

บทที่ 4

การอภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของการพัฒนาการเล่นสมมติที่มีต่อความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการของเด็กอายุ 2 ถึง 3 ปี ครอบคลุมตัวอย่างแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มอายุ คือ กลุ่มอายุ 2 ปี และกลุ่มอายุ 3 ปี แต่ละกลุ่มอายุแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มทดลองซึ่งได้รับการสอนการเล่นสมมติจำนวน 12 คน และกลุ่มควบคุมซึ่งได้รับการเล่นแบบอื่น จำนวน 12 คน สำหรับความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการนั้นแบ่งการทดสอบออกเป็น 3 ครั้ง คือ การทดสอบก่อนการทดลอง (Pre-test) การทดสอบหลังการทดลอง (Post-test) และการทดสอบระยะติดตามผล (Follow-up) ครอบคลุมสมมติฐานการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. ความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการของกลุ่มทดลองภายหลังการเล่นสมมติและระยะติดตามผลจะดีกว่าก่อนการเล่นสมมติ
2. ความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการของกลุ่มทดลองภายหลังการเล่นสมมติและระยะติดตามผลจะดีกว่ากลุ่มควบคุม

จากการทดสอบสมมติฐานทั้ง 2 ข้อ พบว่า ความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการ มีความแตกต่างกันเองภายในกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มอายุ ภายหลังจากการทดลองและระยะติดตามผล จะมีความสามารถในการใช้วัตถุดิบจินตนาการเพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลอง และในกลุ่มควบคุมพบว่าไม่แตกต่างกัน และเมื่อนำมาเปรียบเทียบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมแล้ว ไม่พบความแตกต่างระหว่างกลุ่ม เหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะ เรามีการสอนการเล่นสมมติให้กับกลุ่มทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ทดสอบมีความซ้ำซ้อนกับการเล่นสมมติ จึงทำให้การทดสอบของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันได้ อีกประการหนึ่งกิจกรรมการเล่นที่จัดให้กลุ่มควบคุม

นั้น บางกิจกรรมอาจเป็นตัวกระตุ้นให้เด็กเกิดจินตนาการได้พอ ๆ กับการเล่นสมมติของกลุ่มทดลองก็เป็นได้ เช่น การต่อบล็อก การปั้นดินน้ำมัน การต่อตัวต่อ และการพับกระดาษ ดังนั้นจึงทำให้ความถี่ที่เพิ่มขึ้นของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมไม่แตกต่างกัน แม้ว่าจะมีความถี่ที่แตกต่างกันอยู่บ้างก็ตาม ในการสอนการเล่นสมมติของกลุ่มทดลองทั้งสองกลุ่มอายุ มีการแบ่งการเล่นออกเป็นหลายระดับแต่ละระดับยังแบ่งออกเป็นการเล่นเรื่องต่าง ๆ และในแต่ละสัปดาห์ ที่มีการสอนการเล่นสมมติ เด็กยังถูกทดสอบความสามารถในการใช้สิ่งต่าง ๆ แทนวัตถุที่อ้างถึง ซึ่งอาจส่งผลให้เด็กเกิดความสับสน เมื่อถึงเวลาทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการหลังการทดลอง ทำให้เด็กมีโอกาสเลือกที่จะแสดงท่าทางต่าง ๆ ออกมา ซึ่งเด็กก็จะเลือกท่าทางที่ตนสามารถแสดงออกมาได้ง่ายกว่า ในการทดสอบครั้งนี้ เด็กส่วนใหญ่แสดงท่าทางการใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกาย ส่วนเด็กที่ไม่สามารถแสดงท่าทางในขณะที่ไม่มีวัตถุใด ๆ เลย ก็จะมีเจตนา หรือพูดว่า "ทำไม่เป็น" อีกประการหนึ่งที่พบในขณะที่ทำการทดสอบ คือ เด็กหลายคนจะแสดงท่าทางทันทีที่ได้ยินคำสั่ง ทำให้มีโอกาสดังคำสั่งผิดไปเพราะประโยคจะคล้ายคลึงกันมาก เปลี่ยนแปลงเพียงบางคำเท่านั้น ทำให้การแสดงท่าทางไม่ถูกต้องหรือไม่สมบูรณ์ ไม่สามารถแยกได้ว่า เป็นการใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายหรือใช้วัตถุในจินตนาการ เช่น เด็กจะยกมือขึ้นไปวางบนศีรษะเมื่อถูกสั่งให้ทำท่าใช้หัวหรือผม เป็นต้น Pederson, Green และ Elder (1981 : 756-759) กล่าวว่า ในการเล่นสมมติของเด็กที่อายุต่ำกว่า 3 ปีครึ่ง เด็กจะต้องอาศัยการปรากฏตัวของวัตถุ เช่นเดียวกับ Elder และ Pederson (1978 : 500-504) พบว่า การเล่นสมมติของเด็กอายุ 2 ปีครึ่ง ต้องอาศัยการปรากฏตัวของวัตถุที่เป็นตัวแทน ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่วัตถุนั้นอ้างถึง และยังพบว่า เด็กมีความยุ่งยากในการเล่นสมมติ ถ้าใช้วัตถุที่มีโครงสร้างอย่างหนึ่งแทนวัตถุที่มีโครงสร้างต่างกัน ดังนั้น ในการทดสอบที่ไม่มีวัตถุหรืออุปกรณ์ใด ๆ ก็จะทำให้เด็กแสดงท่าทางในการใช้วัตถุได้ยากขึ้น และเด็กที่แสดงท่าทางการใช้วัตถุ จะเลือกใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายแทนวัตถุที่อ้างถึง เพราะมีตัวแทนวัตถุ และแสดงท่าทางการใช้ได้ง่ายกว่าการใช้วัตถุในจินตนาการ งานวิจัยของ Elder และ Pederson (1978 : 500-504) เด็กอายุ 2 ปีครึ่ง

มีความสามารถในเงื่อนไขของวัตถุที่เหมือนกันดีกว่าเงื่อนไขที่แตกต่าง และไม่มีวัตถุ ส่วนเด็กอายุ 3 ปีครึ่ง จะมีความสามารถดีกว่าเด็กอายุ 3 ปี และ 2 ปีครึ่ง แสดงว่า เด็กมีความสามารถในการแทนวัตถุที่ขึ้นเรื่อย ๆ ตามระดับอายุ เด็กที่อายุต่ำกว่า 3 ปีครึ่ง ยังต้องอาศัยการปรากฏตัวของวัตถุที่ใช้แทนวัตถุที่อ้างถึง และเด็กอายุ 2 ปีครึ่ง ต้องอาศัยความเหมือนของวัตถุที่ใช้แทนกับวัตถุที่ถูกแทน

ข้อบกพร่องที่พบในการวิจัยครั้งนี้ คือ วัตถุที่ใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบความสามารถในการใช้วัตถุในจินตนาการ เป็นวัตถุที่ใช้ในการเล่นสมมติด้วย ทำให้ผลการทดสอบภายหลังการเล่นสมมติ อาจจะเป็นผลมาจากการสอนด้วย เพราะเด็กในกลุ่มทดลองซึ่งได้รับการเล่นสมมติ จะมีโอกาสได้สัมผัสกับวัตถุชนิดนั้นมาก่อน ทำให้มีโอกาที่จะแสดงท่าทางได้ถูกต้องมากกว่ากลุ่มควบคุม ซึ่งไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับวัตถุชนิดนั้น ๆ การทดสอบและเวลาที่จะใช้ทดสอบในระยะคิดตามผลก็ไม่ควรเกิน 2 สัปดาห์ เพราะจะทำให้ผลของการทดสอบอาจจะไม่ได้เกิดจากผลของการเล่นสมมติเพียงอย่างเดียว อาจมีความก้าวหน้าของพัฒนาการที่เป็นไปตามอายุของเด็ก หรือ ประสบการณ์ที่เด็กได้รับมาในภายหลัง