยกระตุ้นให้เด็กได้สำรวจ ทดลอง และสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง

5. การเล่นในและนอกห้องเรียนของเด็กปฐมวัย

การเล่นในและนอกห้องเรียนเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่มีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กปฐมวัย โดยทั้งสองบริบทมีลักษณะเฉพาะและคุณค่าที่แตกต่างกัน แต่สามารถเกื้อหนุนกันในการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างรอบด้าน การจัดการเล่นอย่างเหมาะสมจึงช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายและสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย

การเล่นในห้องเรียนเป็นการเล่นที่เกิดขึ้นภายใต้สภาพแวดล้อมที่มีการออกแบบและจัดอย่างเป็นระบบ โดยครูสามารถจัดพื้นที่ สื่อ และอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก เช่น มุมบทบาทสมมติ มุมบล็อก มุมศิลปะ หรือมุมวิทยาศาสตร์ การเล่นลักษณะนี้ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้เชิงโครงสร้าง ทำให้เด็กได้พัฒนาทักษะด้านภาษา การคิด การแก้ปัญหา และการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในบริบทที่ปลอดภัยและเหมาะสม (Joohee Lee, Candace Joswick and Kathryn Pole, 2023)

นอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเล่นในห้องเรียนยังสามารถบูรณาการแนวคิด Computational Thinking โดยส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกการแยกส่วนปัญหา การสังเกตรูปแบบ การคิดเชิงนามธรรม และการเรียงลำดับขั้นตอนผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ซึ่งช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างเป็นระบบและสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน ทั้งนี้ครูสามารถสังเกตพฤติกรรมและให้การสนับสนุนได้อย่างเหมาะสมตามความแตกต่างระหว่างบุคคล

ในขณะที่การเล่นนอกห้องเรียนเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมจริงและสถานการณ์ที่หลากหลายมากขึ้น พื้นที่นอกห้องเรียน เช่น สนามเด็กเล่น พื้นที่สีเขียว แหล่งเรียนรู้ในโรงเรียน ชุมชน หรือ การเรียนรู้นอกห้องเรียนในบริบทโรงเรียนในป่า เป็นพื้นที่ที่เอื้อต่อการเคลื่อนไหว การสำรวจ และการเรียนรู้ตามธรรมชาติ การเล่นนอกห้องเรียนช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ความกล้าแสดงออก ความคิดสร้างสรรค์ และการปรับตัวต่อสถานการณ์จริง เด็กได้เรียนรู้การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานร่วมกับผู้อื่น และการเชื่อมโยงความรู้กับชีวิตประจำวันอย่างมีความหมาย (ศศิเทพ ปิติพรเทพิน, 2566)

ความแตกต่างระหว่างการเล่นในและนอกห้องเรียนจึงอยู่ที่ลักษณะของสภาพแวดล้อม และระดับของความเป็นอิสระในการเรียนรู้ การเล่นในห้องเรียนเน้นความเป็นระบบ ความปลอดภัย และการสนับสนุนจากครูอย่างใกล้ชิด ส่วนการเล่นนอกห้องเรียนเน้นความหลากหลายของประสบการณ์ ความยืดหยุ่น และการเรียนรู้จากสถานการณ์จริง อย่างไรก็ตาม ทั้งสองรูปแบบไม่ได้แยกขาดจากกัน หากแต่ควรได้รับการบูรณาการอย่างเหมาะสมเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ของเด็กให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุปการเล่นทั้งในและนอกห้องเรียนต่างมีคุณค่าในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในมิติต่าง ๆ การจัดสภาพแวดล้อมการเล่นที่หลากหลายและต่อเนื่องในทั้งสองบริบทจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้อย่างสมดุล เกิดความสุขในการเรียนรู้ และพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่เป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการดำรงชีวิตในสังคมต่อไป

ในเชิงทฤษฎี การเล่นในห้องเรียนสอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้แบบมีโครงสร้างและการชี้แนะตามแนว Vygotsky ขณะที่การเล่นนอกห้องเรียนสะท้อนการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงและการค้นพบด้วยตนเองตาม Piaget และแนวคิดธรรมชาติของ Waldorf ซึ่งทั้งสองบริบทควรได้รับการบูรณาการร่วมกันเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กอย่างสมดุล

6. สื่อและนวัตกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย

สื่อและนวัตกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัยเป็นเครื่องมือสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง โดยช่วยกระตุ้นความสนใจ เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ และพัฒนาทักษะอย่างรอบด้าน สื่อที่ใช้ในการจัดประสบการณ์การเล่นสามารถพบได้ทั้งในห้องเรียน นอกห้องเรียน และจากธรรมชาติรอบตัวเด็ก

ทั้งนี้ การเลือกใช้และออกแบบสื่อการเรียนรู้ควรอยู่บนพื้นฐานของบทบาทและจริยธรรมของครูในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กอย่างเหมาะสม พร้อมทั้งบูรณาการนวัตกรรมการและเทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีความหมาย และช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมและแรงจูงใจของเด็กปฐมวัย

6.1 ความหมายของสื่อการเล่น

สื่อการศึกษา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) หมายถึง วิธีการ เครื่องมือ และอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสื่อในการจัดการศึกษา ขณะที่ “การเล่น” (ราชบัณฑิตยสถาน, 2556) หมายถึง การกระทำเพื่อความสนุกสนานหรือผ่อนคลายอารมณ์

ดังนั้น “สื่อการเล่น” จึงหมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ แหล่งเรียนรู้ หรือสิ่งแวดล้อมที่ถูกนำมาใช้เพื่อเอื้ออำนวยให้เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ โดยสื่อการเล่นมีบทบาทในการกระตุ้นความสนใจ เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติ ทดลอง สำรวจ และสร้างประสบการณ์ด้วยตนเอง อันนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ทั้งนี้ สื่อการเล่นอาจอยู่ในรูปแบบของสื่อในห้องเรียน สื่อนอกห้องเรียน สื่อจากธรรมชาติ หรือสื่อเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

6.2 ความสำคัญของนวัตกรรมในสภาพแวดล้อมการเล่น

นวัตกรรมในสภาพแวดล้อมการเล่นช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้และตอบสนองต่อความสนใจของเด็กในยุคปัจจุบัน การออกแบบพื้นที่เล่นอย่างสร้างสรรค์ การจัดมุมประสบการณ์ที่หลากหลาย และการใช้สื่อเทคโนโลยีร่วมกับสื่อจริง ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม สนุกสนาน และเกิดความหมายต่อการเรียนรู้ (Hadi Gunawan and Angel Laura, 2025)

6.3 ประเภทของสื่อที่ใช้ในการเล่นของเด็กปฐมวัย

สื่อที่ใช้ในการเล่นของเด็กปฐมวัยสามารถแบ่งออกตามแหล่งที่มาและลักษณะการใช้งานได้ (ณัฏฐา เทียงธรรมและวรวรรณ เหมชะญาติ, 2566) (รพีพรรณ แก้วโกคา, โสภายพัฒน์ และญาณิน ดาจร, 2567) ดังนี้

สื่อในห้องเรียน ได้แก่ ของเล่นการศึกษา หนังสือภาพ ปริศนา เกมการศึกษา บัตรคำ และสื่อศิลปะสร้างสรรค์ ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะพื้นฐานด้านภาษา การคิด การแก้ปัญหา และการแสดงออกอย่างเหมาะสมกับวัย

สื่อนอกห้องเรียน ได้แก่ สนามเด็กเล่น พื้นที่กิจกรรมกลางแจ้ง มุมการเรียนรู้กลางแจ้ง อาคาร และแหล่งเรียนรู้ในชุมชน ซึ่งเปิดโอกาสให้เด็กได้เคลื่อนไหว สำรวจ และเรียนรู้จากประสบการณ์จริงผ่านการเล่น

สื่อจากธรรมชาติ ได้แก่ ดิน น้ำ ทราย ใบไม้ กิ่งไม้ ก้อนหิน หรือวัสดุธรรมชาติรอบตัว ซึ่งช่วยส่งเสริมจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ การสังเกต และการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมอย่างเป็นธรรมชาติ

สื่อสมัยใหม่ ได้แก่ สื่อดิจิทัลและเทคโนโลยีที่ออกแบบเพื่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เช่น แอปพลิเคชันการศึกษา เกมการเรียนรู้ดิจิทัล สื่อมัลติมีเดีย เทคโนโลยีเสริมจริง (AR) และเทคโนโลยีเสมือนจริง (VR) ซึ่งช่วยเพิ่มความน่าสนใจ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และส่งเสริมทักษะ การคิด การสื่อสาร และการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเหมาะสมตามวัย

6.4 การประยุกต์ใช้สื่อและนวัตกรรมในการเล่นเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย

การประยุกต์ใช้สื่อและนวัตกรรมเพื่อส่งเสริมการเล่นของเด็กปฐมวัยควรเน้นการบูรณาการสื่อในห้องเรียน สื่อนอกห้องเรียน และสื่อจากธรรมชาติอย่างสมดุลและสอดคล้องกัน ครูมีบทบาทสำคัญในการคัดเลือกและออกแบบการใช้สื่อที่มีความปลอดภัย เหมาะสมกับช่วงวัย และตอบสนองต่อความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ การสำรวจ และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การใช้สื่อและนวัตกรรมอย่างเหมาะสมจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนรู้และการพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะยาว (พัชรวิภา กระตม, สุจิตรา ศุภหัตถิ, สุระสิทธิ์ เขียวเซย และธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์, 2568)

6.5 ความปลอดภัยในการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย

ความปลอดภัยในการเล่นเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเด็กยังไม่สามารถประเมินความเสี่ยงหรือดูแลตนเองได้อย่างเหมาะสม การจัดสภาพแวดล้อมการเล่นทั้งในและนอกห้องเรียนจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นสำคัญ โดยพื้นที่ สื่อ และอุปกรณ์ควรมีความเหมาะสมกับวัย แข็งแรง ปลอดภัย และได้รับการตรวจสอบอย่างสม่ำเสมอ

นอกจากนี้ ความปลอดภัยด้านอารมณ์และจิตใจก็มีความสำคัญเช่นเดียวกัน ครูควรสร้างบรรยากาศการเล่นที่อบอุ่น เป็นมิตร และเคารพความแตกต่าง เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจ และกล้าแสดงออก บทบาทของครูในการกำกับดูแล แนะนำ และสร้างกติกาการเล่นที่เหมาะสม จะช่วยให้เด็กสามารถเล่นและเรียนรู้ได้อย่างมีความสุข ปลอดภัย และส่งเสริมพัฒนาการอย่างรอบด้าน (ภาวิณี อินชมภู, สรชัย กรณ์เกษม และ เจนจิรา ลิ้มวิรัชพงษ์, 2567)

กล่าวโดยสรุปสื่อและนวัตกรรมสำหรับการเล่นของเด็กปฐมวัยเป็นองค์ประกอบสำคัญในการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการพัฒนาของเด็กอย่างรอบด้าน การใช้สื่อที่หลากหลาย ทั้งสื่อในห้องเรียน นอกห้องเรียน สื่อจากธรรมชาติ และสื่อเทคโนโลยีสมัยใหม่ ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น การบูรณาการสื่อและนวัตกรรมอย่างเหมาะสมตามวัย พร้อมคำนึงถึงความปลอดภัยทั้งด้านร่างกายและจิตใจ จะช่วยสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีความหมาย ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา อันเป็นรากฐานสำคัญของการเรียนรู้และการพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างยั่งยืนในระยะยาว

จากการสังเคราะห์แนวคิดเกี่ยวกับการเล่น ทฤษฎีพัฒนาการเด็ก แนวคิดการจัดการเรียนรู้ สื่อและนวัตกรรม ตลอดจนประเด็นด้านความปลอดภัยดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบต่าง ๆ ล้วนมีความเชื่อมโยงกันในลักษณะของกระบวนการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่การทำความเข้าใจธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก การวางแผนกิจกรรม การจัดสภาพแวดล้อม การเลือกใช้สื่อ ไปจนถึงการสนับสนุนและการประเมินผลการเรียนรู้

ดังนั้น แนวคิดและทฤษฎีดังกล่าวจึงได้รับการบูรณาการเพื่อพัฒนาเป็นกรอบแนวคิด “5P PLAY Model” เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างเป็นระบบ ซึ่งจะนำเสนอในหัวข้อถัดไป

7. แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัย (5P PLAY Model)

จากการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น พัฒนาการเด็กปฐมวัย บทบาทของครู สื่อและนวัตกรรม ตลอดจนประเด็นด้านความปลอดภัยในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กปฐมวัย ผู้เขียนได้สังเคราะห์แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยทั้งในและนอกห้องเรียน



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิด 5P PLAY Model (ภาพจากโปรแกรม Gemini)

กรอบแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชิงกระบวนการขององค์ประกอบทั้ง 5 โดย Play เป็นจุดเริ่มต้นในการทำความเข้าใจลักษณะการเรียนรู้และการพัฒนาของเด็ก ซึ่งนำไปสู่การวางแผน (Plan) การจัดสภาพแวดล้อม (Place) และการจัดเตรียมสื่อ (Provide) ที่เหมาะสม ก่อนจะเข้าสู่ขั้น Promote ซึ่งเป็นการสนับสนุน ติดตาม และประเมินผลการเรียนรู้ โดยกระบวนการดังกล่าวมีลักษณะเป็นวงจรที่สามารถปรับปรุงและพัฒนาได้อย่างต่อเนื่องตามบริบทของเด็กและสภาพแวดล้อม

กรอบแนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาเป็น 5P PLAY Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ Play (เข้าใจการเล่นของเด็ก), Plan (วางแผนการเล่น), Place (จัดพื้นที่การเล่น), Provide (จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์) และ Promote (สนับสนุนและประเมินการเล่น) ซึ่งช่วยให้ครูสามารถออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างปลอดภัยและมีความหมาย

นอกจากนี้ 5P PLAY Model มีความแตกต่างจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นในอดีตที่มักเน้นเฉพาะกิจกรรมหรือบริบทใดบริบทหนึ่ง โดยโมเดลนี้บูรณาการกระบวนการจัดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบตั้งแต่การทำความเข้าใจเด็กไปจนถึงการประเมินผลครอบคลุมทั้งในและนอกห้องเรียน ซึ่งช่วยเติมเต็มช่องว่างของการขาดกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการในการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นในบริบทปฐมวัย ดังแสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 การสังเคราะห์แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยตามกรอบ 5P PLAY Model

ขั้นตอนแนวทาง	รายละเอียดของขั้นตอน	สังเคราะห์จากเนื้อหา / แนวคิด
P1 – Play (เข้าใจการเล่นของเด็ก)	วิเคราะห์ลักษณะกิจกรรมการเล่นว่ามีความสอดคล้องกับพัฒนาการความสามารถ และความสนใจของเด็กในแต่ละช่วงวัย รวมถึงการประเมินความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นจากกิจกรรมนั้น	- ความหมายและความสำคัญของการเล่นในเด็กปฐมวัย - แนวคิดการเล่นเป็นกระบวนการเรียนรู้ตามธรรมชาติ (Froebel, Piaget) - นโยบายการจัดการเรียนรู้ปฐมวัยของกระทรวงศึกษาธิการ
P2 – Plan (วางแผนการเล่น)	วางแผนการจัดประสบการณ์การเล่นอย่างเป็นระบบ กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขต กติกา และบทบาทของครูในการดูแล เพื่อให้การเล่นเป็นไปอย่างปลอดภัยและเกิดการเรียนรู้	- แนวคิด Active Learning และ HighScope (Plan–Do–Review) - ทฤษฎี Vygotsky เรื่องการสนับสนุนผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม - บทบาทครูในการจัดสภาพแวดล้อมการเล่น
P3 – Place (จัดพื้นที่การเล่น)	เลือกพื้นที่ในและนอกห้องเรียนที่ปลอดภัย เหมาะสมกับกิจกรรม ไม่มีสิ่งกีดขวางหรืออันตราย และเอื้อต่อการเคลื่อนไหว การสำรวจ และการเรียนรู้ของเด็ก	- การเล่นในและนอกห้องเรียน - แนวคิดการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมจริง - แนวคิดวอลดอร์ฟและการเรียนรู้จากธรรมชาติ
P4 – Provide (จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์)	เลือกสื่อและอุปกรณ์ที่แข็งแรง ปลอดภัย เหมาะสมกับวัย ไม่มีส่วนแหลมหรือวัสดุอันตราย รวมถึงการตรวจสอบสภาพก่อนใช้งานทุกครั้ง	- ความหมายและประเภทของสื่อการเล่น - แนวคิด Montessori เรื่องสื่อที่ออกแบบเฉพาะวัย - แนวคิดนวัตกรรมและเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัย
P5 – Promote (สนับสนุนและประเมินการเล่น)	ครูสังเกต ดูแล และให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ปรับกิจกรรมตามสถานการณ์จริง รวมถึงดูแลความ	- ความปลอดภัยในการเล่น - ทฤษฎี Bandura เรื่องการเรียนรู้ทางสังคมและแบบอย่าง

	ปลอดภัยทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ และจิตใจของเด็ก	- แนวคิด Erikson เรื่องความมั่นใจ และความรูสึกปลอดภัย
--	---	---

กล่าวโดยสรุป ตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่าแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยในและนอกห้องเรียนสามารถดำเนินการอย่างเป็นระบบผ่านกรอบแนวคิด 5P PLAY Model ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนสำคัญ ได้แก่ Play (เข้าใจการเล่นของเด็ก) ที่มุ่งวิเคราะห์ลักษณะกิจกรรมการเล่นให้เหมาะสมกับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก Plan (วางแผนการเล่น) เพื่อกำหนดรูปแบบกิจกรรมและแนวทางการจัดการเล่นอย่างเป็นระบบ Place (จัดพื้นที่การเล่น) ที่คำนึงถึงการจัดสภาพแวดล้อมและสถานที่ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ Provide (จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์) เพื่อคัดเลือกสื่อและอุปกรณ์ที่เหมาะสม ปลอดภัย และส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก และ Promote (สนับสนุนและส่งเสริมการเล่น) ซึ่งเน้นบทบาทของครูในการดูแล กำกับ สนับสนุน และส่งเสริมการเรียนรู้ระหว่างการเรียน

แนวทางดังกล่าวสะท้อนการบูรณาการแนวคิด ทฤษฎี และองค์ความรู้ด้านการเรียนรู้ พัฒนาการเด็ก บทบาทครู สื่อ นวัตกรรม และความปลอดภัยเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ กรอบแนวคิด 5P PLAY Model จะถูกนำไปใช้เป็นฐานในการอธิบายแนวทางการปฏิบัติในการ จัดสภาพแวดล้อมการเล่นทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน เพื่อให้เห็นความแตกต่างของการ ดำเนินงานตามบริบทพื้นที่ พร้อมทั้งชี้ให้เห็นวิธีการประยุกต์ใช้ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับ ธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในแต่ละบริบทอย่างชัดเจน ดังแสดงในตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเรียนของเด็กปฐมวัยใน และนอกห้องเรียน

ขั้นตอน	แนวปฏิบัติในห้องเรียน	แนวปฏิบัตินอกห้องเรียน
P1 – Play (เข้าใจการเล่นของเด็ก)	วิเคราะห์กิจกรรมการเล่นตามมุม ประสบการณ์ เช่น มุมบทบาทสมมติ มุมบล็อก ให้สอดคล้องกับพัฒนาการ และความสนใจของเด็ก	วิเคราะห์ลักษณะกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น การเล่นสนาม การสำรวจ ธรรมชาติ ให้เหมาะสมกับวัยและ ระดับความเสี่ยง
P2 – Plan (วางแผนการเล่น)	วางแผนกิจกรรม กำหนดกติกาฝ่าย ๆ และบทบาทครูในการดูแล สนับสนุน และกระตุ้นการเรียนรู้	วางแผนการใช้พื้นที่ กติกาความปลอดภัย และการดูแลเด็กใน กิจกรรมกลางแจ้งหรือแหล่งเรียนรู้ นอกห้องเรียน

P3 – Place (จัดพื้นที่การเล่น)	จัดพื้นที่ในห้องเรียนให้เป็นสัดส่วน ปลอดภัย เป็นระเบียบ และเอื้อต่อ การเรียนรู้ผ่านการเล่น	เลือกพื้นที่สนามเด็กเล่น พื้นที่สีเขียว หรือแหล่งเรียนรู้ที่ปลอดภัย เปิดโอกาสให้เด็กเคลื่อนไหวและ สำรวจ
P4 – Provide (จัดเตรียมสื่อและ อุปกรณ์)	เลือกสื่อการศึกษา ของเล่น และ อุปกรณ์ที่เหมาะสมกับวัย แข็งแรง และปลอดภัย	ใช้สื่อจากธรรมชาติ อุปกรณ์สนาม และวัสดุรอบตัว โดยตรวจสอบ ความปลอดภัยก่อนใช้งาน
P5 – Promote (สนับสนุนและประเมิน การเล่น)	ครูสังเกต ให้คำแนะนำ ส่งเสริม ปฏิสัมพันธ์ และดูแลความปลอดภัย ด้านร่างกายและอารมณ์	ครูกำกับดูแลอย่างใกล้ชิด ช่วย จัดการความเสี่ยง ส่งเสริมการ เรียนรู้จากสถานการณ์จริง และ สะท้อนผลการเล่น

จากตารางที่ 2 สามารถอธิบายแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่น
ของเด็กปฐมวัยในและนอกห้องเรียนตามกรอบแนวคิด 5P PLAY Model ซึ่งประกอบด้วย 5
ขั้นตอน พร้อมตัวอย่างการปฏิบัติ ดังนี้

P1 – Play (เข้าใจการเล่นของเด็ก) การจัดการเล่นควรเริ่มจากการทำความเข้าใจ
ลักษณะกิจกรรมการเล่นให้สอดคล้องกับพัฒนาการ ความสามารถ และความสนใจของเด็กใน
แต่ละช่วงวัย เพื่อให้การเล่นมีความปลอดภัยและเกิดความหมายต่อการเรียนรู้ของเด็ก

ตัวอย่างในห้องเรียน ครูเลือกกิจกรรมมุขบทบาทสมมติ เช่น ร้านค้า หรือบ้านจำลอง
ที่เด็กสามารถเล่นตามบทบาทง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เหมาะกับระดับวัย และเปิดโอกาสให้เด็ก
เรียนรู้ผ่านการเลียนแบบและการสื่อสาร

ตัวอย่างนอกห้องเรียน ครูจัดกิจกรรมเล่นสนาม เช่น วิ่ง กระโดด หรือปีนป่ายใน
ระดับความสูงที่เหมาะสมกับวัยเด็ก พร้อมพิจารณาความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นล่วงหน้า

P2 – Plan (วางแผนการเล่น) การวางแผนช่วยให้การเล่นเป็นไปอย่างเป็นระบบ
โดยกำหนดกติกา บทบาทของครู และแนวทางการดูแลเด็ก เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และความ
ปลอดภัยควบคู่กัน

ตัวอย่างในห้องเรียน ครูกำหนดกติกาการเล่นในมุขบล็อก เช่น การแบ่งปันอุปกรณ์
การเก็บของเล่นหลังเล่นเสร็จ และวางแผนสังเกตพฤติกรรมเด็กระหว่างการเล่น

ตัวอย่างนอกห้องเรียน ครูวางแผนกิจกรรมสำรวจธรรมชาติ โดยกำหนดเส้นทาง
กตึกความปลอดภัย และการดูแลเด็กเป็นกลุ่มย่อย

P3 – Place (จัดพื้นที่การเล่น) สถานที่เล่นควรมีความปลอดภัย เอื้อต่อการ
เคลื่อนไหว การสำรวจ และการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็ก

ตัวอย่างในห้องเรียน ครูจัดพื้นที่เล่นเป็นสัดส่วน เช่น มุมศิลปะ มุมหนังสือ โดยเว้น
ทางเดินโล่ง ไม่มีสิ่งกีดขวางหรือวัสดุอันตราย

ตัวอย่างนอกห้องเรียน ครูเลือกสนามเด็กเล่นหรือพื้นที่สีเขียวที่มีพื้นผิวเหมาะสม ไม่
มีของมีคม และสามารถรองรับการเคลื่อนไหวของเด็กได้อย่างปลอดภัย

P4 – Provide (จัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์) สื่อและอุปกรณ์การเล่นควรมีความ
แข็งแรง ปลอดภัย เหมาะสมกับวัย และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติ

ตัวอย่างในห้องเรียน ครูเลือกของเล่นการศึกษา เช่น บล็อกไม้ หนังสือภาพ หรือ
อุปกรณ์ศิลปะที่ไม่มีขอบแหลมและใช้วัสดุที่ปลอดภัย

ตัวอย่างนอกห้องเรียน ครูใช้สื่อจากธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ก้อนหิน หรือทราย ในการ
จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยตรวจสอบความสะอาดและความปลอดภัยก่อนใช้งาน

P5 – Promote (สนับสนุนและประเมินการเล่น) บทบาทของครูในขั้นตอนนี้คือการ
สังเกต ดูแล ให้คำแนะนำ และประเมินการเรียนรู้ของเด็กควบคู่กับการดูแลความปลอดภัยทั้ง
ด้านร่างกายและอารมณ์

ตัวอย่างในห้องเรียน ครูสังเกตการเล่นบทบาทสมมติของเด็ก คอยตั้งคำถามกระตุ้น
การคิด และช่วยไกล่เกลี่ยเมื่อเกิดความขัดแย้ง

ตัวอย่างนอกห้องเรียน ครูดูแลเด็กอย่างใกล้ชิดขณะเล่นสนามหรือทำกิจกรรม
กลางแจ้ง พร้อมสะท้อนผลการเรียนรู้หลังการเล่น เช่น การพูดคุยเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กค้นพบหรือ
ได้เรียนรู้

อย่างไรก็ตาม การประยุกต์ใช้ 5P PLAY Model อาจมีข้อจำกัดในบางบริบท เช่น
สถานศึกษาที่มีข้อจำกัดด้านพื้นที่ ทรัพยากร หรือจำนวนครู อาจไม่สามารถจัดสภาพแวดล้อม
การเล่นได้อย่างหลากหลายตามแนวคิด Place และ Provide ได้อย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ความ
พร้อมของครูในการออกแบบกิจกรรมและบูรณาการการเล่นอย่างเป็นระบบ ยังเป็นปัจจัย
สำคัญที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพของการนำโมเดลไปใช้ ดังนั้น การนำ 5P PLAY Model ไป
ประยุกต์ใช้ควรพิจารณาให้สอดคล้องกับบริบทของสถานศึกษาและความพร้อมของผู้สอน

ทั้งนี้ 5P PLAY Model มีศักยภาพในการส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นกรอบแนวคิดที่บูรณาการองค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ผ่านการเล่น ทั้งด้านสติปัญญา สังคม อารมณ์ และสิ่งแวดล้อมเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการเด็กและแนวคิดการเรียนรู้เชิงรุก ส่งผลให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง การมีส่วนร่วม และการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอย่างมีความหมาย

กล่าวโดยสรุป การจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นตามกรอบแนวคิด 5P PLAY Model ช่วยให้ครูสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างชัดเจนทั้งในและนอกห้องเรียน โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับวัย ความปลอดภัย และการส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นธรรมชาติ อันนำไปสู่การพัฒนาเด็กปฐมวัยอย่างรอบด้านและสมดุล

ข้อเสนอแนะ

บทความนี้ได้นำเสนอแนวคิด ทฤษฎี และแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างเป็นระบบ โดยสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิด 5P PLAY Model เพื่อให้การนำแนวทางดังกล่าวไปใช้เกิดประสิทธิภาพและสามารถนำไปปฏิบัติได้อย่างเป็นรูปธรรม จึงเสนอข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

1. ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1.1 หน่วยงานทางการศึกษาและสถานศึกษาควรส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพครูปฐมวัยอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ครูมีความรู้และความเข้าใจในการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่น และสามารถประยุกต์ใช้กรอบแนวคิด 5P PLAY Model ในการออกแบบกิจกรรมการเล่น การวางแผนการจัดประสบการณ์ และการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็ก

1.2 สถานศึกษาควรให้ความสำคัญกับการพัฒนาสภาพแวดล้อมการเล่นทั้งในและนอกห้องเรียนอย่างสมดุล โดยคำนึงถึงความปลอดภัย ความยืดหยุ่น และการเอื้อต่อการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง ทั้งในด้านการจัดพื้นที่การเล่น (Place) และการจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ (Provide) ที่เหมาะสมกับวัย

1.3 ควรส่งเสริมความร่วมมือระหว่างครู ผู้ปกครอง และชุมชนในการสนับสนุนการเล่นของเด็กปฐมวัย เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์การเรียนรู้ที่ต่อเนื่องทั้งในโรงเรียนและครอบครัว รวมถึงใช้ทรัพยากรในชุมชนเป็นแหล่งเรียนรู้เพิ่มเติม

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาหรือต่อยอด

2.1 การประเมินผลการเรียนรู้ผ่านการเล่นควรเน้นการสังเกตพฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กตามสภาพจริง ควบคู่กับการสะท้อนผลการเรียนรู้ระหว่างการเรียน (Promote) เพื่อสะท้อนการพัฒนาอย่างรอบด้านของเด็ก

2.2 ควรมี

การศึกษาวิจัยหรือพัฒนาต่อยอดการประยุกต์ใช้ 5P PLAY Model ในบริบทที่หลากหลาย เช่น โรงเรียนที่มีขนาดหรือทรัพยากรแตกต่างกัน รวมถึงการบูรณาการเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เหมาะสมกับวัย เพื่อยกระดับคุณภาพการจัดการเรียนรู้ปฐมวัยในอนาคต

สรุป

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ผ่านการเล่นของเด็กปฐมวัยทั้งในและนอกห้องเรียน โดยอาศัยการสังเคราะห์แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในลักษณะการทบทวนวรรณกรรม ผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่าการเล่นเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมถึงช่วยเสริมสร้างทักษะการคิดขั้นสูง การจัดสภาพแวดล้อมจึงควรบูรณาการทั้งในห้องเรียนที่มีโครงสร้างและนอกห้องเรียนที่เน้นประสบการณ์จริงอย่างเหมาะสม ทั้งนี้บทความได้เสนอกรอบแนวคิด “5P PLAY Model” ได้แก่ Play, Plan, Place, Provide และ Promote เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบการเรียนรู้ผ่านการเล่นอย่างเป็นระบบ ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาการจัดประสบการณ์เรียนรู้ของเด็กปฐมวัยให้เกิดความสมดุล มีความหมาย และมีประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา ดีสร้อย และ ณิชฐ์ รัตนศิรินิชกุล. (2568). กลยุทธ์การบริหารจัดการศึกษาปฐมวัยตามแนวคิดโฮสโคปในโรงเรียนบ้านหินลาด. วารสาร มจร อุบลปริทรรศน์, 9(3), 143–152.
- กาญจนา ท่อแก้ว. (2025). การพัฒนาสมรรถนะของเด็กปฐมวัยจากการจัดประสบการณ์โดยใช้สถานที่เป็นฐาน. Ratchaphruek Journal, 23(3), 37–52.
- ณิชฐา เทียงธรรม และ วรวรรณ เหมชะญาติ. (2566). การจัดสภาพแวดล้อมทางสื่อสิ่งพิมพ์ภาษาที่พร้อมในห้องเรียนอนุบาล. วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย, 5(2), 1–15.
- ณัฐยา เกตุสิริ และ วารุณี เรืองรู้. (2568). การพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเด็กปฐมวัยผ่านกิจกรรมบูรณาการในชีวิตประจำวัน. วารสารวิชาการนวัตกรรมการบริหารการศึกษา, 4(2), 1–8.

- ณัฐยา เกตุสิริ, วารุณี เรียนรู้ และ อธิป เกตุสิริ. (2568). การประยุกต์แนวคิดมอนเตสซอรีในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในบริบทไทย. วารสารนวัตกรรมการวิจัยเพื่อสังคม, 1(2), 51–59.
- ชุติมา เล็กพงศ์. (2565). การส่งเสริมรากฐานการเรียนรู้: ก้าวอย่างที่สำคัญจากปฐมวัยสู่ประถมศึกษา. วารสารวิชาการการจัดการภาครัฐและเอกชน, 4(2), 196–206.
- พัชรียา กระดม, สุจิตรา ศุภหัตถิ, สุระสิทธิ์ เขียวเขย, และ ธนันต์ชัย พัฒนะสิงห์. (2568). เทคโนโลยีกับการส่งเสริมพัฒนาการเด็กปฐมวัย: แนวทางการจัดการเรียนรู้ยุคดิจิทัล. วารสารวิชาการหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, 17(50), 223–231.
- พิชญาดา ดำแก้ว. (2567). งานครัว: พื้นที่การเรียนรู้คณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัย. Journal of Dhamma for Life, 30(3), 41–59.
- ภาวิณี อินชมภู, สรชัย กรณ์เกษม และ เจนจิรา ลิ้มวีรัชพงษ์. (2567). สนามเด็กเล่นสร้างปัญญาในศูนย์พัฒนาเด็กเล็กท้องถิ่น: การประเมินหลังการใช้และแนวทางปรับปรุง. JEDI: Journal of Environmental Design Innovation, 11(2), 62–85.
- รพีพรรณ แก้วโกคา, โสภา ชัยพัฒน์ และ ญาณิน ดาจง. (2567). การพัฒนาการจัดกิจกรรมเกมการศึกษาโดยใช้สื่อธรรมชาติท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการและวิจัย มหาวิทยาลัยภาคตะวันออกเฉียงเหนือ, 14(3), 195–209.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพมหานคร: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วารุณี คงสีไพร และ กิตติศักดิ์ คงสีไพร. (2566). การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยเกมเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กนักเรียนอนุบาลชั้นปีที่ 2 ในยุคชีวิตปกติวิถีใหม่. วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 15(1), 18–32.
- ศศิเทพ บิติพรเทพิน. (2566). โรงเรียนในป่าและการเรียนรู้นอกห้องเรียนสำหรับปฐมวัย. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 38(2), 224–226.
- ศศิธร ณะบุตร. (2566). การออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างรอยเชื่อมต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยจากอนุบาลสู่ประถมศึกษา. วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย, 4(2), 42–54.

- สุธาสินี สอนสุข, เอกลักษณ์ เพียสา และ ทรัพย์หิรัญ จันทรักษ์. (2567). รูปแบบการพัฒนาการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดของวอลดอร์ฟเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารพิษณุพรรณ, 19(3), 161–175.
- อภิพร เบ่งปิง. (2566). พัฒนาการการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยในการเล่นและการพูดกับตนเอง. Journal of Education Academic Chiang Rai Rajabhat University, 8(3), 53–84.
- อัศรพล ไชยโชค. (2565). เสริมสร้างการคิดเด็กปฐมวัยด้วยการเล่นลูสพาร์ตผ่านกิจกรรมศิลปะจากวัสดุท้องถิ่น. Journal of Education, Silpakorn University, 20(2), 101–114.
- องค์การอนามัยโลก. (2562). แนวปฏิบัติว่าด้วยการเคลื่อนไหวทางกาย พฤติกรรมอยู่กับที่ และการนอนหลับสำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี. เรียกใช้เมื่อ 12 มีนาคม 2569 จาก <https://www.who.int/publications/i/item/9789241550536>
- ยุงทอง ชาทองยศ, และ ทองนาค. (2566). บทบาทของการเล่นในธรรมชาติต่อการพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการจินตาสีห์, 1(2), 21.
- Gunawan, H., & Laura, A. (2025). The strategic role of teachers and innovation in learning media in early childhood education. Kiddie: Early Childhood Education and Care Journal, 2(2), 105–114.
- Jacobus, G. M. (2022). The psychosocial development theory of Erik Erikson: Critical overview. In The influence of theorists and pioneers on early childhood education (pp. 119–133).
- Lee, J., Joswick, C., & Pole, K. (2023). Classroom play and activities to support computational thinking development in early childhood. Early Childhood Education Journal, 51(3), 457–468.
- Rumjaun, A., & Narod, F. (2025). Social learning theory—Albert Bandura. In Science education in theory and practice: An introductory guide to learning theory (pp. 65–82). Springer Nature Switzerland.
- United Nations Children’s Fund. (2021). Country programme document: Thailand (March 2022–December 2026) (E/ICEF/2022/P/L.2). United Nations.