

ลูสพาร์ทส์เพลย์กับการศึกษาปฐมวัย: จากยุค 1970 สู่ความนิยมในศตวรรษที่ 21  
Loose Parts Play and Early Childhood Education: From 1970's to Popularity in the  
21<sup>st</sup> century

กัณฑ์พัชญ์ อยู่อำไพ \*  
Kanchapat Yooumpai

**บทคัดย่อ**

การเล่นแบบลูสพาร์ทส์ถูกเสนอขึ้นโดยสถาปนิกนาม Simon Nicholson ในช่วงยุค 1970s ซึ่งประกอบด้วยข้อเสนออันเป็นอุดมคติ 4 ประการ คือ 1) ให้ความสำคัญสูงสุดในที่ซึ่งมีเด็ก 2) เปิดให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ 3) ใช้แนวทางข้ามศาสตร์ และ 4) จัดตั้งศูนย์ข้อมูลข่าวสาร โดยอุปกรณ์ที่ใช้ในการเล่นนั้นสามารถเป็นวัสดุแบบใดก็ได้ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ ก่อนหน้าการเล่นประเภทนี้ยังไม่ได้รับความสนใจจากแวดวงการศึกษาปฐมวัยนัก กระทั่งเข้าสู่ศตวรรษที่ 21

**คำสำคัญ:** การเล่นแบบลูสพาร์ทส์

**Abstract**

Architect Simon Nicholson coined loose parts play in the 1970s which he was strongly proposed 4 principles that should be achieved: 1) Give top priority to where the children are 2) Let children play a part in the process 3) Use an interdisciplinary and 4) Establish a clearing-house for information. The loose parts play does not get recognized in the early childhood education community before the 21st was coming.

**Keywords:** Loose parts plays

**บทนำ**

แม้ทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ (Loose Parts Play) ในแวดวงการศึกษาไทยยังเป็นที่รับรู้อย่างจำกัด ณ ขณะนี้เมื่อเทียบกับยักษ์ใหญ่ทางการศึกษาปฐมวัยที่ถูกวางรากมายาวนานเฉกเช่น มอนเตสซอรี (Montessori) กับการศึกษาวัลดอร์ฟ (Waldorf Education) ที่เกิดขึ้นในช่วงครึ่งต้นศตวรรษที่ 20 แนวคิดวิธีการในการจัดการศึกษาที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 อย่าง เรกจิโอ เอมีเลีย (Reggio Emilia Approach) และการเรียนการสอนแบบโครงการ (Project Approach) ดังจะเห็นได้จากการมีสถานศึกษาปฐมวัยในไทยที่ยึดปรัชญาแนวคิดของยักษ์ใหญ่แต่ละฝั่งอย่างชัดเจน แต่ปฏิเสธไม่ได้ว่าแนวทางการเล่นแบบลูสพาร์ทส์นั้นกำลังได้รับความนิยมมากขึ้นในโลกศตวรรษที่ 21 ในระดับสากล ซึ่งชวนให้วิเคราะห์อภิปรายอย่างยิ่งว่าเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น อันเป็นวัตถุประสงค์หลักของบทความนี้

สำหรับคำว่า Loose Parts Play ในที่นี้ผู้เขียนขอใช้การเขียนแบบกึ่งทับศัพท์ว่า “การเล่นแบบลูสพาร์ทส์” ด้วยเห็นว่าคำจากต้นฉบับสามารถสื่อทั้งความหมายและจุดเด่นของการเล่นได้สมบูรณ์ดีอยู่แล้ว นั่นคือ Loose Parts ประกอบด้วยคำ 2 คำ ได้แก่ Loose หมายถึงลักษณะหลวมที่สะท้อนถึงการหมุน

---

\* ผู้ประสานงาน (Corresponding Author)

e-mail: matimae@hotmail.com

ปิด เคลื่อนย้าย ประกอบต่อ ไม่ยึดเกาะถาวร และมีนัยถึงความไม่ตายตัว ขณะที่คำว่า Parts อันหมายถึง ชิ้นส่วนหลายชิ้นที่มีได้บ่งชี้ว่าวัสดุอุปกรณ์คืออะไร มีข้อจำกัดอย่างไร หากแต่มุ่งไปที่การมีจำนวนมากเป็นสำคัญ

อย่างไรก็ดีได้มีความพยายามบัญญัติคำไทยเพื่อใช้แทนคำว่า Loose Parts Play ด้วยเช่นกัน ในที่นี้ผู้เขียนขอยกมา 2 ส่วนน ที่ปรากฏชัดเป็นรูปธรรม คือ การเล่นวัสดุสร้างสรรค์ และการเล่นชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้

1) **การเล่นวัสดุสร้างสรรค์** ถูกใช้โดย รองศาสตราจารย์ ดร.อรพรรณ บุตรกัตถัญญ อาจารย์ประจำ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยใช้ผ่านการอบรมให้ความรู้แก่บุคลากรทางการศึกษา ปฐมวัยนับตั้งแต่ปี พ.ศ.2562 เป็นต้นมา การบัญญัติเช่นนี้ย่อมเอื้อให้ผู้ทำงานกับเด็กเห็นพฤติกรรมการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ของเด็กที่สัมพันธ์กับพัฒนาการว่าเมื่อเด็กเล่นแล้วย่อมจะเกิดกระบวนการสร้างสรรค์ที่นำไปสู่ประโยชน์ต่อการคิดและสติปัญญาเป็นสำคัญ รวมถึงช่วยให้ง่ายในการต่อยอดความเข้าใจเดิมของผู้ทำงานกับเด็กปฐมวัยว่าการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ควรเริ่มจากจุดไหน

2) **การเล่นชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้** เป็นส่วนแปลของมูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน โดย เข้มพร วิรุณราพันธ์ พงศ์ปณิต ตีคง และ ดร.นฤมล รื่นไวย จากหนังสือและ E-Book ชื่อ “คู่มือการเล่นลูสพาร์ท: ชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้” เผยแพร่ในปี พ.ศ. 2564 ซึ่งผู้เขียนเห็นว่าการบัญญัติเช่นนี้จะช่วยให้ผู้ใหญ่ตระเตรียมอุปกรณ์ได้สอดคล้องกับแนวคิดได้ง่าย มองเห็นพฤติกรรมการเล่นที่สัมพันธ์กับอุปกรณ์ว่าต้องมีการยก การเคลื่อนย้าย และใช้พื้นที่กว้างในการเล่น

จะเห็นว่าไม่ว่าจะเป็น **การเล่นวัสดุสร้างสรรค์** หรือ **การเล่นชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้** ล้วนแล้วแต่มุ่งความสนใจไปที่พฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็นสำคัญ โดยที่อำนาจตัดสินใจว่าจะเล่นอะไรและอย่างไรเป็นของเด็กแต่เพียงผู้เดียว ซึ่งนี่เป็นคุณค่าที่ถูกกลืนหายไปจากสังคมไทยมาโดยตลอด

สำหรับเนื้อหาในบทความนี้ ประกอบด้วยเนื้อหาสำคัญ 4 ตอน คือ บริบททางการศึกษาปฐมวัย ก่อนหน้าการเกิดขึ้นของการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ การประยุกต์ใช้แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ในยุคปัจจุบัน และ แหล่งข้อมูลโซเซียลมีเดียเกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ ตามลำดับ

## ตอนที่ 1 บริบททางการศึกษาปฐมวัยก่อนหน้าการเกิดขึ้นของการเล่นแบบลูสพาร์ทส์

เดิมทีแนวคิดเรื่องการให้เด็กได้เล่นกลางแจ้งกับวัสดุอุปกรณ์ใกล้ตัวที่หาง่าย โดยเฉพาะข้าวของเหลือใช้ที่ไม่ใช่ของเล่นสำเร็จรูปนั้นมีมานานแล้วทั้งในไทยและต่างประเทศ และนับเป็นหนึ่งในแนวทางที่ใช้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กปฐมวัยมาโดยตลอด ซึ่งถึงแม้ว่าผู้ใหญ่จะไม่จัดเตรียมโอกาสการเล่นคือ เวลา พื้นที่ อุปกรณ์ ตลอดจนบรรยากาศทางจิตวิทยาที่เอื้อต่อการเล่นลักษณะนี้ให้แก่เด็ก ทว่าโดยธรรมชาติของมนุษย์ผู้ยังเยาว์ก็ย่อมแสวงหาที่จะเล่นกับสิ่งของที่อยู่ในสภาพแวดล้อมรอบตัวเพื่อทำความรู้จักโลกด้วยตัวเองเป็นธรรมดาสามัญ

กระนั้นเมื่อพิจารณาให้ถ่วงถ่วงจะพบว่าแต่ละแนวปรัชญาทางการศึกษาปฐมวัยในอดีตล้วนมีการประดิษฐ์คิดค้น ออกแบบ คัดสรรอุปกรณ์และวิธีการที่กำกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กโดดเด่นเฉพาะตัวแตกต่างกันไป นับตั้งแต่เมื่อครั้งที่ Friedrich Froebel พัฒนา Kindergarten ขึ้นในยุค 1830s พร้อมกับชุดของขวัญทั้ง 20 ชุด ซึ่งมีคู่มือแนะนำโครงสร้างของการเล่นอย่างชัดเจนว่าของเล่นแต่ละลำดับชื่ออะไร เล่นอย่างไร มีเป้าหมายอย่างไร (Brosterman, 1997) หรือจุดเริ่มต้นแห่งความเป็นศาสตร์และวิทยาศาสตร์ของการจัดการศึกษาปฐมวัยเมื่อครั้ง Maria Montessori คิดค้นวิธีสอน ก็มีโครงสร้างของวิธีการเล่น วิธีการสอน

และอุปกรณ์ที่มีเป้าหมายชัดเจนเช่นกัน (Elkind, 2015) เหล่านี้จึงพอมองเห็นโทนนิยมในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ได้เป็นอย่างดีว่าแนวปรัชญาหรือทฤษฎีค้ำความคิดทางการศึกษารูปใดก็ตาม น่าจะต้องมีโครงสร้างที่ชัดเจน คือต้องมีหลักการปรากฏชัด มีการกำหนดพฤติกรรมของเด็กและผู้ใหญ่ที่มาสัมพันธ์กันภายใต้หลักการ และมีอุปกรณ์ที่ถูกคิดค้นอย่างดีล่วงหน้าว่าต้องเล่นอย่างไร อุปกรณ์นั้นมีชื่อว่าอะไร ต้องจัดเก็บแบบไหน และมีเป้าหมายของอุปกรณ์การเล่นแต่ละชิ้นแต่ละชุดในทิศทางใด

นอกจากการมาของแนวคิดใหม่และวิธีสอนใหม่ในการจัดการศึกษาปฐมวัยนั้น อีกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นคู่ขนานกันก็คือ “สนามเด็กเล่น” อันเป็นพื้นที่กว้างสำหรับจัดวางเครื่องเล่นให้แก่เด็กและเยาวชนมาเล่นร่วมกัน ซึ่งในหนังสือของ Biondo (2014) ที่รวบรวมภาพถ่ายสำคัญเกี่ยวกับสนามเด็กเล่นในประเทศสหรัฐอเมริกา ช่วงปี 1920-1975 พอจะสรุปได้ว่าการออกมาใช้เวลาเล่นร่วมกันของเด็กและเยาวชนกลางแจ้งเกิดขึ้นจากความต้องการของประชาชนที่กดดันให้รัฐบาลพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พลพและผู้ด้อยโอกาส รวมถึงแยกเด็กและเยาวชนออกจากพื้นที่เสี่ยงทางอาชญากรรม ขณะเดียวกันก็ช่วยส่งเสริมทักษะการเข้าสังคม ตลอดจนเพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับวิถีธรรมเนียมของอเมริกันชน ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงยุคแห่งความก้าวหน้า (Progressive era) นั่นเอง โดยจุดร่วมของสนามเด็กเล่นแต่ละแห่งไม่ว่าจะเป็นช่วงทศวรรษใดล้วนจะต้องมีเครื่องเล่นสนามขนาดใหญ่ที่เด็กจะได้เล่นร่วมกันครวละหลายคน ซึ่งเครื่องเล่นที่ถูกออกแบบขึ้นจะเน้นไปที่การสร้างความสุขสนุกสนานควบคู่กับการส่งเสริมความแข็งแรงของร่างกาย เครื่องเล่นจึงสูง และมีขนาดใหญ่ มีการตรึงติดเครื่องเล่นยึดกับพื้นอย่างมั่นคงแข็งแรงจนให้รู้สึกท้าทาย อยากปีนป่าย ไต่ ไถลตัวเลื่อน ฯลฯ อันเป็นลักษณะของยิมเนเซียมกลางแจ้ง (Outdoor gymnasium) มากกว่าจะเป็นการเล่นเชิงระนาบเช่นในปัจจุบันที่คำนึงถึงความสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัยและระวังเรื่องความปลอดภัยมากเป็นพิเศษ

จนกระทั่งช่วงยุค 1970s สถาปนิกชื่อ Simon Nicholson ได้เสนอแนวคิดทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ (Loose Parts Play) ขึ้นมาเพื่อท้าทายแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์อันยิ่งใหญ่เป็นอภิสิทธิ์ของมนุษย์เพียงจำนวนหยิบมือที่ถูกเลือก ทั้ง ๆ ที่แท้จริงแล้วไม่มีหลักฐานเป็นรูปธรรมในส่วนนี้ หากแต่สิ่งที่เป็นหลักฐานจริง ๆ คือเด็กทุกคนพอใจที่จะปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์ข้าวของหลากหลายรูปแบบผ่านประสาทสัมผัส ตลอดจนตื่นตาตื่นใจกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติทั้งหลาย เช่น ไฟฟ้า แม่เหล็ก แรงโน้มถ่วง รวมทั้งสื่อและสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์ชาติสร้างขึ้น ซึ่งนี่ต่างหากคือสิทธิ์ที่เด็กทุกคนควรได้เล่นทดลอง ค้นพบ ประดิษฐ์ และสนุกไปกับมัน

Nicholson ยังเชื่ออีกว่านี่คือส่วนสำคัญที่จะช่วยยกระดับการคิดสร้างสรรค์และการคิดขั้นสูงอย่างเป็นลำดับขั้นตอนให้แก่เด็กได้ โดยทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ที่ถูกเสนอนั้นอาจกล่าวได้ว่าแทบจะเหมินเฉยต่อขนบจารีตที่ผ่านมาอย่างสิ้นเชิง ไม่ว่าจะเป็นการไม่มีอุปกรณ์ที่ตายตัว ไม่ระบุหรือกำหนดเป้าหมายของการเล่นเครื่องเล่นและของเล่นไว้ล่วงหน้า ไม่ใช่การเสนอเพื่อรับใช้หรือเพียงให้สอดคล้องสัมพันธ์กับปรัชญาแนวคิดที่สร้างขึ้นก่อน อีกทั้งไม่สามารถคาดเดาหรือแม้แต่จะเข้าไปกำกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กผ่านวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ ซึ่งค่อนข้างไปด้วยกันกับสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม (Poststructuralism) ที่ได้รับความนิยมในช่วงยุค 1970 เช่นกัน

## ตอนที่ 2 แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์

Nicholson (1971) กล่าวว่า “ในทุกสภาพแวดล้อม ทั้งระดับของการใช้ความคิดสร้างสรรค์และการประดิษฐ์คิดค้นก็ดี ความเป็นไปได้ในการสำรวจสืบค้นก็ดี ล้วนสัมพันธ์โดยตรงกับสัดส่วนของการที่เด็กจะได้เข้าถึงความแตกต่างหลากหลายทั้งสิ้น” นั่นจึงทำให้เขาเห็นว่าหลาย ๆ สถานที่จึงไม่สามารถทำให้

ความคิดสร้างสรรค์งอกเงยได้หากสถานที่นั้นขาดคุณสมบัติตามทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ ไม่ว่าจะเป็นโรงเรียน สนามเด็กเล่น (ตามชนบทที่สร้างกันช่วงก่อนยุค 1970) โรงพยาบาล ศูนย์เด็กแคร์ สนามบิน นานาชาติ พิพิธภัณฑ์ศิลปะ และมีวเซียม ล้วนแล้วแต่สะอาดเกินไป และไม่เปิดโอกาสให้เด็กสามารถเข้าไปเล่นได้ตามใจชอบ ขณะที่ผู้ใหญ่ทั้งหลาย คือ ศิลปิน สถาปนิก นักออกแบบภูมิสถาปัตย์ กลับมีสิทธิ์ที่จะเข้าไปเล่นสนุกกับเครื่องมือมือไม้ได้ ซึ่งนี่คือการขโมยไปจากเด็ก

แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์เกิดขึ้นจากการที่ Nicholson (1971) พิจารณาเงื่อนไขที่นำไปสู่การออกแบบ (design) และคิดหาหนทางให้เกิดการเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัวได้ ไม่เช่นนั้นแล้วก็จะมีผู้คนในสังคมเพียงน้อยนิดที่ตระหนักถึงพลังสร้างสรรค์ของตัวเองเท่านั้น ซึ่งนำไปสู่ข้อเสนอ 4 ประการคือ ให้ความสำคัญสูงสุดในที่ซึ่งมีเด็ก เปิดให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ ใช้แนวทางข้ามศาสตร์ และจัดตั้งศูนย์ข้อมูลข่าวสาร โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ให้ความสำคัญสูงสุดในที่ซึ่งมีเด็ก ดังนั้น ในสถานที่ที่เด็กต้องเข้าไปใช้เวลาโดยตรง เช่น โรงเรียนอนุบาล เด็กแคร์ เนอสเซอรี่ โรงพยาบาลเด็กจำเป็นต้องได้รับการเปลี่ยนแปลงในด้านการจัดการสภาพแวดล้อมอย่างเร่งด่วน ควรมีพื้นที่ให้เด็กเข้าไปใช้ได้ อาจเป็นลักษณะการจัดตั้งถาวรหรือแบบเคลื่อนย้ายก็ได้

2) เปิดให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ เพราะเด็กจะรู้สึกสนุกสนาอย่างยิ่งหากได้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการออกแบบสร้างสรรค์และการคิดแก้ปัญหาต่าง ๆ และหาทางให้เด็กได้มีส่วนร่วมกับชุมชนอย่างเป็นปกติวิสัยตามธรรมชาติของเด็กที่อยากจะช่วยคนในครอบครัว เพื่อนบ้าน และผู้คนในชุมชนจัดการเรื่องราวต่าง ๆ เด็กจะมีแนวคิดต่อเรื่องรอบตัวเสมอว่าสิ่งใดควรเป็นแบบไหน และนี่นับเป็นการออกแบบผ่านการมีส่วนร่วมของชุมชนอยู่แล้ว เพียงแต่ต้องให้เด็กเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งด้วย

3) ใช้แนวทางข้ามศาสตร์ กล่าวคือ สำหรับเด็กปฐมวัยนั้น ถือได้ว่าไม่มีเส้นแบ่งชัดเจนระหว่างการเล่น กับ การทำงาน, ศิลปะ กับ วิทยาศาสตร์, การพักผ่อนสันทนาการ กับ การศึกษา ผู้ใหญ่จึงไม่ควรนำโลกทัศน์ของตนที่แบ่งขั้วคู่ตรงข้ามทั้งหลายเข้ามาจัดการโลกทัศน์ของเด็ก ซึ่งแนวทางข้ามศาสตร์จะช่วยแก้ปัญหานี้ได้

4) จัดตั้งศูนย์ข้อมูลข่าวสาร เพื่อให้ทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัยนับตั้งแต่อยู่ในครรภ์กระทั่งเติบโตไปสามารถเข้าถึงข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อชีวิต ทั้งในแง่ของการศึกษา หลักสูตร และการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ ซึ่งลักษณะของข้อมูลที่ถูกเสนอในยุค 1970s นั้น ได้แก่ หนังสือพิมพ์ ไมโครฟิล์ม เทปเสียง เทปวิดีโอ สื่อโทรทัศน์ และแหล่งข่าวของหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโรงเรียนทั่วประเทศและทุกระดับการศึกษา โดยที่เด็กเข้าถึงข้อมูลภาพ เสียง ทั้งภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้ตลอดเวลา

Longstaffe (2020) เห็นว่าหากเด็กได้เล่นในสถานที่ที่ตรงเงื่อนไขตามทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ ซึ่งปริมาณสิ่งของที่มีจำนวนมากถือเป็นคุณค่าสำคัญ เด็กจะเกิดการสำรวจและได้ประดิษฐ์คิดค้นในหนทางที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในสภาพแวดล้อมที่กำหนดกฎเกณฑ์สิ่งต่าง ๆ ไว้อย่างตายตัว

อนึ่ง มีความพยายามจัดกลุ่มย่อยให้วัสดุที่นำมาใช้ในการเล่นแบบลูสพาร์ทส์เพื่ออำนวยความสะดวกเตรียม ในที่นี้ขอยกตัวอย่างแนวทางของ Duncan, Martin, & Haughey (2018: 91-92) ที่จัดแบ่งเป็น 7 ประเภท คือ วัสดุที่มาจากธรรมชาติ ไม้รีไซเคิล พลาสติก โลหะ เซรามิกและแก้ว ผ้าและริบบิ้น และบรรจุภัณฑ์ ดังตารางด้านล่าง

ประเภทของวัสดุ อุปกรณ์	ตัวอย่าง
วัสดุจากธรรมชาติ	ใบไม้ ดิน ทราย เปลือกหอย หิน ผลจากต้นไม้ เมล็ดพืช ขนนก ดอกไม้ ฟองน้ำจากทะเล ท่อนไม้ กิ่งไม้ เป็นต้น
ไม้รีไซเคิล	ขาโต๊ะขาเก้าอี้เก่า กรอบรูปไม้เก่า ชิ้นส่วนของเกมหรือของเล่นที่พังแล้ว เหยียงเตียน ซามไม้ ลินชักไม้เล็ก ๆ เป็นต้น
พลาสติก	ท่อประปาพีวีซี วงแหวนพลาสติก แก้วพลาสติก หลอดดูดน้ำ ลูกบิด กล่องใสซีดี ห่วงฮูลูฮูลู ลูกกอล์ฟ กระดุม เป็นต้น
โลหะ	ฟอยล์อลูมิเนียม กุญแจและแม่กุญแจ ลูกบิดประตู โข่ แม่เหล็ก กระจองนม อุปกรณ์ที่ใช้ในครัว ฝาขวด ฝากระป๋องที่เป็นโลหะ ปลอกนิ้วโลหะ กีบติดผม เป็นต้น
เซรามิกและแก้ว	แท่งปริซึม ลูกแก้ว แก้วกาแฟ ดิสก์บอล กระจก ขวดขนาดเล็ก แก้วเซรามิก แจกัน จาน ซาม เครื่องลายคราม เป็นต้น
ผ้าและริบบิ้น	ผ้าแบบต่าง ๆ เช่น ผ้าไหม ผ้าขนสัตว์ ผ้ากำมะหยี่ ไหมพรม ผ้าทอหลากรูปแบบ ซิป ตลอดจนอุปกรณ์การตัดเย็บทั้งหลาย เป็นต้น
บรรจุภัณฑ์	เทปกาวยืด เทปใส ป้ายฉลาก ลังกระดาษ กล่องบรรจุภัณฑ์ที่ใช้แล้ว ถาดไข่ บับเบิลกันกระแทก กระดาษหนังสือพิมพ์เก่า กระดาษห่อพัสดุ เป็นต้น

### ตอนที่ 3 การประยุกต์ใช้แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ในยุคปัจจุบัน

ตามแนวคิดของ Nicholson ซึ่งประมวลผ่านตำราทางการศึกษาปฐมวัยช่วงต้นศตวรรษที่ 21 ทั้งหลาย (Eckhoff, 2017; Nicholson & Martinez, 2017; Walsh, 2016; Duncan et al., 2018; Curtis & Jaboneta, 2019; Mannello et al., 2019) สามารถกล่าวได้ว่าวัสดุที่นำมาใช้เล่นแบบลูสพาร์ทส์จะเป็นอะไรก็ได้ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน อาจเป็นสิ่งของที่หาได้จากธรรมชาติหรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น สำคัญคือต้องเป็นวัสดุที่เปิดที่สามารถยกเคลื่อนย้าย ประกอบประสาน ดึงแยกส่วน ออกแบบใหม่ ต่อเรียง รื้อสร้าง และใช้ได้หลากหลายวิธีเป็นอย่างน้อย ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดโครงสร้างที่ตายตัวถาวรให้การ เล่นแบบลูสพาร์ทส์ การเล่นประเภทนี้จึงเปิดพื้นที่ให้เด็กทุกช่วงวัยได้ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดหลุดออกจากกรอบเก่า มีความเป็นกลางทางเพศ ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มเปี่ยม เรียกว่ายิ่งเคลื่อนย้ายได้มากเท่าไรยิ่งส่งเสริมให้เกิดการประดิษฐ์ใหม่จ่ายปานกัน และมีแนวโน้มที่จะหนุนนำให้เกิดการเล่นที่มีการร่วมมืออย่างมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์สิ่งบางอย่างร่วมกันอีกด้วย ซึ่งในปัจจุบันนักการศึกษาปฐมวัยนิยมนำแนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ไปใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็กในหลายแง่มุมด้วยกัน ทั้งนี้เป็นเพราะพฤติกรรมหลักที่เกิดขึ้นของเด็กก็คือการเล่นอย่างอิสระซึ่งเป็นแก่นสำคัญของการศึกษาปฐมวัย และเมื่อการเล่นสามารถสานประโยชน์ไปสู่คุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กด้านใดก็ได้ แนวคิดเรื่องการเล่นแบบลูสพาร์ทส์จึงได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว และเป็นแนวทาง

ให้ผู้ปกครองยึดถือเพื่อใช้เวลาอย่างมีคุณภาพร่วมกับบุตรหลานได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะในช่วงที่ทั่วโลก ล้วนได้รับผลกระทบจากโรคระบาด Covid-19

ทั้งนี้ ในช่วงปี ค.ศ. 2015-2020 ทางด้าน Lisa Daly และ Miriam Beloglovsky ได้เรียบเรียง ชุดหนังสือเกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ออกมา 4 เล่มต่อเนื่องกัน ดังนี้

1) Loose Parts: Inspiring Play in Young Children พิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2015 แบ่ง โครงสร้างเนื้อหาออกเป็น 5 ส่วนคือ โดยส่วนแรกเป็นการให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับแนวคิดการเล่น แบบลูสพาร์ทส์ ตามมาด้วยประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการเล่นแบบลูสพาร์ทส์อีก 4 ส่วน ได้แก่ ประสาทสัมผัส การคิดสร้างสรรค์ การลงมือทำ และการสืบสอบ

2) Loose Parts 2: Inspiring Play with Infants and Toddlers พิมพ์ครั้งแรกในปีถัดมา คือ ค.ศ. 2016 จะเห็นว่าเมื่อเป็นงานลำดับที่สองนี้ จะมุ่งชัดไปที่เด็กต่ำกว่า 3 คือเด็กทารกที่มีอายุแรกเกิด จนถึงขวบปีแรก และเด็กวัยเตาะแตะที่เริ่มเข้าสู่ช่วงวัยนั้นนับตั้งแต่เด็กสามารถเดินได้จนถึง 3 ปีเต็ม สำหรับ ในเล่มที่ 2 นี้ มีการแบ่งเนื้อหาเป็น 6 ส่วน โดยส่วนแรกยังเป็นการให้ความรู้ความเข้าใจเบื้องต้นเกี่ยวกับ แนวคิดแต่มุ่งเน้นไปที่เด็กทารกและวัยเตาะแตะ อีก 5 ส่วนที่เหลือ เน้นที่การเล่นเชิงสำรวจวัสดุอุปกรณ์ ในแง่มุมต่าง ๆ

3) Loose Parts 3: Inspiring Culturally Sustainable Environments พิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2018 ห่างจากเล่มที่ 2 ถึง 2 ปี โดยเล่มนี้เน้นไปที่การออกแบบสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการรับรู้เรื่อง วัฒนธรรมและค่านิยมที่พ้นไปจากการเหมารวมและอคติจากเรื่องต่าง ๆ

4) Loose Parts 4: Inspiring 21st Century Learning พิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ. 2020 นำเสนอ การเล่นแบบลูสพาร์ทส์ในฐานะเครื่องมือที่ช่วยให้เด็กได้เล่นอย่างเท่าเทียม เข้าถึงสมรรถนะที่จำเป็นต่อการ ดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นในเรื่องของ การตระหนักรู้ การเชื่อมต่อกับสรรพสิ่ง การมีส่วนร่วม ความกล้าเสี่ยง การคิดเชิงนวัตกรรม การคิดสร้างสรรค์ และการเป็นผู้นำ

นอกจากผลงานดังกล่าวข้างต้น ยังพบแนวทางและการประยุกต์ใช้แนวคิดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ ที่มีการเสนอไว้อีกจำนวนหนึ่ง ดังนี้

1) จัดรวบรวมอุปกรณ์การเล่นแบบลูสพาร์ทส์ที่มีขนาดใหญ่ไว้ที่ลานกว้างกลางแจ้งหรือในห้อง อเนกประสงค์ที่มีพื้นที่มากพอ หรือจัดเป็นถาดโดยแยกหมวดหมู่ของวัสดุแต่ละประเภทไว้ในมุมเล่นต่อ บล็อก เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสใช้กระบวนการสืบสอบระหว่างเล่นได้อย่างเสรี (Stacey, 2019)

2) จัดกล่องเก็บวัสดุอุปกรณ์ลูสพาร์ทส์ขนาดจิ๋วไว้ในบริเวณมุมวิทยาศาสตร์ เพื่อให้เด็กได้นำไป ทดลองดูกับแม่เหล็กตรวจสอบว่าวัสดุแบบใดดูด้วยแม่เหล็ก ทดลองชั่งน้ำหนักวัสดุแต่ละชิ้น สังเกต สัมผัส และเปรียบเทียบอย่างอิสระ จนนำไปสู่การสร้างข้อสรุปด้วยตัวเองได้ หรือ จัดวัสดุอุปกรณ์ แบบลูสพาร์ทส์ไว้ในมุมศิลปะ วางอยู่ใกล้กับตำแหน่งของแป้นโค้วสำหรับปั้น เพื่อที่เด็กจะได้ใช้ในฐานะ ของเครื่องมือทำงานศิลปะ ในฐานะของธิมตกแต่งแป้นโค้ว เป็นต้น (Nicholson & Martinez, 2017)

3) จัดหาวัสดุอุปกรณ์การเล่นแบบลูสพาร์ทส์มาไว้ที่มุมคณิตศาสตร์ให้มีรูปทรงต่างกัน และมี จำนวนที่หลากหลาย เพื่อส่งเสริมการสังเกตอย่างอิสระของเด็ก เพิ่มพูนการรับรู้เกี่ยวกับเรขาคณิต มิติสัมพันธ์ จำนวน และตัวเลข (Eckhoff, 2017) จัดอุปกรณ์การเล่นแบบลูสพาร์ทส์

#### ตอนที่ 4 แหล่งข้อมูลโซเชียลมีเดียเกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์

แพลตฟอร์มอย่าง Facebook YouTube, Pinterest, และ Instagram กลายเป็นพื้นที่สำคัญ ช่วยให้ผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยเห็นวิธีการอย่างเป็นรูปธรรมว่าต้องเริ่มต้นอย่างไร จัดเตรียมพื้นที่และ

อุปกรณ์อย่างไร อีกทั้งให้ความมั่นใจว่าคุ้มค่าเพียงไหนหากผู้ปกครองเลือกที่จะจัดสรรและส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยได้ใช้เวลาไปกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ โดยมีช่องทางที่นำติดตามดังนี้

1) Facebook คือกลุ่มสาธารณะชื่อ Loose Parts Play ปัจจุบันมีสมาชิกทั่วโลกกว่า 100 ลีโอดิน เป็นกลุ่มสำหรับแบ่งปันแนวคิดและแหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ให้แก่เด็ก ส่วนกลุ่มสาธารณะที่น่าสนใจอื่น ๆ ได้แก่

- Open-ended Play Spaces & Experiences
- Sensory Play, Loose Parts, and Play Based Learning!
- Tuff Trays, Sensory Play and Loose Parts Activities
- Loose Parts Ideas
- Loose Parts Learning

2) คลิปทาง YouTube ที่เกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์มีตั้งแต่ความยาวไม่กี่นาทีไปจนถึงคลิปบันทึกการบรรยายที่ยาวกว่า 1 ชั่วโมง รายชื่อคลิปวิดีโอที่น่าสนใจ มีดังนี้

- Loose Parts: การเล่นวัสดุสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ช่อง มูลนิธิศุภนิมิตแห่งประเทศไทย
- Loose Parts Play – Webinar Recording ช่อง Learning through Landscapes
- Early Childhood Series: Part 5 - Loose Parts ช่อง Austin Parks & Recreation
- What is Loose Parts Play? ช่อง Western International School of Shanghai (WiSS)
- Playing with Loose Parts ช่อง EcoKids
- Outdoor Play and Learning: Loose Parts Routines ช่อง Evergreen Canada

3) Pinterest เมื่อพิมพ์คำค้นหา Loose Parts Plays จะปรากฏคำเกี่ยวข้องอีกจำนวนหนึ่งเพื่อระบุเป้าหมายให้ตรงความต้องการมากขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงความสนใจของผู้คนในยุคสมัยผ่านการสร้างบอร์ดใน Ponterest เช่น Outdoor, Preschool, Toddlers, Ideas, Babies, Kindergarten เป็นต้น

4) Instagram ปรากฏแฮชแท็ก #loosepartplay มากกว่าหนึ่งแสนโพสต์ และมี IG accounts ที่ตั้งขึ้นเกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์โดยเฉพาะเป็นจำนวนมาก

การมีอยู่ของแพลตฟอร์มทางสื่อโซเชียลเช่นนี้น่าจะเป็นเครื่องการันตีย้อนกลับไปยังเงื่อนไขสำคัญของทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ที่ Nicholson เคยเสนอไว้ตั้งแต่ยุค 1970 ว่าการเข้าถึงข่าวสารโดยเฉพาะแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ถือเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่ง ด้วยทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะคืนสิทธิ์การเข้าถึงการเล่นให้แก่เด็กปฐมวัยทั่วโลกตามเจตนารมณ์ดั้งเดิม

## บทสรุป

ผู้เขียนเห็นว่าเงื่อนไขที่ผลักดันให้การเล่นแบบลูสพาร์ทส์ได้รับความนิยมมากขึ้นในศตวรรษที่ 21 อย่างรวดเร็วและเป็นวงกว้าง คือ การเข้าถึงแก่นทางการศึกษาปฐมวัย ความรู้รูปแบบของอุปกรณ์และวิธีการเล่น และพลังของแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย

ความรู้รอบของการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ยังช่วยให้เด็กแต่ละคนสามารถสำรวจและสนุกกับการเล่นอุปกรณ์ชิ้นเดียวกันโดยที่มีความแตกต่างกันได้อย่างเท่าเทียม ข้ามพ้นข้อจำกัดเรื่องเพศ วัย ทักษะ ตลอดจนภูมิหลังได้อย่างไร้ข้อแม้

ขณะเดียวกันในมุมมองของผู้ใหญ่ผู้ดูแลเด็กจะพบว่าการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ไม่มีข้อจำกัดเรื่องวัสดุ อุปกรณ์ ไม่เกิดการผูกขาด สามารถคัดสรรจากวัสดุเหลือใช้ที่มี ปราศจากกฎเกณฑ์ด้านวิธีสอน เพียงแค่ให้

อิสระ ระวังความปลอดภัย และร่วมเล่นไปกับเด็กอย่างเท่าเทียมและไม่แทรกแซงกระบวนการคิดของเด็ก ซึ่งทำให้ง่ายต่อการปฏิบัติตาม

อนึ่ง หากพิจารณาโดยใช้หลักคิดของการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ที่มีเงื่อนไขสำคัญว่าขอเพียงแค่เป็นอุปกรณ์ที่เคลื่อนย้ายได้ ยกได้ โดยที่อุปกรณ์นั้นสามารถเป็นวัสดุจากธรรมชาติ หรือเป็นผลงานจากมนุษย์ก็ได้ จะทำให้อุปกรณ์แทบจะทุกอย่างที่ไม่ได้ยึดติดถาวรในบ้านและสถานศึกษาปฐมวัยสามารถกลายเป็นอุปกรณ์การเล่นแบบลูสพาร์ทส์ได้ทั้งหมดทั้งปวง ซึ่งนั่นหมายความว่าแท้จริงแล้วเด็กปฐมวัยกำลังอยู่ในมิติการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ทุกขณะจิต ราวกับโลกทั้งใบคืออูโทเปียแห่งการเล่นของเด็กโดยสมบูรณ์

### บรรณานุกรม

- เทเรซ่า เคซีย์ และ จูเลียต โรเบิร์ตสัน. (2564). *Loose Parts Play* [คู่มือการเล่นลูสพาร์ท: ชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้ (Loose Parts Play)] (พิมพ์ วิรุณราพันธ์, พงศ์ปยุต ดีคง, และ นฤมล รื่นไวย์). มูลนิธิส่งเสริมสื่อเด็กและเยาวชน.
- Biondo, B. (2014). *Once upon a playground: A celebration of classic American playgrounds, 1920-1975*. ForeEdge.
- Brosterman, M. (1997). *Inventing kindergarten*. Abrams.
- Curtis, D., & Jaboneta, N. (2019). *Children's lively minds: schema theory made visible*. Redleaf Press.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2016). *Loose parts 2: Inspiring play with infants and toddlers*. Redleaf Press.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2018). *Loose parts 3: Inspiring culturally sustainable environments*. Redleaf Press.
- Daly, L., & Beloglovsky, M. (2020). *Loose parts 4: Inspiring 21st century learning*. Redleaf Press.
- Duncan, S., Martin, J., & Haughey, S. (2018). *Through a child's eyes: How classroom design inspires learning and wonder*. GryphonHouse.
- Eckhoff, A. (2017). *Creative investigations in early math*. GryphonHouse.
- Elkind, D. (2015). *Giants in the nursery: A biographical history of developmentally appropriate practice*. Redleaf Press.
- Longstaffe, M. (2020). *Provocations for learning in early years settings*. Jessica Kingsley Publishers.
- Mannello, M., Connolly, M., Dumitrescu, S., Ellis, C., Houghton, C., Sarwar, S., & Tyrie, J. (2019). *Opening the school gates: Facilitating after-school play in school grounds*. In Alcock, S., & Stobbs, N. (Eds.), *Rethinking play as pedagogy* (pp.122-138). Routledge.
- Nicholson, S. (1971). 'How not to cheat children: The theory of loose parts', *Landscape Architecture*, 62: 30-35.
- Nicholson, S., & Martinez, J. (2017). *Thrifty teacher's guide to creative learning centers*. Gryphon House.



- Stacey, S. (2019). *Inquiry-based early learning environments: Creating, supporting, and collaborating*. Redleaf Press.
- Walsh, P. (2016). *Early childhood playgrounds: Planning an outside learning environment*. Routledge.

