

การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี)



บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)  
เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR)  
are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาจิตวิทยา  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2559  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE DEVELOPMENT OF THE PARENT-CHILD PLAY INTERACTION MEASUREMENT (3-  
5 YEARS OLD)

Miss Nattanee Sukpreedee



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts Program in Psychology

Faculty of Psychology

Chulalongkorn University

Academic Year 2016

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่าง  
ผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี)

โดย

สาขาวิชา

จิตวิทยา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรณ

คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโท

..... คณบดีคณะจิตวิทยา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คณางค์ มณีศรี)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เรวดี วัฒนกุล)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรรณระพี สุทธิวรณ)

..... กรรมการ

(อาจารย์ ดร.นิพัทธ์ พิษณุโยธิน)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมโภชน์ เอี่ยมสุภาษิต)

ณัฐณี สุขปรีดี : การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) (THE DEVELOPMENT OF THE PARENT-CHILD PLAY INTERACTION MEASUREMENT (3-5 YEARS OLD)) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร.พรรณระพี สุทธิวรรณ, 94 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ในบริบทของสังคมไทย ที่มีความสะดวกในการใช้งาน และสามารถนำไปใช้ในการสร้างเสริมพฤติกรรมการเล่นที่มีคุณภาพระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ผู้วิจัยพัฒนาแบบสังเกตจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และแบบวัดมาตรฐานที่มีความเกี่ยวข้อง วิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหาโดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 ท่าน และเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (อายุ 3-5 ปี) จำนวน 95 คู่

ผลการวิจัยพบว่าแบบสังเกตนี้มีค่าความสอดคล้องภายใน (KR20) เท่ากับ .81 ผลการประเมินร่วมโดยผู้ประเมินอิสระมีค่าสัมประสิทธิ์แคปปา (Cohen's kappa coefficient) ของแต่ละข้ออยู่ในระดับดีถึงดีมาก ( $\kappa = .83$  ถึง 1.00) ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ พบว่าแบบสังเกตนี้มี 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก การมีส่วนร่วมในการเล่นการยอมรับซึ่งกันและกัน การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา และการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม สามารถอธิบายความแปรปรวนของข้อกระทงในแบบสังเกตได้ร้อยละ 51.65 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมในแบบสังเกตนี้กับคะแนนจากข้อกระทงบางส่วนในแบบวัด ECHOME (Caldwell & Bradley, 1984) พบว่ามีความสัมพันธ์ทางบวกอยู่ในระดับสูง ( $r = .71, p < .01$ ) สนับสนุนความตรงจากความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นที่เกี่ยวข้องตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

สาขาวิชา จิตวิทยา

ปีการศึกษา 2559

ลายมือชื่อนิสิต .....

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 5877608538 : MAJOR PSYCHOLOGY

KEYWORDS: PRESCHOOLERS / MEASUREMENT / POSITIVE PARENTING / PARENT-CHILD INTERACTION / PLAYING INTERACTION

NATTANEE SUKPREEDEE: THE DEVELOPMENT OF THE PARENT-CHILD PLAY INTERACTION MEASUREMENT (3-5 YEARS OLD). ADVISOR: ASST. PROF. DR.PANRAPEE SUTTIWAN, 94 pp.

The goal of this study was to develop a new behavioral observation measurement of playing interaction of Parent and child in preschool age (3-5 years of age). THE PARENT-CHILD PLAY INTERACTION MEASUREMENT (3-5 YEARS OLD) was designed to be developmentally appropriate for preschooler. It was brief and easy to use after training for 2 days. The measure was also reliable and suitable for clinical and research use. This measurement was developed based on the existing literature on developmental psychology and positive parenting and measurements related to the topic. The content validity was validated by 3 experts, using data from 95 mothers playing with their children with a standard set of toys.

Results indicated that the instrument was reliable and valid. The Kuder – Richardson coefficient was .81 with good to excellent inter-rater reliability between independent coders (kappa = .83 to 1.00). Exploratory Factor Analysis of the coded behaviors resulted in a six-component model (i.e. Parent Positive Affect, Child Positive Affect, Mutuality, Acceptance, Cognitive Stimulation, and Social – Emotional Stimulation). All six factors could explain 51.65 % of the total variance of the final 26 items in the instrument. Criterion-Related Validity of this instrument, as associated with total scores of the 13 items-ECHOME inventory (Caldwell & Bradley, 1984), was highly acceptable ( $r = .71, p < .01$ ).

Field of Study: Psychology

Academic Year: 2016

Student's Signature .....

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณทุนสนับสนุนจากทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา และ ทุน 90 ปี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กองทุนรัชดาภิเษกสมโภช ที่ให้การวิจัยชิ้นนี้สามารถดำเนินงานได้ตามวัตถุประสงค์

ขอขอบพระคุณ ผศ.ดร. พรรณระพี สุทธิวรรณ เป็นอย่างสูงที่ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษาที่มีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของงานวิจัยและต่อการพัฒนาตนเองของผู้วิจัย และขอขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่าน ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการให้คำปรึกษา คำแนะนำ และการสนับสนุนในทุกด้าน เป็นผลให้งานวิจัยชิ้นนี้มีความสมบูรณ์และได้มาตรฐานทางวิชาการตามความตั้งใจของผู้วิจัย

ขอขอบพระคุณโรงเรียนภาษาอังกฤษพิงกุ สาขา เดอะไนน์ พระราม 9 โรงเรียนคิโด้ พระราม 9 โรงเรียนแสงสุริยาวิทยา โรงเรียนสายสัมพันธ์ และโรงเรียนบ้านหนองสาหร่าย ที่ได้ให้ความกรุณาในการใช้พื้นที่เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย รวมถึงขอขอบพระคุณในความร่วมมือจากผู้ปกครองและเด็กทุกท่านที่ได้มีส่วนร่วมในการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบพระคุณนักทฤษฎี นักวิชาการ และนักวิจัยในอดีตทุกท่านสำหรับข้อมูลที่ทำให้ข้าพเจ้าได้ใช้เป็นแนวทางในการศึกษาวิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบคุณความช่วยเหลือทั้งในด้านกำลังใจ กำลังใจ และความช่วยเหลือในการแก้ไขปัญหาต่างๆ จากครอบครัวสุขปรีดี ครอบครัวสุริยวงศ์ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือในระหว่างการเก็บข้อมูลและเป็นกำลังใจที่ดีให้กับข้าพเจ้า ขอขอบคุณน้องๆ ในสาขาวิชา จิตวิทยาพัฒนาการ รุ่นปีการศึกษา 2558 ทุกคนสำหรับมิตรภาพที่ดีและการสนับสนุนซึ่งกันและกัน

และท้ายนี้ ข้าพเจ้าขอขอบคุณตนเองสำหรับความมุ่งมั่น อดทน และไม่ย่อท้อต่อปัญหา จนสามารถทำงานวิจัยได้เสร็จสมบูรณ์ตามความตั้งใจ

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	3
1. การเล่นและพัฒนาการของการเล่น.....	3
2. การมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก .....	19
3. การสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก .....	24
4. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กที่เกี่ยวข้อง .....	29
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	36
คำจำกัดความในการวิจัย.....	36
ขอบเขตและข้อจำกัดในการวิจัย.....	37
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	37
บทที่ 2 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	38
กลุ่มตัวอย่าง .....	38
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	38
การสร้างเครื่องมือและประสิทธิภาพของเครื่องมือ .....	39
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	44
บทที่ 3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	46

ตอนที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง.....	47
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัย ก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี).....	48
บทที่ 4 อภิปรายผลการวิจัย.....	57
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ .....	73
รายการอ้างอิง .....	79
ภาคผนวก.....	86
ภาคผนวก ก. ข้อกระทงในแบบวัด 13Items-ECHOME ที่ใช้ในการวิเคราะห์ความตรงเชิง สอดคล้อง (Convergent Validity).....	87
ภาคผนวก ข. รายละเอียดข้อกระทงที่พัฒนาขึ้นในแต่ละชั้น.....	88
ภาคผนวก ค. ผลการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แคปปาของข้อกระทงในแบบสังเกตพฤติกรรม การเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) เป็นรายชื่อ .....	92
ภาคผนวก ง. เอกสารแจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย .....	93
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์ .....	94



## สารบัญตาราง

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าเรียน.....	40
ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศเด็ก อายุเด็ก อายุของแม่ ระดับการศึกษาของแม่ และสถานะการสมรส (N = 95).....	47
ตารางที่ 3 ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของลักษณะทางประชากรของกลุ่ม ตัวอย่าง จำแนกตาม อายุเด็ก อายุของแม่ คะแนนที่ได้จากแบบสังเกตฯ และ คะแนนที่ได้จาก แบบวัด EC-HOME (N = 95).....	48
ตารางที่ 4 การปรับปรุงจำนวนข้อคำถามและจำนวนหมวดหมู่ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ...	49
ตารางที่ 5 แสดงการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลดิบก่อนวิเคราะห์ห้อยค์ประกอบ.....	51
ตารางที่ 6 เมตริกซ์ห้อยค์ประกอบหลังการหมุนแกน.....	52
ตารางที่ 7 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมที่ได้จากแบบสังเกตฯ และคะแนนรวมของ พฤติกรรมแม่จากแบบสังเกตฯ กับคะแนนรวมจากแบบวัด 13items-ECHOME.....	54
ตารางที่ 8 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของแต่ละองค์ประกอบในแบบสังเกตฯ กับ คะแนนรวมของแต่ละด้านในแบบวัด 13items-ECHOME .....	54

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญของปัญหา

การส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก เป็นหัวข้อที่ได้รับความสนใจทั้งในกลุ่มนักวิชาการ นักวิจัย รวมไปถึงหน่วยงานภาครัฐและเอกชนเนื่องจากการเห็นถึงความสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน The Harvard Family Research Project (2006) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองว่ามีส่วนสำคัญอย่างมากที่จะช่วยให้เด็กมีความพร้อมในการเรียนและการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมใหม่ ๆ และรายงานว่าเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ปกครองมักจะมีความพร้อมทางด้านอารมณ์-สังคม มีความเข้าใจในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น และมีทักษะที่พร้อมสำหรับการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลให้เด็กมีความสุขและประสบความสำเร็จในการเรียนมากกว่าเด็กที่มีปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ดีกับผู้ปกครอง (Klein, 2002)

โดยปกติแล้ว ผู้ปกครองและเด็กมักจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิตทั่วไปเช่น การกิน การนอน และการเตรียมพร้อมด้านการศึกษาโดยเฉพาะในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน แต่ยังมีอีกหนึ่งในกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและเป็นสากล ก็คือกิจกรรมการเล่น ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในการเล่นเป็นกิจกรรมที่สร้างความสุขและส่งเสริมความสัมพันธ์ให้กับเด็กและผู้ปกครองได้เป็นอย่างดี และยังสามารถช่วยส่งเสริมทักษะให้กับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้อย่างรอบด้าน เช่น ความสำเร็จทางการศึกษาและความพร้อมในการเข้าโรงเรียนจากการที่เด็กได้มีโอกาสในการเรียนรู้และสังเกตพฤติกรรมจากผู้โตกว่าโดยเฉพาะจากการถ่ายทอดประสบการณ์ของผู้ปกครอง (Barnard, 2004) การส่งเสริมพัฒนาการทางภาษา จากการได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในขณะที่เล่น และการกระตุ้นทักษะทางภาษาในระหว่างการเล่น (Topping, Dekhinet, & Zeedyk, 2013) การพัฒนาทางอารมณ์-สังคมจากการได้ผ่อนคลาย ความเครียดและความวิตกกังวล รวมถึงการได้รับโอกาสในการแสดงออกทางอารมณ์ในรูปแบบต่างๆ การมีพัฒนาการทางร่างกายจากการได้ใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและใหญ่ในกิจกรรมการเล่นในรูปแบบที่แตกต่างกัน รวมไปถึงพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์และการจินตนาการจากการเล่นแบบไม่มีโครงสร้างหรือการเล่นสมมติ (Fisher, 1992) และการเล่นยังเป็นหัวใจสำคัญที่ก่อให้เกิดการพัฒนาความสามารถเชิงพหุปัญญาอีกด้วย (Gardner, 1999) นอกจากนี้ Ginsburg and Pediatrics (2007)

ยังเน้นย้ำอีกว่าการเล่นเป็นกิจกรรมในอุดมคติที่ทำให้ผู้ปกครองและเด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กันอย่างเต็มที่ อีกทั้งยังส่งผลที่ดีทั้งกับเด็กและตัวผู้ปกครองเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่หาได้ยากจากการทำกิจกรรมอื่นๆ

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) มองว่าการเล่นเปรียบเสมือนเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่เด็กจะสามารถนำมาใช้เพื่อการทบทวนและแก้ไขประสบการณ์ในอดีตเพื่อให้เกิดความพึงพอใจ และลดความกระทบกระเทือนจิตใจที่เคยเกิดขึ้นมาก่อนหน้า (Freud, 2003) ในขณะที่ Vygotsky ก็ได้อธิบายถึงการเล่นในแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่รอยต่อของพัฒนาการ (Zone of proximal development) ว่าเป็นสิ่งที่เด็กใช้เพื่อการพัฒนาทักษะทางสังคม โดยแนะนำว่าวัยเด็กเป็นวัยที่มีความต้องการเพื่อนเล่นและผู้ใหญ่เพื่อให้ตนเองเติบโตขึ้นและมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้นจากการโต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน (Meadows, 1979)

อย่างไรก็ตาม สภาพสังคมในปัจจุบันมีผลให้ผู้ปกครองส่วนใหญ่ไม่ค่อยได้ใช้เวลาในการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กเท่าที่ควร ทั้งจากการเปลี่ยนแปลงรูปแบบโครงสร้างของครอบครัวที่มีลักษณะเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้นและการที่ผู้ปกครองต้องออกไปทำงานนอกบ้านรวมทั้งรูปแบบการใช้ชีวิตที่เร่งรีบของคนในสังคม ที่ล้วนส่งผลให้ผู้ปกครองมีเวลาให้เด็กน้อยลง นอกจากนี้เด็กรุ่นใหม่ก็มีโอกาสได้เข้าถึงเทคโนโลยีต่างๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต เครื่องเล่นเกม คอมพิวเตอร์ และของเล่นที่มีความทันสมัยมากขึ้นตั้งแต่อายุน้อย ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อเด็กในหลายด้าน เช่น การเคลื่อนไหวที่ช้ากว่าปกติจากความไม่แข็งแรงของกล้ามเนื้อ พัฒนาการทางภาษาที่ล่าช้า รวมไปถึงไม่มีความพร้อมในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย (เพ็ญพิไล ฤทธาคุณานนท์, 2536) รวมถึงผู้ปกครองส่วนใหญ่มีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการเรียนและกิจกรรมส่งเสริมความสามารถต่างๆ กันมากขึ้น และให้ความสำคัญกับการเล่นและการใช้เวลาอิสระของเด็กน้อยลง ดังจะเห็นได้จากการเกิดขึ้นของสถาบันเสริมทักษะและสถาบันการศึกษาสำหรับเด็กเล็กที่เพิ่มจำนวนมากขึ้นทุกปี ซึ่งกิจกรรมต่างๆ เหล่านี้อาจลดทอนเวลาในการทำกิจกรรมของเด็กในการเล่นและการเรียนรู้ตามธรรมชาติ ทำให้เด็กไม่ได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นเท่าที่ควร

นอกจากนี้ ยังมีผู้ปกครองบางส่วนที่อาจมีเวลาในการอยู่ร่วมกันกับเด็ก แต่ก็ขาดความรู้ความเข้าใจหรือขาดทักษะในการทำกิจกรรมร่วมกับเด็กโดยเฉพาะในการเล่น ประกอบกับการไม่เห็นถึงประโยชน์และความสำคัญของการเล่น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนส่งผลเสียต่อการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

เมื่อพิจารณาแล้วอาจกล่าวได้ว่า ปัญหานี้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นในวงกว้างของสังคมไทย ซึ่งภาครัฐและภาคเอกชนต่างก็มีความตระหนักถึงสถานการณ์ดังกล่าวนี้ โดยจะเห็นได้จากการรณรงค์และจัดสรรโครงการที่เกี่ยวข้องเช่น โครงการ “ออกมาเล่น” หรือ “Active Play” โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ซึ่งเป็นโครงการที่เกิดขึ้นเมื่อปี พ.ศ. 2558 เพื่อสนับสนุนให้เกิดกิจกรรมการเล่นที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานโดยเน้นที่การเล่นที่ไม่มีการกำหนดรูปแบบกติกาที่เป็นทางการ อีกทั้งยังมุ่งเน้นให้ผู้ปกครองเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ของการเล่น โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

อย่างไรก็ตามการศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในการเล่นนั้นยังคงมีไม่มากนักในปัจจุบัน โดยเฉพาะในประเทศไทยซึ่งพบว่ยังไม่มีเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาที่เป็นมาตรฐาน รวมถึงยังขาดข้อมูลในเชิงประจักษ์ที่ได้จากการวัดและสำรวจที่มีมาตรฐานในเรื่องพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนโดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษาเพื่อพัฒนาเครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในการวัดและการสังเกตพฤติกรรมจริงของการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ซึ่งจะสามารถนำไปต่อยอดในการศึกษาเพื่อการสร้างเสริมปฏิสัมพันธ์ที่มีคุณภาพในพฤติกรรมการเล่นระหว่างแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนในอนาคตได้ต่อไป

## แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 1. การเล่นและพัฒนาการของการเล่น

การเล่น เป็นสิ่งที่ถูกกล่าวถึงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันจากนักทฤษฎีและนักวิชาการในหลายแขนงและมีความแตกต่างกันไปตามบริบทและความสนใจของแต่ละศาสตร์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการรวบรวมและจัดหมวดหมู่ของความรู้เป็นหัวข้อต่างๆ 6 หัวข้อ ได้แก่ 1) ความหมายของการเล่น 2) พัฒนาการในการเล่น 3) การเล่นของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน 4) ประโยชน์ของการเล่นในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน และ 5) ของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน โดยมีรายละเอียดของแต่ละหัวข้อ ดังนี้

## 1.1 ความหมายของการเล่น

การเล่นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติและก่อกำเนิดขึ้นจากความต้องการของตัวผู้เล่นเอง โดยเฉพาะเด็ก พฤติกรรมการเล่น เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กในทุกเชื้อชาติทุกภาษาและเป็นสิ่งที่ทำให้เด็กได้รู้จักโลกที่กว้างมากขึ้นตามรูปแบบของการเล่นและตามช่วงวัยของเด็ก เด็กจะใช้เวลาในการเล่นเป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และการเสริมสร้างทักษะต่างๆ ของชีวิต โดยปกติแล้วการเล่นจะให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลิน เด็กส่วนใหญ่มักจะใช้เวลาในช่วงกลางวันไปกับการเล่นทั้งการเล่นอย่างอิสระและการเล่นเป็นกลุ่ม

ความหมายของการเล่นได้ถูกให้คำจำกัดความที่หลากหลายแตกต่างกันไป แต่โดยรวมแล้วนิยามต่างๆ มักจะกล่าวถึงลักษณะที่สำคัญบางประการของการเล่นในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน โดย Sutton-Smith and Kelly-Byrne (1984) ได้อธิบายถึงลักษณะ 4 ประการของการเล่นว่า การเล่นประกอบไปด้วย

1. *ความยืดหยุ่น* หมายถึง สามารถที่จะปรับเปลี่ยนรูปแบบได้หลากหลาย สามารถมีความเหมือนหรือต่างไปจากความเป็นจริงได้
2. *ให้ผลในทางบวก* กล่าวคือ ผู้ที่ได้เล่นจะมีความรู้สึกทางบวก มีความชอบ และแสดงออกถึงความสนุกสนาน
3. *ปราศจากการเรียนการสอน* คือการที่ผู้เล่นมีความเข้าใจว่าในพฤติกรรมการเล่นนั้นไม่จำเป็นต้องใช้พฤติกรรมที่เป็นทางการหรือแก้ไขพฤติกรรมอย่างจริงจัง
4. *มีแรงจูงใจจากภายใน* นั่นคือ ผู้เล่นมีความต้องการที่จะเล่นด้วยตนเอง และเข้าร่วมในการเล่นนั้นๆ อย่างสมัครใจแม้มีทางเลือกอื่นๆ

Hurlock (1964) ให้คำจำกัดความคล้ายคลึงกัน โดยกล่าวว่า การเล่น เป็นกิจกรรมที่ให้ความเพลิดเพลิน ความสนุกสนาน โดยเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นโดยไม่คำนึงว่าผลจะเป็นอย่างไร และมักจะเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยความสมัครใจของผู้เล่น ไม่มีการบังคับ นอกจากนี้ การเล่นยังถือเป็นกิจกรรมที่สำคัญที่สุดของเด็กเพราะจะทำให้เด็กได้ฝึกฝนทั้งในเรื่องของมารยาท ความยุติธรรม การรู้แพ้รู้ชนะ การควบคุมตนเอง และฝึกความอดทนในการเล่นร่วมกันกับผู้อื่น

Vygotsky กล่าวถึงการเล่นว่า การเล่นเป็นพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกอันเนื่องมาจากความปรารถนาภายในอย่างแรงกล้าของตน และในขณะที่เดียวกันก็ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้เมื่อเกิดความ

ขัดแย้งระหว่างกฎในการเล่นกับความต้องการของตนและช่วยให้เกิดการปรับตัวอย่างเป็นธรรมชาติ นอกจากนี้ความสำเร็จที่เกิดขึ้นจากการเล่น ยังจะกลายเป็นพื้นฐานสำหรับเด็กที่ช่วยก่อให้เกิดความสำเร็จในการดำเนินชีวิตจริงในสังคมได้อีกด้วย (Meadows, 1979)

สำหรับนิยามของการเล่นในบริบทของสังคมไทย เพ็ญพิไล เพ็ญพิไล ฤทธาณานนท์ (2536) ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า การเล่นหมายถึง การทดลองใช้ความรู้ที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมหรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเองอย่างอิสระและสนุกสนานเพลิดเพลินเป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน ไปในทางสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคม และเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียด

**จากนิยามและความหมายของการเล่นจากมุมมองต่างๆ สรุปได้ว่า การเล่น หมายถึงการ ทำกิจกรรมใดๆ ที่เกิดขึ้นจากความต้องการของผู้เล่น เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลิน และให้ประโยชน์ต่อตัวผู้เล่นทางด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา และความคิด สร้างสรรค์**

Sutton-Smith (1972) ได้เสนอรูปแบบของการเล่นเป็นหลายลักษณะดังนี้

1. **การเล่นแบบเลียนแบบ (Imitation)** การเล่นเลียนแบบเป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและทราบถึง การรับรู้สิ่งแวดล้อมต่างๆ ของเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัวผ่าน การรับรู้ทางประสาทสัมผัส โดยในช่วงแรกเกิดเด็กอาจจะยังไม่เข้าใจหรือความรู้ความหมายของ พฤติกรรมที่ตนเลียนแบบได้ในทันที แต่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบคนที่ตนคุ้นเคยและเห็นว่าสำคัญไป ก่อน ทั้งนี้สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของเด็กแต่ละคน
2. **การเล่นแบบสำรวจ (Exploration)** เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กๆ 3-6 ปี รากฐาน ของการเล่นแบบสำรวจ คือมีความสนใจ สงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ในการเล่น สำรวจนี้เด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ มากกว่าเพียงแค่การสัมผัสจับต้องหรือการมองดูเฉยๆ แต่เด็ก อาจจับของเล่นกลิ้งไปมา ลองดม หรือฟังว่ามีเสียงมาจากส่วนไหนของเครื่องเล่น และ ค้นหาที่มาของ เสียง ด้วยการถอดของเล่นออกมาดูเป็นต้น การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำไปสู่การค้นพบ และการแก้ไขปัญหาในสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน
3. **การเล่นแบบการทดสอบ (Testing)** เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและ ความรู้จากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นพื้นฐาน โดยในการเล่นแบบนี้เด็กจะเล่นเพื่อทดสอบดูว่า

คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ อย่างไรก็ตาม เช่น ลูกช่างต้องโยนหรือหมุนอย่างไรจึงจะได้ผลลัพธ์ที่ต้องการ และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น มีความสนใจและพยายามทำให้สำเร็จ

คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นได้เด่นชัดก็คือการส่งเสริมพัฒนาการด้านการเรียนรู้ การคิดอย่างมีเหตุผลจากการสรุปสิ่งที่เกิดขึ้นจากการทดสอบ และยังช่วยให้เด็กมีโอกาสได้เรียนรู้เกี่ยวกับตนเองได้อีกทางหนึ่งด้วย

4. *การเล่นแบบการผูกเรื่องหรือการสร้าง (Construction)* เป็นการเล่นที่เด็กสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่างๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่างๆของตนเข้ามาร้อยเรียงเข้าด้วยกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำประสบความสำเร็จ Sutton-Smith (1972) อธิบายว่าเด็กอายุ 3 ขวบจะสนใจเฉพาะกิจกรรมที่ตนเองกระทำ แต่เมื่ออายุได้ประมาณ 5 ขวบ เด็กจะสนใจผลงานที่ตนเองทำออกมามากกว่า การเล่นแบบสมมติจะมีมากที่สุดในเด็กอายุระหว่าง 5-8 ขวบ ส่วนการเล่นสมมติของเด็ก 4 ขวบ จะเล่นสมมติเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของสัตว์ หรือสมาชิกในครอบครัว โดยผนวกกับรูปแบบการเล่นที่ใช้กล้ามเนื้อในการเคลื่อนไหว เช่น การกระโดดขาเดียว การเคลื่อนไหวบนท่อนไม้ หรือตามขอบบ่อทราย

นอกจากนี้การเล่นที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเด็ก คือการก่อสร้าง โดยเด็กจะเริ่มรู้จักเก็บและสะสมสิ่งของเพื่อนำมาก่อสร้างหรือประดิษฐ์สิ่งของ เป็นต้น

## 1.2 พัฒนาการในการเล่น

การเล่นของเด็กในแต่ละช่วงวัย มีการเปลี่ยนแปลงและแตกต่างกันไปเช่นเดียวกับพัฒนาการในด้านอื่นๆ และยังมีความสัมพันธ์ของการเล่นควบคู่ไปกับพัฒนาการทางร่างกายและพัฒนาการทางสติปัญญาอีกด้วย โดยมีนักทฤษฎีและนักวิจัยหลายท่านที่กล่าวถึงพัฒนาการของการเล่นในมุมมองต่างๆ ไว้ดังนี้

### มุมมองในด้านสังคม

Mildred Parten ได้อธิบายถึงพัฒนาการในการเล่นในแง่ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมว่า เด็กมีพัฒนาการในการเล่นทั้งหมด 6 ขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 *ยังไม่มีการเล่นที่ชัดเจน* (Unoccupied play) แต่จะมีการแสดงความสนใจด้วยการจ้องมองในระยะเวลาสั้นๆ หรือมองไปในบริเวณรอบๆ เมื่อไม่มีสิ่งใดที่น่าสนใจ เด็กก็จะเล่นกับร่างกายของตนเอง หรือบางครั้งก็ขยับตัวซ้ำๆ หรือทำตามคนอื่นที่อยู่บริเวณรอบๆ

ขั้นที่ 2 *การเล่นคนเดียว* (Solitary play) เป็นการเล่นตามลำพังและเล่นกับของเล่นเพียงคนเดียว โดยไม่พยายามเข้าไปใกล้หรือดูการเล่นของผู้อื่น ไม่สนใจการเล่นและการกระทำของบุคคลอื่น

ขั้นที่ 3 *การดูผู้อื่นเล่นโดยยังไม่มีการเล่นด้วยกัน* (Onlooker play) เด็กจะใช้เวลาส่วนใหญ่กับการมองดูผู้อื่นเล่น โดยเด็กจะอยู่ในระยะห่างที่พอจะสังเกตการณ์เล่นของผู้อื่นได้ แต่ยังไม่มีการเข้าไปเล่นด้วย แต่อาจมีการเข้าไปพูดคุยบ้างในบางครั้ง หรือเข้าไปใกล้ๆ เพื่อฟังในหรือดูในสิ่งที่ผู้อื่นทำ

ขั้นที่ 4 *การเล่นคู่ขนาน* (Parallel play) เป็นการเล่นโดยการอยู่ข้างๆ หรือใกล้เคียงกับผู้อื่น แต่ยังไม่มีการเล่นด้วยกัน ต่างคนต่างเล่นอย่างอิสระ และไม่แสดงความสนใจในสิ่งที่เขาทำหรือออกจากกลุ่มเพื่อนรอบข้าง

ขั้นที่ 5 *การเล่นโดยการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น* (Associative play) เป็นการเล่นที่มีการพูดถึงในเรื่องเดียวกัน และมีการเล่นที่คล้ายคลึงกัน แต่ยังเป็นการเล่นที่มีความสนใจของตนเองเป็นหลัก และยังไม่มีการแบ่งตำแหน่งหน้าที่หรือบทบาทในการเล่น

ขั้นที่ 6 *การเล่นด้วยกัน* (Cooperative play) โดยมีความสนใจหรือจุดประสงค์ในการเล่นร่วมกันมีการสมมติบทบาทหรือสร้างสถานการณ์ รวมถึงมีการแข่งขันและแบ่งหน้าที่กัน ในบางครั้ง และอาจมีผู้นำของกลุ่มเกิดขึ้นในการเล่นลักษณะนี้ (Neumann, 1974)

นอกจากนี้ นักทฤษฎีคนสำคัญทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการอย่าง Erikson (1993) ก็ได้พูดถึงพัฒนาการในการเล่นไว้ด้วยเช่นกัน โดยเขาได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กในเชิงสังคมออกเป็น 3 ขั้น คือ

1) *การเล่นกับตนเอง* (Autocosmic) เป็นการเล่นเกี่ยวกับตนเอง โดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตนเอง โดยเด็กจะมีความสุขจากการเล่นหรือสัมผัสร่างกายของตนเองซึ่งการเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่วัยแรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางของการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง ซึ่งในระยะแรกนั้นเราอาจจะไม่ได้คิดว่าสิ่งที่เด็กทำนั้นเป็นการเล่นของเด็ก เพราะการเล่นของเด็กในระยะนั้น จะเริ่มโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายซ้ำ ๆ ซาก ๆ ตลอดจนส่งเสียงซ้ำ ๆ ซาก ๆ อยู่ตลอดเวลา เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่ง



ความสนใจในการเล่นออกไปที่คนอื่นหรือของสิ่งอื่น ๆ เช่น การใช้เสียงระดับต่าง ๆ กันเพื่อดูการตอบสนองของแม่ หรือการสำรวจหน้าและร่างกายของแม่ด้วยมือเป็นต้น การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้นเป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เขาอยู่

2) *การเล่นกับสังคมใกล้ตัว (Microsphere)* เป็นการเล่นอยู่กับโลกใบเล็กๆ ของตนเอง จินตนาการของตนเองเด็กจะเล่นกับของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัว ซึ่งการเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็กนี้เองจะเป็นการช่วยปรับปรุงตนเอง ซึ่งในโลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้คือของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ ถ้าเด็กไม่สามารถจัดการกับโลกเล็ก ๆ ของเขาได้แล้วจะทำให้เขากลับไปสู่การเล่นในช่วงแรกคือการไปเล่นเกี่ยวกับตนเอง

3) *การเล่นกับผู้อื่น (Macrosphere)* เป็นการเล่นโดยมีคนอื่นเข้ามาเกี่ยวข้อง เป็นสังคมใหม่ โดยในชั้นที่สามนี้ จะเริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย หรืออาจกล่าวได้ว่าเด็กเริ่มเข้าไปสู่สังคมที่กว้างกว่า อีกทั้งจะต้องรู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ชั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนสุดท้ายของการพัฒนาการเล่น แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาชั้นตอนนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในการพัฒนาในสองขั้นตอนแรก ในชั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่า เมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ตัวอย่างเช่น เมื่อเขาเกิดความคับข้องใจในการเล่นร่วมกับผู้อื่นเขาก็จะหลบออกมาเล่นคนเดียว การหลบออกมาเล่นคนเดียวนั้นเป็นการช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ของเด็ก ทำให้เด็กมีอารมณ์ดีขึ้น

### มุมมองด้านการเรียนรู้

ต่อมาได้มีนักทฤษฎีอธิบายถึงพัฒนาการการเล่นโดยเน้นในเรื่องของกิจกรรมที่ทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้แก่เด็กที่แตกต่างกันไปตามอายุ โดย Smilansky (1968) ได้แบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. *การเล่นสำรวจ (Functional play)* เกิดขึ้นในช่วงวัยทารก 0-1 ปี โดยเด็กวัยนี้จะเล่นด้วยการขยับร่างกายหรือวัตถุสิ่งของใกล้ตัว การใช้ประสาทสัมผัส การสังเกตการเคลื่อนไหว และการทำซ้ำ
2. *การเล่นสรรค์สร้าง (Constructive play)* เกิดขึ้นในช่วงวัยทารกตอนกลางถึงตอนปลาย (1-2 ปี) และการเล่นในลักษณะนี้จะยังคงอยู่ไปตลอดช่วงวัยเด็ก โดยเด็กจะมีแรงจูงใจในการ

ผสมผสานและปรับเปลี่ยนวัสดุสิ่งของต่างๆ เพื่อให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ เช่น การร้อยลูกปัดขนาดใหญ่ให้กลายเป็นสร้อยในเด็กผู้หญิง หรือการต่อบล็อกไม้ให้เป็นรถไฟในเด็กผู้ชาย เป็นต้น

3. *การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ (Dramatic play)* เป็นการเล่นอิสระที่ใช้การมีปฏิสัมพันธ์หรือการใช้ภาษาเข้าร่วมด้วย เป็นกระบวนการที่เด็กมีการใช้สัญลักษณ์ อารมณ์ และการสร้างประเด็นหรือสมมติเหตุการณ์ โดยจะแตกต่างจากการเล่นแบบ Constructive play ตรงที่ การเล่นแบบ Dramatic play จะไม่ได้กำหนดเป้าหมายตายตัว แต่จะดำเนินการเล่นต่อเนื่องไปตามสถานการณ์

นอกจากนี้ Smilansky (1968) ยังกล่าวถึงการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ อีกว่าเป็นรูปแบบการเล่นที่พบได้บ่อยที่สุดของเด็ก โดยเริ่มขึ้นตั้งแต่อายุ 1 ปี จนพัฒนาสูงสุดในช่วงอายุประมาณ 5-6 ปี ซึ่งในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ นั้น หากว่าเป็นการเล่นร่วมกับผู้อื่น Smilansky จะเรียกว่าเป็นการเล่นแบบ sociodramatic play โดยเด็กๆ จะมีการตกลงหรือกำหนดแนวทางในการเล่นร่วมกัน เช่น “มาเล่นด้วยกันเถอะ ฉันจะเป็นหมอ เธอเป็นคนไข้” ในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เกี่ยวกับโรงพยาบาล เป็นต้น

4. *การเล่นอย่างมีกติกา (Games with rules)* เกิดขึ้นในช่วงวัยประมาณ 5-6 ปี โดยเด็กวัยนี้ จะเลือกการเล่นที่มีความเกี่ยวข้องกับกฎ กติการามากขึ้น เช่น เกมกระดาน กีฬา บัตรเกม ซึ่งเด็กๆ จะต้องเรียนรู้และเข้าใจในเรื่องของการรอคอย การเวียนผู้เล่น และการสร้างกลยุทธ์ในการเล่น ซึ่งการเล่นในลักษณะนี้ จะช่วยให้เด็กมีการสร้างความสัมพันธ์และมีการสื่อสารกับเพื่อนมากขึ้น โดยเฉพาะในกรณีที่เป็นการเล่นเพื่อการแข่งขัน

### **มุมมองด้านพัฒนาการตามช่วงวัย**

ในปัจจุบัน การเล่นได้ถูกกล่าวถึงในแง่ของลักษณะหรือรูปแบบของการเล่นที่เกิดขึ้นตามช่วงอายุ โดย Waller and Davis (2014) ได้กล่าวถึงพัฒนาการของการเล่นในเด็กตามช่วงวัยไว้ดังนี้

*วัยทารกและวัยเตาะแตะ (0-3ปี)* การเล่นจะพัฒนาขึ้นผ่านทางประสาทสัมผัสหรือ sensory-motor ในทฤษฎีของ Piaget ซึ่งลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้จะเป็นการสำรวจ การแสดงออกทางอารมณ์อย่างอิสระ และการได้รับการตอบสนองจากวัตถุหรือของเล่น เช่น การหยิบสิ่งของเข้าปาก การดูการเคลื่อนไหวของสิ่งของ การเขย่าและการหมุน เป็นต้น

วัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) จะเริ่มมีการเล่นเชิงสัญลักษณ์และเล่นร่วมกันกับผู้อื่นมากขึ้น โดยในการเล่นของเด็กวัยนี้จะมีความแตกต่างจากในวัยก่อนหน้าอย่างชัดเจน โดยเฉพาะการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคมในลักษณะของการต่อรอง การร่วมมือ รวมถึงการขัดแย้งกัน ซึ่งนับเป็นการสร้างทักษะทางสังคมใหม่ๆ ให้กับเด็กวัยนี้ นอกจากนี้ เด็กวัยนี้ยังนิยมการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ โดยการสร้างแก่นในการเล่น (Theme) ที่เป็นเป้าหมายร่วมกันของทุกคนในกลุ่มอีกด้วย

เด็กวัยประถมศึกษา (6-12 ปี) จะมีการเล่นในลักษณะของการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างเป็นระบบ มีกฎ กติกา และความสนใจในเรื่องของความเท่าเทียม รวมถึงยังมีการเล่นในเชิงการแข่งขัน การเล่นที่มีโครงสร้าง และการเล่นที่ทำหายทักษะต่างๆ นอกจากนี้ เด็กวัยนี้ยังมีความสนุกสนานกับการเล่นที่มีการแพ้ชนะ อย่างไรก็ตาม เด็กวัยนี้ก็ยังคงมีความชื่นชอบในการเล่นเชิงสร้างสรรค์อยู่ โดยเฉพาะในลักษณะของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ วิทยาศาสตร์ และการประดิษฐ์ ซึ่งถือเป็นการเล่นที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีอย่างหนึ่ง

### 1.3 การเล่นของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

จากแนวคิด ทฤษฎีต่างๆ ในอดีตจนมาถึงปัจจุบัน ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของการเล่นแบบหนึ่งที่เกิดขึ้นในวัยก่อนเข้าโรงเรียน ได้แก่ “การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ” เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เริ่มมีพัฒนาการทางภาษาและการเข้าสังคมอย่างเด่นชัดขึ้นกว่าในวัยก่อนหน้านี้ โดยการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เป็นลักษณะอย่างหนึ่งของกิจกรรมการเล่นที่ใช้การสมมติในรูปแบบ “ถ้าสิ่งนี้เป็นสิ่งนี้”(As If) (Garvey, 1990) หรืออาจกล่าวได้ว่า การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เป็นการอ้างอิงที่ซ้อนทับอยู่บนความเป็นจริง (Austin, 1979) โดยผู้เล่นมีความตั้งใจหรือตั้งใจที่จะสวมบทบาทหรือกำหนดสิ่งต่างๆ ให้เป็นไปตามสถานการณ์ที่กำหนดหรือที่ต้องการจะเล่น (Lillard, 1993)

การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ สามารถเป็นได้ทั้งการเล่นคนเดียว และการเล่นกับผู้อื่นซึ่งนับเป็นการเล่นเชิงสังคม โดยผู้เล่นสามารถที่จะเลือกสวมบทบาทในการเป็นผู้อื่นหรือสมมติว่าตนเองอยู่ในช่วงเวลาอื่นได้ นอกจากนี้ การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ อาจจะมีวัตถุหรือสิ่งของเป็นองค์ประกอบด้วยหรือไม่ก็ได้ หรืออาจจะมีการใช้วัตถุสิ่งหนึ่งในการเป็นตัวแทนของวัตถุอีกสิ่งหนึ่งก็ได้อีกด้วย (Leslie, 1987)

Hurlock (1964) ได้กล่าวถึงความหมายของการเล่นสมมติว่า หมายถึงพฤติกรรมการเล่นที่มีการเลียนแบบสิ่งใดสิ่งหนึ่ง หรือปฏิบัติกับสิ่งหนึ่งราวกับว่าเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ซึ่งผู้ดูอาจไม่สามารถแปล

ความหมายออกมาได้ตรงๆ โดยเด็กมักจะใช้ภาษาท่าทางหรือแสดงพฤติกรรมเสมือนว่ากำลังทำ  
พฤติกรรมจริงหรือบางครั้งก็เกินความจริง โดยตั้งอยู่บนพื้นฐานของความสนุกสนานมากกว่าเพื่อการ  
ดำรงชีวิตจริง และเกิดขึ้นจากความตั้งใจของผู้เล่นเอง

Smilansky (1968) ได้กล่าวถึงลักษณะของการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ว่ามี  
ด้วยกัน 6 ลักษณะคือ

1. มีการลอกเลียนบทบาทที่ต้องการจะเล่น
2. มีการทำให้วัตถุนั้นมีความเหมือนกับของจริง
3. มีการจัดการกระทำหรือสร้างสถานการณ์ให้เสมือนจริง
4. มีการกระทำพฤติกรรมจริง
5. มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่น
6. มีการสื่อสารกันด้วยคำพูด

เพ็ญพิไล ฤทธาคนนท์ (2536) ได้กล่าวสรุปถึงพัฒนาการของทักษะการเล่นตาม  
จินตนาการหรือการเล่นสมมติ จากการรวบรวมการศึกษาในอดีต เช่น Piaget และการศึกษาผลงาน  
ของนักวิจัยรุ่นต่อมาว่า การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ มีพัฒนาการในการประสานกัน  
ของทักษะต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. *การแยกออกจากสภาพปกติ* (Decontextualization) ในการเล่นตามจินตนาการหรือการ  
เล่นสมมติ ผู้เล่นจะต้องมีการแยกพฤติกรรมและวัตถุออกจากสภาพปกติหรือสภาพที่คุ้นเคยในชีวิต  
จริง โดยในช่วงแรกเด็กอาจจะยังไม่สามารถแยกการเล่นออกจากชีวิตจริงได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไป เด็ก  
จะมีความเข้าใจว่าตนกำลังเล่นตามจินตนาการหรือเล่นสมมติ อยู่ โดยจะแสดงออกด้วยการยิ้มหรือ  
พูดบทบาทที่ตนเองกำลังเล่นออกมา นอกจากนี้ เด็กจะยังสามารถสลับไปมาระหว่างการเล่นกับความ  
เป็นจริงได้อีกด้วย

2. *การทดแทนวัตถุด้วยสิ่งอื่น* (Object substitution) เมื่อเด็กมีอายุมากขึ้น เด็กที่เล่นตาม  
จินตนาการหรือการเล่นสมมติ จะมีพัฒนาการมากขึ้นในการใช้วัตถุสิ่งอื่น หรือไม่ใช้วัตถุใดๆ เลยใน  
การแสดงบทบาท เช่น ในเด็กเล็กอาจต้องใช้ช้อนหรือวัตถุคล้ายช้อนในการทำทานอาหาร แต่ใน  
เด็กโตหรือเด็กที่มีพัฒนาการขั้นที่สูงกว่า อาจจะทำทานอาหารโดยไม่ต้องมีช้อนอยู่จริงก็ได้

3. การทดแทนด้วยตนเองหรือผู้อื่น (Self-other substitution) ในระยะแรกของการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เด็กจะใช้ตนเองในการแสดงบทบาทหรือกระทำหรือเป็นผู้รับการกระทำ แต่ในระยะต่อมา เด็กจะใช้ผู้อื่นหรือวัตถุอื่นในการเล่นด้วยโดยจะกำหนดให้ผู้อื่นหรือวัตถุอื่นเป็นผู้รับการกระทำก่อน ในพัฒนาการขั้นต่อมาจึงให้ตนเองเป็นผู้รับการกระทำ

4. การเรียนรู้ทางสังคมเกี่ยวกับสัญลักษณ์ (Symbol socialization) โดยในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ จะมีมิติของการเรียนรู้ทางสังคมเพิ่มมากขึ้นใน 2 ลักษณะคือ 1) มิติของการกระทำและการใช้วัตถุที่เป็นไปตามมาตรฐานหรือบรรทัดฐานของสังคม เช่น ให้ทารกตีนมจากขวด ให้เด็กโตตีนมจากแก้ว เป็นต้น และ 2) มิติของการเล่นคนเดียว ที่จะเปลี่ยนจากการเล่นคนเดียวมาเป็นการเล่นกับผู้อื่นในลักษณะของการเล่นละครสังคม โดยในระยะแยกสิ่งที่เล่นนั้นอาจจะสั้นและไม่จบเรื่อง จนเมื่อมีอายุประมาณ 5 ปี เด็กจะมีการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติที่ซับซ้อนมากขึ้น และต่อเนื่องเป็นเรื่องราวเดียวกันมากขึ้น

Singer and Singer (1992) ได้กล่าวถึงการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติว่า เมื่อพิจารณาการเล่นของเด็กวัยต่างๆ แล้วจะพบว่า การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ อาจถือได้ว่าเป็นการเล่นที่มีความโดดเด่นที่สุดสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี อย่างไรก็ตาม การเล่นในลักษณะตามจินตนาการหรือการเล่นสมมตินั้นจะยังคงมีอยู่ในช่วงวัยที่โตขึ้น แต่อาจมีความโดดเด่นหรือมีความสำคัญลดลงตามลำดับ

#### 1.4 ประโยชน์ของการเล่นในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

“ชีวิตที่มีแต่งงานแต่ไม่มีการเล่นทำให้แจ๊คเป็นเพียงเด็กโง่เขลาคนหนึ่ง” ประโยคดังกล่าวนี้ได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่นในเด็ก ที่ถูกพูดถึงมาตั้งแต่ยุคกรีกโบราณโดยนักปราชญ์คนสำคัญอย่าง Plato และ Aristotle โดยเฉพาะบทบาทของการเล่นต่อการศึกษาของเด็กที่เป็นหัวข้อสำคัญในการสนทนาของนักปรัชญาในยุคนั้น แม้ว่าในยุคสมัยนั้นจะยังไม่มีทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่นอย่างเป็นทางการก็ตาม

Dewey (1913) นักทฤษฎีที่มีความโดดเด่นคนหนึ่งในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 มองว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดจากจิตใต้สำนึกที่มีประโยชน์ในการช่วยให้เด็กได้พัฒนาทั้งจิตใจและสังคม ซึ่งการเล่นควรจะถูกแยกออกจากการทำงาน เพราะมันจะช่วยให้เด็กได้เตรียมตัวที่จะเป็นผู้ใหญ่ทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ในปี 1920 Freud ได้กล่าวถึงทฤษฎี psychoanalytic play ในหนังสือ "Beyond the Pleasure Principle" ว่า การเล่นมีประโยชน์ต่อเด็กเพราะการเล่นเปรียบเสมือนเป็นกลไกอย่างหนึ่งที่เด็กจะสามารถนำมาใช้เพื่อการทบทวนและแก้ไขประสบการณ์ในอดีต เพื่อให้พวกเขาเกิดความพึงพอใจและลดความกระแะกระเทือนจิตใจที่เคยเกิดขึ้นมาก่อนหน้า (Freud & Strachey, 1961) ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ (Bruner, 1973) ที่กล่าวว่าการเล่นมีประโยชน์ในการช่วยให้เด็กเตรียมความพร้อม และฝึกซ้อมเพื่อการดำเนินชีวิตจริง โดยการเล่นเป็นสนามจำลองที่มีความปลอดภัย ปราศจากความเสี่ยง ช่วยลดความเครียดก่อนการเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่ยากลำบากในชีวิตจริง

ในขณะที่นักทฤษฎีคนสำคัญอย่าง Vygotsky ก็ได้อธิบายถึงการเล่นว่าเป็นสิ่งที่เด็กใช้เพื่อการพัฒนาทักษะทางสังคม โดยในระหว่างการเล่น เด็กจะได้ทำการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นโดยการใช้ภาษาและตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ โดยเขาได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (zone of proximal) ว่ามีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเขาแนะนำว่าวัยเด็กเป็นวัยที่มีความต้องการเพื่อนเล่นและผู้ใหญ่เพื่อให้ตนเองเติบโตขึ้นและมีทักษะทางสังคมที่ดีขึ้น

พื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (zone of proximal) เป็นมโนทัศน์ซึ่งอธิบายเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้และพัฒนาการ โดยพื้นที่ที่กล่าวถึงนี้ หมายถึงพื้นที่ระหว่างพัฒนาการที่เป็นจริง (Actual Development Level) และระดับพัฒนาการที่สามารถจะเป็นไปได้ (Potential Development Level) หรือเป็นช่วงที่เด็กกำลังจะเรียนรู้และเข้าใจบางสิ่งบางอย่าง โดยผ่านการแนะนำ สอน หรือทำเป็นตัวอย่างจากผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่า ซึ่งเด็กแต่ละคนก็มีระดับความต้องการความช่วยเหลือที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับความสามารถหรือประสบการณ์ที่เด็กแต่ละคนมี เช่น เด็กบางคนมีความสามารถทางภาษาที่สูงก็อาจจะต้องการความช่วยเหลือทางด้านอื่นมากกว่า เช่น ด้านการคำนวณ นอกจากนี้ บริบททางสังคมหรือบุคคลที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์ด้วย ก็ส่งผลต่อการเรียนรู้ในพื้นที่รอยต่อพัฒนาการที่แตกต่างกัน (Meadows, 1979)

ส่วน Piaget (1967) ก็ได้อธิบายถึงประโยชน์ของการเล่นว่าส่งผลต่อการพัฒนาเชาว์ปัญญาของเด็กในหลากหลายแง่มุม โดยการเล่นจะช่วยให้เด็กได้สัมผัสข้อมูลใหม่ๆ และเกิดการพัฒนาทักษะและความเข้าใจในเรื่องต่างๆ ดังนี้

#### 1. การประสานการทำงานระหว่างมือและสายตา

2. การรับรู้ความคงที่ของวัตถุ
3. การรับรู้ความแตกต่างของวัตถุหรือลวดลาย
4. ความเข้าใจลำดับ
5. การแยกประเภท
6. ความเข้าใจและการใช้ภาษา
7. ความเข้าใจในเรื่องตัวหนังสือและตัวเลข
8. ความเข้าใจในเรื่องปริมาณและคุณภาพ

นอกจากนี้ Piaget ยังกล่าวถึงประโยชน์ด้านพัฒนาการทางความคิดที่เด็กได้รับจากการเล่น โดยสามารถสรุปได้เป็นข้อความรู้หลักๆ 2 ประเภทได้แก่ 1) ความรู้ทางด้านกายภาพ คือเข้าใจในเรื่องของสี รูปร่าง ขนาด พื้นผิว ลวดลายและผิวสัมผัสของวัตถุ และ 2) ความรู้ทางด้านตรรกศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เช่น ความเข้าใจในเรื่องความสัมพันธ์ การเปรียบเทียบความเหมือน ความแตกต่าง เป็นต้น

Fisher (1992) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นว่าการเล่นช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา พฤติกรรมช่วยเหลือ การคิดอย่างเป็นระบบ ความนิยมในกลุ่มเพื่อน หรือกลุ่มสังคม รวมไปถึงมีความเกี่ยวข้องกับปัญหาทางด้านอารมณ์-สังคมของเด็กอีกด้วย

นอกจากนี้ Gardner (1999) ยังได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นว่ามีความสัมพันธ์กับการพัฒนาความสามารถเชิงพหุปัญญา (multiple intelligences) โดยในการเล่นนั้น เด็กจะได้มีโอกาสใช้และพัฒนาทักษะและความสามารถทางปัญญาในหลายมิติ โดยการพัฒนาในแต่ละมิติจะมีความโดดเด่นแตกต่างกัน และจะส่งผลไปสู่พัฒนาการของเด็กในภายหลัง

ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร (2556) ได้กล่าวถึงการเล่นว่าเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับเด็ก นักปราชญ์ทั้งหลายในอดีตเช่น เพลโต (Plato) ก็ใช้การเล่นเป็นเครื่องมือในการสร้างความคิดรวบยอดทางคณิตศาสตร์ให้แก่เด็ก ดังนั้น เด็กทุกคนจึงควรมีโอกาสได้เล่น เนื่องจากการเล่นสามารถสร้างประโยชน์ให้แก่เด็กหลายประการดังนี้

1. การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ได้สำรวจ ค้นหา และทดลองสิ่งใหม่ๆ ที่อยู่รอบตัว
2. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก โดยการเล่นกับผู้อื่น ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น รู้จักการแบ่งปัน การรู้แพ้รู้ชนะ

3. การเล่นช่วยลดความเครียดและความวิตกกังวลให้กับเด็ก ทำให้เด็กมีโอกาแสดงออกทางอารมณ์ เช่น การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ
4. การเล่นช่วยเสริมสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับเด็ก ทำให้เด็กมีโอกาสรู้จักการแพ้ การชนะ และเข้าใจในเรื่องการประสบความสำเร็จ ซึ่งจะค่อยๆ เสริมสร้างความมั่นใจให้กับเด็กไปทีละน้อย
5. การเล่นช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย เพราะขณะที่เด็กเล่น เด็กจะได้เคลื่อนไหวร่างกาย ซึ่งช่วยเสริมสร้างความแข็งแรงให้กับร่างกายในส่วนต่างๆ ได้
6. การเล่นช่วยพัฒนาด้านการศึกษา เนื่องจากในการเล่น เด็กจำเป็นต้องใช้ภาษาในการสื่อสาร

การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เป็นการเล่นที่มีความโดดเด่นในช่วงก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) โดย The National Association for the Education of Young Children จากสหรัฐอเมริกา ได้ชี้ให้เห็นถึงประโยชน์ของการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนว่า การมีโอกาสเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติบ่อยๆ จะช่วยให้เกิดประโยชน์ทางด้านพัฒนาการทางสติปัญญา สังคม และอารมณ์ (Copple & Bredekamp, 2009) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Blasi, Hurwitz, and Hurwitz (2002) ที่ระบุถึงประโยชน์ของการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ในลักษณะเดียวกัน และได้กล่าวถึงประโยชน์ของการเล่นเพิ่มเติมว่ามีความสำคัญต่อพัฒนาการทางด้านร่างกายอีกด้วย

นอกจากแนวคิดและทฤษฎีแล้ว ยังมีงานวิจัยทั้งเชิงสำรวจและเชิงทดลองจำนวนมาก ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ กับประโยชน์ต่อเด็กในด้านต่างๆ โดยเฉพาะในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน โดยจากการค้นคว้าและรวบรวมผลงานวิจัยในอดีตจนถึงปัจจุบัน พบว่า การเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงเหตุผล การมีทักษะทางสังคม ความเข้าใจในระบบภาษาและสัญลักษณ์ ความสามารถในการเล่าเรื่อง และการกำกับตนเองโดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 1.4.1 ความคิดสร้างสรรค์

มีงานวิจัยจำนวนมากที่เสนอว่าการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ทำให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น (Ginsburg & Pediatrics, 2007) โดยพวกเขาพบความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นโดยธรรมชาติกับระดับความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ Johnson (1976) ยังพบอีกว่า



ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะมีความสัมพันธ์มากขึ้นกับการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เมื่อการเล่นนั้นเป็นการเล่นเป็นกลุ่มหรือเป็นการเล่นกับผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับผลการทดลองของ Dansky (1980) ที่ได้ทำการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ กลุ่มที่เล่นอิสระ และกลุ่มที่เล่นสำรวจวัตถุสิ่งของ โดยกำหนดเวลาสำหรับการเล่น สัปดาห์ละ 3 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที เขาพบว่าหลังจาก 3 สัปดาห์ของการทดลอง เด็กในกลุ่มที่เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าเด็กในกลุ่มอื่นๆ

#### 1.4.2 การคิดเชิงเหตุผล

การทดสอบการแก้ปัญหาเชิงตรรกะและเหตุผลในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน เป็นหนึ่งในงานวิจัยเพื่อศึกษาประโยชน์ของการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ที่มีผู้สนใจศึกษาเป็นจำนวนมาก (Singer & Singer, 1992) โดยตัวอย่างของการทดสอบเช่น สนุกขาค้อยอยู่ในต้นไม้ เร็คซ์ เป็นสุนัข เร็คซ์อาศัยอยู่ในต้นไม้หรือไม่ เป็นต้น ซึ่งผลการศึกษาหลายชิ้นพบว่า เด็กๆ จะสามารถทำแบบทดสอบลักษณะนี้ได้ดีขึ้น เมื่อได้เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ หรือเล่นเชิงจินตนาการ (Dias & Harris, 1990; Hawkins, Pea, Glick, & Scribner, 1984; Richards & Sanderson, 1999)

#### 1.4.3 การมีทักษะทางสังคม

งานวิจัยของ Connolly and Doyle (1984) พบว่า เมื่อเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มเด็กที่เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ กับกลุ่มเด็กที่เล่นกิจกรรมเกี่ยวกับตัวอักษรแล้ว เด็กกลุ่มที่เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ จะเล่นด้วยกันนานกว่า มีจำนวนของสมาชิกในกลุ่มมากกว่า มีปฏิสัมพันธ์กันทางบวกมากกว่า และมีปฏิสัมพันธ์กันทางลบน้อยกว่าอีกกลุ่มหนึ่ง

เช่นเดียวกับ Parten (1932) ที่กล่าวว่า การเล่นบทบาทหรือสมมติหรือการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นระหว่างการเล่น จะทำให้เด็กได้เรียนรู้บรรทัดฐานของสังคม กฎระเบียบ และลักษณะที่สังคมวัฒนธรรมนั้นๆ ยอมรับ และยังได้เรียนรู้การสังเกตอารมณ์หรือสัญญาณต่างๆ ของผู้อื่น เพื่อที่จะได้มีการตอบสนองอย่างเหมาะสมอีกด้วย

#### 1.4.4 ความเข้าใจในภาษาและสัญลักษณ์

ในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ นั้น เด็กๆ จะใช้อุปกรณ์หรือบุคคล เพื่อเป็นตัวแทนของสิ่งของหรือบุคคลอื่นๆ ซึ่งการใช้เปรียบเสมือนการใช้ระบบสัญลักษณ์ ซึ่งภาษาก็ถือเป็น

หนึ่งในระบบสัญลักษณ์เช่นกัน (Piaget, 1962) และจากการรวบรวมและวิเคราะห์ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพัฒนาการทางภาษากับการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ในเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนโดย Lillard et al. (2013) พบว่างานวิจัยจำนวนมากได้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางบวก ทั้งในเชิงจำนวนคำศัพท์ที่เด็กใช้และลักษณะการเลือกใช้ประโยคของเด็ก โดยพบทั้งในการวิจัยที่ทดสอบด้วยการให้เด็กพูดโดยอิสระและจากการสนทนานอกจากนี้ ในการศึกษาเพื่อพัฒนาความสามารถทางภาษาของเด็กวัย 4 ปี พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้เวลาในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติกับผู้ใหญ่สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง เป็นเวลา 25 สัปดาห์ มีพัฒนาการทางภาษาที่สูงขึ้นและสูงกว่ากลุ่มควบคุม (Lovinger, 1974)

#### 1.4.5 ความสามารถในการเล่าเรื่อง

มีงานวิจัยจำนวนมากที่พบว่าเด็กที่มีโอกาสได้เล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติในชีวิตประจำวันมากกว่าจะมีทักษะในการเล่าเรื่องที่ดีกว่า (Johnson, 1976) โดยพบความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เป็นกลุ่มหรือเล่นกับผู้อื่น (Trionfi & Reese, 2009)

#### 1.4.6 การกำกับตนเอง

แนวคิดที่ว่าการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ มีความเกี่ยวข้องกับความสามารถในการกำกับตนเอง (Self-Regulation) ถูกกล่าวถึงมาตั้งแต่อดีต โดย (Vygotsky, 1978) กล่าวว่าการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ มีความเกี่ยวข้องกับการกำกับพฤติกรรมหรืออารมณ์ของตนเองในสองแง่มุม อย่างแรกคือ ในการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ เด็กจะต้องควบคุมตนเองให้เข้าใจว่าสิ่งใดจริงและสิ่งใดเป็นสิ่งสมมติ และอย่างที่สองการเล่นตามจินตนาการหรือการเล่นสมมติ ในบางครั้งก็มีบรรทัดฐานบางอย่างที่ทำให้ต้องแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างจากในชีวิตประจำวัน

โดยสรุปแล้วอาจกล่าวได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติที่นำมาซึ่งความสุข ความบันเทิง และให้ประโยชน์แก่ผู้เล่นในหลายๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ที่มีรูปแบบการเล่นที่สำคัญคือการเล่นบทบาทสมมติที่ช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าสู่วัยเรียนอย่างรอบด้าน ทั้งยังเป็นการผ่อนคลายความเครียด ช่วยในการปรับตัวเข้าสู่สังคมใหม่ๆ ช่วยเสริมสร้างศักยภาพทางปัญญาในมิติต่างๆ ทำให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้และสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต

โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อการเล่นนั้นเกิดขึ้นระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง ซึ่งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นในชีวิตมากยิ่งขึ้น

### 1.5 ของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

ในการศึกษาและวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กนั้น นับได้ว่าของเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในการเล่นของเด็ก ทั้งในแง่ของพฤติกรรมการเล่น รูปแบบและวิธีการเล่น ลักษณะของของเล่น และเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่นักวิจัยและนักการศึกษาใช้ประกอบการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก โดยผู้วิจัยได้พิจารณาของเล่นที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนดังนี้

Auerbach (2007) ได้แนะนำสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนไว้ในหนังสือ Smart Play Smart Toys ไว้ดังนี้

- ลูกบอลขนาดต่างๆ
- ลูกบิดขนาดต่างๆ
- บล็อกไม้หรือพลาสติก
- ตุ๊กตาคนหรือสัตว์
- อุปกรณ์ทำความสะอาดบ้านของเล่น
- เครื่องดนตรี
- ชุดของเล่นบ้านตุ๊กตา
- ตัวต่อจิ๊กซอว์
- ยานพาหนะของเล่น
- ดินน้ำมันหรือแป้งปั้น
- ชุดเครื่องครัวของเล่น

The National Association for the Education of Young Children (NAEYC) สหรัฐอเมริกา ได้จัดทำรายการของเล่นที่มีความเหมาะสมกับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนและเด็กอนุบาล เพื่อกระตุ้นให้เกิดการเล่นอย่างเหมาะสมตามพัฒนาการของเด็กดังนี้ (Bronson, 1995)

- ของเล่นเพื่อฝึกการแก้ปัญหา เช่น ตัวต่อจิ๊กซอว์ (จำนวน 12 - 20 ชิ้นขึ้นไป) บล็อกที่มีข้อต่อหรือสามารถเชื่อมติดกันได้ ชุดของเล่นที่มีความแตกต่างกันทั้งในเรื่องสี สัน รูปร่าง ขนาด ความกว้าง ความยาว เป็นต้น
- ของเล่นสำหรับการเล่นสมมติหรือการสร้างเมืองจำลอง เช่น บล็อกไม้หรือพลาสติกหลายๆ ขนาด ยานพาหนะของเล่น ชุดของเล่นก่อสร้าง ชุดเฟอร์นิเจอร์ของเล่นขนาดเล็ก ตุ๊กตาและเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายสำหรับตุ๊กตา หุ่นมือหรือตุ๊กตาสำหรับการเล่าเรื่อง
- ของเล่นสำหรับการสร้างสรรค์ เช่น สีเทียนขนาดใหญ่และเล็ก แปรงทาสีขนาดต่างๆ กระดาษวาดภาพขนาดต่างๆ กรรไกรสำหรับเด็ก กระดานและสีสำหรับเขียนกระดานขนาดต่างๆ แป้งปั้น เครื่องดนตรีและเครื่องประกอบจังหวะ
- หนังสือภาพหรือนิทานที่มีคำสั้นๆ แต่มีรายละเอียดในภาพค่อนข้างมาก
- ซีดีหรือดีวีดีที่มีเพลงสำหรับเด็ก
- ของเล่นสำหรับพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และเล็ก เช่น ลูกบอลขนาดต่างๆ อุปกรณ์สำหรับขี่ เช่น จักรยานสามล้อ รถเข็นเด็กเล่น ไม้ตีแบตมินตันสำหรับเด็ก ชุดโบว์ลิ่งสำหรับเด็ก ของเล่นปาเป้า และอุปกรณ์เครื่องมือช่างสำหรับเด็ก

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยคัดเลือกของเล่นสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนไว้ตามแนวคิดและข้อแนะนำข้างต้น รวมถึงการพิจารณาจากความคุ้นเคยของของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ 1. ชุดตุ๊กตาไม้ครอบครว 2. ชุดของเล่นรถไฟแบบถอดประกอบได้ 3. ชุดของเล่นแป้งปั้น และเครื่องครว

## 2. การมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

ในช่วงเวลาประมาณ 50 ปีที่ผ่านมา นักวิจัยในแวดวงการศึกษาและพัฒนากาเด็กมีความสนใจที่จะศึกษาความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันระหว่างผู้ปกครองและเด็ก (Parental Involvement) กันเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาและยุโรป โดยความสนใจเหล่านี้มีจุดกำเนิดมาจากความต้องการที่จะศึกษาและพัฒนาความสัมพันธ์ของผู้ปกครองและเด็กที่มีสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมต่ำ รวมถึงชนกลุ่มน้อยต่าง ๆ ในสังคม (White, Taylor, & Moss, 1992) จนมาถึงการค้นหาเพื่อพัฒนาและส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในสถานะทางเศรษฐกิจและสังคมทุกระดับ เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดความสำเร็จทางด้านการเรียนของบุตรหลานเป็นหลัก ดังจะเห็นได้จากพฤติกรรมที่

ศึกษาภายใต้หัวข้อ Parental Involvement ว่ามักจะมีเกี่ยวข้องกับโรงเรียน เช่น การติดต่อกับครูประจำชั้น การเข้าร่วมกิจกรรมของโรงเรียน รวมทั้งการส่งเสริมการศึกษาลูก เช่น การสอน การบ้าน หรือการพาไปห้องสมุด เป็นต้น (Bakker & Denessen, 2007) นอกจากนี้ คำว่า Parental Involvement ยังนิยามครอบคลุมไปถึงความสัมพันธ์หรือความเกี่ยวข้องระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ในสถานการณ์อื่นๆ นอกเหนือไปจากการเรียนอีกด้วย เช่น การตั้งกฎหรือสร้างระเบียบวินัยให้กับเด็ก (McWayne, Fantuzzo, Cohen, & Sekino, 2004) การกำหนดกรอบเวลาในการทำกิจกรรมต่างๆ ให้กับเด็ก เช่น ช่วงเวลาในการออกไปเล่นกับเพื่อน และการกำหนดเวลาในการดูโทรทัศน์ เป็นต้น (Sui-Chu & Willms, 1996) ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วจะพบว่าในการศึกษาเรื่องเดียวกันนี้ กลับมีความแตกต่างกันทั้งวิธีการศึกษา พฤติกรรมที่ใช้ศึกษา รวมไปถึงผลการศึกษาและข้อสรุปที่ได้ Georgiou (1996) จึงได้ชี้ให้เห็นถึงประเด็นที่เป็นปัญหาของงานวิจัยเหล่านั้น ว่าอาจมาจากการนิยามที่หลากหลายและไม่ชัดเจนของหัวข้อวิจัย ที่นำไปสู่รูปแบบและวิธีการศึกษาที่แตกต่างกัน เป็นผลให้รายงานการวิจัยมีความหลากหลายและขัดแย้งกัน (Desforjes & Abouchaar, 2003)

เมื่อพิจารณาถึงงานวิจัยในปัจจุบัน จะพบว่าแนวโน้มของการศึกษาเริ่มมีความแตกต่างจากในอดีต โดยมีการระบุขอบเขตของการศึกษาอย่างชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมต่างๆ อาทิ การสอน การบ่อนอาหาร การอ่านหนังสือ และการเล่น เป็นต้น และกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาก็ไม่ได้มุ่งเน้นเฉพาะการศึกษาในกลุ่มที่มีสถานะทางเศรษฐกิจทางสังคมต่ำ หรือ มีความเสี่ยงเท่านั้น แต่ทว่า ยังมีการศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กนั้นส่งผลดีกับเด็กในหลายประการ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมผลการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

## 2.1 ประโยชน์ของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

นักจิตวิทยาหลายท่านได้กล่าวถึงประโยชน์ของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กไว้ เช่น Sutton-Smith (2009) ได้ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้อื่น ทั้งในแง่ของการกระตุ้นพัฒนาการ การใช้เวลาอยู่ด้วยกัน รวมไปถึงการเล่นด้วยกัน โดยเขากล่าวว่า เด็กที่ขาดโอกาสในการกระตุ้นพัฒนาการจากการใช้เวลาอยู่กับผู้อื่น การเล่นกับผู้อื่น และขาดโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหรือสิ่งรอบตัว อาจทำให้เกิดปัญหาในการคิดเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ และขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคต

Power (1999) ได้กล่าวถึงประเด็นที่ได้จากการศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กว่า เมื่อเด็กทารกและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนเล่นกับผู้ปกครอง พฤติกรรมของพวกเขาจะมีความซับซ้อนมากขึ้น มีโครงสร้างแบบแผนมากขึ้น และมีระยะเวลาที่นานกว่าการเล่นกับเพื่อน พี่น้อง หรือการเล่นคนเดียว

นอกจากการเล่นจะได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีประโยชน์ต่อพัฒนาการในด้านต่างๆ ของเด็กแล้ว การเล่นยังสามารถมองได้ว่าเป็นโอกาสอันดีที่จะทำให้ผู้ปกครองได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมกับเด็กอย่างเต็มรูปแบบอีกด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่ให้ประโยชน์กับทั้งเด็กและผู้ปกครองในแง่ของการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดียิ่งขึ้น (Ginsburg & Pediatrics, 2007)

นอกจากนี้งานวิจัยหลายชิ้นแสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองทำให้เกิดผลในทางบวกต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะในแง่ของความสำเร็จทางการศึกษาและการเพิ่มความพร้อมในการเข้าสู่ระบบการศึกษาหรือ School-readiness (Jeynes, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยระยะยาวของ Van Voorhis, Maier, Epstein, and Lloyd (2013) ที่พบว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อผลลัพธ์ทางการศึกษาโดยเฉพาะด้านภาษาและคณิตศาสตร์ โดยพบความสัมพันธ์นี้ทั้งกับเด็กก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) และในช่วงประถมศึกษา (6 -12 ปี)

ในขณะเดียวกัน Topping et al. (2013) ได้ทำการรวบรวมผลงานวิจัยในอดีตจนถึงปัจจุบันกว่าหนึ่งพันชิ้นเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ปกครองต่อพัฒนาการด้านภาษาของเด็กวัย 0-3 ปี โดยผลการศึกษาสรุบได้ว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและผู้ปกครองโดยเฉพาะในลักษณะของการทำกิจกรรมร่วมกัน สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กได้ และยังพบว่าอิทธิพลของการมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษาของเด็กได้มากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือพี่น้องอีกด้วย

## 2.2 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเสริมปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กนั้น ผู้วิจัยได้พบว่า มีแนวคิด ทฤษฎี และผลการวิจัยหลายนชิ้นที่ได้ให้ข้อมูลที่มีความเหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยและสามารถที่จะนำมาปรับใช้ในการพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

Auerbach (2007) กล่าวถึงการเล่นของเด็กวัย 3-5 ปี ว่าสามารถสร้างความสุขและสร้างสายสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กได้อย่างง่ายดาย เพราะการเล่นไม่เพียงแต่เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติของเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นโอกาสสำหรับเด็กและผู้ปกครองในการขยายขอบเขตของความรู้และประสบการณ์ โดยตัวอย่างของการเล่นหรือเกมที่แนะนำสำหรับเด็กวัยนี้ได้แก่ การเล่นคำทายใจ การร้องเพลง การผลัดกันเล่าเรื่อง การวาดภาพ และการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ จากการใช้บล็อกหรือดินปั้น เป็นต้น

Tizard and Hughes (2008) ได้ศึกษาวิธีการสนทนาของเด็กและผู้ใหญ่ในการเล่น โดยเขากล่าวว่า ในการเล่นระหว่างครูและนักเรียนนั้น ครูจะมีบทบาทในการกำหนดทิศทางการเล่นมากกว่า และมักเป็นผู้พูดมากกว่า ในขณะที่การเล่นกับผู้ปกครองนั้น เด็กจะได้มีโอกาสพูดมากกว่าและได้รับการตอบสนองจากผู้ปกครองมากกว่า นอกจากนี้ ในการเล่นกับผู้ปกครอง มักเป็นการใช้บทสนทนาที่เป็นประสบการณ์ที่ผ่านมาระหว่างเด็กและผู้ปกครองในชีวิตจริง ซึ่งการใช้คำบทสนทนาที่มีความคล้ายคลึงกับชีวิตจริงเช่นนี้ถือว่ามีเหมาะสมและเป็นประโยชน์ต่อเด็ก นอกจากนี้การสนทนาของเด็กจะมีมากขึ้นเมื่อผู้ปกครองมีความใส่ใจและแสดงความสนใจในการฟังและตอบกลับบทสนทนา นั้นๆ รวมทั้งหลีกเลี่ยงการตัดบทสนทนา การทดสอบ และการตั้งคำถามที่มุ่งเน้นผลลัพธ์หรือคำตอบตายตัว

ในขณะที่ Athey (1991) ก็ได้กล่าวถึงบทสนทนาที่เกิดขึ้นระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ในขณะที่เล่นด้วยกันกับเด็กว่า ปกติแล้วผู้ใหญ่มักจะให้ความสำคัญในเรื่องเนื้อหาของสิ่งที่เด็กทำ (เช่น รูปที่วาดคือรูปอะไร) มากกว่ารายละเอียดหรือสิ่งที่ทำ (เช่น รูปๆ นั้นประกอบด้วยอะไรบ้าง) โดยเธอได้แนะนำว่า บทสนทนาที่ดีควรจะให้ความสำคัญกับรายละเอียดของผลงาน เช่น “แม่เห็นว่าลูกใช้วงกลมในรูปนี้เยอะทีเดียว” ซึ่งจะช่วยให้เด็กรู้สึกว่าได้ได้รับความสนใจและรู้สึกว่าผลงานของตนมีค่ามากกว่า

Trevarthen (2005) กล่าวถึง พฤติกรรมการเล่นระหว่างเด็กกับผู้ปกครองว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นแทบจะทันทีหลังการให้กำเนิด โดยเด็กจะเริ่มต้นการเล่นด้วยการสำรวจผู้ที่อยู่ใกล้ชิด การเลียนแบบสีหน้าท่าทาง การเคลื่อนไหว และการส่งเสียง ซึ่งการใช้เวลาในการเล่นด้วยกันนี้ เป็นโอกาสที่สำคัญสำหรับเด็กในการพัฒนาความสามารถทางด้านภาษาจากการฟังและการถามตอบ การสังเกตการใช้ภาษาของผู้ใหญ่ การได้ทดลองทำสิ่งใหม่ๆ และการพัฒนาความรู้เกี่ยวกับโลก ซึ่งบทบาทที่สำคัญของผู้ใหญ่ก็คือการสนับสนุนการเรียนรู้เหล่านี้ โดยการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้อย่างอิสระ รวมถึง

บทบาทในการเสริมสร้างความมั่นใจให้กับเด็กในการแสดงออกที่เป็นตัวของตัวเอง (Thompson, 2008)

นอกจากนี้งานวิจัยยังบ่งบอกอีกว่า การเล่นระหว่างเด็กและผู้ใหญ่โดยมีของเล่นร่วมด้วยนั้น จะยิ่งช่วยเพิ่มความซับซ้อนในการเล่น และทำให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้มากยิ่งขึ้น โดยเด็กจะแสดงความสนใจต่อของเล่นชิ้นเดิมมากยิ่งขึ้นเมื่อผู้ใหญ่เล่นของเล่นชิ้นนั้นให้ดูในลักษณะที่แตกต่างกันไป นอกจากนี้ เด็กจะยังแสดงความสนใจในตัวของผู้ใหญ่มากขึ้นเนื่องจากความสนใจในประสบการณ์ใหม่ๆ ที่จะได้รับ รวมถึงการยึดเอาพฤติกรรมของผู้ใหญ่เป็นต้นแบบในการเล่นครั้งต่อไปอีกด้วย (Bigelow, MacLean, & Proctor, 2004; Hauf, Aschersleben, & Prinz, 2007)

นอกจากนี้ Halle, Anderson, Blasberg, Chrisler, and Simkin (2011) ยังได้ ทำการศึกษาแบบวัดในอดีตจนถึงปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการวัดและการประเมินการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กในอเมริกาว่า 100 ชิ้น เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบที่สำคัญของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กที่ส่งผลในทางบวกต่อการพัฒนาการของเด็ก เพื่อการประยุกต์ใช้ในห้องเรียนและสถานรับเลี้ยงเด็กต่อไป โดยสรุปลักษณะสำคัญของพฤติกรรมทางบวกได้ดังนี้

1) *การไวต่อการรับรู้และการตอบสนอง (Responsiveness)* หมายถึงความสามารถของผู้ใหญ่ในการตอบสนองความต้องการอันเฉพาะเจาะจงของเด็กแต่ละคน และความเข้าใจในอารมณ์ ความรู้สึก และความคิดของเด็ก ตัวอย่างพฤติกรรมเช่น การตอบคำถามเมื่อเด็กถาม การแสดงความสนับสุนนในกิจกรรมของเด็ก การแสดงความสนใจและตอบสนองต่อเด็ก

2) *การกระตุ้นพัฒนาการทางด้านภาษาและปัญญา (Language & Cognitive Stimulation)* หมายถึงส่งเสริมให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางภาษาผ่านการสนทนาและการทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ เช่น การถามคำถาม การชักชวนให้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น การใช้คำศัพท์หรือคำพูดเชิงอธิบายกับเด็ก

3) *การสนับสนุนทักษะทางสังคม (Support for Peer Interaction)* หมายถึงการที่ผู้ใหญ่ช่วยสร้างสถานการณ์หรือการสนับสนุนให้เด็กมีความพร้อมในการมีปฏิสัมพันธ์และอยู่ร่วมกับผู้อื่น เช่น การให้กำลังใจเมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมเช่น การช่วยเหลือ การแบ่งปัน และการสอนทักษะทางสังคมให้กับเด็ก เช่น การทำตามกติกา การรอคอย การแบ่งปัน และการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่น



4) การแสดงความเอาใจใส่และให้ความอบอุ่น (Positive Regard/Warmth) หมายถึงการที่ผู้ใหญ่มีปฏิสัมพันธ์ทางบวกกับเด็กอย่างเฉพาะเจาะจง เช่น การสัมผัส การชื่นชม การใช้สายตาที่แสดงถึงความใส่ใจและความรัก

5) การตอบสนองต่อเด็กในทางบวก (Positive Affect) หมายถึงการที่ผู้ใหญ่แสดงอารมณ์ทางบวกหรือสีหน้าท่าทางในทางบวกในการตอบสนองต่อเด็ก เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การสร้างความสุขให้กับเด็ก

6) การแสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน (Reciprocity) หมายถึง การแสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการมีความสัมพันธ์ การแลกเปลี่ยนระหว่างกัน ทั้งในด้านภาษา ท่าทาง และอารมณ์ความรู้สึก

7) การเล่นด้วยกัน (Mutuality) หมายถึง การเล่นหรือทำกิจกรรมใดๆ ที่แสดงถึงการประสานงานหรือการใช้เวลาร่วมกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่

8) การมีความสนใจร่วมกัน (Joint Attention) หมายถึงการที่ผู้ใหญ่และเด็กมีความสนใจร่วมกันในสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง

### 3. การสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

ปัญหาที่พบจากการวิจัยในอดีตที่นอกจากจะเกิดขึ้นจากความซับซ้อนหรือความไม่ชัดเจนของนิยามหรือขอบเขตการศึกษาแล้วนั้น ประเด็นที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้เกิดปัญหาและความไม่สอดคล้องกันของผลการศึกษาในอดีต อาจมาจากวิธีการประเมินที่เลือกใช้ อันได้แก่ การให้กลุ่มตัวอย่างหรือผู้ปกครองรายงานตนเอง (Self-report) ซึ่ง Schwarz and Oyserman (2001) มองว่าในการรายงานตนเองนั้น ผู้ตอบแบบสอบถามจะต้องใช้ความพยายามอย่างมากในการทำความเข้าใจในข้อคำถามจากแบบและต้องมีความสามารถในการระลึกถึงพฤติกรรมของตนเองได้อย่างแม่นยำ รวมทั้งสามารถระบุช่วงเวลาได้แน่นอน จึงจะสามารถตอบแบบสอบถามในแต่ละข้อได้ หากไม่เป็นไปตามนั้นก็มีความเป็นไปได้ว่าอาจจะได้ข้อมูลที่มีความคลาดเคลื่อน ดังที่ Steinberg, Lamborn, Dornbusch, and Darling (1992) ได้ทำการวัดความสอดคล้องกันของข้อมูลที่ได้รับจากผู้ปกครองและเด็กวัยรุ่นจำนวนกว่าหนึ่งหมื่นคนในการรายงานพฤติกรรมต่างๆ ของเด็ก เช่น การช่วยเหลือในการทำการบ้าน การเข้าร่วมกิจกรรมของทางโรงเรียน เป็นต้น ผลการศึกษาพบว่า การรายงานของผู้ปกครองมีแนวโน้มที่จะสูงเกินความเป็นจริงหรือสูงกว่าการรายงานของเด็ก นอกจากนี้ การรายงานตนเองยังมีปัญหาจากการที่ผู้ตอบพยายามตอบในสิ่งที่ตนคิดว่านักวิจัยต้องการ (Schwarz & Oyserman, 2001) จากปัญหาที่พบในการศึกษาวิจัยในอดีตจำนวนมาก Bakker and

Denessen (2007) จึงแนะนำว่า การศึกษาในอนาคตจึงควรมีการระบุขอบเขตการวิจัยหรือพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น และใช้วิธีการศึกษาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นเช่น การสัมภาษณ์หรือการสังเกตจากพฤติกรรมจริง เป็นต้น

“การสังเกตพฤติกรรม” เป็นลักษณะของการประเมินพฤติกรรมที่มีจุดเริ่มต้นมาจากนักจิตวิทยาด้านพฤติกรรมศาสตร์ เช่น Watson และ Skinner และมีการพัฒนาต่อเนื่องมาจนได้รับความนิยมนักจิตวิทยาด้านพฤติกรรมนิยม (Bandura, 1978) และนักจิตวิทยาในสาขาอื่นๆ

โดย Sulzer-Azaroff and Mayer (1991) กล่าวว่า พฤติกรรม เป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่ทำให้เราสามารถเข้าใจและทำนายลักษณะของบุคคลได้ โดยเฉพาะเมื่อเป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ เนื่องจากมันเป็นสิ่งที่คงอยู่ค่อนข้างถาวร

การสังเกตพฤติกรรม (Behavioral Observation) เป็นวิธีการประเมินอย่างหนึ่งที่ใช้ในการใช้วัดพฤติกรรมที่สนใจหรือที่เป็นปัญหา โดยเฉพาะในเด็กและวัยรุ่น โดยการสังเกตพฤติกรรมเป็นกระบวนการที่ผู้สังเกตทำการศึกษาและกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการของพฤติกรรมที่สนใจ และมีการบันทึกการสังเกตพฤติกรรมนั้นๆ อย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ การสังเกตพฤติกรรมยังมีประโยชน์สำหรับการสร้างโปรแกรมเพื่อพัฒนาคุณลักษณะหรือพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในภายหน้าอีกด้วย

การสังเกตพฤติกรรมในการวิจัย สามารถแบ่งได้เป็น 3 วิธีการหลักๆ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมในสภาพธรรมชาติ การสังเกตพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง และการสังเกตพฤติกรรมตนเอง โดยมีรายละเอียดของแต่ละวิธีการดังนี้

### 3.1 การสังเกตพฤติกรรมในสภาพธรรมชาติ (Naturalistic Observation)

เป็นการสังเกตพฤติกรรมที่เป็นที่นิยมในการใช้สังเกตพฤติกรรมของเด็กและวัยรุ่น และมักจะใช้ในการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นได้เองในสภาวะปกติหรือสภาพธรรมชาติ โดยการสังเกตพฤติกรรมด้วยวิธีนี้ Jones, Reid, and Patterson (1975) กล่าวว่าจะต้องประกอบด้วย ก. การสังเกตพฤติกรรมในขณะที่กำลังเกิดขึ้นในสภาพธรรมชาติ ข. มีการฝึกฝนผู้สังเกตและมีการสังเกตพฤติกรรมแบบที่เป็นภววิสัย (objective) และ ค. มีการรบกวนของผู้สังเกตน้อยที่สุด

การสังเกตพฤติกรรมที่เป็นที่นิยมด้วยวิธีการนี้ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรมเด็กในห้องเรียน ในสนามเด็กเล่น ในโรงอาหาร ในห้องโถงของโรงเรียน เป็นต้น

นอกจากนี้ การสังเกตพฤติกรรมในบ้านก็ยังเป็นที่นิยมเช่นเดียวกัน แต่การสังเกตพฤติกรรมเด็กภายในบ้านนั้นมีข้อจำกัดค่อนข้างมาก เนื่องจากมีโอกาสสูงที่ผู้สังเกตจะไปรบกวนการใช้ชีวิตประจำวันของเด็ก และทำให้เด็กเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตนเองเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ต้องการ เนื่องจากมีการมีบุคคลแปลกหน้าเข้ามาทำการสังเกตพฤติกรรมภายในบ้านถือเป็นเรื่องที่ไม่คุ้นเคย ส่งผลให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่มาจากความพยายามมากกว่าจะเป็นพฤติกรรมที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Merrell, 2003)

### 3.2 การสังเกตพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง (Analogue Observation)

เป็นการสังเกตที่มีการจำลองสภาพการณ์ที่เลียนแบบมาจากสถานการณ์จริงในสภาพแวดล้อมปกติของเด็ก โดยมีการควบคุมเงื่อนไขหรือโครงสร้างของสถานการณ์เพื่อให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต (Hintze, Stoner, & Bull, 2000) เช่น ห้องทดลองหรือสถานที่ที่มีการจัดเตรียมสภาพแวดล้อมไว้ และขอให้กลุ่มตัวอย่างแสดงบทบาทสมมติที่จำลองมาจากเหตุการณ์ปกติในชีวิตประจำวันตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ เช่น การสังเกตปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก การสังเกตปัญหาระหว่างสมาชิกในครอบครัว หรือการทดสอบความสามารถของเด็ก เป็นต้น

ข้อดีที่เห็นได้ชัดของการสังเกตด้วยวิธีนี้ คือผู้สังเกตสามารถควบคุมหรือกำหนดสถานการณ์ที่ต้องการสังเกตได้ แต่อาจมีข้อด้อยในแง่ความแตกต่างระหว่างพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในห้องทดลองกับพฤติกรรมในชีวิตจริง อย่างไรก็ตาม การสังเกตพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงก็ยังมีข้อดีในแง่ของการประหยัดทรัพยากรทางด้านเวลา ที่อาจจะต้องสูญเสียไปมากหากต้องการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่ได้มีความถี่สูงในสภาพแวดล้อมธรรมชาติ และยังเป็นทางเลือกที่ปลอดภัยจากสถานการณ์อื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตได้อีกด้วย

Hintze et al. (2000) ได้ให้ข้อเสนอแนะสำหรับการสังเกตพฤติกรรมในสภาพแวดล้อมเสมือนจริง ว่าควรสร้างบรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต ตัวอย่างเช่น หากต้องการสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็ก ผู้สังเกตควรจัดสถานการณ์ให้แม่และเด็กได้ทำกิจกรรมที่คุ้นเคยหรือใกล้เคียงกับกิจกรรมที่บ้าน รวมถึงการจัดสรรอุปกรณ์ให้มีความเหมาะสม ซึ่งการควบคุมสภาพแวดล้อมและการมีโครงสร้างในการสังเกตที่ชัดเจนนี้ จะช่วยให้ผลการสังเกตให้มีความตรงและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น และเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยในการนำข้อมูลไปใช้ในอนาคต

ในช่วงหลังปี ค.ศ. 2000 งานวิจัยทางการสังเกตพฤติกรรมระหว่างผู้ปกครองและเด็กกว่าครึ่งได้เลือกใช้วิธีการบันทึกวิดีโอเพื่อประเมินหรือสังเกตพฤติกรรมที่ต้องการ (Video analysis of behavior) เพื่อลดสิ่งรบกวนจากการมีผู้สังเกตเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้น นอกจากนี้ยังสามารถเล่นวิดีโอไปข้างหน้าและหลังเพื่อเลือกสังเกตเฉพาะพฤติกรรมที่ต้องการจากวิดีโอที่บันทึกไว้ได้ และสามารถนำมาใช้เพื่อการตรวจสอบหรือการวัดซ้ำโดยผู้สังเกตร่วมได้ในภายหลัง

Kemppinen et al. (2005) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับช่วงเวลาที่เหมาะสมในการบันทึกพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต โดยทำการเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์พฤติกรรมจากการบันทึกข้อมูลเพียงครั้งเดียวด้วยระยะเวลา 5 นาที กับการบันทึกข้อมูลทุกๆ สัปดาห์ตลอดระยะเวลา 1 ปี ผลการศึกษาสรุปได้ว่า การบันทึกพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตด้วยระยะเวลาเพียง 5 นาที สามารถให้ข้อมูลที่เพียงพอสำหรับการวิเคราะห์การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็กได้

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจึงได้ทำการบันทึกวิดีโอเทปของพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตในสภาพแวดล้อมเสมือนจริงเป็นเวลา 6 นาที เพื่อใช้ในการตรวจสอบซ้ำในกรณีที่ไม่สามารถประเมินพฤติกรรมได้ในทันที

### 3.3 การสังเกตพฤติกรรมตนเอง (Self-Monitoring)

การสังเกตพฤติกรรมของตนเอง เป็นวิธีการที่กำหนดให้กลุ่มตัวอย่างทำการสังเกตและจดบันทึกพฤติกรรมของตนเอง วิธีนี้มีประโยชน์ในแง่ของการประหยัดทรัพยากรทั้งด้านค่าใช้จ่ายและการใช้ผู้ช่วยวิจัย โดยปกติแล้วจะใช้ในการสังเกตพฤติกรรมภายในของบุคคล เช่น ความคิด และความเปลี่ยนแปลงภายในร่างกายของตน เป็นต้น แต่ก็ยังมีข้อจำกัดค่อนข้างมาก โดยเฉพาะการให้เด็กสังเกตพฤติกรรมตนเอง

### 3.4 ข้อจำกัดและข้อควรคำนึงถึงในการสังเกตพฤติกรรม

Merrell (2003) ได้กล่าวถึงข้อจำกัดและข้อควรคำนึงถึงในการสังเกตพฤติกรรมไว้หลายประเด็น ดังนี้

#### 3.4.1 การระบุพฤติกรรม

การกำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการก่อนการทำการสังเกต เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการสังเกตพฤติกรรม โดยควรมีการระบุพฤติกรรมที่ชัดเจนเช่น การเริ่มต้นพฤติกรรม การจบพฤติกรรม การอธิบายรายละเอียดของพฤติกรรม โดยเฉพาะในกรณีที่เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกได้หลายรูปแบบเช่น

ความโกรธ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็นหลายพฤติกรรมย่อย โดยวิธีการที่เหมาะสมคือ การไม่กำหนดนิยามที่แคบหรือกว้างจนเกินไป แต่ให้มีความเฉพาะเจาะจงกับจุดประสงค์ที่ต้องการและสะดวกต่อการสังเกต

### 3.4.2 การฝึกฝนผู้สังเกต

หนึ่งในข้อบ่งชี้ที่บ่งบอกถึงคุณภาพของแบบสังเกตคือ ความเที่ยงที่ได้จากการสังเกตโดยผู้สังเกตคนอื่นๆ โดยวิธีการที่จะได้มาซึ่งความเที่ยง จำเป็นต้องใช้การฝึกอบรมผู้สังเกตเพื่อให้ความเข้าใจที่ตรงกัน และเพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความเที่ยงและนำไปใช้ได้ การไม่ฝึกฝนผู้สังเกต อาจเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามที่ต้องการ โดยวิธีการฝึกฝนอาจประกอบไปด้วยขั้นตอนดังนี้ (a) การฝึกอบรมหรือจัดประชุมในระยะเวลาหนึ่ง (b) การฝึกปฏิบัติโดยการสังเกตพฤติกรรมจริงหรือจากวีดีโอเทป (c) การคำนวณเพื่อดูค่า inter-rater reliability (d) การปรึกษาหารือในกรณีที่เกิดความเห็นที่ไม่ตรงกัน และ (e) การฝึกซ้ำเพื่อให้ได้ค่าคะแนนที่ตรงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

### 3.4.3 ปัญหาจากการเข้าไปสังเกตโดยตรง

การเข้าไปสังเกตพฤติกรรมโดยตรง อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า observer reactivity หรือการที่กลุ่มตัวอย่างแสดงพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามธรรมชาติโดยมีสาเหตุมาจากการรู้ตัวว่ากำลังถูกสังเกต ซึ่งอาจส่งผลให้นักวิจัยไม่สามารถอธิบายหรือสรุปผลของพฤติกรรมที่สังเกตได้ โดยเฉพาะการสังเกตที่เกิดขึ้นในบ้าน หรือพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง อย่างไรก็ตาม วิธีการที่จะลดปัญหาดังกล่าวนี้ ก็สามารถทำได้หลายวิธีเช่น (a) การเข้าไปมีส่วนร่วมของผู้สังเกตตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการสังเกต (b) การสังเกตอยู่ในตำแหน่งที่ไม่รบกวนกลุ่มตัวอย่างเช่น การนั่งอยู่หลังห้อง (c) หลีกเลี่ยงการเข้าไปแทรกแซงหรือปรากฏตัวต่อหน้ากลุ่มตัวอย่างโดยไม่จำเป็นและ (d) ทำการสังเกตอย่างไม่เป็นทางการในช่วงเวลาสั้นๆ ก่อนเริ่มต้นการสังเกตอย่างเป็นทางการ

### 3.4.4 การกำหนดสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงของพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต

หัวใจสำคัญอีกอย่างหนึ่งของการวัดหรือสังเกตพฤติกรรม คือการกำหนดสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจงที่จะสังเกตพฤติกรรมนั้น Kazdin (2011) ระบุว่า ความแตกต่างของสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นนั้น ก่อให้เกิดพฤติกรรมที่มีความแตกต่างกัน และการกำหนดสถานการณ์บางอย่างก็อาจเป็นการควบคุมหรือทำให้เกิดพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งขึ้น เช่น เด็กอาจแสดงพฤติกรรมที่แตกต่างกันในห้องเรียน 2 รูปแบบ หรือ การเปลี่ยนตำแหน่งที่นั่งของเด็ก เป็นต้น ดังนั้น ผู้ที่จะทำการสังเกตพฤติกรรมจึงต้องคำนึงถึงการจัดสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการสังเกต หรืออาจใช้การวัดซ้ำในสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย

### 3.4.5 การเลือกใช้วิธีการบันทึก

ในการสังเกตพฤติกรรม อาจเลือกวิธีการบันทึกคะแนนได้หลากหลายวิธี เช่น การบันทึกเป็นคะแนน การบันทึกเป็นช่วงเวลา การบันทึกเป็นภาพ เป็นต้น ซึ่งผลการศึกษาก็จะออกมาตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ ก็ขึ้นอยู่กับวิธีการเลือกวิธีการบันทึกข้อมูลที่ถูกต้องเช่นกัน

### 3.4.6 การมีอคติหรือการคาดหวังของผู้สังเกต

ข้อควรคำนึงถึงอีกประการหนึ่งของการสังเกตพฤติกรรมคือ การที่นักวิจัยทราบล่วงหน้าอยู่แล้วว่ากลุ่มตัวอย่างมีพฤติกรรมที่คาดหวังหรือไม่ หรือการที่นักวิจัยมีความคาดหวังให้เกิดพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต ทำให้มีแนวโน้มที่จะเกิดการบิดเบือนข้อมูลหรือให้คะแนนจากการสังเกตเกินความเป็นจริง โดยวิธีการที่สามารถแก้ไขปัญหานี้ได้ คือการสร้างแบบสังเกตที่มีความเป็นภาวะวิสัย และการไม่แจ้งผู้สังเกตล่วงหน้าเกี่ยวกับข้อมูลของผู้ถูกสังเกตเพื่อไม่ให้เกิดการสร้างอคติหรือความกดดันในการสังเกต

โดยกระบวนการพัฒนาแบบสังเกตในงานวิจัยขั้นนี้ ผู้วิจัยได้คำนึงถึงข้อจำกัดและข้อควรระวังตามที่ได้กล่าวมาข้างต้น และพิจารณาเลือกใช้กระบวนการวิจัยที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์และลักษณะของกลุ่มตัวอย่างมากที่สุด ดังนี้

- 1) กำหนดนิยามเชิงปฏิบัติการที่ชัดเจนก่อนทำการสังเกต โดยมีการระบุลักษณะของพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตทุกข้อพร้อมตัวอย่างในแบบบันทึกการสังเกตฯ
- 2) ฝึกฝนผู้สังเกตก่อนทำการสังเกตจริง โดยการฝึกฝนกับวิดีโอตัวอย่าง และทำความเข้าใจพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตทุกข้อตามคู่มือประกอบการสังเกตฯ และมีการฝึกฝนซ้ำ
- 3) กำหนดสถานการณ์ที่เฉพาะเจาะจง และกำหนดอุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัยที่เป็นมาตรฐานเดียวกันในทุกๆ การสังเกต
- 4) ผู้สังเกตทำความเข้าใจกับกลุ่มตัวอย่างก่อนเริ่มการสังเกตจริง
- 5) ผู้สังเกตอยู่ในตำแหน่งที่ไม่รบกวนกลุ่มตัวอย่างและไม่เข้าไปรบกวนกลุ่มตัวอย่างในระหว่างการสังเกตโดยไม่จำเป็น

## 4. แบบสังเกตพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กที่เกี่ยวข้อง

มีงานวิจัยหลายชิ้นในอดีตที่ได้ทำการศึกษาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมต่างๆ เช่น การศึกษาการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมการอ่าน การ

กิน การสอน การเล่นหรือพฤติกรรมโดยทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่โดยส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างที่เป็นที่นิยมในการศึกษา มักเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีความต้องการพิเศษหรือมีพฤติกรรมที่เป็นปัญหา เช่น การศึกษาในกลุ่มเด็กที่คลอดก่อนกำหนด การศึกษาในกลุ่มเด็กออทิสติก การศึกษาในกลุ่มเด็กที่มีพฤติกรรมก้าวร้าว การศึกษาพฤติกรรมของแม่ที่มีภาวะซึมเศร้า เป็นต้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการศึกษาแบบวัดที่มีจุดประสงค์ของการวิจัยที่ใกล้เคียงกับงานวิจัยชิ้นนี้ ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาแบบสังเกตการณ์มีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนที่มีสุขภาพปกติ เพื่อใช้ในการเป็นต้นแบบและแนวทางในการพัฒนาแบบสังเกตตามวัตถุประสงค์ โดยมีรายละเอียดของแบบสังเกตต่างๆ ดังนี้

#### 4.1 แบบประเมินการสอนของพ่อแม่ (Nursing Child Assessment Teaching Scale : NCATS)

Nursing Child Assessment Teaching Scale (NCATS) เป็นแบบวัดที่พัฒนาขึ้นโดย Barnard (1978) ซึ่งเป็นแบบวัดที่เป็นส่วนหนึ่งของโครงการ Nursing Child Assessment Project ของ The University of Washington School of Nursing เพื่อใช้ในการวัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็กแรกเกิดถึง 36 เดือน โดยผู้สังเกตที่ผ่านการรับรองแล้วจะบันทึกการปรากฏหรือไม่ปรากฏของพฤติกรรม 73 พฤติกรรมในขณะที่ผู้ปกครองกำลังสอนเด็กด้วยโจทย์มาตรฐานที่กำหนดไว้

แบบวัดดังกล่าวนี้ประกอบไปด้วยพฤติกรรมของแม่จำนวน 50 พฤติกรรม แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่ ความสามารถในการอ่านสัญญาณจากเด็ก (Sensitivity to Cues) ความสามารถในการตอบสนองต่อความเครียดของเด็กอย่างเหมาะสม (Response to Distress) ความสามารถในการส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์-สังคม (Social-Emotional Growth Fostering) และการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาของเด็ก (Cognitive Growth Fostering) และข้อกระทงที่เป็นพฤติกรรมของเด็กจำนวน 23 พฤติกรรม ซึ่งแบ่งเป็น 2 หมวดหมู่ได้แก่ ความสามารถของเด็กในการส่งสัญญาณที่ชัดเจนให้กับผู้ปกครอง (Clarity of Cues) และความสามารถของเด็กในการตอบสนองต่อผู้ปกครองอย่างเหมาะสม (Responsiveness to Caregiver) โดยมีนิยามและตัวอย่างข้อกระทงในแต่ละองค์ประกอบดังนี้

ความสามารถในการอ่านสัญญาณจากเด็ก (Sensitivity to Cues) คือความสามารถของผู้ปกครองในการอ่านสัญญาณหรือเข้าใจพฤติกรรมที่เด็กแสดงออกถึงความต้องการความช่วยเหลือหรือ

การปรับตัว เช่น ผู้ปกครองปรับท่าทางเด็กให้อยู่ในท่าที่ปลอดภัย ผู้ปกครองใช้เวลาเด็กในการสำรวจ อุปกรณ์หรือของเล่นก่อนทำการสอน

ความสามารถในการตอบสนองต่อความเครียดของเด็กอย่างเหมาะสม (Response to Distress) คือ ความสามารถของผู้ปกครองในการรับรู้การส่งสัญญาณจากเด็ก พร้อมแสดงออกซึ่งพฤติกรรมที่เหมาะสมต่อการแสดงสัญญาณนั้น โดยเฉพาะในกรณีที่เด็กมีความเครียดหรือไม่อยู่ในสภาวะที่ผ่อนคลาย เช่น การหยุดการสอนภายใน 5 วินาทีหลังจากที่เด็กส่งสัญญาณที่แสดงถึงความเครียด

ความสามารถในการส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์-สังคม (Social-Emotional Growth Fostering) คือ ความสามารถในการปรับตัวอย่างเหมาะสมในแง่ของการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม การเสริมแรง การเล่นเป็นต้น ซึ่งการตอบสนองที่เหมาะสมนั้นมีพื้นฐานมาจากความรู้ความเข้าใจของผู้ปกครองเกี่ยวกับพัฒนาการตามช่วงวัยของเด็ก เช่น ผู้ปกครองมีท่าทางที่ผ่อนคลายในระหว่างการสอน ผู้ปกครองสัมผัสเด็ก กอด หรือหอมในช่วงระหว่างการสอน

ความสามารถการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาของเด็ก (Cognitive Growth Fostering) คือความเข้าใจของผู้ปกครองเกี่ยวกับระดับความสามารถทางปัญญาของเด็กและช่วยให้เด็กสามารถทำโจทย์ได้อย่างเหมาะสม เช่น การใช้เวลาอย่างน้อย 5 วินาทีในการอธิบายโจทย์ในแต่ละครั้ง การอธิบายลักษณะของอุปกรณ์ที่ใช้ในการสอนให้เด็กฟัง

ความสามารถของเด็กในการส่งสัญญาณที่ชัดเจนให้กับผู้ปกครอง (Clarity of Cues) คือ ความสามารถของเด็กในการส่งสัญญาณหรือแสดงความรู้สึกที่ชัดเจนให้กับผู้ปกครองหรือผู้เลี้ยง เพื่อให้ได้รับการตอบสนองได้อย่างง่ายดายและไม่ผิดพลาด เช่น เด็กแสดงความสนใจในการทำภารกิจตามโจทย์ เด็กส่งเสียงขณะมองที่อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำโจทย์

ความสามารถของเด็กในการตอบสนองต่อผู้ปกครองอย่างเหมาะสม (Responsiveness to Caregiver) คือความสามารถของเด็กในการอ่านสัญญาณหรืออ่านพฤติกรรมจากผู้ปกครองเพื่อการตอบสนองกลับที่เหมาะสม เช่น เด็กมองที่พ่อแม่เมื่อพ่อแม่พยายามที่จะมองหน้า เด็กส่งเสียงตอบกลับภายใน 5 วินาทีหลังจากที่ผู้ปกครองส่งเสียงให้

โดยคะแนนรวมที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมทั้ง 73 พฤติกรรม จะเป็นตัวชี้วัดถึงระดับคุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็ก โดยคุณภาพในที่นี้มีความหมายถึงการที่แม่และเด็ก



สามารถปรับตัวและทำความเข้าใจกับความต้องการและข้อจำกัดของกันและกันได้ และมี  
ความสามารถในการเอื้ออำนวยต่อการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของตน  
(Barnard, 1978)

Summer and Spertz (1994) ได้รายงานค่าความเที่ยงของแบบวัดนี้ที่ได้จากการวัดซ้ำที่  
0.85 สำหรับคะแนนรวมของผู้ปกครอง และ 0.55 สำหรับคะแนนรวมของเด็ก โดยคะแนนของ  
ผู้ปกครองที่ได้จากการวัด สามารถทำนายพัฒนาการด้านภาษาของเด็กวัย 18 เดือน (Magill-Evans,  
Harrison, & Burke, 1999) และในวัย 3 ปีได้ (Barnard et al., 1989) นอกจากนี้ คะแนนรวมของ  
ผู้ปกครองในแบบวัด NCATS นี้ยังมีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญกับระดับเชาวน์ปัญญาและระดับ  
การศึกษาของแม่ (Barnard, 1978) และยังมีความสัมพันธ์กับคะแนนพัฒนาการของเด็กที่วัดด้วย  
Bayley Scales of Infant Development ในวัย 24 เดือนอีกด้วย อย่างไรก็ตาม งานวิจัยของ  
Gross, Conrad, Fogg, Willis, and Garvey (1993) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างคะแนน  
NCATS กับตัวแปรต่างๆ ที่เคยได้รับการรายงานว่ามีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างแม่และ  
เด็ก โดยผลการศึกษาพบว่าระดับความรู้ของแม่มีอิทธิพลต่อคะแนน NCATS แต่ไม่พบความสัมพันธ์  
ของคะแนนกับระดับความเครียดของแม่ ความเชื่อมั่นในตนเอง และ การมีลูกที่มีปัญหาทางด้าน  
อารมณ์ ซึ่งจากงานวิจัยและผลการศึกษาที่ผ่านมา แสดงให้เห็นว่า NCATS อาจเป็นแบบวัดที่มี  
ความสัมพันธ์และสะท้อนให้เห็นถึงระดับความรู้ของแม่ที่ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็ก

#### 4.2 แบบสังเกตการเล่นระหว่างพ่อแม่กับเด็กทารก (The Parent Infant Play

Observation code: PIPOc) MAHACHULALONGKORN UNIVERSITY

The Parent Infant Play Observation code (PIPOc) เป็นมาตรวัดที่ใช้ในการสังเกต  
พฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กแรกเกิด ถึง 18 เดือน โดยมีวัตถุประสงค์ของการพัฒนา  
มาตรเพื่อสนับสนุนการมีปฏิสัมพันธ์ทางบวกระหว่างผู้ปกครองและเด็ก และเพื่อใช้ในการประเมินการ  
เปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้ปกครองที่เข้าร่วมโครงการ Incredible Years Parent and Baby  
programme (Jones, Hutchings, Erjavec, & Viktor, 2015) อีกทั้งยังต้องการพัฒนามาตรวัดที่ผู้  
สังเกตสามารถบันทึกคะแนนได้ภายในระยะเวลาสั้นที่สุด (10 วินาที)

พฤติกรรมที่ใช้ในการออกแบบและพัฒนามาตรวัดนี้ มาจากงานวิจัยและองค์ความรู้ใน  
ปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมเชิงบวกที่เหมาะสมของผู้ปกครอง โดยหมวดหมู่ของพฤติกรรมใน

มาตรวัดนี้ มีด้วยกัน 6 หมวดหมู่ ซึ่งมีนิยามและตัวอย่างของพฤติกรรมที่จัดว่าอยู่ในหมวดหมู่นั้นๆ ดังนี้

การสัมผัส (Touch) หมายถึง พฤติกรรมที่ผู้ปกครองมีการสัมผัสทางกายกับเด็กในช่วงเวลาหนึ่ง หรือการโอบหรืออุ้มเด็กในลักษณะที่แสดงถึงความอบอุ่น รวมถึงพฤติกรรมอื่นๆ ที่บ่งบอกถึงการแสดงความรู้สึกเช่น หอม แตะตัวเบาๆ ลูบไล้ อุ้ม เป็นต้น

การเคลื่อนไหว (Move) หมายถึง การที่ผู้ปกครองสนับสนุนหรือกระตุ้นให้เด็กมีการเคลื่อนไหวหรือใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กและมัดใหญ่ เช่น การขยับแขนขา การเคลื่อนไหวตัว การคลาน รวมถึงการช่วยเหลือในการยืน กระโดด ด้วยการพยุง จับมือ หรือประคองแขนและหลัง เป็นต้น รวมถึงการจับพลิกหรือจัดท่าในที่เหมาะสมกับการเคลื่อนไหวอีกด้วย

การพูด (Talk) หมายถึง การใช้เสียงหรือสัญลักษณ์ใดๆ ของผู้ปกครองเพื่อเป็นการสนับสนุนให้เด็กได้จดจำเสียง คำศัพท์และวัตถุที่อยู่ในสภาพแวดล้อม ด้วยวิธีการต่างๆ เช่น การพูดซ้ำด้วยเสียง โทนสูง (Parent-ease) การเรียกชื่อวัตถุแล้วกระตุ้นให้เด็กพูดตาม การนับจำนวน การเรียกชื่อตัวอักษร เป็นต้น

การแสดงความเข้าใจ (Mind) หมายถึง การที่ผู้ปกครองสามารถบรรยายถึงอารมณ์และความรู้สึกของเด็กได้ และแสดงถึงความเข้าใจในความต้องการของเด็ก รวมถึงการช่วยเหลือด้วยการสอบถาม ระบุ หรือแสดงความเข้าใจถึงอารมณ์ของเขาในขณะนั้น เช่น ลูกอยากจะทำอะไรหรือจะลูกไม่ต้องการเล่นของเล่นนี้แล้วใช่ไหม ลูกกำลังตื่นเต้นใช่ไหมหรือ แม่รู้ว่าลูกกำลังไม่พอใจ เหล่านี้ เป็นต้น

การตอบสนอง (Respond) หมายถึง การที่ผู้ปกครองตอบสนองต่อเด็กด้วยพฤติกรรมปกติหรือทางบวก ต่อพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างปกติหรือในทางบวกของเด็ก ซึ่งเป็นการบ่งบอกถึงการยอมรับถึงการมีตัวตนของเด็ก เช่น การพูดถึงสิ่งที่เด็กสามารถทำได้หรือเพิ่งทำเสร็จ เช่น เก่งมากจะลูกทำได้แล้ว หรือการแสดงความรู้สึกร่วมต่อพฤติกรรมหรือการแสดงออกของเด็ก เช่น ลูกกำลังมองอะไรอยู่จ๊ะ รวมถึงการให้กำลังใจและใช้น้ำเสียงที่อบอุ่นในการตอบสนองต่อความพยายามของเด็กหรือพฤติกรรมที่เด็กได้ทำ เป็นต้น

การเล่น (Play) หมายถึง การที่ผู้ปกครองมีความกระตือรือร้นและแสดงการสนับสนุนการดำเนินไปของเกมหรือกฎในการเล่นที่เด็กตั้งขึ้น รวมถึงการมีส่วนร่วมในความสนใจของเด็ก และการ

แสดงออกซึ่งความรู้สึกสนุกสนาน เช่น การใช้เสียงที่บอ่่น การใช้คำพูดที่แสดงถึงการกระตุ้นหรือสนับสนุนการเล่น เช่น ดูนั่นสิ ว้าว เย่ เยี่ยม เป็นต้น

โดยหมวดหมู่พฤติกรรมทั้ง 6 หมวดหมู่นี้ สามารถแยกเป็นองค์ประกอบจากการวิเคราะห์องค์ประกอบด้วยวิธี Principal Components Analysis (PCA) ด้วยการหมุนแกน ได้ 3 องค์ประกอบ คือ

- 1) *กิจกรรมทางกาย* (Physical) ประกอบด้วย การสัมผัส และการเคลื่อนไหว
- 2) *กิจกรรมทางภาษา* (Verbal) ประกอบด้วย การพูด และการเล่น
- 3) *กิจกรรมทางความรู้สึก* (Sensitive) ประกอบด้วย การแสดงความเข้าใจ และการ

ตอบสนอง

โดยผู้สังเกตจะทำการบันทึกความถี่ที่เกิดขึ้นของพฤติกรรมในทุกหมวดหมู่ ทุกๆ 10 วินาที ตลอดระยะเวลา 10 นาทีของการสังเกต โดย 5 นาทีแรก จะเป็นการสังเกตพฤติกรรมของแม่และเด็ก ในขณะที่เล่นโดยไม่มีของเล่น และ 5 นาทีต่อมา จะเป็นการสังเกตพฤติกรรมของแม่และเด็กในการเล่นของเล่นที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก เช่น บล็อกผ้า ชุดรูปภาพและตัวเลข เป็นต้น โดยช่วงคะแนนที่เป็นไปได้ของแต่ละหมวดหมู่จะอยู่ที่ 0 ถึง 60 คะแนน (จากระยะเวลารวม 10 นาที)

ผู้พัฒนามาตรได้รายงานค่าความเที่ยงภายในหรือ Intra-class Correlation Coefficient (ICC) ว่าอยู่ในระดับดีมาก (ICC range = .7 ถึง .9) และค่าความเที่ยงระหว่างผู้สังเกต หรือ Inter-rater reliability ว่าอยู่ในระดับดีมากเช่นกัน (N=15, ICC range = .8 ถึง .9) นอกจากนี้ ยังพบการรายงานค่าความตรงจากการวัดความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนจากมาตร PIPOc และ ค่าคะแนนจากข้อกระทงบางส่วนของแบบวัด The Infant Toddler HOME Observation for Measurement of the Environment (IT-HOME) ได้แก่ Warmth และ Learning/Literacy ว่าอยู่ในระดับดี ( $r = .3$ ,  $p < .05$ )

#### 4.3 แบบประเมินการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการสร้างเสริมพัฒนาการเด็ก (The Early Child HOME Observation for Measurement of the Environment : EC-HOME)

Home Observation for Measurement of the Environment (HOME) เป็นแบบวัดที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการประเมินสภาพแวดล้อมที่เด็กถูกเลี้ยงดู โดยแบ่งเป็นวัยต่างๆ ได้แก่ วัยทารก (0-3 ปี) วัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-6 ปี) วัยเด็กตอนกลาง (6-10 ปี) และวัยรุ่นตอนต้น (10-15 ปี) ซึ่งงานวิจัยของ Totsika and Sylva (2004) พบว่า คะแนนที่ได้จากแบบวัด HOME มีความสอดคล้อง

กับคะแนนความสามารถทางเชาว์ปัญญาของเด็ก นอกจากนี้ แม่ที่ได้คะแนนจากแบบวัดในระดับสูง ยังมีแนวโน้มที่จะได้รับการประเมินว่ามีความสัมพันธ์แบบมั่นคง (Secure attachment) กับเด็กอีกด้วย ผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัด Early Childhood Home Observation for Measurement of the Environment Inventory (EC-HOME; (Caldwell & Bradley, 1984) ซึ่งเป็นแบบวัดมาตรฐานที่ใช้สำหรับการประเมินสภาพแวดล้อมในการเลี้ยงดูของเด็กวัย 3-6 ปี ในสถานการณ์ทั่วไป โดยผู้ที่ได้คะแนนรวมสูงหมายถึงการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการส่งเสริมพัฒนาการที่ดีสำหรับเด็ก

แบบวัด EC-HOME ประกอบด้วยข้อกระทง 55 ข้อ จาก 8 องค์ประกอบ เป็นแบบวัดที่ใช้วิธีการประเมินแบบ 2 คำตอบ ได้แก่ ใช่ และ ไม่ใช่ (Y/N) ซึ่งคะแนนที่ได้มาจากวิธีการสังเกต พฤติกรรมจริงหรือจากการสัมภาษณ์ผู้ปกครอง โดยมีรายละเอียดของแต่ละหมวดดังนี้

ชื่อหมวด	คำอธิบาย	ตัวอย่างข้อคำถาม
1. อุปกรณ์เสริมสร้างการเรียนรู้ (Learning materials)	ของเล่นหรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับเสริมพัฒนาการทางเชาว์ปัญญาให้กับเด็ก	เด็กมีของเล่นต่างๆ ที่สอนเกี่ยวกับสี รูปทรง ขนาด
2. การเสริมสร้างการใช้ภาษา (Language stimulation)	การสื่อสารทางภาษาของผู้เลี้ยงที่ส่งเสริมหรือช่วยในการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็ก	เมื่อเด็กพูด หรือ ส่งเสียง ผู้ปกครองพูดหรือส่งเสียงตอบรับเด็ก
3. สภาพแวดล้อมทางกายภาพ (Physical Environment)	สภาพแวดล้อมภายในบ้าน	บริเวณบ้านและในตัวบ้านดูปลอดภัย ไม่มีอันตราย (เช่น ฝาเพดานร่วง มีหนูในบ้าน ฯลฯ)
4. การตอบสนองต่อเด็ก (Responsivity)	ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เลี้ยงกับเด็ก	เมื่อเด็กถาม หรือ ขอให้ทำอะไรให้ผู้ปกครองพูดตอบเด็ก
5. การเสริมสร้างความรู้ (Academic Stimulation)	การแสดงการสนับสนุนให้เด็กมีพัฒนาการทางเชาว์ปัญญา	ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข (เช่น ถามคำถามให้ตอบตัวเลข ให้นับนิ้ว)
6. การเป็นตัวแบบ (Modeling)	ลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างผู้เลี้ยงกับเด็ก	เด็กสามารถอดทนและรอคอยได้
7. ความหลากหลายของกิจกรรม (Variety)	กิจกรรมของเด็กทั้งในและนอกบ้าน	ในระหว่างที่คุยกัน ผู้ปกครองใช้ประโยคที่ครบถ้วนสมบูรณ์ และใช้คำยาว ๆ / คำยาก ๆ บ้าง]
8. การยอมรับ (Acceptance)	วิธีการที่ผู้เลี้ยงใช้ในการสร้างวินัยให้กับเด็ก	ผู้ปกครองไม่ดุ ตะคอก หรือทำให้เด็กเสียใจเกิน 1 ครั้ง ระหว่างที่สังเกต

โดยงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้ข้อกระทงที่เป็นพฤติกรรมของผู้ปกครองจาก องค์ประกอบด้าน การเสริมสร้างการใช้ภาษา (Language Stimulation) การตอบสนองต่อเด็ก (Responsivity) การเสริมสร้างความรู้ (Academic Stimulation) และการยอมรับ (Acceptance) ของแบบวัด EC-HOME ที่เป็นข้อกระทงที่สามารถใช้สังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้น ในระหว่างการเล่นได้ จำนวนทั้งสิ้น 13 ข้อ ซึ่งต่อไปนี้ผู้วิจัยใช้ชื่อว่า 13 items-ECHOME เพื่อใช้ในการทดสอบความตรงของแบบสังเกตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น (รายละเอียดในภาคผนวก ก.)

จากการศึกษางานวิจัยและแบบวัดในอดีตที่เกี่ยวข้องตามที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไว้แล้วนั้น สามารถสรุปได้ว่าแบบวัดส่วนใหญ่มีองค์ประกอบบางอย่างร่วมกัน และมีจุดประสงค์ที่สอดคล้องกัน ในการประเมินพฤติกรรมของผู้ปกครองที่มีความเหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะมีแบบวัดหลายฉบับที่มีมาตรฐานและเป็นที่ยอมรับใช้ในการสังเกตการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ปกครองและเด็ก แต่ยังไม่พบแบบวัดใดที่มีวัตถุประสงค์ในการวัดที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของ งานวิจัยชิ้นนี้ อันได้แก่การสังเกตปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-6 ปี) การพัฒนาแบบสังเกตขึ้นใหม่นี้ จึงจะช่วยให้การสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ก่อนวัยเข้าโรงเรียน มีความเฉพาะเจาะจงกับพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตและมีความเหมาะสมกับวัย ของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ในการวัดและประเมิน รวมถึงการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ที่ เหมาะสมในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กก่อนวัยเข้าโรงเรียนได้ต่อไป

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนา “แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี)” ที่เป็นเครื่องมือที่มีมาตรฐานในการวัดและประเมินพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

### คำจำกัดความในการวิจัย

1. **การเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็ก** ในงานวิจัยนี้ หมายถึง การเล่นของเด็กวัย 3-5 ปีที่ เล่นกับแม่โดยอาจจะใช้ของเล่นหรือไม่ก็ได้ ในสถานที่ที่จัดไว้ให้
2. **ผู้ปกครอง** หมายถึง ผู้ที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับเด็ก และเป็นผู้รับผิดชอบหลักในการ ดำเนินชีวิตประจำวันของเด็ก โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้กำหนดให้เป็นแม่เท่านั้น

### ขอบเขตและข้อจำกัดในการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเฉพาะกับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) ที่มีสุขภาพดีและไม่มีปัญหาพฤติกรรมหรือพัฒนาการล่าช้าเท่านั้น และเป็นการศึกษาพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นทั่วไปในสถานที่ที่จัดเตรียมไว้ให้ ด้วยชุดของเล่นมาตรฐานที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ให้ ผลการศึกษาจึงอาจจะไม่สามารถนำไปอธิบายหรือใช้ขยายผลกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ในสภาพการณ์อื่นๆ ได้

นอกจากนี้การวิจัยด้วยการสังเกตกลุ่มตัวอย่างที่เป็นคู่ (ผู้ปกครองและเด็ก) ต้องใช้ทรัพยากรทางด้านเวลาและงบประมาณสูง อีกทั้งยังต้องยึดความสะดวกของกลุ่มตัวอย่างเป็นสำคัญ ผู้วิจัยจึงไม่สามารถทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสังเกตด้วยวิธีการทดสอบซ้ำ (test-retest) ได้

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยในครั้งนี้กลุ่มผู้วิจัยคาดว่าผลการวิจัยจะทำให้เกิดประโยชน์ดังต่อไปนี้

1. สามารถพัฒนาเครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในการวัดและสังเกตการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนในการเล่นได้
2. เพื่อเป็นแนวทางในการวางแผนรณรงค์ให้ผู้ปกครองมีความรู้ ความเข้าใจในประโยชน์ของการเล่นรวมถึงเป็นแนวทางในการพัฒนาปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กอย่างเหมาะสม

## บทที่ 2

### วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)” มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

#### กลุ่มตัวอย่าง

เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยที่ใช้วิธีการสังเกต ซึ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลต้องใช้เวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลของแต่ละบุคคล ดังนั้นจำนวนกลุ่มตัวอย่างจะต้องพิจารณาตามความเหมาะสมกับเวลารวม งบประมาณ รวมถึงความสะดวก การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้จึงเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ได้จากวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

#### เกณฑ์การคัดเลือก

- เป็นแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (อายุ 3-5 ปี)
  - แม่และเด็กมีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มีปัญหาสุขภาพหรือความพิการทางร่างกาย
  - เด็กไม่เคยได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่ามีปัญหาทางพฤติกรรมหรือพัฒนาการล่าช้า
- โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (อายุ 3-5 ปี) จำนวน 95 คู่

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

- 1) แบบบันทึกและคู่มือสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น
- 2) แบบวัด 13 items-ECHOME (Caldwell & Bradley, 1984)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

- 1) ของเล่น 3 ประเภทได้แก่ 1. ชุดตุ๊กตาไม้ครอบครีว 2. ชุดของเล่นรถไฟแบบถอดประกอบได้ 3. ชุดของเล่นแป้งปั้นและเครื่องครัว
- 2) เครื่องบันทึกภาพ
- 3) นาฬิกาจับเวลา

## การสร้างเครื่องมือและประสิทธิภาพของเครื่องมือ

การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนในครั้งนี้ได้แบ่งวิธีในการวิจัยออกเป็น 2 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นพัฒนาเครื่องมือ และขั้นตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอนดังนี้

### 1) ขั้นพัฒนาเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ทำการพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนโดยมีขั้นตอนดังนี้

1.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาแบบวัด คือ เพื่อสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่มีมาตรฐานและคุณภาพจากการทดสอบความตรงและความเที่ยง

1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน แล้วนำมากำหนดเป็นนิยามที่ชัดเจนและครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย รวมถึงศึกษาแบบวัดที่เกี่ยวข้อง 2 แบบวัดได้แก่ Nursing Child Assessment Teaching Scale (NCATS) (Barnard, 1978) ซึ่งเป็นแบบวัดที่พัฒนาขึ้นเพื่อวัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็กแรกเกิดถึง 36 เดือน โดยผู้สังเกตที่ผ่านการรับรองแล้วจะทำการลงบันทึกการปรากฏหรือไม่ปรากฏของพฤติกรรม 73 พฤติกรรม ซึ่งแบ่งเป็นพฤติกรรมของผู้ปกครองจำนวน 53 พฤติกรรม และพฤติกรรมของเด็กจำนวน 20 พฤติกรรม ในขณะที่ผู้ปกครองกำลังสอนเด็กด้วยโจทย์มาตรฐานที่กำหนดไว้ และแบบวัด The Parent Infant Play Observation code (PIPOc) (Jones et al., 2015) ซึ่งเป็นแบบวัดที่พัฒนาขึ้นเพื่อใช้วัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัย 0-18 เดือนในพฤติกรรมการเล่นเพื่อใช้ในการประเมินผลการเข้าร่วมโปรแกรมพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก

กำหนดหมวดหมู่พฤติกรรมและนิยามที่ชัดเจนของพฤติกรรมแต่ละหมวดหมู่โดยอ้างอิงจากองค์ประกอบและข้อกระทงของงานการศึกษางานวิจัยก่อนหน้าที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ครอบคลุมจุดประสงค์ของงานวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) การส่งเสริมทักษะทางด้านสังคม (Pro-social supporting)
- 2) การมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน(Reciprocity)



- 3) การแสดงความรักและความอบอุ่น (Warmth)
- 4) การแสดงความเข้าใจในสภาวะทางกายและอารมณ์ของเด็ก (Sensitivity & Response)
- 5) การสร้างสภาวะที่ผ่อนคลาย (Response to distress)
- 6) การแสดงอารมณ์ในทางบวกของผู้ปกครอง (Parent-Positive response)
- 7) การแสดงอารมณ์ในทางบวกของเด็ก (Child-Positive response)
- 8) การกระตุ้นทักษะทางเชาว์ปัญญา (Cognitive - stimulation)
- 9) การแสดงพฤติกรรมการเล่น (Play Behavior)

1.3 สร้างข้อกระทงในแต่ละหมวดหมู่ของพฤติกรรมโดยอ้างอิงจากงานวิจัยและแบบวัดที่ศึกษาพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหมวดหมู่พฤติกรรมที่กำหนดไว้ และจากการสังเกตพฤติกรรมจริง จากนั้นจึงเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแนะนำในเบื้องต้นโดยข้อกระทงที่สร้างมีลักษณะเป็นข้อกระทงที่ระบุถึงพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตตามหมวดหมู่ที่กำหนดไว้ในข้อ 1.2 ซึ่งแต่ละข้อกระทงจะมีคำตอบให้เลือก 2 คำตอบคือ ใช่และไม่ใช่ โดยใช่ ซึ่งหมายถึงมีพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตเกิดขึ้น และ ไม่ใช่ ซึ่งหมายถึงไม่มีพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต โดยมีข้อกระทงที่สร้างขึ้นทั้งหมด 38 ข้อ ประกอบด้วยข้อกระทงที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้ปกครองจำนวน 32 ข้อ พฤติกรรมของเด็กจำนวน 3 ข้อ และพฤติกรรมของผู้ปกครองและเด็กจำนวน 3 ข้อ โดยมีรายละเอียดในแต่ละหมวดหมู่ดังตารางที่ 1 (รายละเอียดข้อกระทงในภาคผนวก ข.)

ตารางที่ 1 แสดงการวิเคราะห์พฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าเรียน

หมวดหมู่ของพฤติกรรม ในขณะที่เล่น	พฤติกรรมที่สังเกต	จำนวน ข้อ
การส่งเสริมทักษะทางด้าน สังคม	ผู้ปกครองสอนทักษะทางสังคมที่จำเป็นและเหมาะสมกับ ช่วงวัย เช่น การอดทนรอ การขอบคุณ การขอโทษ	3
การมีส่วนร่วมและการ แลกเปลี่ยนระหว่างกัน	ผู้ปกครองและเด็กแสดงความสนใจร่วมกัน การโต้ตอบ และแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนกัน	3
การแสดงความรักและความ อบอุ่น	ผู้ปกครองสัมผัส โอบกอด หอม หรือจูบ และไม่ทำให้เด็ก เกิดความเจ็บปวดทางร่างกาย เช่น ตีหรือหยิก	3
การแสดงความเข้าใจในสุข ภาวะทางกายและอารมณ์ของ เด็ก	ผู้ปกครองให้อิสระและทางเลือก ช่วยเหลือในการปรับตัว ป้องกันดูแล และตอบสนองต่อความสนใจของเด็ก	9

การสร้างสภาวะที่ผ่อนคลาย	ผู้ปกครองไม่แสดงพฤติกรรมที่อาจทำให้เด็กเกิดอารมณ์ทางลบ และผู้ปกครองตอบสนองต่ออารมณ์ทางลบของเด็กอย่างเหมาะสม	6
การแสดงอารมณ์ในทางบวกของผู้ปกครอง	ผู้ปกครองยิ้ม หัวเราะ การแสดงอารมณ์ทางบวกทางสีหน้า น้ำเสียงและแสดงความสนใจในกิจกรรม	3
การแสดงอารมณ์ในทางบวกของเด็ก	เด็กยิ้ม หัวเราะ แสดงอารมณ์ทางบวกทางสีหน้าและน้ำเสียง และแสดงความสนใจในกิจกรรม	3
การกระตุ้นทักษะทางเชาว์ปัญญา	ผู้ปกครองใช้คำถาม การทวนหรือการใช้คำศัพท์ใหม่ ใช้ประโยคแสดงการอธิบายต่อเด็ก	3
การกระตุ้นให้เกิดการเล่น	ผู้ปกครองสร้างบรรยากาศของการเล่นด้วยการใช้คำถาม กติกา การสัมผัส การสร้างจังหวะ หรือกระตุ้นการเคลื่อนไหวของเด็ก	5

จากนั้นผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อกระทงกับวัตถุประสงค์ของสิ่งที่ต้องการวัด โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการและผู้ทรงคุณวุฒิทางการสังเกตพฤติกรรม จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของข้อกระทงในแง่ของความสอดคล้องกับหมวดหมู่ต่างๆ ทั้ง 9 หมวดหมู่ที่กำหนด โดยจะคัดเลือกเฉพาะข้อกระทงที่มีความเห็นชอบร่วมกันระหว่างผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านเท่านั้น

หลังจากนั้นจึงทำการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 95 คน โดยก่อนทำการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Inter-Rater Reliability) เพื่อแสดงให้เห็นว่าข้อมูลที่ได้จากการประเมินด้วยแบบสังเกตที่พัฒนาขึ้นนี้มีความเป็น ภาวิสัย (objectivity)

โดยผู้วิจัยให้ผู้ประเมินอิสระซึ่งเป็นนิสิตในระดับปริญญาโทในสาขาจิตวิทยาพัฒนาการที่ผ่านการอบรมการใช้แบบวัดแล้ว ทำการประเมินควบคู่กับผู้วิจัย โดยใช้แบบประเมินชุดเดียวกัน ก่อนนำคะแนนที่ได้จากการสังเกตมาคำนวณเปอร์เซ็นต์ความสอดคล้องโดยใช้สูตรคำนวณดังนี้

$$\text{ความสอดคล้องของการสังเกต} = \frac{\text{จำนวนการสังเกตที่เหมือนกัน}}{\text{จำนวนการสังเกตที่เหมือนกัน} + \text{จำนวนการสังเกตที่ต่างกัน}}$$

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้ประเมินร่วมที่ผ่านการอบรมอย่างน้อย 10 ชั่วโมง และมีคะแนนความสอดคล้องในการสังเกตพฤติกรรมวิดีโอตัวอย่างร่วมกับผู้วิจัยไม่น้อยกว่า 85% ติดต่อกันไม่น้อยกว่า 3 ครั้ง จากนั้นจึงสุ่มเลือกวิดีโอเทปของกลุ่มตัวอย่างประมาณ 20% จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด เพื่อใช้ในการทดสอบความสอดคล้องกันในการใช้แบบสังเกตฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยผู้ประเมินอิสระจำนวน 2 คน เพื่อพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แคปปา (Cohen's kappa coefficient) โดยผลการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แคปปาของข้อกระทงในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) มีค่าอยู่ระหว่าง .83 – 1.00 โดยทุกข้อมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งสะท้อนให้เห็นความเป็นภววิสัยของแบบสังเกต (รายละเอียดในภาคผนวก ค.)

จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 95 คน ไปวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย ในขั้นตอนต่อไป

## 2) ขั้นตอนตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

หลังจากที่ได้พัฒนาเครื่องมือและเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้วในขั้นที่ 1 ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ โดยใช้การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือด้วยวิธีต่างๆ ดังนี้

### การวิเคราะห์ความตรง

ความตรงที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เพื่อสร้างแบบวัดที่มีคุณภาพด้วยวิธีต่างๆ ได้แก่ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) และความตรงตามเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity) โดยมีรายละเอียดดังนี้

### **การวิเคราะห์ตามตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ดังรายละเอียดในหน้า 55**

**การวิเคราะห์ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน(Construct Validity)** โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis : EFA) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส ฟอว์ วินโดว์ (SPSS for Windows) โดยใช้เทคนิค Maximum Likelihood และหมุนแกนตัวประกอบด้วยวิธี Promax กำหนดค่าไถ่เกินมากกว่าหรือเท่ากับ 1.0 โดยคัดเลือกองค์ประกอบที่มีตัวแปรตั้งแต่ 3 ตัวขึ้นไป โดยแต่ละตัวแปรจะต้องมีน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.3 ขึ้นไป เพื่อสำรวจ

และระบุงค์ประกอบที่สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร โดยผลจากการวิเคราะห์ องค์ประกอบจะช่วยให้นักวิจัยลดจำนวนตัวแปรลงและได้มาซึ่งองค์ประกอบที่ทำให้เข้าใจลักษณะของ ข้อมูลได้ง่ายขึ้น และสะดวกในการแปลความหมาย รวมทั้งได้ทราบแบบแผนและโครงสร้าง ความสัมพันธ์ของข้อมูลด้วย

**การวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity)** โดยใช้วิธีการหา ความสัมพันธ์ระหว่างค่าคะแนนที่ได้จากการแบบวัดที่พัฒนาขึ้นนี้กับแบบวัดในอดีตที่มีมาตรฐานและ มีวัตถุประสงค์ของการวัดใกล้เคียงกัน ด้วยวิธีการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ซึ่งได้แก่แบบวัด 13Items-ECHOME โดย ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้เลือกเฉพาะข้อกระทงที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับแบบสังเกตที่ ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นและเป็นข้อกระทงที่สามารถสังเกตจากพฤติกรรมตรงได้ ได้แก่ การเสริมสร้างการใช้ ภาษา (Language Stimulation) การตอบสนองต่อเด็ก (Responsivity) การเสริมสร้างความรู้ (Academic Stimulation) และการยอมรับ (Acceptance) โดยมีจำนวนข้อกระทงทั้งสิ้น 13 ข้อ (รายละเอียดในภาคผนวก ก.)

#### การวิเคราะห์ความเที่ยง

ในการวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัย ก่อนเข้าโรงเรียน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการดังนี้

**การวิเคราะห์ความสอดคล้องภายใน (internal consistency reliability)** โดยวิธีของคู เดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson : KR20) ดังนี้

$$\rho_{KR20} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum_{j=1}^k p_j q_j}{\sigma^2} \right)$$

เมื่อ

$\rho_{KR20}$	แทน	ค่าความสอดคล้องภายในของแบบทดสอบ
k	แทน	จำนวนข้อสอบ
$p_j$	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ได้คะแนนหารด้วยจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด
$q_j$	แทน	สัดส่วนของผู้ที่ไม่ได้คะแนนในข้อหนึ่งๆ
$\sigma^2$	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบสังเกต

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

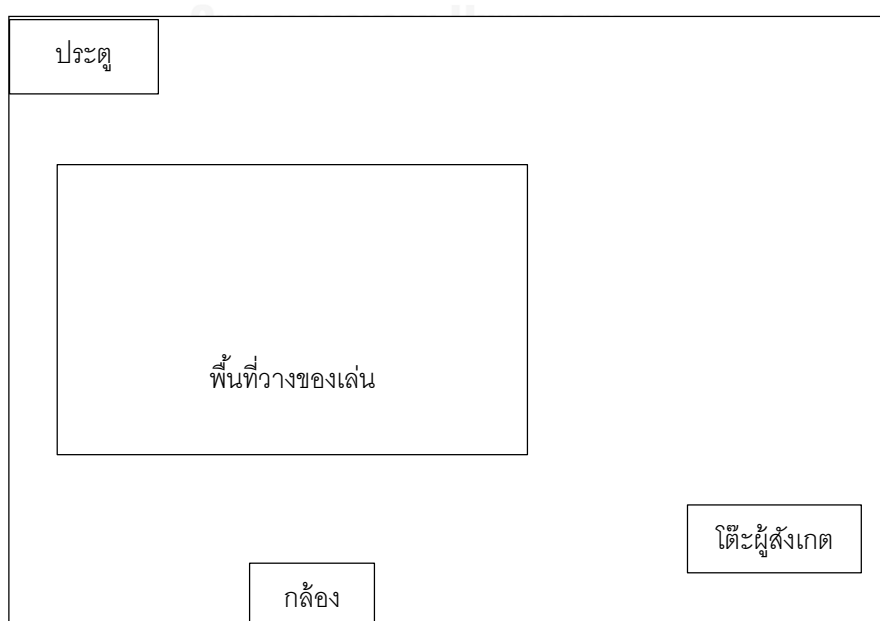
หลังจากการพัฒนาเครื่องมือในขั้นต้น และผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยจาก คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบันชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็น ที่เรียบร้อย (โครงการวิจัยที่ 138.1/59) (รายละเอียดในภาคผนวก ง.) ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูล สำหรับการวิจัยตามขั้นตอนดังนี้

1. ประกาศรับสมัครกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และยินดีเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจ ทางสื่อออนไลน์และการประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน สโมสรเด็ก สถาบันเสริม ทักษะสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

2. ติดต่อกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และยินดีเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจเพื่อทำการ นัดหมายวัน เวลา สถานที่ ก่อนจะทำการเก็บข้อมูลจริง

3. จัดเตรียมสถานที่และกำหนดตารางเวลาสำหรับการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่นัดหมาย ไว้ โดยสถานที่เก็บข้อมูล คือ โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา โดยห้องที่ใช้ใน การเก็บข้อมูล มีลักษณะเป็นห้องโถง ทรงสี่เหลี่ยมผืนผ้า มีพื้นที่ประมาณ 20 ตารางเมตร โຕ้ะของผู้ สังกะตอยู่ด้านตรงข้ามกับประตู พื้นที่สำหรับเล่นอยู่ด้านที่ติดกับประตู กล้องวิดีโออยู่แนวเดียวกับพื้นที่ สำหรับเล่น ดังภาพที่ 3.1

ภาพที่ 3.1 แสดงการจัดห้องสำหรับการเก็บข้อมูล



#### 4. ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ต้อนรับกลุ่มตัวอย่าง อธิบายข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากร ขออนุญาตบันทึกวีดีโอ จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างลงนามในใบยินยอมก่อนเข้าสู่กระบวนการเก็บข้อมูล

4.2 จัดเตรียมการบันทึกวีดีโอในตำแหน่งที่เหมาะสมโดยทำให้เกิดการรบกวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุด และให้อยู่ในตำแหน่งที่สามารถบันทึกรายละเอียดทั้งภาพและเสียงของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างชัดเจน

4.3 กลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่ทุกคนจะได้รับคำสั่งแบบเดียวกันได้แก่ *ให้ท่านเล่นกับเด็กเป็นเวลาประมาณ 5 นาที โดยท่านและบุตรจะใช้ของเล่นที่จัดเตรียมไว้ให้หรือไม่ก็ได้ และจะใช้พื้นที่บริเวณใดของห้องก็ได้ในการเล่น ท่านและบุตรมีอิสระที่จะแสดงออกเสมือนการเล่นปกติที่บ้าน ทั้งการใช้ภาษา ท่าทางและอื่นๆ ที่ท่านคุ้นเคย*

4.4 ผู้วิจัยประเมินพฤติกรรมของผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนตามคู่มือที่พัฒนาขึ้นเพื่อประกอบการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) และบันทึกคะแนนในแบบบันทึก โดยการบันทึกคะแนนข้อ 1 และ 2 จะทำการบันทึกจากการสังเกตอย่างในช่วงเริ่มต้น และการบันทึกคะแนนในข้อที่ 3 – 46 จะมาจากการสังเกตพฤติกรรมตั้งแต่ช่วงนาทีที่ 2-6 เพื่อให้เวลาในการปรับตัวและสร้างความคุ้นเคย และเป็นการลดการแสดงพฤติกรรมที่เกิดจากการตอบสนองความคาดหวังของผู้สังเกตในช่วงแรกของการสังเกต (Barnard, 1978)

4.5 ผู้วิจัยรวบรวมเทปวีดีโอที่บันทึกไว้ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ โดยบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์และแผ่นวีซีดี

5. ผู้วิจัยรวบรวมผลการประเมินทั้งหมดเพื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการทางสถิติต่อไป

### บทที่ 3

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเรื่อง “การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอโดยแบ่งเป็น 2 ตอน โดยจะนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาแบบสังเกต

โดยการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อความสะดวกจึงใช้สัญลักษณ์แทนความหมายต่าง ๆ ดังนี้

$N$	หมายถึง จำนวนตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
$n$	หมายถึง จำนวนตัวอย่างในการวิเคราะห์
$M$	หมายถึง ค่ามัธยฐานหรือค่าเฉลี่ยของคะแนน
$SD$	หมายถึง ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
$r$	หมายถึง ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน
$MIN$	หมายถึง คะแนนต่ำสุด
$MAX$	หมายถึง คะแนนสูงสุด
Sig.	หมายถึง ค่าความน่าจะเป็นที่คำนวณได้จากค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน
*	หมายถึง มีนัยสำคัญทางสถิติ
PCScore	หมายถึง คะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)
SumMom	หมายถึง คะแนนรวมพฤติกรรมของแม่ จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)
SumChild	หมายถึง คะแนนรวมพฤติกรรมของเด็ก จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)
SumInteraction	หมายถึง คะแนนรวมพฤติกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแม่และเด็ก จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี)
13items-ECHOME	หมายถึง คะแนนรวมจากข้อกระทงจำนวน 13 ข้อ จากแบบวัด EC-HOME

### ตอนที่ 1 ค่าสถิติพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

ในการวิจัยนี้มีกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่และเด็กทั้งหมด 95 คู่ โดยในเบื้องต้นจะขอเสนอข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตารางดังตารางที่ 2 และ 3

ตารางที่ 2 จำนวนและร้อยละของลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศเด็ก อายุเด็ก อายุของแม่ ระดับการศึกษาของแม่ และสถานะสมรส (N = 95)

ลักษณะด้านประชากร	จำนวน (คน)	ร้อยละ
<b>เพศเด็ก</b>		
ชาย	50	52.6
หญิง	45	47.4
<b>อายุเด็ก (เดือน)</b>		
36-48	35	36.9
49-60	46	48.4
61-72	14	14.7
<b>อายุแม่ (ปี)</b>		
20-30	27	28.4
31-40	39	41.1
41-50	23	24.2
51-59	6	6.3
<b>ระดับการศึกษา (แม่)</b>		
มัธยมศึกษาตอนต้นหรือต่ำกว่า	26	27.3
มัธยมศึกษาตอนปลาย	34	35.8
ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง	8	8.4
ปริญญาตรี	24	25.3
ปริญญาโท	3	3.2
<b>สถานะสมรส (แม่)</b>		
สมรส	86	90.5
หย่าร้าง/แยกกันอยู่	9	9.5
<b>สถานที่เก็บข้อมูล</b>		
กรุงเทพมหานคร	42	44.2
นครราชสีมา	53	55.8



จากตาราง กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กชายร้อยละ 52.6 และเด็กหญิงร้อยละ 47.4 เด็กส่วนใหญ่มีอายุอยู่ระหว่าง 49-60 เดือน ร้อยละ 48.4 อายุของแม่ส่วนใหญ่อยู่ที่ 31-40 ปี ร้อยละ 41.1 ระดับการศึกษาของแม่ส่วนใหญ่ ร้อยละ 35.8 จบการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แม่อยู่ในสถานะสมรส ร้อยละ 90.5 กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 55.8 อาศัยอยู่ในจังหวัดนครราชสีมา และร้อยละ 44.2 อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร

ตารางที่ 3 ค่ามัธยฐานเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของลักษณะทางประชากรของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตาม อายุเด็ก อายุของแม่ คะแนนที่ได้จากแบบสังเกตฯ และ คะแนนที่ได้จากแบบวัด EC-HOME (N = 95)

ลักษณะทางประชากร	MIN	MAX	M	SD
1. อายุเด็ก (เดือน)	36	71	53.01	8.59
2. อายุแม่ (ปี)	20	59	36.09	9.17
3. PCScore (พิสัย = 0-26)	9	25	19.48	3.31
4. 13items-ECHOME (พิสัย = 0-13)	3	10	6.4	1.53

จากตาราง กลุ่มตัวอย่างที่เป็นเด็กมีอายุระหว่าง 36-71 เดือน อายุเฉลี่ย 53 เดือน แม่มีอายุระหว่าง 20-59 ปี อายุเฉลี่ย 36 ปี คะแนนที่ได้จากแบบสังเกตฯ (PCScore) อยู่ระหว่าง 9-25 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 19.48 คะแนน คะแนนที่ได้จากข้อกระทงบางส่วนของแบบวัด EC-HOME (13items-ECHOME) อยู่ระหว่าง 3-10 คะแนน มีคะแนนเฉลี่ย 6.4 คะแนน

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์คุณภาพแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี)

ในตอนี่ 2 นี้ผู้วิจัยจะนำเสนอขั้นตอนในการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวิจัย ตามลำดับดังนี้

### ผลการวิเคราะห์ความตรง

ความตรงที่ผู้วิจัยได้ใช้เพื่อทำการวิเคราะห์เพื่อสร้างแบบวัดที่มีคุณภาพ ได้แก่ ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) และ ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity) โดยมีผลการวิเคราะห์ดังนี้

1. การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อกระทงกับวัตถุประสงค์ของสิ่งที่ต้องการวัดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการและผู้ทรงคุณวุฒิทางการสังเกตพฤติกรรม จำนวน 3 ท่าน ได้แก่

1.1 อ.ดร.นิปัทม์ พิชโยธิน

1.2 อ.ดร.จิรภัทร รวีภัทรกุล

1.3 อ.สักรพัฒน์ งามเอก

โดยผลการพิจารณาพบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน มีความเห็นว่า ข้อกระทงทั้ง 38 ข้อที่ผู้วิจัยเสนอเสนอมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย อย่างไรก็ตาม ผู้ทรงคุณวุฒิได้มีการเสนอแนะให้เพิ่มเติมข้อกระทงในทางลบ และแยกข้อกระทงบางข้อที่มีเนื้อความซ้ำซ้อนออกเป็น 2 ข้อ รวมถึงการปรับรวมหมวดหมู่บางหมวดหมู่เข้าด้วยกัน ตามตารางที่ 4

ตารางที่ 4 การปรับปรุงจำนวนข้อคำถามและจำนวนหมวดหมู่ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ

หมวดหมู่	จำนวนข้อกระทงเดิม	การปรับปรุง	จำนวนข้อกระทงใหม่
การส่งเสริมทักษะทางด้านสังคม	3	- ปรับชื่อองค์ประกอบเป็น การส่งเสริมพัฒนาการด้านสังคม - เพิ่มข้อกระทง	7
การมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน	3	- ปรับชื่อองค์ประกอบเป็น การมีส่วนร่วม / ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน - เพิ่มข้อกระทง	7
การแสดงความรักและความอบอุ่น	3	- รวมองค์ประกอบนี้เข้ากับองค์ประกอบ การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์	-

หมวดหมู่	จำนวนข้อ กระทงเดิม	การปรับปรุง	จำนวนข้อ กระทงใหม่
การแสดงความเข้าใจในสุขภาวะทาง กายและอารมณ์ของเด็ก	9	- ปรับชื่อองค์ประกอบเป็น การ ส่งเสริมพัฒนาการในการกำกับ อารมณ์ทางลบของเด็ก	5
การสร้างสภาวะที่ผ่อนคลาย	6	- รวมองค์ประกอบนี้เข้ากับ องค์ประกอบ การส่งเสริม พัฒนาการทางด้านอารมณ์	-
การแสดงอารมณ์ในทางบวกของ ผู้ปกครอง	3	- ปรับชื่อองค์ประกอบเป็น การ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้าน อารมณ์	12
การแสดงอารมณ์ในทางบวกของเด็ก	3	- เพิ่มข้อกระทง	6
การกระตุ้นทักษะทางเชาว์ปัญญา	3	- ปรับชื่อองค์ประกอบเป็น การ ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านเชาว์ ปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ - เพิ่มข้อกระทง	9
การกระตุ้นให้เกิดการเล่น	5	- รวมองค์ประกอบนี้เข้ากับ องค์ประกอบ การส่งเสริม พัฒนาการทางด้านเชาว์ปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ - ลดข้อกระทง	-

จากการปรับปรุงข้อกระทงและหมวดหมู่ของแบบสังเกตฯ ตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ ทำให้ได้แบบสังเกตที่ผ่านการพิจารณาความตรงเชิงเนื้อหาจำนวนทั้งสิ้น 46 ข้อ (รายละเอียดใน ภาคผนวก ข.)

**2. การวิเคราะห์ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity)** ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA) โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปเอส พี เอส เอส ฟอว์ วินโดว์ (SPSS for Windows)

จากการพิจารณาข้อมูลที่ได้จากกลุ่มตัวอย่างในเบื้องต้นพบว่า มีข้อกระทงจำนวน 6 ข้อได้แก่ ข้อที่ 9 , 13, 23, 26, 27 และ 30 ที่ไม่มีความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มตัวอย่างทุกคนได้แสดงพฤติกรรมหรือไม่แสดงพฤติกรรมในข้อนั้นๆ เหมือนกันทั้งหมด ทำให้ไม่สามารถนำมาวิเคราะห์

องค์ประกอบได้ ผู้วิจัยจึงทำการคัดข้อกระทงทั้ง 6 ข้อออก เหลือจำนวนข้อกระทงที่จะนำไปใช้วิเคราะห์องค์ประกอบทั้งสิ้น 38 ข้อ ก่อนที่จะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบ

เมื่อทำการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลดิบก่อนวิเคราะห์องค์ประกอบด้วยการคำนวณค่า Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) แล้วพบว่า มีค่า KMO เท่ากับ .57 ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (.5 ถึง .7) (Field, 2009) และมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อทดสอบด้วย Bartlett's test ( $p < .01$ ) ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่มากพอที่จะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบ ผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์องค์ประกอบด้วยเทคนิค Maximum Likelihood และหมุนแกนตัวประกอบด้วยวิธี Promax กำหนดค่าไถนมากกว่าหรือเท่ากับ 1.0 โดยมีเกณฑ์ในการพิจารณาข้อกระทงคือ แต่ละองค์ประกอบจะต้องมีตัวแปรตั้งแต่ 3 ตัวขึ้นไป โดยแต่ละตัวแปรที่ผ่านการคัดเลือกจะต้องมีน้ำหนักองค์ประกอบตั้งแต่ 0.3 ขึ้นไป

ตารางที่ 5 แสดงการทดสอบความเหมาะสมของข้อมูลดิบก่อนวิเคราะห์องค์ประกอบ

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.566
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	816.179
	df	351
	Sig.	.000

ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบพบว่า มีองค์ประกอบจำนวน 6 องค์ประกอบ ที่มีค่าไถนอยู่ระหว่าง 1.508 - 4.101 และมีตัวแปร 3 ตัวขึ้นไป ซึ่งองค์ประกอบทั้ง 6 องค์ประกอบสามารถอธิบายความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง ได้ร้อยละ 51.65 โดยมีข้อกระทงที่ผ่านเกณฑ์ทั้งสิ้น 26 ข้อ (ตารางที่ 6)

ตารางที่ 6 เมตริกซ์องค์ประกอบหลังการหมุนแกน

ข้อกระทงที่	Factor 1	Factor 2	Factor 3	Factor 4	Factor 5	Factor 6
2	.700					
15	.514					
25	.476	.342				
42	.411					
22	.357			.313		
24	.325					
12		.811				
13		.780				
16		.424				
27			.851			
14			.536			
28			.518			
18			.394			
32				.821		
31				.782		
33				.613		
40				.600		
29			.315	.553		
44					.759	
41			.406		.757	
26					.746	
46						.816
10						.620
45						.507
36						.434
43						.368

โดยมีรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบดังนี้

**องค์ประกอบที่ 1 การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม (Social – Emotional Stimulation)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 6 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .325 - .700 โดยองค์ประกอบที่ 6 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 5.6

**องค์ประกอบที่ 2 การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา (Cognitive Stimulation)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .424 -.811 โดยองค์ประกอบที่ 5 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 6

**องค์ประกอบที่ 3 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง (Parent Positive Affect)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 4 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .394-.851 โดยองค์ประกอบที่ 1 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 15.2

**องค์ประกอบที่ 4 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก (Child Positive Affect)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 5 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .553 -.821 โดยองค์ประกอบที่ 2 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 9.3

**องค์ประกอบที่ 5 การมีส่วนร่วมในการเล่น (Mutuality)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 3 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .746 -.759 โดยองค์ประกอบที่ 3 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 8.5

**องค์ประกอบที่ 6 การยอมรับซึ่งกันและกัน (Acceptance)** ประกอบด้วยข้อคำถามทั้งหมด 5 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .368 -.816 โดยองค์ประกอบที่ 4 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 7

**3. การวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity)** ผู้วิจัยใช้วิธีการหาความสัมพันธ์ระหว่างค่าคะแนนที่ได้จากการแบบวัดที่พัฒนาขึ้นนี้กับแบบวัดในอดีตที่มีมาตรฐานและมีวัตถุประสงค์ของการวัดใกล้เคียงกัน ได้แก่แบบวัด 13Items-ECHOME ด้วยวิธีการวิเคราะห์ค่า

สัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient) ผลการวิเคราะห์ดังแสดงในตารางที่ 7

ตารางที่ 7 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมที่ได้จากแบบสังเกตฯ และคะแนนรวมของพฤติกรรมแม่จากแบบสังเกตฯ กับคะแนนรวมจากแบบวัด 13items-ECHOME

	PCScore	SumMom
13items-ECHOME	.710**	.612**

\*  $p < .01$  , \*\*  $p < .001$

ผลการวิเคราะห์พบว่า คะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (PCScore) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนรวมที่ได้จากองค์ประกอบด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา การตอบสนองต่อเด็ก การเสริมสร้างความรู้และการยอมรับของแบบวัด 13items-ECHOME ( $r = .71, p < .001$ ) และคะแนนรวมของพฤติกรรมแม่จากแบบสังเกตฯ (SumMom) มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติกับคะแนนที่ได้จากแบบวัด 13items-ECHOME ( $r = .61, p < .001$ )

ตารางที่ 8 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนรวมของแต่ละองค์ประกอบในแบบสังเกตฯ กับคะแนนรวมของแต่ละด้านในแบบวัด 13items-ECHOME

	การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม	การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา	การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง	การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก	การมีส่วนร่วมในการเล่น	การยอมรับซึ่งกันและกัน
การเสริมสร้างการใช้ภาษา	.511**	.423**	.264*	.288*	.146	.123
การตอบสนองต่อเด็ก	.445**	.109	.298*	.246*	.113	.144
การเสริมสร้างความรู้	.198	.692**	.027	.054	.032	.027
การยอมรับ	.074	.178	.177	.080	.120	0.78

\*  $p < .01$  , \*\*  $p < .001$

ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของคะแนนที่ได้จากแต่ละองค์ประกอบในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนกับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME พบว่า

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา ( $r = .51, p < .001$ ) และด้านการตอบสนองต่อเด็ก ( $r = .45, p < .001$ )

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา ( $r = .42, p < .001$ ) และการส่งเสริมความรู้ ( $r = .69, p < .001$ )

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครองในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา ( $r = .26, p < .001$ ) และด้านการตอบสนองต่อเด็ก ( $r = .30, p < .001$ )

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็กในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา ( $r = .29, p < .001$ ) และด้านการตอบสนองต่อเด็ก ( $r = .25, p < .01$ )

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการมีส่วนร่วมในการเล่นในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบทั้ง 4 องค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME

คะแนนจากองค์ประกอบด้านการยอมรับซึ่งกันและกันในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ไม่มีความสัมพันธ์กับคะแนนที่ได้จากองค์ประกอบทั้ง 4 องค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME



### การวิเคราะห์ความเที่ยง

ในการวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการดังนี้

ผู้วิจัยนำผลการสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนที่ได้มาทำการวิเคราะห์ความเที่ยงโดยการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายใน (internal consistency reliability) โดยวิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson : KR20) ซึ่งผลการวิเคราะห์พบว่าความสอดคล้องภายในขององค์ประกอบที่ 1 ,2 ,3 ,4 ,5 และ 6 เท่ากับ .81 , .81 ,.85 ,.81 ,.86 และ .84 ตามลำดับ และค่าความสอดคล้องภายในของแบบวัดทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .81



## บทที่ 4

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยเรื่อง “ การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ” ซึ่งได้นำเสนอมาแล้วในบทที่ผ่านมา ผู้วิจัยจึงขออภิปรายผลการวิจัยดังนี้

แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่พัฒนาเรียบร้อยแล้ว ประกอบไปด้วยข้อกระทงทั้งสิ้น 26 ข้อ แต่ละข้อกระทงจะมีคำตอบให้เลือก 2 คำตอบ คือ ใช่และไม่ใช่ โดยใช้ หมายถึงมีพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตเกิดขึ้น และ ไม่ใช่ หมายถึงไม่มีพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต เป็นข้อกระทงทางบวก 19 ข้อ และข้อกระทงทางลบ 7 ข้อ โดยข้อกระทงทั้งหมด แบ่งเป็น 6 องค์กรประกอบ ได้แก่ องค์กรประกอบที่ 1 การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม (Social – Emotional Stimulation) จำนวน 6 ข้อ องค์กรประกอบที่ 2 การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา (Cognitive Stimulation) จำนวน 3 ข้อ องค์กรประกอบที่ 3 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง (Parent Positive Affect) จำนวน 4 ข้อ องค์กรประกอบที่ 4 ข้อการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก (Child Positive Affect) จำนวน 5 ข้อ องค์กรประกอบที่ 5 การมีส่วนร่วมในการเล่น (Mutuality) จำนวน 3 ข้อ และองค์กรประกอบที่ 6 การยอมรับซึ่งกันและกัน (Acceptance) จำนวน 5 ข้อ (ภาคผนวก ข.)

#### การวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

จากการพิจารณาแบบสังเกตฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นแรก โดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน พบว่าผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่านแสดงความคิดเห็นที่สอดคล้องกันในด้านความตรงของแบบสังเกตฯ ในด้านความสอดคล้องของข้อกระทงในแบบสังเกตฯ กับวัตถุประสงค์ของการวิจัยตามแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ปรับปรุงเนื้อหาของข้อกระทงตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ ทำให้แบบสังเกตฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ มีความเหมาะสมทางด้านภาษาและสอดคล้องกับบริบทของสังคมไทย

การวิเคราะห์ความตรงเชิงสถานะสันนิษฐาน (Construct Validity) ของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ด้วยการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ พบว่ามีจำนวนทั้งสิ้น 6 องค์กรประกอบ ซึ่งมีความครอบคลุมและเหมาะสมกับการส่งเสริมพัฒนาการ

ของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน และมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย ที่ต้องการพัฒนา เครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในการวัดและสังเกตการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้า โรงเรียนในระหว่างการเล่น เพื่อให้ผู้ที่สนใจสามารถนำไปใช้เพื่อการสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่าง ผู้ปกครองได้ในเชิงปฏิบัติ และเพื่อการพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กให้มีคุณภาพ และส่งผลดีต่อพัฒนาการของเด็กทั้งในด้านอารมณ์ สังคม และสติปัญญา โดยพฤติกรรมที่วัดได้จาก การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) ขึ้นนี้ สามารถอภิปรายผลการวิเคราะห์ห้วงองค์ประกอบสามารถเป็นรายด้านได้ดังนี้

**องค์ประกอบที่ 1 การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม (Social – Emotional Stimulation)** ประกอบด้วยข้อความทั้งหมด 5 ข้อ มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบอยู่ระหว่าง .325 - .700 โดยองค์ประกอบที่ 6 สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครอง และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 5.6 ข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกของ องค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) ผู้ปกครองช่วยให้เด็กปรับตัวเข้าสู่การเล่น 2) ผู้ปกครองสอนวิธีเล่นให้เด็กด้วยการลงมือทำให้อึด 3) ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนานในขณะที่เล่นกับเด็ก

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การส่งเสริมพัฒนาการทาง อารมณ์และสังคม หมายถึง การที่ผู้ปกครองส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมที่ดีให้กับเด็ก ด้วยการช่วยเด็กทั้งในแง่ของการปรับตัวเข้าสู่การเล่นและระหว่างการเล่น การแสดงความสนใจและ ตอบสนองต่ออารมณ์และความต้องการของเด็ก รวมทั้งการแสดงออกถึงความสนุกสนานในขณะที่เล่น กับเด็ก

การรับรู้และการตอบสนองต่ออารมณ์และความรู้สึกของเด็ก เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่มี ส่วนช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคมให้กับเด็ก โดยเฉพาะการช่วยเหลือในการ ปรับตัว และการแสดงการตอบสนองต่ออารมณ์ของเด็ก ซึ่งมีความสอดคล้องกับองค์ประกอบด้าน Sensitivity to cues ของแบบวัด NCASTS ที่ระบุว่า การที่ผู้ปกครองสามารถอ่านสัญญาณต่างๆ เกี่ยวกับอารมณ์และความต้องการของเด็กและตอบสนองอย่างเหมาะสมได้นั้น เป็นสิ่งสำคัญ นอกจากนี้ การใช้น้ำเสียงและสีหน้าที่แสดงออกถึงความสนุกสนาน ยังมีความสอดคล้องกับ องค์ประกอบด้าน Social – Emotional Growth Fostering ของแบบวัด NCASTS อีกด้วย ซึ่งการ

แสดงพฤติกรรมในด้านนี้ของผู้ปกครอง แสดงให้เห็นถึงการปรับตัวที่เหมาะสม และการแสดงความเข้าใจในพัฒนาการของเด็ก

องค์ประกอบด้าน การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม ยังมีความสอดคล้องกับ องค์ประกอบด้าน การสนับสนุนทักษะทางสังคม (Support for Peer Interaction) ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กที่ส่งผลในทางบวกต่อพัฒนาการของเด็กของแบบวัดและแบบสังเกตอื่นๆ อีกหลายชิ้น ที่ Halle et al. (2011) ได้ทำการศึกษาและรวบรวมไว้ โดยพฤติกรรมที่มีความสอดคล้องกับแบบสังเกตชิ้นนี้ ได้แก่ การที่ผู้ปกครองช่วยเด็กในการปรับตัวเข้าสู่การเล่น และการสอนทักษะ รวมถึงการเป็นตัวอย่างในการแสดงทักษะทางสังคมและการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นให้กับเด็ก

นอกจากนี้ Halle et al. (2011) ยังศึกษาพบว่า การแสดงพฤติกรรมของผู้ปกครองในลักษณะของการตอบสนองต่อความสนใจและความต้องการของเด็ก สามารถทำนายผลลัพธ์ทางด้านอารมณ์-สังคมของเด็กได้ โดยเฉพาะด้านความสัมพันธ์ที่มั่นคง (attachment security) ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของนักวิชาการและนักวิจัยหลายท่าน ที่มองว่า บทบาทสำคัญของผู้ปกครองในการเล่นและการปฏิสัมพันธ์กับเด็ก ก็คือการช่วยให้เด็กมีความมั่นคงทางอารมณ์ โดยมาจากการให้ความใกล้ชิด การแสดงความสนใจและช่วยเด็กให้เกิดความรู้สึกมั่นคงและปลอดภัยต่อการทำกิจกรรมและการอยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่ๆ

ซึ่งพฤติกรรมที่ผู้ปกครองแสดงความสนใจในสิ่งเดียวกันกับเด็ก และตอบสนองต่อเด็กได้อย่างเหมาะสมนั้น ยังสอดคล้องกับข้อค้นพบของ Tizard and Hughes (2008) ที่ได้ทำการสังเกตพฤติกรรมการสนทนาระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง โดยพวกเขาสังเกตพบว่า เมื่อผู้ปกครองพูดคุยหรือแสดงความสนใจในสิ่งที่สอดคล้องกับความสนใจของเด็ก เด็กจะมีการสื่อสารอย่างเป็นธรรมชาติมากกว่า และมีการโต้ตอบมากกว่า ซึ่งต่างจากเวลาที่เด็กตอบสนองต่อบุคคลอื่นๆ เช่น พยาบาล หรือครู ที่มักจะเป็นฝ่ายนำความสนใจหรือเป็นฝ่ายที่สื่อสารกับเด็กมากกว่าการตอบสนอง

นอกจากนี้ พฤติกรรมที่จัดอยู่ในองค์ประกอบ การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคมนี้ ยังมีความสอดคล้องกับแนวคิดของ Feinburg (1994) ที่มองว่าผู้ใหญ่มีบทบาทที่สำคัญ 3 ประการหลัก ที่ควรเกิดขึ้นในขณะที่เล่นหรือทำกิจกรรมกับเด็ก เพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมและอารมณ์ของเด็ก ได้แก่ การช่วยเหลือเด็กในการจัดการกับอารมณ์และความรู้สึกของตนเอง การตอบสนองต่ออารมณ์ความรู้สึกของเด็กเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกนั้นๆ และการ

พัฒนาการทักษะที่จำเป็นต่อการสร้างมนุษยสัมพันธ์กับผู้อื่น ซึ่งการที่ผู้ปกครองได้แสดงออกในทางบวกและตอบสนองต่อเด็กนั้น นับว่าเป็นการช่วยเหลือและส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคมให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

**องค์ประกอบที่ 2 การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา (Cognitive Stimulation)** สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 6 โดยข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกขององค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) ผู้ปกครองสอน / ตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ 2) ผู้ปกครองสอน / ตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้ทางเขาวัวปัญญา 3) ผู้ปกครองสอน / ตั้งคำถามให้เด็กสังเกตลักษณะของเล่นเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา หมายถึง การที่ผู้ปกครองส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาของเด็ก ด้วยการสอนหรือตั้งคำถามที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย และการสร้างโอกาสให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ในระหว่างการเล่น

การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา เป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่ผู้ปกครองสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ในระหว่างการเล่น ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของ (Piaget, 1967) ที่ได้อธิบายว่า การเล่นที่ดีนั้น สามารถช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางปัญญาได้หลากหลายแง่มุม โดยเฉพาะทักษะและความเข้าใจในเรื่องการสังเกตความคงที่ ความแตกต่างของวัตถุ ความเข้าใจในด้านภาษา คำศัพท์ ตัวเลข ตัวหนังสือ ซึ่งมีความสอดคล้องกับข้อกระทงในองค์ประกอบนี้

นอกจากนี้องค์ประกอบ การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา ยังมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาขององค์ประกอบจากแบบวัดในอดีตที่ที่เกี่ยวข้องกับการวัดและการประเมินการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กในอเมริกา โดย Halle et al. (2011) ซึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญและถูกระบุมากที่สุดต่อองค์ประกอบหนึ่งได้แก่ การกระตุ้นพัฒนาการทางด้านภาษาและพัฒนาการทางปัญญา (Language & Cognitive Stimulation) ซึ่งมีพฤติกรรมที่สังเกตได้ สอดคล้องกับแบบสังเกตที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น เช่นการถามคำถาม การพูดชักชวนให้เกิดการสังเกต เป็นต้น

การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา เป็นพฤติกรรมของผู้ปกครองที่สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจในพัฒนาการของเด็ก และเป็นหนึ่งในพฤติกรรมที่ผู้ปกครองต้องอาศัยความรู้ ความเข้าใจ และการปรับตัวที่เหมาะสมอย่างเหมาะสม ซึ่งงานวิจัยส่วนใหญ่พบว่า ผู้ปกครองมักพยายามสอนหรือให้

ความรู้แก่เด็กในระดับที่สูงกว่าพัฒนาการของเด็กวัยนั้นๆ (Barnard, 1978) ดังนั้น การระบุพฤติกรรมหรือเนื้อหาที่ผู้ปกครองใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญาสำหรับเด็กที่เหมาะสมกับช่วงวัยจึงเป็นสิ่งสำคัญ และการที่ผู้ปกครองสามารถแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสมได้นั้น ก็แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการปรับตัว การให้ความสำคัญ และความเข้าใจในพัฒนาการของเด็ก

นอกจากนี้ การสร้างคำถาม การพูดคุย ให้ความรู้แก่เด็กยังเป็นโอกาสสำหรับเด็กและผู้ปกครองในการขยายขอบเขตของความรู้และประสบการณ์ในขณะที่เล่นได้อีกด้วย โดยเฉพาะเด็กในช่วงวัย 3-5 ปี ที่กำลังมีความสนใจในความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ (Auerbach, 2007)

งานวิจัยของ Fuligni, Han, and Brooks-Gunn (2004) พบว่า ความสามารถทางด้านทักษะทางภาษาของผู้ปกครอง ที่วัดด้วยแบบวัด IT-HOME มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความสามารถในการใช้คำศัพท์ของเด็ก ที่วัดด้วยแบบวัด PPVT อีกด้วย

ไม่เพียงแต่ประโยชน์ในเชิงความรู้และประสบการณ์เท่านั้น แต่การสอนและการกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ภาษาและการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ โดยที่ผู้ปกครองเป็นผู้สอน ยังส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านภาษาให้กับเด็กโดยตรงอีกด้วย ซึ่ง Topping et al. (2013) ได้สรุปผลการศึกษาของพวกเขาว่า การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กและผู้ปกครองโดยเฉพาะในลักษณะของการทำกิจกรรมที่มีการพูด การสอน การตั้งคำถาม สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาของเด็กได้ และยังพบว่าอิทธิพลของการมีปฏิสัมพันธ์กับพ่อแม่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านภาษาได้มากกว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนหรือพี่น้องอีกด้วย

**องค์ประกอบที่ 3 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง (Parent Positive Affect)** ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้มากที่สุด คือ ร้อยละ 15.2 โดยข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกขององค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) ผู้ปกครองมีท่าทางเกร็ง / ไม่ผ่อนคลาย (ข้อกระทงทางลบ) 2) ผู้ปกครองอธิบาย / ตอบคำถามเด็กด้วยคำพูดทางบวก และ 3) ผู้ปกครองมีสีหน้านิ่งเฉยไม่แสดงอารมณ์ (ข้อกระทงทางลบ)

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง หมายถึง การที่ผู้ปกครองมีความพร้อมและความสามารถในการ

ปรับตัวต่อการเล่นกับเด็กได้อย่างเหมาะสม ด้วยการแสดงสีหน้า / ท่าทางที่ผ่อนคลาย มีการตอบสนองเด็กด้วยคำพูดและการสัมผัสด้วยความรู้สึกทางบวก

การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง นับเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอันดับแรกๆ ในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง โดยทั่วไปแล้ว เด็กย่อมมีความรู้สึกอบอุ่นปลอดภัย และชื่นชอบที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลที่มีความผ่อนคลาย และแสดงออกในทางบวกทั้งสีหน้า ท่าทาง คำพูด และการแสดงออกซึ่งความรักและความเอ็นดู ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้เป็นสิ่งที่สังเกตได้ง่าย และเป็นพฤติกรรมที่ผู้ปกครองสามารถใช้เป็นแนวทางพื้นฐานในการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับเด็กในทุกช่วงวัย

พฤติกรรมในองค์ประกอบ Parent Positive Affect นี้ ยังมีความสอดคล้องกับผลการศึกษาแบบวัดในอดีตจนถึงปัจจุบันที่เกี่ยวข้องกับการวัดและการประเมินการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กในอเมริกาว่า 100 ชิ้น โดย Halle et al. (2011) เช่น องค์ประกอบด้าน Positive Affect และ Positive Regard/Warmth ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กที่ส่งผลในทางบวกต่อพัฒนาการของเด็ก โดยพฤติกรรมที่มีความสอดคล้องกับงานวิจัยก่อนหน้าได้แก่ พฤติกรรมการแสดงสีหน้า ท่าทาง ในทางบวก การตอบสนองต่อเด็ก และการแสดงความรักและความอบอุ่นต่อเด็กอย่างเฉพาะเจาะจงเช่น การสัมผัส

การแสดงสีหน้า / ท่าทางที่ผ่อนคลายของผู้ปกครอง ยังเป็นพฤติกรรมที่มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบทางด้าน Social – Emotional Growth Fostering ของแบบวัด NCASTS ซึ่งการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง ไม่เพียงแต่สะท้อนให้เห็นถึงวุฒิภาวะทางอารมณ์และความสามารถของผู้ปกครองในการปรับตัวที่เหมาะสมต่อการเล่นหรือทำกิจกรรมร่วมกันกับเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นการกระตุ้นให้เด็กเกิดพฤติกรรมในทางบวกหรือพฤติกรรมที่น่าพึงปรารถนาด้วยเช่นกัน (Barnard, 1978) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Forbes, Cohn, Allen, and Lewinsohn (2004) ที่พบว่า การที่ผู้ปกครองแสดงออกต่อเด็กในทางบวก ไม่ว่าจะด้วย สีหน้า ท่าทาง พฤติกรรม และคำพูด ส่งผลในทางบวกต่อการสะท้อนกลับและสามารถทำนายพฤติกรรมในลักษณะเดียวกันของเด็กได้อีกด้วย

นอกจากนี้ ยังพบว่าการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง เช่น การใช้คำพูดในการอธิบายหรือตอบคำถามเด็กในเชิงบวก รวมถึงการสัมผัสเด็กในลักษณะที่แสดงถึงความรักและเอ็นดูนั้น สามารถทำนายผลลัพธ์ทางด้านอารมณ์-สังคมของเด็กได้ เช่น งานวิจัยของ Fuligni et

al. (2004) ที่พบว่า การแสดงความอบอุ่นของผู้ปกครอง มีความสัมพันธ์ทางลบกับพฤติกรรมก้าวร้าวของเด็กจากการวัดโดยแบบวัด CBCL ( $r = -.11$ ) นอกจากนี้ยังพบความสัมพันธ์ทางบวกระหว่างการแสดงความรักและความอบอุ่นของผู้ปกครองกับความสามารถทางปัญญาของเด็กอีกด้วย

ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของผู้ปกครองในการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม ในระหว่างการเล่น ที่แตกต่างจากการเล่นระหว่างเด็กด้วยกันหรือการเล่นคนเดียวก็คือ ผู้ปกครองมีความสามารถในการช่วยเหลือและสนับสนุนเด็ก และมีความสามารถในการเลือกใช้ทักษะการสอนในระหว่างการเล่นได้อย่างเหมาะสม หรือที่เรียกว่า scaffolding ซึ่งไม่ใช่การสอนในรูปแบบของการออกคำสั่ง (Bruner & Sherwood, 1976; Power, 1985) ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้ปกครองให้ความสำคัญในการสนับสนุนและตอบสนองต่อความสนใจของเด็กเป็นหลัก ซึ่งผู้ปกครองที่สามารถปรับตัวได้ จะแสดงพฤติกรรมในการสนับสนุนเด็กในการค้นหา เรียนรู้ สิ่งใหม่ๆ ในระหว่างการเล่น และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงความสนใจและอารมณ์ความรู้สึกของเด็กได้อย่างหลากหลาย

**องค์ประกอบที่ 4 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก (Child Positive Affect)** สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 9.3 โดยข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกขององค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) เด็กพูดหรือส่งเสียงที่แสดงความสนุกสนาน 2) เด็กมีสีหน้ายิ้มแย้ม 3) เด็กมีท่าทางเกร็ง / ไม่ผ่อนคลายในขณะที่เล่น (ข้อกระทงทางลบ)

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก หมายถึง การที่เด็กมีความพร้อมและความสามารถในการปรับตัวต่อการเล่น มีความตื่นตัว ผ่อนคลาย และแสดงออกถึงความสนุกสนานด้วยสีหน้า ท่าทาง การส่งเสียง และการใช้คำพูด

นิยามและวัตถุประสงค์ที่สำคัญประการแรกๆ ของการเล่น ก็คือ การสร้างความรู้สึกทางบวกให้กับผู้เล่น (Sutton-Smith & Kelly-Byrne, 1984) ซึ่งการแสดงออกในทางบวกของเด็ก ทั้งความผ่อนคลาย ตื่นตัว และการแสดงความสนุกสนานร่าเริงผ่านทางสีหน้า ท่าทาง และน้ำเสียง เป็นพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นได้ว่า การเล่นนั้นประสบความสำเร็จ



นอกจากนี้การที่เด็กแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวก เช่น การยิ้มแย้ม แสดงความสนุกสนานนั้น นับเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงการมีความฉลาดทางอารมณ์ โดยเฉพาะคุณลักษณะในด้าน “สุข” ซึ่งหมายถึง ความพร้อมทางอารมณ์ที่ทำให้เกิดความสุข ความอบอุ่นใจ และความสนุกสนานร่าเริง ความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุข มีความภูมิใจในตนเอง พอใจในชีวิต และมีความสุขสงบทางใจ (กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข, 2546)

การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก ยังเป็นองค์ประกอบที่มีความสอดคล้องกับองค์ประกอบด้าน Clarity of cues ของแบบวัด NCAST ที่บ่งบอกถึงความสามารถของเด็กในการส่งสัญญาณที่ชัดเจนให้กับผู้ปกครอง เพื่อให้ผู้ปกครองสามารถเข้าใจและตอบสนองได้อย่างเหมาะสม โดยการแสดงออกในทางบวกที่สามารถทำให้ผู้ปกครองเข้าใจถึงความพร้อมของเด็กได้ เช่น การแสดงความตื่นตัว แสดงความสนใจในกิจกรรม การยิ้ม หัวเราะ หรือส่งเสียงที่บ่งบอกถึงความสนุกสนาน (Barnard, 1978)

นอกจากนี้ การแสดงพฤติกรรมทางบวกของเด็กในระหว่างการเล่นกับผู้ปกครอง เช่น การยิ้ม หัวเราะ ยังมีความเชื่อมโยงกับความผูกพันระหว่างเด็กกับผู้ปกครองอีกด้วย การศึกษาเกี่ยวกับความผูกพัน โดย Waters, Wippman, and Sroufe (1979) พบว่า เด็กที่มีความรู้สึกมั่นคงทางอารมณ์ และมีความสัมพันธ์ที่มั่นคงกับผู้ปกครองนั้น จะมีการแสดงออกทางพฤติกรรมและอารมณ์ในทางบวกมากกว่า และมักเป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนมากกว่า อีกทั้งยังมีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉพาะพฤติกรรมการเล่นที่ซับซ้อนมากกว่าเด็กที่ไม่แสดงออกในทางบวกอีกด้วย

การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็กในระหว่างการเล่นกับผู้ปกครอง จึงนับเป็นอีกหนึ่งประกอบที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็กได้

**องค์ประกอบที่ 5 การมีส่วนร่วมในการเล่น (Mutuality)** สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 8.5 โดยข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกขององค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่เล่นคนเดียว (ข้อกระทงทางลบ) 2) ผู้ปกครองและเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นด้วยกัน 3) ผู้ปกครองแสดงความสนใจในการเล่นกับเด็ก

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การมีส่วนร่วมในการเล่น หมายถึง การที่ผู้ปกครองและเด็กแสดงพฤติกรรมที่บ่งบอกถึงการมีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกัน ทั้งในแง่ของการใช้เวลา และการแสดงความสนใจที่จะเล่นด้วยกัน

พฤติกรรมที่พึงประสงค์อย่างหนึ่งในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กก็คือ การมีส่วนร่วมระหว่างกันในการเล่นหรือทำกิจกรรม หากว่าการเล่นนั้น ซึ่งแม้ว่าเด็กจะมีความสามารถในการเล่นด้วยตนเองหรือการเล่นเพียงลำพัง แต่การมีส่วนร่วมระหว่างกันในการเล่นของเด็กและผู้ปกครอง ย่อมส่งเสริมให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีมากขึ้น และการเล่นยังเป็นการมีส่วนร่วมระหว่างกันในลักษณะที่แตกต่างจากพฤติกรรมอื่นๆ เช่น การกิน การนอน การทำกิจวัตรประจำวันทั่วไปอีกด้วย

โดยองค์ประกอบด้าน การมีส่วนร่วมในการเล่นในแบบสังเกตขั้นนี้ มีความสอดคล้องกับ องค์ประกอบด้าน Mutuality ที่หมายถึง การทำกิจกรรมใดๆ ที่แสดงถึงการประสานงานหรือการใช้เวลาร่วมกันระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ ในลักษณะของการเล่นหรือการทำกิจกรรมใดๆ ซึ่งเป็น องค์ประกอบที่พบในแบบวัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในอดีต และมีความสำคัญต่อ พัฒนาการและความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเด็กกับผู้ปกครอง (Halle et al., 2011)

นอกจากนี้ การเล่นโดยมีผู้อื่นเข้ามามีส่วนร่วมด้วยนั้น ยังเป็นขั้นตอนที่สำคัญต่อการพัฒนา ทักษะทางสังคมให้กับเด็ก และสอดคล้องกับพัฒนาการทางสังคมในการเล่นของเด็กวัยก่อนเข้า โรงเรียน ตามแนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการในการเล่นในชั้น Macrosphere หรือชั้นการเล่นร่วมกับผู้อื่น ในขั้นตอนนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่า เมื่อไรที่เขาควรจะเล่นคนเดียว และเมื่อไรเขาควรจะเล่นในสังคม ทั้ง ยังเป็นการฝึกฝนทักษะทางสังคมให้กับเด็กในเบื้องต้นอย่างเป็นธรรมชาติอีกด้วย

การมีส่วนร่วมในการเล่นเป็นองค์ประกอบที่พบในการศึกษาก่อนหน้าหลายชิ้น ว่ามีความสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กทั้งในด้านอารมณ์ สังคม โดยการมีปฏิสัมพันธ์ การแสดงความสนใจ และการใช้เวลาร่วมกันนั้น เป็นโอกาสที่ทำให้เด็กได้รับการกระตุ้นพัฒนาการโดยตรง ซึ่งการขาดโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลหรือสิ่งรอบตัว โดยเฉพาะบุคคลใกล้ชิด อาจทำให้เกิดปัญหาในการคิดเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ และขาดโอกาสในการพัฒนาทักษะที่มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ในอนาคต (Smith, 1997)

มีงานวิจัยชิ้นหนึ่งที่ทำการศึกษาพบว่า การมีส่วนร่วมระหว่างกันของผู้ปกครองและเด็ก ในช่วงวัย 9-22 เดือน มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดี (moral emotion) ของเด็กวัย 45 เดือน และ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับความเข้าใจทางจริยธรรม (moral cognition) ของเด็ก

วัย 56 เดือน และการที่ผู้ปกครองเข้ามามีส่วนร่วมในการเล่นกับเด็ก ยังสามารถทำนายได้ว่า สามารถทำให้เด็กเกิดความรู้สึกในทางบวกที่จะมีปฏิสัมพันธ์ใดๆ กับผู้ปกครอง ทำให้เด็กเชื่อฟังและอยู่ในโอวาท อีกทั้งยังส่งผลต่อการใช้สิทธิ์หรืออำนาจของแม่ได้ดีกว่าอีกด้วย (Halle et al., 2011)

นอกจากนี้งานวิจัยยังบ่งบอกอีกว่า การเล่นที่เด็กและผู้ใหญ่มีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกันนั้น จะยิ่งช่วยเพิ่มความซับซ้อนในการเล่น และทำให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อีกทั้งเด็กจะยังแสดงความสนใจในตัวของผู้ใหญ่มากขึ้นเนื่องจากความสนใจในประสบการณ์ใหม่ๆ ที่จะได้รับ รวมถึงการยึดเอาพฤติกรรมของผู้ใหญ่เป็นต้นแบบในการเล่นครั้งต่อๆ ไปอีกด้วย (Bigelow et al., 2004; Hauf et al., 2007)

งานวิจัยหลายชิ้นยังแสดงให้เห็นว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองทำให้เกิดผลในทางบวกต่อพัฒนาการของเด็ก โดยเฉพาะในแง่ของความสำเร็จทางการศึกษาและการเพิ่มความพร้อมในการเข้าสู่ระบบการศึกษาหรือ School-readiness (Barnard, 2004; Jeynes, 2012) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยระยะยาวของ Van Voorhis et al. (2013) ที่พบว่าการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองมีความสัมพันธ์ทางบวกต่อผลลัพธ์ทางการศึกษาโดยเฉพาะด้านภาษาและคณิตศาสตร์ โดยพบความสัมพันธ์นี้ทั้งกับเด็กช่วงก่อนวัยเรียน (3-5 ปี) และในช่วงประถมศึกษา (6 -12 ปี) และไม่เพียงแต่ประโยชน์ต่อตัวเด็กเท่านั้น แต่การมีส่วนร่วมระหว่างกันในการเล่น ยังเป็นสิ่งที่ให้ประโยชน์กับทั้งเด็กและผู้ปกครองในแง่ของการเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดียิ่งขึ้น และถือเป็นกิจกรรมที่ผู้ปกครองและเด็กได้มีส่วนร่วมระหว่างกันอย่างเต็มรูปแบบอีกด้วย (Ginsburg & Pediatrics, 2007)

CHULALONGKORN UNIVERSITY

**องค์ประกอบที่ 6 การยอมรับซึ่งกันและกัน (Acceptance)** สามารถอธิบายความแปรปรวนของพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้ ร้อยละ 7 โดยข้อกระทงที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุด 3 อันดับแรกขององค์ประกอบนี้ได้แก่ 1) เด็กไม่ยอม / แสดงความไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองจะเล่นด้วย (ข้อกระทงทางลบ) 2) ผู้ปกครองขัดขวางไม่ให้เด็กใช้จินตนาการในการเล่น (ข้อกระทงทางลบ) 3) เด็กแสดงท่าทางอยากเล่นคนเดียว (ข้อกระทงทางลบ)

เมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ สามารถนิยามได้ว่า การยอมรับซึ่งกันและกัน หมายถึง การมีปฏิสัมพันธ์และการตอบสนองในทางบวกระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ในลักษณะที่แสดงออกถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน รวมทั้งการให้อิสระในด้านความคิดและจินตนาการ

พฤติกรรมของเด็กที่แสดงความต้องการในการเล่นกับผู้ปกครอง การเปิดรับ และแสดงความพึงพอใจเมื่อได้ทำกิจกรรมร่วมกัน รวมไปถึงการตอบสนองต่อกันในทางบวก ล้วนเป็นพฤติกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับซึ่งกันและกัน ซึ่งสะท้อนมาจากความไว้วางใจและความรู้สึกในทางบวกต่อผู้ปกครอง อันเป็นผลมาจากความเข้าใจและการแสดงออกที่เหมาะสมของผู้ปกครองต่อสถานการณ์และอารมณ์ความรู้สึกของเด็ก

Selleck (2001) กล่าวว่า โดยปกติแล้วเด็กย่อมไม่ปฏิเสธต่อการเล่นในทุกๆ โอกาส และมีความยินดีที่จะตอบสนองต่อการเล่นร่วมกับผู้อื่น ยกเว้นในกรณีที่เด็กมีความรู้สึกว่าคุณกระตุ้นหรือพยายามที่จะเข้าไปจัดการหรือก้าวร้าวกับเด็กมากเกินไป ดังนั้น การที่เด็กแสดงพฤติกรรมการยอมรับและพึงพอใจเมื่อผู้ปกครองมีความต้องการที่จะเล่นหรือมีส่วนร่วม与孩子 ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Waters and Cummings (2000) ที่อธิบายว่าการที่เด็กแสดงความกลัว โกรธ หรือไม่ยอมรับผู้ปกครองนั้นแสดงถึงความไม่พร้อมและความไม่สนใจต่อการเข้าหาที่มักจะมากเกินไปของผู้ปกครอง ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การที่เด็กแสดงถึงการยอมรับและตอบสนองต่อผู้ปกครองในทางบวกนั้น แสดงให้เห็นว่าผู้ปกครองมีความสามารถในการเข้าหาและตอบสนองต่อเด็กได้ด้วยรูปแบบที่มีความเหมาะสม และทำให้เด็กเกิดความรู้สึกไว้วางใจได้

นอกจากนี้ พฤติกรรมทางบวกที่ผู้ปกครองและเด็กตอบสนองต่อกัน และการที่เด็กยินยอมให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วมและมีบทบาทในการเล่นด้วยนั้น ยังเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวกับความผูกพันหรือ attachment ระหว่างเด็กและผู้ปกครองได้อีกด้วย ซึ่งความผูกพันในลักษณะนี้ มีผลในทางบวกต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กในภายหลัง โดยเฉพาะเมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียนและมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น (Waters et al., 1979)

เมื่อพิจารณาผลการวิเคราะห์องค์ประกอบตามที่ถูกวิจัยได้อภิปรายไปข้างต้นแล้วนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ขึ้นนี้ มีความตรงในเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity)

**การวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity)** งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน โดยพัฒนาข้อระงจากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กในเชิงบวกรวมถึงแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์

ระหว่างผู้ปกครองและเด็กอย่างเฉพาะเจาะจงในพฤติกรรมการเล่น โดยคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตฯ นี้จะสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้ปกครองในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเล่นที่ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้

แบบวัด EC-HOME พัฒนาขึ้นโดยมีพื้นฐานจากทฤษฎี The ecological model of development (Bronfenbrenner & Morris, 1998) ซึ่งกล่าวว่า สภาพแวดล้อมในวัยเด็ก เป็นสิ่งที่สำคัญที่ส่งผลต่อพัฒนาการและสุขภาวะโดยรวมของเด็ก โดยผู้ปกครองก็มีหน้าที่รับผิดชอบในการสนับสนุนทักษะและพัฒนาการของเด็กผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ในทางบวก ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้ก็มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการพัฒนาแบบสังเกตฯ ของผู้วิจัย ทั้งในเชิงทฤษฎีและพฤติกรรมที่สังเกตได้

เมื่อพิจารณาจากผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลคะแนนที่ได้จากการสังเกตด้วยแบบวัดที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นกับแบบวัดมาตรฐาน (13items-ECHOME) พบว่ามีความสัมพันธ์ของคะแนนรวมอยู่ในระดับสูง ( $r = .71, p < .001$ ) เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ของ Cohen (1988) และเมื่อพิจารณาเฉพาะคะแนนพฤติกรรมของแม่ที่ได้จากแบบสังเกตฯ พบว่ายังคงมีความสัมพันธ์กับคะแนนรวมที่ได้จากแบบวัด 13items-ECHOME อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ( $r = .61, p < .001$ ) หมายความว่าผู้ที่ได้คะแนนสูงในแบบวัด 13items-ECHOME ก็มีแนวโน้มที่จะได้คะแนนสูงในแบบสังเกตฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นด้วยเช่นกัน นับได้ว่าแบบสังเกตฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นมีความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity)

ทั้งนี้จากผลการทดสอบความตรงด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์จากความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่นเพิ่มเติมด้วยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้จากแต่ละองค์ประกอบในแบบสังเกตฯ พฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนกับคะแนนที่ได้จากแต่ละด้านของแบบวัด 13items-ECHOME พบว่าแม้แบบสังเกตฯ ทั้งสองฉบับมีองค์ประกอบพื้นฐานบางอย่างร่วมกัน แต่ในขณะเดียวกันก็ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของแบบวัดทั้งสองฉบับที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญในการวัดและประเมินการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กด้วยพฤติกรรมที่เฉพาะเจาะจงตามข้อเสนอแนะของ Merrell (2003)

โดยเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบ พบว่าองค์ประกอบที่มีขนาดความสัมพันธ์ของคะแนนรวมสูงที่สุด ได้แก่ องค์ประกอบด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา ความสัมพันธ์กับองค์ประกอบด้านการเสริมสร้างความรู้ในแบบวัด 13items-ECHOME ( $r = .69,$

$p < .001$ ) ซึ่งเป็นขนาดความสัมพันธ์ที่อยู่ในระดับสูง ผลการศึกษานี้มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ Halle et al. (2011) ที่ระบุว่า การกระตุ้นพัฒนาการทางด้านภาษาและปัญญาเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่พบในแบบวัดและแบบสังเกตการณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็ก ซึ่งเมื่อพิจารณาข้อกระทงในองค์ประกอบนี้พบว่าพฤติกรรมที่สังเกตนั้นเป็นไปในแนวทางเดียวกัน เช่น การสอนหรือส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับสี / มิติสัมพันธ์ / ตัวเลข และการส่งเสริมการใช้ภาษาด้วยการพูดคุยกับเด็ก เนื่องจากข้อกระทงในองค์ประกอบดังกล่าวของทั้ง 2 แบบวัด มีแนวคิดพื้นฐานมาจากการส่งเสริมพัฒนาการที่เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก ซึ่งพัฒนาการทางภาษาและปัญญาของเด็กนั้น มีความเป็นสากลและพัฒนาไปในแนวทางเดียวกัน พฤติกรรมที่เหมาะสมในการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาและปัญญาสำหรับเด็กในวัยนี้ จึงไม่มีความแตกต่างกันในพฤติกรรมการเล่นกับการมีปฏิสัมพันธ์ในสถานการณ์ทั่วไป

ขณะที่องค์ประกอบที่มีขนาดความสัมพันธ์ในระดับรองลงมาได้แก่ องค์ประกอบด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม กับองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา ( $r = .51, p < .001$ ) ซึ่งเมื่อพิจารณาจากข้อกระทงในองค์ประกอบด้านการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม กับองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษา พบว่าพัฒนาขึ้นจากแนวคิดเดียวกัน โดยมีจุดมุ่งหมายในการสังเกตวิธีการสื่อสารทางภาษาของผู้เลี้ยงที่ส่งเสริมหรือช่วยในการพัฒนาทักษะทางภาษาของเด็ก ทำให้มีความคล้ายคลึงของพฤติกรรมที่ต้องการสังเกต เช่น การตอบสนองเด็กด้วยคำพูดทางบวก การใช้น้ำเสียงที่สนุกสนานของผู้ปกครอง การแสดงความสนใจในสิ่งที่เด็กกำลังสนใจ/กำลังเล่า เป็นต้น จึงเป็นผลให้เกิดความสัมพันธ์กันระหว่างองค์ประกอบดังกล่าวนี้ในระดับสูง

สำหรับองค์ประกอบด้านการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง และการแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก แม้จะมีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบในแบบวัด 13Items-ECHOME ด้านการเสริมสร้างการใช้ภาษาและการตอบสนองต่อเด็ก แต่ขนาดความสัมพันธ์ก็อยู่ในระดับที่ต่ำ (Cohen, 1988) ทำให้ไม่สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบดังกล่าวนี้มีความซ้ำซ้อนหรือเป็นองค์ประกอบเดียวกัน

ทั้งนี้องค์ประกอบที่สะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างที่ชัดเจนของแบบวัดทั้งสองฉบับได้แก่ องค์ประกอบด้านการมีส่วนร่วมในการเล่น และองค์ประกอบด้านการยอมรับซึ่งกันและกัน ซึ่งพบว่าไม่มีความสัมพันธ์กับองค์ประกอบใดๆ ในแบบวัด 13Items-ECHOME ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการ

ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองกับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนในระหว่างการเล่น มีองค์ประกอบบางอย่างที่แตกต่างจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมหรือสถานการณ์ทั่วไป โดยเฉพาะการมีส่วนร่วมระหว่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Auerbach (2007) ที่มองว่าการเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์และการมีส่วนร่วมระหว่างกันได้อย่างง่ายดาย นอกจากนี้การเล่นของเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน ยังมีความแตกต่างจากวัยอื่นๆ ในแง่ของการแสดงความร่วมมือและกำหนดเป้าหมายร่วมกันของผู้เล่นอีกด้วย (Waller & Davis, 2014) นอกจากนี้ การที่ผู้ใหญ่ให้ความสนใจในการเล่นกับเด็ก เป็นสิ่งที่ทำให้เด็กแสดงความสนใจต่อของเล่นชิ้นเดิมมากยิ่งขึ้น และยังทำให้เด็กแสดงความสนใจในตัวของผู้ใหญ่มากขึ้นอีกด้วย (Bigelow et al., 2004) ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ปกครองในกิจกรรมอื่นๆ อาจไม่สามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ปกครองและเด็กและให้ประโยชน์แก่เด็กในลักษณะนี้ได้ นอกจากนี้ องค์ประกอบด้านการยอมรับซึ่งกันและกันเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างคุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ของผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมทั่วไปกับพฤติกรรมการเล่น ซึ่งโดยปกติแล้ว เด็กอาจแสดงพฤติกรรมต่อต้าน ไม่พึงพอใจ หรือไม่ยอมรับผู้ปกครองในกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกิจวัตรประจำวัน แต่สำหรับกิจกรรมการเล่น เป็นหนึ่งในกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ มีความเป็นสากล และเป็นความต้องการพื้นฐานของเด็กในทุกช่วงวัย เด็กแสดงการปฏิเสธหรือต่อต้านจึงเป็นพฤติกรรมที่มักเกิดขึ้นได้ยากในกิจกรรมการเล่น เมื่อเทียบกับกิจกรรมทั่วไป เช่น การกิน การเรียนการสอน การทำกิจวัตรประจำวันอื่นๆ ดังนั้นการที่ผู้ปกครองมีคะแนนในองค์ประกอบด้านนี้ต่ำ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้ว่าเด็กถูกระงับ ถูกจัดการหรือก้าวร้าวมากเกินไป (Selleck, 2001) นอกจากนี้ข้อกระทงในองค์ประกอบนี้ยังมีความเฉพาะเจาะจงต่อกิจกรรมการเล่น ซึ่งแตกต่างจากองค์ประกอบอื่นๆ ในแบบวัดที่เกี่ยวข้องกับการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กตามงานวิจัยของ Halle et al. (2011) องค์ประกอบด้านการยอมรับซึ่งกันและกันในแบบสังเกตฯ ที่พัฒนาขึ้นนี้ ยังมีความครอบคลุมทั้งการยอมรับที่ผู้ปกครองมีต่อเด็ก และการยอมรับของเด็กต่อผู้ปกครอง ซึ่งแตกต่างจากองค์ประกอบด้านการยอมรับในแบบวัด 13Items-ECHOME ที่ประเมินเฉพาะการยอมรับที่ผู้ปกครองมีต่อเด็กเท่านั้น และยังมี ความแตกต่างกันของพฤติกรรมที่สังเกตในองค์ประกอบดังกล่าวนี้อีกด้วย จึงส่งผลให้ทั้ง 2 องค์ประกอบนี้ไม่มีความสัมพันธ์ระหว่างกัน

จากผลการศึกษานี้พบว่า แม้ว่าการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และเด็กที่ส่งผลในทางบวกต่อพัฒนาการของเด็กจะมีพื้นฐานขององค์ประกอบบางอย่างร่วมกัน แต่เมื่อมีการกำหนดพฤติกรรมที่ต้องการสังเกตอย่างเฉพาะเจาะจง ก็ได้แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างขององค์ประกอบบางด้านของ

การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในระหว่างการเล่น ที่อาจไม่พบในการสังเกตการณ์ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในพฤติกรรมอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเปรียบเทียบ ระหว่างแบบวัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองฉบับต่างๆ ในอดีตที่ได้แสดงให้เห็นว่า แม้แบบวัด แต่ละฉบับจะมีวัตถุประสงค์ในการวัดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กเช่นเดียวกัน แต่ผล การศึกษาได้ชี้ให้เห็นว่าแบบวัดแต่ละฉบับก็มีความแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับนิยามและพฤติกรรม ที่สังเกต เช่น งานวิจัยของ Flick and McSweeney (1987) ที่ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบแบบวัด HOME กับแบบวัดการสอน (Teaching Scale) และแบบวัดความผูกพันระหว่างกัน (Attachment Scale) กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นแม่และเด็กวัย 8 ถึง 27 เดือน จำนวน 136 คู่ พบว่าเมื่อพิจารณา ความสัมพันธ์แบบแยกองค์ประกอบแล้ว แบบวัดทั้งสามฉบับมีความสัมพันธ์ของแต่ละองค์ประกอบใน ระดับต่ำหรือไม่มีความสัมพันธ์เลยในบางองค์ประกอบ ซึ่งความแตกต่างที่พบนี้ได้ช่วยเติมเต็มนิยาม ของการมีปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนได้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น และเป็นการ สะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาแบบวัดหรือแบบสังเกตที่มีความเฉพาะเจาะจงของ พฤติกรรมที่ต้องการสังเกต ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาและส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ปกครองและเด็กก่อนวัยเข้าโรงเรียนได้ดียิ่งขึ้น

#### การวิเคราะห์ความเที่ยงของแบบสังเกต

ความเที่ยงเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นความคงเส้นคงวาของการทดสอบ การวัด หรือการสังเกต ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งของเครื่องมือที่ดี โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์ความเที่ยงด้วย วิธีของคูเดอร์ ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson) ซึ่งเป็นการวัดค่าความสอดคล้องภายในที่เหมาะสม กับแบบสังเกตที่มีการให้คะแนนแบบ 0 กับ 1 เมื่อพิจารณาค่าความสอดคล้องภายในที่เหมาะสม (internal consistency reliability) ของแบบสังเกตฯ ในแต่ละองค์ประกอบและทั้งฉบับพบว่ามีค่า KR-20 อยู่ ระหว่าง .81 - .86 ซึ่งอยู่ในระดับที่ยอมรับได้ตามเกณฑ์ที่ระบุว่า ค่าความสอดคล้องภายในที่เหมาะสมควรอยู่ในระดับ .70 หรือมากกว่า (Tucker, 2014) แสดงให้เห็นว่าแบบสังเกตฯ ที่พัฒนาขึ้น นี้ มีความคงเส้นคงวาในการสังเกตจากความสอดคล้องของข้อกระทงแต่ละข้อกับข้อกระทงอื่นๆ ใน แบบสังเกตฯ

#### การวิเคราะห์ความเป็นภววิสัยของแบบสังเกต (Objectivity)

จากผลการวิเคราะห์ค่าความสอดคล้องในการประเมินของผู้ประเมินอิสระ 2 ท่านพบว่า ข้อ กระทงทุกข้อที่ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบ มีค่าความสอดคล้องของการประเมินอย่างมีนัยสำคัญ



โดยมีขนาดความสอดคล้องอยู่ในระดับดีถึงดีมาก ( $kappa = .83$  ถึง  $1.00$ ) เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ของ Landis and Koch (1977) ซึ่งแสดงให้เห็นถึงคุณภาพของแบบสังเกตในด้านความเป็นภววิสัย (Objectivity) สูง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการปรับปรุงข้อกระทงตามข้อสังเกตและคำแนะนำเชิงปฏิบัติของผู้ประเมินอิสระ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมข้อคิดเห็นและข้อสังเกตที่ได้จากขั้นตอนในการเก็บของข้อมูล เพื่อจัดทำคู่มือประกอบการใช้แบบสังเกตฯ เพื่อให้เกิดความสะดวกแก่ผู้ที่ต้องการนำไปใช้ และทำให้เกิดมาตรฐานในการสังเกตพฤติกรรมตามวัตถุประสงค์ของแบบสังเกตฯ

การรายงานทางสถิติพบว่าจำนวนกลุ่มตัวอย่างมีมากเพียงพอที่จะใช้ในวิเคราะห์ข้อมูลตามที่ผู้วิจัยนำเสนอ อีกทั้งยังมีความหลากหลายของกลุ่มตัวอย่างที่มีครอบคลุมทั้งอายุเด็ก อายุผู้ปกครอง ภูมิภาคและระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และผลการวิเคราะห์ข้อมูลก็สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพของแบบสังเกต ว่าอยู่ในระดับที่มีมาตรฐานและสามารถที่จะนำไปใช้ในการสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) เพื่อใช้ได้วิเคราะห์และประเมินคุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองได้จริง

สำหรับจุดเด่นของแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นนี้ยังมีความเหมาะสมที่จะใช้สังเกตพฤติกรรมทั้งในสภาพธรรมชาติและในห้องปฏิบัติการ เนื่องจากมีกระบวนการสังเกตที่ไม่ซับซ้อน ใช้อุปกรณ์และเวลาในการสังเกตน้อย (สามารถสังเกตและประเมินพฤติกรรมได้ภายในระยะเวลา 5 นาที) และมีกระบวนการที่รบกวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการพัฒนาแบบวัดของ Jones และคณะ (2015) อีกทั้งพฤติกรรมการเล่น ยังเป็นพฤติกรรมที่สามารถเกิดขึ้นได้ง่ายและมีข้อจำกัดน้อยกว่าการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างแม่และเด็กในรูปแบบอื่นๆ ทำให้แบบสังเกตขึ้นนี้มีความสะดวกต่อการใช้สังเกตจริง

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่เป็นมาตรฐานในการวัดและประเมินพฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี)

#### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นแม่และเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน(อายุ 3-5 ปี) จำนวน 95 คู่ โดยแม่และเด็กมีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มีปัญหาสุขภาพหรือทางจิต เด็กไม่เคยได้รับการวินิจฉัยจากแพทย์ว่ามีปัญหาทางพฤติกรรมหรือพัฒนาการล่าช้า

โดยกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เป็นเด็กเพศชาย 50 คน เพศหญิง 45 คน อายุระหว่าง 36-72 เดือน แม่มีอายุระหว่าง 20-59 ปี

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1) แบบบันทึกและคู่มือสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

2) แบบวัด 13items-ECHOME (Caldwell & Bradley, 1984)

อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3) ของเล่น 3 ประเภทได้แก่ 1. ชุดตุ๊กตาไม้ครอบคร้ว 2. ชุดของเล่นรถไฟไม้แบบเชื่อมต่อกันด้วยแม่เหล็ก 3. ชุดของเล่นแป้งปั้นและเครื่องครัว

4) เครื่องบันทึกภาพ

5) นาฬิกาจับเวลา

#### วิธีดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

1) การพัฒนาเครื่องมือวิจัย

1.1 กำหนดจุดมุ่งหมายในการพัฒนาแบบวัด คือ เพื่อสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่มีมาตรฐานและคุณภาพจากการทดสอบความตรงและความเที่ยง

1.2 ศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน แล้วนำมากำหนดเป็นนิยามที่ชัดเจนและครอบคลุมเนื้อหาตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.3 สร้างข้อกระทงในแต่ละหมวดหมู่ของพฤติกรรมโดยอ้างอิงจากงานวิจัยและแบบวัดที่ศึกษาพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหมวดหมู่พฤติกรรมที่กำหนดไว้ และจากการสังเกตพฤติกรรมจริง จากนั้นจึงเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแนะนำในเบื้องต้น

1.4 ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือด้านความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยการตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างข้อกระทงกับวัตถุประสงค์ของสิ่งที่ต้องการวัด โดยให้ผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านจิตวิทยาพัฒนาการและผู้ทรงคุณวุฒิทางการสังเกตพฤติกรรม จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเหมาะสมของข้อกระทง

1.5 ตรวจสอบว่าข้อมูลที่ได้ปราศจากอคติของผู้วิจัย โดยการประเมินความสอดคล้องในการประเมินของผู้ประเมินอิสระ (Inter-Rater Method)

## 2) การเก็บข้อมูล

2.1 ประกาศรับสมัครกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และยินดีเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจทางสื่อออนไลน์และการประชาสัมพันธ์ตามสถานที่ต่างๆ เช่น โรงเรียน สโมสรเด็ก สถาบันเสริมทักษะสำหรับเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน

2.2 ติดต่อกลุ่มตัวอย่างที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์และยินดีเข้าร่วมการวิจัยโดยสมัครใจเพื่อทำการนัดหมายวัน เวลา สถานที่ ก่อนจะทำการเก็บข้อมูลจริง

2.3 จัดเตรียมสถานที่และกำหนดตารางเวลาสำหรับการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างที่นัดหมายไว้ โดยสถานที่เก็บข้อมูล คือ โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร และจังหวัดนครราชสีมา

2.4 ดำเนินการเก็บข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

2.4.1 ต้อนรับกลุ่มตัวอย่าง อธิบายข้อมูลสำหรับกลุ่มประชากร ขออนุญาตบันทึกวิดีโอ จากนั้นให้กลุ่มตัวอย่างลงนามในใบยินยอมก่อนเข้าสู่กระบวนการเก็บข้อมูล

2.4.2 จัดเตรียมการบันทึกวิดีโอในตำแหน่งที่เหมาะสมโดยทำให้เกิดการรบกวนกลุ่มตัวอย่างน้อยที่สุด และให้อยู่ในตำแหน่งที่สามารถบันทึกรายละเอียดทั้งภาพและเสียงของกลุ่มตัวอย่างได้อย่างชัดเจน

2.4.3 กลุ่มตัวอย่างทุกคนจะได้รับคำสั่งแบบเดียวกันได้แก่ *ให้ท่านเล่นกับเด็กเป็นเวลาประมาณ 5 นาที โดยท่านและบุตรจะใช้ของเล่นที่จัดเตรียมไว้ให้หรือไม่ก็ได้ และจะใช้พื้นที่บริเวณใดของห้องก็ได้ในการเล่น ท่านและบุตรมีอิสระที่จะแสดงออกเสมือนการเล่นปกติที่บ้าน ทั้งการใช้ภาษา ท่าทางและอื่นๆ ที่ท่านคุ้นเคย*

2.4.4 ผู้วิจัยประเมินพฤติกรรมของผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนตามคู่มือที่พัฒนาขึ้นเพื่อประกอบการใช้แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) และบันทึกคะแนนในใบบันทึก

2.5 ผู้วิจัยรวบรวมเทปวิดีโอที่บันทึกไว้ในรูปแบบดิจิทัลไฟล์ โดยบันทึกลงในเครื่องคอมพิวเตอร์และแผ่นวีซีดี

### 3) การวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือวิจัย

3.1 วิเคราะห์ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) โดยวิธีการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (Exploratory Factor Analysis: EFA)

3.2 วิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity) โดยใช้วิธีการหาความสัมพันธ์ระหว่างค่าคะแนนที่ได้จากการแบบวัดที่พัฒนาขึ้นกับแบบวัด 13items-ECHOME ด้วยวิธีการวิเคราะห์ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เพียร์สัน (Pearson Product Moment Correlation Coefficient)

3.3 วิเคราะห์หาความสอดคล้องภายในด้วยวิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder - Richardson: KR20)

## การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการรวบรวมการสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน จำนวน 95 คู่ ดังนี้

1. วิเคราะห์ค่าสถิติพื้นฐานของตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาและข้อมูลภูมิหลังของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ความถี่ ร้อยละ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส พอร์ วินโดว์ (SPSS for Windows)

2. การวิเคราะห์เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือวิจัย การวิเคราะห์หาความสอดคล้องภายในด้วยวิธีของคูเดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson: KR20) ด้วยโปรแกรมไมโครซอฟท์ เอ็กเซล (Microsoft Excel) และการคำนวณความสอดคล้องระหว่างผู้ประเมิน (Inter-rater Reliability) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส พอร์ วินโดว์ (SPSS for Windows)

3. การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Exploratory Factor Analysis : EFA) ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส พอร์ วินโดว์ (SPSS for Windows) เพื่อตรวจสอบความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน

4. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนและข้อกระทงบางส่วนของแบบวัด 13items-ECHOME โดยโปรแกรมสำเร็จรูป เอส พี เอส เอส พอร์ วินโดว์ (SPSS for Windows) เพื่อตรวจสอบความตรงตามเชิงสอดคล้อง

## ผลการวิจัย

แบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) ที่ผ่านการวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือวิจัยเรียบร้อยแล้ว ประกอบไปด้วยข้อกระทงทั้งสิ้น 26 ข้อ เป็นข้อกระทงทางบวก 19 ข้อ และข้อกระทงทางลบ 7 ข้อ โดยมีคุณภาพของแบบสังเกตที่ได้จากการวิเคราะห์ดังนี้

### ผลการวิเคราะห์ความตรง

1) ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) พบว่าข้อกระทงทุกข้อผ่านการพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่านว่ามีความสอดคล้องกับองค์ประกอบและวัตถุประสงค์ของการวิจัย

2) ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงสภาวะสันนิษฐาน (Construct Validity) พบว่าข้อกระทงที่ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงสำรวจ (EFA) มีทั้งสิ้น 26 ข้อ โดยข้อกระทงทั้งหมด แบ่งเป็น 6

องค์ประกอบ สามารถอธิบายความแปรปรวนของกลุ่มตัวอย่าง ได้ร้อยละ 51.65 มีค่าน้ำหนัก  
องค์ประกอบอยู่ระหว่าง .325-.851 ได้แก่องค์ประกอบต่อไปนี้

องค์ประกอบที่ 1 การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม (Social – Emotional Stimulation) จำนวน 6 ข้อ

องค์ประกอบที่ 2 การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา (Cognitive Stimulation) จำนวน 3 ข้อ

องค์ประกอบที่ 3 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของผู้ปกครอง (Parent Positive Affect) จำนวน 4 ข้อ

องค์ประกอบที่ 4 การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ทางบวกของเด็ก (Child Positive Affect) จำนวน 5 ข้อ

องค์ประกอบที่ 5 การมีส่วนร่วมในการเล่น (Mutuality) จำนวน 3 ข้อ

องค์ประกอบที่ 6 การยอมรับซึ่งกันและกัน (Acceptance) จำนวน 5 ข้อ

3) ผลการวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity) พบว่าแบบ  
สังเกตฯ นี้ มีความสัมพันธ์อย่างมีนัยทางสถิติกับคะแนนรวมที่ได้จากองค์ประกอบด้านการเสริมสร้าง  
การใช้ภาษา การตอบสนองต่อเด็ก การเสริมสร้างความรู้และการยอมรับของแบบวัด 13itemsEC-  
HOME ( $r = .71, p < .001$ )

#### ผลการวิเคราะห์ความเที่ยง

1) ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องภายใน (internal consistency reliability) โดยวิธีของคู  
เดอร์ - ริชาร์ดสัน (Kuder – Richardson : KR20) พบว่า ความสอดคล้องภายในขององค์ประกอบที่  
1 ,2 ,3 ,4 ,5 และ 6 เท่ากับ .81 , .81 ,.85 ,.81 ,.86 และ .84 ตามลำดับ และค่าความสอดคล้อง  
ภายในของแบบวัดทั้งฉบับมีค่าเท่ากับ .81

#### **ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้**

งานวิจัยชิ้นนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่มีมาตรฐานในการสังเกตพฤติกรรมการมี  
ปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียน เพื่อใช้ในการส่งเสริมให้เกิด  
การมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้ปกครองและเด็ก อันจะส่งผลต่อพัฒนาการที่ดีในด้านต่างๆ ของเด็กวัย  
ก่อนเข้าโรงเรียน ซึ่งแบบสังเกตฯ ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นนี้ สามารถนำไปใช้เพื่อประโยชน์ในการศึกษา  
ข้อมูลเชิงประจักษ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนใน  
สังคมไทย เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการกำหนดนโยบายหรือแนวทางในการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ในการ

เล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนต่อไปได้ นอกจากนี้ นักวิจัย ครู บุคลากรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนยังสามารถนำแบบสังเกตฯ นี้ ไปใช้ในการประเมินคุณภาพของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียนในเบื้องต้นได้เช่นเดียวกัน

### ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

สำหรับการพัฒนาแบบสังเกตในอนาคต ผู้วิจัยควรทำการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างที่มีขนาดใหญ่ขึ้นเพื่อศึกษาค่าเฉลี่ยของคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตฯ และเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างอื่นๆ ที่เป็นผู้ปกครอง เช่น พ่อหรือพี่เลี้ยง เพื่อพัฒนาให้แบบสังเกตสามารถนำไปใช้กับผู้ปกครองทุกกลุ่มได้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย รวมถึงการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสังเกตด้วยวิธีอื่นๆ เพิ่มเติมเช่น ความตรงตามการทำนาย (Predictive Validity) และ ความตรงตามสภาพ (Concurrent Validity) เป็นต้น โดยอาจพิจารณาตัวแปรที่มีแนวโน้มว่ามีความสัมพันธ์กับการมีปฏิสัมพันธ์ที่ระหว่างผู้ปกครองและเด็กในการเล่นตามทฤษฎี เช่น ความฉลาดทางอารมณ์ของเด็ก (EQ) ความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถทางภาษา เป็นต้น

จากประสบการณ์ในการทำงานของผู้วิจัยและการสังเกตลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีความคุ้นเคยในการเล่นกับเด็ก และมีการใช้เวลาร่วมกันกับเด็กเป็นประจำ มีความเข้าใจ รู้จักบุคลิกภาพ และความชื่นชอบของเด็กเป็นอย่างดี มีแนวโน้มที่จะได้คะแนนจากแบบสังเกตในระดับสูง ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ไม่คุ้นเคยในการเล่นกับเด็ก หรือผู้ที่มีบุคลิกภาพนิ่งเฉย รวมไปถึงผู้ที่มีแนวโน้มที่จะมุ่งเน้นการสอนเพียงอย่างเดียว มีแนวโน้มที่จะได้คะแนนจากแบบสังเกตนี้ในระดับต่ำ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าคะแนนของกลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้ สะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กตามพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งควรทำการศึกษาในเชิงประจักษ์ต่อไป

## รายการอ้างอิง

- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. (2546). สุขภาพจิตไทย พ.ศ.2545-2546. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- ประไพพรรณ ภูมิวุฒิสาร. (2556, เมษายน). ทำไมเด็กต้องเล่น. รักลูก, 58-59.
- เพ็ญพิไล ฤทธาคณานนท์. (2536). พัฒนาการทางพุทธิปัญญา. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Athey, C. (1991). *Extending thought in young children: A parent-teacher partnership*: Sage.
- Auerbach, S. (2007). *Smart Play Smart Toys*. Jakarta: PT Bhuana Ilmu Populer.
- Austin, J. L. (1979). *Philosophical papers*.
- Bakker, J., & Denessen, E. (2007). The concept of parent involvement. Some theoretical and empirical considerations. *International Journal about Parents in Education*, 1(0), 188-199.
- Bandura, A. (1978). The self system in reciprocal determinism. *American psychologist*, 33(4), 344-358.
- Barnard. (1978). *Nursing child assessment teaching scale*. Seattle: University of Washington School of Nursing.
- Barnard, K. E., Hammond, M. A., Booth, C., Bee, H., Mitchell, S., & Spieker, S. (1989). Measurement and meaning of parent-child interaction. *Applied developmental psychology*, 3, 39-80.
- Barnard, W. M. (2004). Parent involvement in elementary school and educational attainment. *Children and youth services review*, 26(1), 39-62.
- Bigelow, A. E., MacLean, K., & Proctor, J. (2004). The role of joint attention in the development of infants' play with objects. *Developmental Science*, 7(5), 518-526.
- Blasi, M., Hurwitz, S. C., & Hurwitz, S. C. (2002). For Parents Particularly: To Be Successful—Let Them Play! *Childhood Education*, 79(2), 101-102.



- Bronfenbrenner, U., & Morris, P. (1998). The ecology of developmental processes. *Handbook of child psychology: Volume 1: Theoretical models of human development* (pp. 993–1028). Hoboken, NJ: Wiley.
- Bronson, M. B. (1995). *The Right Stuff for Children Birth to 8: Selecting Play Materials To Support Development*: ERIC.
- Bruner, J. S. (1973). Organization of early skilled action. *Child development*, 1-11.
- Bruner, J. S., & Sherwood, V. (1976). Peekaboo and the learning of rule structures. *Play: Its role in development and evolution*, 277-285.
- Caldwell, B. M., & Bradley, R. H. (1984). *Home observation for measurement of the environment*: University of Arkansas at Little Rock Little Rock.
- Cohen, J. (1988). *Statistical Power Analysis for the Behavioral Sciences*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. Publishers.
- Connolly, J. A., & Doyle, A.-B. (1984). Relation of social fantasy play to social competence in preschoolers. *Developmental Psychology*, 20(5), 797.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*: ERIC.
- Dansky, J. L. (1980). Cognitive consequences of sociodramatic play and exploration training for economically disadvantaged preschoolers. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 21(1), 47-58.
- Desforges, C., & Abouchar, A. (2003). *The impact of parental involvement, parental support and family education on pupil achievement and adjustment: A literature review* (Vol. 433): DfES publications Nottingham.
- Dewey, J. (1913). Play. *A cyclopedia of education*, 4, 725-727.
- Dias, M., & Harris, P. L. (1990). The influence of the imagination on reasoning by young children. *British Journal of Developmental Psychology*, 8(4), 305-318.
- Erikson, E. H. (1993). *Childhood and society*: WW Norton & Company.
- Feinburg, S. G. (1994). *Eliciting children's full potential: Designing & evaluating developmentally based programs for young children*: Thomson Brooks/Cole.
- Field, A. (2009). *Discovering statistics using SPSS*: Sage publications.
- Fisher, E. P. (1992). The impact of play on development: A meta-analysis. *Play & Culture*.

- Flick, L. H., & McSweeney, M. (1987). Measures of mother-child interaction: A comparison of three methods. *Research in nursing & health*, 10(3), 129-137.
- Forbes, E. E., Cohn, J. F., Allen, N. B., & Lewinsohn, P. M. (2004). Infant Affect During Parent—Infant Interaction at 3 and 6 Months: Differences Between Mothers and Fathers and Influence of Parent History of Depression. *Infancy*, 5(1), 61-84.
- Freud, S. (2003). *Beyond the pleasure principle* (Vol. 840): Penguin UK.
- Freud, S., & Strachey, J. (1961). *Beyond the Pleasure Principle: Transl. and Newly Ed. by James Strachey*: Hogarth Press.
- Fulgini, A. S., Han, W.-J., & Brooks-Gunn, J. (2004). The infant-toddler HOME in the 2nd and 3rd years of life. *Parenting*, 4(2-3), 139-159.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence reframed: Multiple intelligences for the 21st century*: Basic books.
- Garvey, C. (1990). *Play* (Vol. 27): Harvard University Press.
- Georgiou, S. N. (1996). Parental involvement: Definition and outcomes. *Social Psychology of Education*, 1(3), 189-209.
- Ginsburg, K. R., & Pediatrics, A. A. o. (2007). Committee on Communications, Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bonds. *Pediatrics*, 119(1), 182-191.
- Gross, D., Conrad, B., Fogg, L., Willis, L., & Garvey, C. (1993). What Does the NCATS Measure? *Nursing Research*, 42(5), 260-265.
- Halle, T., Anderson, R., Blasberg, A., Chrisler, A., & Simkin, S. (2011). Quality of caregiver-child interactions for infants and toddlers (QCCIIT): A review of the literature (Report No. OPRE 2011-25): Washington, DC: US Department of Health and Human Services Office of Planning, Research and Evaluation.
- Hauf, P., Aschersleben, G., & Prinz, W. (2007). Baby do-baby see!: How action production influences action perception in infants. *Cognitive Development*, 22(1), 16-32.

- Hawkins, J., Pea, R. D., Glick, J., & Scribner, S. (1984). "Merds that laugh don't like mushrooms": Evidence for deductive reasoning by preschoolers. *Developmental Psychology*, 20(4), 584.
- Hintze, J. M., Stoner, G., & Bull, M. H. (2000). Analogue assessment: Emotional/behavioral problems. *Conducting school-based assessments of child and adolescent behavior*, 55-77.
- Hurlock, E. (1964). *Child Development* 4th. NY: MacGraw Hill Book Co.
- Jeynes, W. (2012). A meta-analysis of the efficacy of different types of parental involvement programs for urban students. *Urban Education*, 47(4), 706-742.
- Johnson, J. E. (1976). Relations of divergent thinking and intelligence test scores with social and nonsocial make-believe play of preschool children. *ETS Research Report Series*, 1976(1).
- Jones, C. H., Hutchings, J., Erjavec, M., & Viktor, S. (2015). The parent infant play observation code (PIPOc): development and testing of a new positive parenting measure. *Journal of Reproductive and Infant Psychology*, 33(1), 54-68.
- Jones, R. R., Reid, J. B., & Patterson, G. R. (1975). Naturalistic observation in clinical assessment. *Advances in psychological assessment*, 3, 42-95.
- Kazdin, A. E. (2011). *Single-case research designs: Methods for clinical and applied settings*: Oxford University Press.
- Kemppinen, K., Kumpulainen, K., Räsänen, E., Moilanen, I., Ebeling, H., Hiltunen, P., & Kunelius, A. (2005). Mother-child interaction on video compared with infant observation: Is five minutes enough time for assessment? *Infant Mental Health Journal*, 26(1), 69-81.
- Klein, L. G. (2002). Set for success: Building a strong foundation for school readiness based on the social-emotional development of young children. *The Kauffman early education exchange*, 1(1), 1-5.
- Landis, J. R., & Koch, G. G. (1977). The measurement of observer agreement for categorical data. *biometrics*, 159-174.
- Leslie, A. M. (1987). Pretense and representation: The origins of "theory of mind.". *Psychological review*, 94(4), 412.

- Lillard, A. S. (1993). Pretend play skills and the child's theory of mind. *Child development*, 64(2), 348-371.
- Lillard, A. S., Lerner, M. D., Hopkins, E. J., Dore, R. A., Smith, E. D., & Palmquist, C. M. (2013). The impact of pretend play on children's development: A review of the evidence. *Psychological bulletin*, 139(1), 1.
- Lovinger, S. L. (1974). Socio-dramatic play and language development in preschool disadvantaged children. *Psychology in the Schools*, 11(3), 313-320.
- Magill-Evans, J., Harrison, M. J., & Burke, S. O. (1999). Parent-child interactions and development of toddlers born preterm. *Western Journal of Nursing Research*, 21(3), 292-312.
- McWayne, C., Fantuzzo, J., Cohen, H. L., & Sekino, Y. (2004). A multivariate examination of parent involvement and the social and academic competencies of urban kindergarten children. *Psychology in the Schools*, 41(3), 363-377.
- Meadows, S. (1979). MIND IN SOCIETY-DEVELOPMENT OF HIGHER PSYCHOLOGICAL PROCESSES-VYGOTSKY, LS: BRITISH PSYCHOLOGICAL SOC ST ANDREWS HOUSE, 48 PRINCESS RD EAST, LEICESTER, LEICS, ENGLAND LE1 7DR.
- Merrell, K. W. (2003). *Behavioral, social, and emotional assessment of children and adolescents*: Psychology Press.
- Neumann, E. A. (1974). *The elements of play*: Ardent Media.
- Parten, M. B. (1932). Social participation among pre-school children. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 27(3), 243.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation* (Vol. 24): New York: Norton.
- Piaget, J. (1967). The mental development of the child. *Six psychological studies*, 3-73.
- Power, T. G. (1985). Mother-and father-infant play: A developmental analysis. *Child Development*, 1514-1524.
- Power, T. G. (1999). *Play and exploration in children and animals*: Psychology Press.
- Richards, C. A., & Sanderson, J. A. (1999). The role of imagination in facilitating deductive reasoning in 2-, 3-and 4-year-olds. *Cognition*, 72(2), B1-B9.

- Schwarz, N., & Oyserman, D. (2001). Asking questions about behavior: Cognition, communication, and questionnaire construction. *American Journal of Evaluation, 22*(2), 127-160.
- Selleck, D. (2001). Being Under 3 Years of Age: Enhancing Quality Experiences. *Contemporary Issues in the Early Years Working Collaboratively for Children, 78-95*.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1992). *The house of make-believe*: Harvard University Press.
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children.
- Smith, B. S. (1997). The ambiguity of play.
- Steinberg, L., Lamborn, S. D., Dornbusch, S. M., & Darling, N. (1992). Impact of parenting practices on adolescent achievement: Authoritative parenting, school involvement, and encouragement to succeed. *Child development, 63*(5), 1266-1281.
- Sui-Chu, E. H., & Willms, J. D. (1996). Effects of parental involvement on eighth-grade achievement. *Sociology of education, 126-141*.
- Sulzer-Azaroff, B., & Mayer, G. R. (1991). *Behavior analysis for lasting change*: Holt, Rinehart & Winston.
- Summer, G., & Spertz, A. (1994). NCAST Caregiver/Parent-Child Interaction Feeding Manual: Seattle, WA: NCAST Publications, University of Washington School of Nursing.
- Sutton-Smith, B. (1972). Play as a transformational set. *Journal of Health, Physical Education, Recreation, 43*(6), 32-34.
- Sutton-Smith, B. (2009). *The ambiguity of play*: Harvard University Press.
- Sutton-Smith, B., & Kelly-Byrne, D. (1984). The idealization of play. *Play in animals and humans, 305-321*.
- Thompson, R. A. (2008). The psychologist in the baby. *Zero to Three, 28*(5), 5.
- Tizard, B., & Hughes, M. (2008). *Young children learning*: John Wiley & Sons.
- Topping, K., Dekhinet, R., & Zeedyk, S. (2013). Parent-infant interaction and children's language development. *Educational Psychology, 33*(4), 391-426.

- Totsika, V., & Sylva, K. (2004). The home observation for measurement of the environment revisited. *Child and Adolescent Mental Health*, 9(1), 25-35.
- Trevarthen, C. (2005). First things first: infants make good use of the sympathetic rhythm of imitation, without reason or language. *Journal of Child Psychotherapy*, 31(1), 91-113.
- Trionfi, G., & Reese, E. (2009). A good story: Children with imaginary companions create richer narratives. *Child Development*, 80(4), 1301-1313.
- Tucker, S. (2014). Using remark statistics for test reliability and item analysis.
- Van Voorhis, F. L., Maier, M. F., Epstein, J. L., & Lloyd, C. M. (2013). The Impact of Family Involvement on the Education of Children Ages 3 to 8: A Focus on Literacy and Math Achievement Outcomes and Social-Emotional Skills. *MDRC*.
- Vygotsky, L. S. (1978). In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman. *Mind in society: The development of higher psychological processes*.
- Waller, T., & Davis, G. (2014). *An introduction to early childhood*: Sage.
- Waters, E., & Cummings, E. M. (2000). A secure base from which to explore close relationships. *Child development*, 71(1), 164-172.
- Waters, E., Wippman, J., & Sroufe, L. A. (1979). Attachment, positive affect, and competence in the peer group: Two studies in construct validation. *Child development*, 821-829.
- White, K. R., Taylor, M. J., & Moss, V. D. (1992). Does research support claims about the benefits of involving parents in early intervention programs? *Review of Educational Research*, 62(1), 91-125.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

## ภาคผนวก ก.

## ข้อกระทงในแบบวัด 13Items-ECHOME

## ที่ใช้ในการวิเคราะห์ความตรงเชิงสอดคล้อง (Convergent Validity)

## Early Child HOME (observation)

## การสังเกตพฤติกรรมของผู้ปกครอง

องค์ประกอบ	พฤติกรรมที่สังเกต	ใช่	ไม่ใช่
การเสริมสร้างการใช้ภาษา (Language Stimulation)	1. ผู้ปกครองสอนให้เด็กใช้คำพูดง่าย ๆ ที่แสดงมารยาท (คะ/ ครับ สวัสดี ขอบคุณ ขอโทษ - น้ำเสียงที่ใช้ต้องไม่เป็นการสั่งหรือ บังคับ)	Y	N
	2. ผู้ปกครองสนับสนุนให้เด็กได้พูด และตั้งใจฟังในสิ่งที่เด็กเล่า	Y	N
	3. เมื่อพูดคุยกับเด็ก ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความรู้สึกรักดี (เอ็นดูเด็ก)	Y	N
การตอบสนองต่อเด็ก (Responsivity)	4. ผู้ปกครองส่งเสียงหรือพูดคุยกับเด็กด้วยตนเองอย่างน้อย 2 ครั้งระหว่างการสังเกต (ไม่นับรวมการตำหนิ)	Y	N
	5. เมื่อเด็กถาม หรือ ขอให้ทำอะไรให้ ผู้ปกครองพูดตอบเด็ก	Y	N
	6. เมื่อเด็กพูด หรือ ส่งเสียง ผู้ปกครองพูดหรือส่งเสียงตอบรับเด็ก (ถ้าผู้ปกครองไม่สนใจ หรือเด็กไม่ส่งเสียงอะไรตลอดช่วงที่สังเกต ให้ประเมินเป็น (n) ในข้อนี้)	Y	N
	7. ผู้ปกครองแสดงความชื่นชมลักษณะหรือพฤติกรรมของเด็กอย่างน้อย 2 ครั้งในระหว่างการสังเกต	Y	N
การเสริมสร้างความรู้ (Academic Stimulation)	8. ผู้ปกครองแสดงความรัก ความใกล้ชิด หอม กอดเด็กอย่างน้อย 1 ครั้งในระหว่างการสังเกต (ลูบหัว ปัดเสื่อ สัมผัสตัว)	Y	N
	9. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับสี	Y	N
	10. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้มิติสัมพันธ์ (ตั้งใจสอนเรื่อง มิติของขนาด-ทิศทาง เช่น ใหญ่-เล็ก / บน-ล่าง / ซ้าย-ขวา / หน้า-หลัง / ข้างใน-ข้างนอก)	Y	N
การยอมรับ (Acceptance)	11. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับตัวเลข (เช่น ถามคำถามให้ตอบตัวเลข)	Y	N
	12. ผู้ปกครองไม่ดู ตะคอก หรือทำให้เด็กเสียใจเกิน 1 ครั้ง ในระหว่างที่สังเกต	Y	N
	13. ผู้ปกครองไม่ลงโทษเด็กด้วยการตี ตบ ระหว่างที่สังเกต	Y	N
รวมคะแนน			



## ภาคผนวก ข.

## รายละเอียดข้อกระทงที่พัฒนาขึ้นในแต่ละชั้น

## รายละเอียดข้อกระทงที่พัฒนาขึ้นในแต่ละชั้น

ข้อกระทงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในชั้นตอนแรก จำนวน 38 ข้อ	ข้อกระทงที่ผ่านการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และใช้ในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 46 ข้อ	ข้อกระทงที่ผ่านการพัฒนาและวิเคราะห์คุณภาพ จำนวน 26 ข้อ
<p><b>องค์ประกอบ :</b> การส่งเสริมทักษะทางด้านสังคม</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กรู้จักการอดทนรอ</li> <li>2. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กรู้จักทำตามกฎหรือกติกาของสังคม</li> <li>3. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมแบ่งปัน</li> </ol>	<p><b>องค์ประกอบ :</b> การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคม</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กรู้จักการอดทนรอ</li> <li>2. ผู้ปกครองช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์การเล่น</li> <li>3. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมแบ่งปัน</li> <li>4. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ</li> <li>5. ผู้ปกครองส่งเสริมให้เด็กรู้จักการทำตามกติกาหรือมารยาทของสังคมในขณะที่เล่น</li> <li>6. ผู้ปกครองให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กขอความช่วยเหลือ</li> <li>*7. ผู้ปกครองเข้าไปช่วยเหลือหรือทำให้โดยที่เด็กไม่ได้ขอความช่วยเหลือ</li> </ol>	<p><b>องค์ประกอบ :</b> การส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์และสังคม</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้ปกครองช่วยให้เด็กปรับตัวเข้าสู่การเล่น</li> <li>2. ผู้ปกครองสอนวิธีเล่นให้เด็กด้วยการลงมือทำให้ดู</li> <li>3. ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนาน</li> <li>4. ผู้ปกครองแสดงความสนใจในสิ่งที่เด็กกำลังสนใจ (เรื่องราวเดียวกัน / ของเล่นชิ้นเดียวกัน)</li> <li>5. ผู้ปกครองตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกทางบวกของเด็กในขณะที่เล่นด้วยคำพูด</li> <li>6. ผู้ปกครองมีสีหน้ายิ้มแย้ม / ส่งเสียงหัวเราะ ในขณะที่เล่นกับเด็ก</li> </ol>
<p><b>องค์ประกอบ :</b> การกระตุ้นทักษะเชิงาวปัญญา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. ผู้ปกครองใช้การตั้งคำถามกับเด็กเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และการสังเกตสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกันชีวิตประจำวัน</li> <li>5. ผู้ปกครองใช้การตั้งคำถามกับเด็กเพื่อให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ใหม่ๆ หรือทบทวนคำศัพท์เดิม</li> <li>6. ผู้ปกครองอธิบายหรือให้ข้อมูลหรือข้อความรู้แก่เด็กในระหว่างการเล่น</li> </ol>	<p><b>องค์ประกอบ :</b> การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านเชาวปัญญาและความคิดสร้างสรรค์</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. ผู้ปกครองให้เด็กเลือกของเล่นเอง หรือเด็กสมัครใจเล่นของเล่นที่ผู้ปกครองเลือก</li> <li>9. ผู้ปกครองให้เด็กเป็นผู้กำหนด รูปแบบ / เรื่องราว ในการเล่นเอง หรือเด็กสมัครใจเล่นตามที่ผู้ปกครองชักชวน</li> <li>*10. ผู้ปกครองตั้งคำถามไม่ให้ได้คำตอบตามจินตนาการในการเล่น</li> <li>*11. ผู้ปกครองบังคับหรือพยายามเปลี่ยนความสนใจของเด็กในการเล่นให้เป็นไปตามความต้องการของตัวเองหรือตั้งคำถามให้เด็กกำลังเล่นสิ่งอื่นอยู่ (มากกว่า 1 ครั้ง)</li> <li>12. ผู้ปกครองตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์</li> <li>13. ผู้ปกครองสอนหรือตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้ทางเชาวปัญญา (ตัวเลข/สี/รูปทรง)</li> <li>14. ผู้ปกครองอธิบาย/ให้ความรู้/ตอบคำถามเด็กในระหว่างการเล่น</li> <li>15. ผู้ปกครองสอนวิธีเล่นให้เด็กด้วยการลงมือทำให้ดูตัวอย่าง</li> <li>16. ผู้ปกครองตั้งคำถาม / สอนให้เด็กสังเกตลักษณะของเล่นเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน/ สังเกตลักษณะทั่วไป/ เปรียบเทียบ)</li> </ol>	<p><b>องค์ประกอบ :</b> การส่งเสริมพัฒนาการทางปัญญา</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. ผู้ปกครองสอน/ตั้งคำถาม ให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับของเล่น</li> <li>8. ผู้ปกครองสอน / ตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้ทางเชาวปัญญา (สี/รูปทรง/ตัวเลข/ขนาด/ตำแหน่ง)</li> <li>9. ผู้ปกครองตั้งคำถาม / สอนให้เด็กสังเกตลักษณะของเล่นเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ (เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน/ สังเกตลักษณะทั่วไป/ เปรียบเทียบ)</li> </ol>
<p><b>องค์ประกอบ :</b> การกระตุ้นให้เกิดการเล่น</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>7. ผู้ปกครองสร้างบรรยากาศของการเล่นด้วยการสร้างกฎหรือกติกา</li> <li>8. ผู้ปกครองสร้างบรรยากาศของการเล่นด้วยการตั้งคำถาม</li> <li>9. ผู้ปกครองร้องเพลง หรือสัจจังหะ</li> <li>10. ผู้ปกครองสัมผัสตัวเด็กในลักษณะของการเล่น เช่น จิกจี ปูเต หรือกระตุ้นให้เกิดการเคลื่อนไหวของร่างกาย</li> <li>11. ผู้ปกครองชักชวน/เปิดโอกาสให้เด็กสังเกตและสำรวจของเล่น</li> </ol>		

รายละเอียดข้อควรพิจารณาที่พัฒนาได้ในแต่ละชั้น (ต่อ)

<p><b>ข้อควรพิจารณาที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในชั้นตอนแรก</b> จำนวน 38 ข้อ</p>	<p><b>ข้อควรพิจารณาที่ผ่านการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ</b> และใช้ในการเก็บข้อมูลจริง จำนวน 46 ข้อ</p>	<p><b>ข้อควรพิจารณาที่ผ่านการพัฒนาและวิเคราะห์คุณภาพ</b> จำนวน 26 ข้อ</p>
<p><b>องค์ประกอบ : การแสดงความรักและความอบอุ่น</b> 12. ผู้ปกครองหรือครูผู้ดูแลเด็กบริเวณใดๆ ของร่างกายในลักษณะที่แสดงออกถึงความรัก 13. ผู้ปกครองใช้คำพูดหรือน้ำเสียงที่แสดงออกถึงความรักต่อเด็ก 14. ผู้ปกครองไม่ตีหรือทำให้เด็กเกิดความเจ็บปวดทางร่างกาย</p> <p><b>องค์ประกอบ : การสร้างสภาพที่ผ่อนคลาย</b> 15. ผู้ปกครองตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกทางลบของเด็กด้วยคำพูดและน้ำเสียงที่เป็นบวก 16. ผู้ปกครองตอบสนองอารมณ์และความรู้สึกทางลบของเด็กด้วยการใช้ท่าทางที่เป็นบวก 17. ผู้ปกครองสามารถเปลี่ยนเบนความสนใจหรือปรับอารมณ์ทางลบของเด็กให้กลับมามีความสุขได้ 18. ผู้ปกครองไม่ตำหนิหรือพูดถึงเด็กในแง่ลบ 19. ผู้ปกครองไม่ตะโกนหรือส่งเสียงดังใส่เด็ก 20. ผู้ปกครองมีท่าทางที่ผ่อนคลายในขณะที่เล่นกับเด็ก</p> <p><b>องค์ประกอบ : การแสดงอารมณ์ในทางบวกของผู้ปกครอง</b> 21. ผู้ปกครองมีสีหน้ายิ้มแย้มหรือส่งเสียงหัวเราะ 22. ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนานตื่นเต้น 23. ผู้ปกครองแสดงความสนใจหรือความต้องการที่จะเล่นกับเด็ก</p>	<p><b>องค์ประกอบ : การส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์</b> 17. ผู้ปกครองหอมหรือจูบเด็กบริเวณใดๆ ของร่างกาย ในลักษณะที่แสดงถึงความรักและเอ็นดูเด็ก 18. ผู้ปกครองสัมผัสตัวเด็ก ในลักษณะที่แสดงถึงความรักและเอ็นดูเด็ก *19. ผู้ปกครองตีหรือทำให้เด็กเกิดความเจ็บปวดทางร่างกาย 20. ผู้ปกครองพูดขี้มขม ให้กำลังใจในพฤติกรรมการเล่นของเด็ก 21. ผู้ปกครองพูดขี้มขมลักษณะโดยทั่วไปของเด็ก 22. ผู้ปกครองตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกทางบวกของเด็กในขณะที่เล่นด้วยคำพูด 23. ผู้ปกครองมีท่าทางอารมณ์ภายในขณะเล่นกับเด็ก 24. ผู้ปกครองมีสีหน้ายิ้มแย้ม/ส่งเสียงหัวเราะ 25. ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนาน 26. ผู้ปกครองแสดงความสนใจในการเล่นกับเด็ก *27. ผู้ปกครองมีท่าทางเกร็ง / เครียด *28. ผู้ปกครองมีสีหน้าเฉยๆ ไม่แสดงอารมณ์ทางลบเป็นส่วนใหญ่ (มากกว่า 60% ของเวลาที่เล่น)</p>	<p><b>องค์ประกอบ: การแสดงพฤติกรรมและอารมณ์ในทางบวกของผู้ปกครอง</b> *10. ผู้ปกครองมีท่าทางเกร็ง / ไม่ผ่อนคลาย 11. ผู้ปกครองอธิบาย / ตอบคำถามเด็กด้วยคำพูดทางบวก *12. ผู้ปกครองมีสีหน้านิ่งเฉยไม่แสดงอารมณ์หรือแสดงอารมณ์ทางลบเป็นส่วนใหญ่ (มากกว่า 60% ของเวลาที่เล่น) 13. ผู้ปกครองสัมผัสตัวเด็กในลักษณะที่แสดงถึงความรัก / เอ็นดู (เช่นอุบคืระเซ อุบแขน อุบหลัง จ้มมือ กอด หอม)</p>
<p><b>องค์ประกอบ : การแสดงอารมณ์ในทางบวกของผู้ปกครอง</b> 21. ผู้ปกครองมีสีหน้ายิ้มแย้มหรือส่งเสียงหัวเราะ 22. ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนานตื่นเต้น 23. ผู้ปกครองแสดงความสนใจหรือความต้องการที่จะเล่นกับเด็ก</p>		

รายละเอียดข้อควรระวังที่พัฒนาได้ในแต่ละขั้น (ต่อ)

<p><b>ข้อควรระวังที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรก</b> จำนวน 38 ข้อ</p> <p><b>องค์ประกอบ :</b> การแสดงอารมณ์ในทางบวกของเด็ก</p> <p>24. เด็กมีความตื่นตัวตลอดเวลา</p> <p>25. เด็กแสดงความรู้สึกหรือความต้องการที่จะเล่นกับผู้ปกครอง</p> <p>36. เด็กมีสีหน้ายิ้มแย้มหรือส่งเสียงหัวเราะ</p>	<p><b>ข้อควรระวังที่ผ่านการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ</b> และใช้ในการเก็บข้อมูลจริงจำนวน 46 ข้อ</p> <p><b>องค์ประกอบ :</b> การแสดงอารมณ์ทางบวกของเด็กในขณะเล่น</p> <p>29. เด็กมีความตื่นตัว (Alert)</p> <p>30. เด็กแสดงท่าทางสนใจหรืออยากเล่น</p> <p>31. เด็กมีสีหน้ายิ้มแย้มหรือส่งเสียงหัวเราะ</p> <p>32. เด็กใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนาน</p> <p>*33. เด็กมีท่าทางเกร็ง / เครียดในขณะเล่น</p> <p>*34. เด็กมีสีหน้านิ่งเฉยไม่แสดงอารมณ์หรือแสดงอาการเหมือนถูกบังคับให้เล่น</p>	<p><b>ข้อควรระวังที่ผ่านการพัฒนาและวิเคราะห์คุณภาพ</b> จำนวน 26 ข้อ</p> <p><b>องค์ประกอบ :</b> การแสดงอารมณ์ทางบวกของเด็ก</p> <p>14. เด็กมีความตื่นตัว (Alert) กับการเล่น</p> <p>15. เด็กพูดคุย / โต้ตอบ กับผู้ปกครองด้วยอารมณ์ทางบวก</p> <p>16. เด็กมีสีหน้ายิ้มแย้ม</p> <p>17. เด็กพูด / ส่งเสียงแสดงความสนุกสนาน</p> <p>*18. เด็กมีท่าทางเกร็ง / ไม่ผ่อนคลายในขณะเล่น</p>
<p><b>องค์ประกอบ :</b> การแสดงความเข้าใจในสถานการณ์ทางกายและอารมณ์ของเด็ก</p> <p>27. ผู้ปกครองช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ใหม่</p> <p>28. ผู้ปกครองให้อิสระต่อเด็กในการเลือกของเล่น</p> <p>29. ผู้ปกครองให้อิสระต่อเด็กในการเลือกรูปแบบหรือวิธีการหรือเรื่องราวในการเล่น</p> <p>30. ผู้ปกครองใส่ใจในการดูแล ปกป้องอันตรายให้กับเด็กโดยไม่ทำให้เสียบรรยากาศในการเล่น</p> <p>31. ผู้ปกครองให้อิสระต่อเด็กในการสื่อสารหรือแสดงออกตามจินตนาการ โดยไม่ขัดขวางหรือทำให้เสียบรรยากาศในการเล่น</p> <p>32. ผู้ปกครองแสดงการรับรู้ด้านอารมณ์ความรู้สึกของเด็กในขณะเล่น</p> <p>33. ผู้ปกครองให้ความช่วยเหลือเมื่อต้องการความช่วยเหลือหรือระหว่งการเล่น</p> <p>34. ผู้ปกครองชื่นชม ให้กำลังใจในพฤติกรรมของเด็กที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่น</p> <p>35. ผู้ปกครองชื่นชม ให้กำลังใจในพฤติกรรมหรือคุณลักษณะโดยทั่วไปของเด็ก</p>	<p><b>องค์ประกอบเสริมพัฒนาการในการกำกับอารมณ์ทางลบของเด็ก</b></p> <p>35. ผู้ปกครองตอบสนองเด็กด้วยคำพูดและน้ำเสียงที่เป็นบวก</p> <p>36. ผู้ปกครองตอบสนองเด็กด้วยการใช้ท่าทางที่เป็นบวก</p> <p>37. ผู้ปกครองสามารถเบี่ยงเบนความสนใจหรือปรับอารมณ์ทางลบของเด็กให้กลับมาสู่สภาวะปกติได้</p> <p>*38. ผู้ปกครองพูดตำหนิหรือตักเตือนเด็กด้วยคำพูดทงลบ</p> <p>*39. ผู้ปกครองตะโกนหรือส่งเสียงดังใส่เด็ก</p>	<p><b>องค์ประกอบ :</b> การมีส่วนร่วมในการเล่น</p> <p>19. เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นคนเดียว (มากกว่า 60% ของเวลาทั้งหมด)</p> <p>20. ผู้ปกครองและเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นด้วยกัน</p> <p>21. ผู้ปกครองแสดงความสนใจในการเล่นกับเด็ก</p>

รายละเอียดข้อกระทงที่พัฒนาได้ในแต่ละชั้น (ต่อ)

ข้อกระทงที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นในขั้นตอนแรก จำนวน 38 ข้อ	ข้อกระทงที่ผ่านการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้ทรงคุณวุฒิ และใช้ใบการเก็บข้อมูลจริงจำนวน 46 ข้อ	ข้อกระทงที่ผ่านการพัฒนาและวิเคราะห์คุณภาพ จำนวน 26 ข้อ
<p>องค์ประกอบ : การมีส่วนร่วมและการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน</p> <p>36. ผู้ปกครองและเด็กมีการพูดคุยโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน</p> <p>37. ผู้ปกครองและเด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ (มากกว่า 80%) เล่นด้วยกัน</p> <p>38. ผู้ปกครองและเด็กแสดงความคิดเห็นในสิ่งเดียวกัน/เรื่องราวเดียวกัน/ของเล่นชิ้นเดียวกัน</p>	<p>องค์ประกอบ : การมีส่วนร่วม/ปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน</p> <p>40. ผู้ปกครองและเด็กมีการพูดคุยโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน</p> <p>41. ผู้ปกครองและเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นด้วยกัน</p> <p>42. ผู้ปกครองแสดงความคิดเห็นในสิ่งเดียวกัน / เรื่องราวเดียวกัน / ของเล่นชิ้นเดียวกันกับเด็ก</p> <p>43. ผู้ปกครองและเด็กมีการตอบสนองในทางบวกต่อกัน เช่น ยิ้มหรือหัวเราะให้กัน แสดงการหยอกล้อซึ่งกันและกัน</p> <p>*44. เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นคนเดียว</p> <p>*45. เด็กแสดงท่าทางหรือใช้คำพูดที่แสดงว่าอยากเล่นคนเดียว</p> <p>*46. เด็กไม่ยอม / แสดงความไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองจะเล่นด้วย</p>	<p>องค์ประกอบ : การยอมรับซึ่งกันและกัน</p> <p>*22. เด็กไม่ยอม / แสดงความไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองจะเล่นด้วย</p> <p>*23. ผู้ปกครองขัดขวางไม่ให้เด็กใช้จินตนาการในการเล่น</p> <p>*24. เด็กแสดงท่าทางหรือใช้คำพูดที่แสดงว่าอยากเล่นคนเดียว</p> <p>25. เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางลบ ผู้ปกครองยังคงตอบสนองด้วยสีหน้า / ท่าทางที่เป็นบวก</p> <p>26. ผู้ปกครองและเด็กมีการตอบสนองในทางบวกต่อกัน (ยิ้ม/หัวเราะให้กัน)</p>

\*กลับคะแนน

## ภาคผนวก ค.

ผลการพิจารณาค่าสัมประสิทธิ์แคปปาของข้อกระทงในแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่าง  
ผู้ปกครองและเด็กวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5ปี) เป็นรายชื่อ (n = 21)

ข้อกระทงที่	ค่าสัมประสิทธิ์แคปปา
2.ผู้ปกครองช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวเข้ากับสถานการณ์การเล่น	1**
10.ผู้ปกครองขัดขวางไม่ให้เด็กแสดงออกตามจินตนาการในการเล่น	1**
12.ผู้ปกครองตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้คำศัพท์	.90**
13.ผู้ปกครองสอนหรือตั้งคำถามให้เกิดการเรียนรู้ทางเชาว์ปัญญา (ตัวเลข/สี/รูปทรง)	1**
14.ผู้ปกครองอธิบาย/ให้ความรู้/ตอบคำถามเด็กในระหว่างการเล่น	1**
15.ผู้ปกครองสอนวิธีเล่นให้เด็กด้วยการลงมือทำให้ดูตัวอย่าง	.83**
16.ผู้ปกครองตั้งคำถาม / สอนให้เด็กสังเกตลักษณะของเล่นเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้	1**
18.ผู้ปกครองสัมผัสตัวเด็ก ในลักษณะที่แสดงถึงความรักและเอ็นดูเด็ก	1**
22.ผู้ปกครองตอบสนองอารมณ์ความรู้สึกทางบวกของเด็กในขณะที่เล่นด้วยคำพูด	1**
24.ผู้ปกครองมีสีหน้ายิ้มแย้ม/ส่งเสียงหัวเราะ	1**
25.ผู้ปกครองใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนาน	1**
26.ผู้ปกครองแสดงความสนใจในการเล่นกับเด็ก	1**
27.ผู้ปกครองมีท่าทางเกร็ง / เครียด	1**
28.ผู้ปกครองมีสีหน้านิ่งเฉยไม่แสดงอารมณ์หรือแสดงอารมณ์ทางลบเป็นส่วนใหญ่	1**
29.เด็กมีความตื่นตัว (Alert)	1**
31.เด็กมีสีหน้ายิ้มแย้มหรือส่งเสียงหัวเราะ	1**
32.เด็กใช้น้ำเสียงที่แสดงความสนุกสนาน	1**
33.เด็กมีท่าทางเกร็ง / เครียดในขณะที่เล่น	1**
36.ผู้ปกครองตอบสนองเด็กด้วยการใช้ท่าทางที่เป็นบวก	1**
40.ผู้ปกครองและเด็กมีการพูดคุยโต้ตอบและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน	1**
41.ผู้ปกครองและเด็กแสดงพฤติกรรมการเล่นด้วยกัน	1**
42.ผู้ปกครองแสดงความสนใจในสิ่งเดียวกัน/เรื่องราวเดียวกัน/ของเล่นขึ้นเดียวกันกับเด็ก	1**
43.ผู้ปกครองและเด็กมีการตอบสนองในทางบวกต่อกัน	1**
44.เด็กใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเล่นคนเดียว	1**
45.เด็กแสดงท่าทางหรือใช้คำพูดที่แสดงว่าอยากเล่นคนเดียว	1**
46.เด็กไม่ยอม / แสดงความไม่พอใจเมื่อผู้ปกครองจะเล่นด้วย	1**

\*\*  $p < .001$

ภาคผนวก ง.

## เอกสารแจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

<p>คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย</p> <p>เลขรับที่: 2730</p> <p>วันที่: 19 ตุลาคม 2559 เวลา 09:29</p>
--



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 โทร.0-2218-3202  
ที่ จว 812 /2559 วันที่ 17 ตุลาคม 2559  
เรื่อง แจ้งผลผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

เรียน คณบดีคณะจิตวิทยา


สิ่งที่ส่งมาด้วย เอกสารแจ้งผ่านการรับรองผลการพิจารณา

ตามที่นี้สิด/บุคลากรในสังกัดของท่านได้เสนอโครงการวิจัยเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย นั้น ในการนี้ กรรมการผู้ทบทวนหลักได้เห็นสมควรให้ผ่านการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยได้ ดังนี้

โครงการวิจัยที่ 138.1/59 เรื่อง การพัฒนาแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นระหว่างผู้ปกครองและเด็กในวัยก่อนเข้าโรงเรียน (3-5 ปี) (THE DEVELOPMENT OF THE PARENT-CHILD PLAY INTERACTION MEASUREMENT (3-5 YEARS OLD)) ของ นางสาวณัฏฐณี สุขปรีดี


จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

<p>เรียน ผอ.ฝ่ายบริหาร จึงเรียนมาเพื่อโปรด</p> <p><input checked="" type="radio"/> ทราบ</p> <p><input type="radio"/> พิจารณา</p> <p>ลงชื่อ <u>อนงค์</u></p>
---

  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. นันทรี ชัยชนวงศาโรจน์)  
กรรมการและเลขานุการ  
คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน  
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 1 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เรียน ผอ.ฝ่ายบริหาร (ทุกชุด)

เพื่อพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

  
18 ต.ค. 59

### ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวณัฐธณี สุขปรีดี เกิดเมื่อวันที่ 26 มกราคม 2532 ที่อำเภอปากช่อง จังหวัดนครราชสีมา ปัจจุบันอยู่ที่ บ้านเลขที่ 23/369 ซ.อินทามระ 2 ถ.สุทธิสารวินิจฉัย สามเสนใน พญาไท กรุงเทพมหานคร 10400 จบการศึกษาระดับปริญญาตรีจาก คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินิยมอันดับ 1 ) เมื่อปี พ.ศ. 2554 ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน ได้แก่ นักจิตวิทยาพัฒนาการและครูพิเศษ สถานที่ทำงานปัจจุบันอยู่ที่ กรุงเทพมหานคร ประสบการณ์การทำงาน พ.ศ. 2554-2558 เป็นผู้ดูแลสโมสรกิจกรรมสำหรับเด็ก (Club Supervisor) และครูพิเศษของโรงเรียนสอนภาษาอังกฤษสำหรับเด็ก พ.ศ. 2558-ปัจจุบัน เป็นนักจิตวิทยาพัฒนาการอิสระและนักออกแบบหลักสูตรกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการเด็กเล็ก

