

การข้ามพ้นตัวตนของเด็กปฐมวัยและผู้ใหญ่ในบริบทการเล่นลูสพาร์ทส์

Transcendence of Young Children and Adults in the Context of Loose Parts Play

ศศิลักษณ์ ขยันกิจ¹ ณัฐณี เจียรกุล² สิริธิดา ชินแสงทิพย์³ และ โชติพัชร์ สมบุญตนนท์⁴

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย sasilak.k@chula.ac.th

² อาจารย์ ดร. ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย nathinee.j@chula.ac.th

³ นิสิตระดับศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
zsyngying@gmail.com

⁴ นิสิตระดับศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
chotipat.hannah@hotmail.com

บทคัดย่อ

การเล่นเป็นการพาเด็กปฐมวัยและผู้ใหญ่ไปสู่ขอบซึ่งเป็นพื้นที่ระหว่างสิ่งที่รู้และสิ่งที่ไม่รู้ พฤติกรรมการแสดงออก วิธีคิด และความรู้สึกล้วนถูกกำหนดภายใต้ขอบเขตของสิ่งที่รู้ การเล่นเปลี่ยนแปลงวิธีการที่ผู้ใหญ่ปฏิบัติต่อเด็ก ซึ่งสัมพันธ์ภาพที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดเกิดขึ้นเมื่อเด็กรู้สึกปลอดภัย เชื่อมโยง และผูกพันกับสิ่งแวดล้อม (Mendizza & Pearce, 2002) งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสืบค้นประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนของเด็กปฐมวัยและผู้ใหญ่ในขณะที่เล่นลูสพาร์ทส์ เก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ โดยดึงข้อมูลจากบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player จำนวน 3 คน ที่เข้าร่วมโครงการเล่นเพลินสำหรับเด็กปฐมวัย ระหว่างเดือนมีนาคม – เดือนมิถุนายน 2566 วิเคราะห์ข้อมูลโดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากเรื่องราวรวม 10 เรื่อง จัดหมวดหมู่ ที่สะท้อนประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนและสุขภาวะทางจิตวิญญาณ ผลการวิจัยพบว่า co-player สร้างให้เด็กรู้สึกปลอดภัยในการเล่น โดยใช้การสังเกต เปิดรับอย่างไม่รีบตัดสิน เท่าทันความคิดและความรู้สึกของตน ถอยออกมาเป็นผู้สังเกตโดยเข้าไปสนับสนุนการเล่นเมื่อเด็กส่งสัญญาณทั้งทางอวัจนภาษาหรือวัจนภาษา ประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนของ co-player ได้แก่ การเข้าถึงความสุข สงบสบายใจ ตีใจ ภูมิใจ การเข้าใจความรู้สึกของเด็ก การปรับเปลี่ยนการตอบสนองต่อเด็ก การสัมผัสผัสความอิสระ การลดอัตราและปล่อยวาง ในขณะเดียวกัน ปรากฏการณ์การข้ามพ้นตัวตนของเด็กที่สะท้อนสุขภาวะทางจิตวิญญาณทั้ง 3 หมวด ได้แก่ ความสุข ความสงบ และความอิสระ การเล่นจึงเป็นสถานะที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติของทั้งสองฝ่าย โดยผู้ใหญ่จำเป็นต้องตระหนักต่อความสำคัญของการเล่นและสัมพันธ์ภาพที่มีต่อเด็กเพื่อให้บรรลุศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดทั้งสองฝ่าย

คำสำคัญ: การข้ามพ้นตัวตน เด็กปฐมวัย การเล่นลูสพาร์ทส์

Abstract

Through play, both young children and adults reach the edge between the known and unknown. The boundaries which we know shape our behaviors, thoughts, and feelings. Play also changes how we teach and raise children. Thus, the optimum learning relationship (OLR) occurs when the child feels safe, connected, and bonded within the environment to play (Mendizza & Pearce, 2002). This study aimed to investigate the transcendence experiences of young children and adults in the context of loose parts play. The qualitative data was gathered by eliciting the story of play from three co-players who were involved in the "Len Plearn" project during March–June 2023. A content analysis technique was used to analyze 10 stories of play from the co-players. Themes emerged according to the concepts of transcendence and spiritual wellbeing. Findings revealed that co-players create the psychological atmosphere for the children to feel safe enough to play; they observe with deep listening, be open and suspend their judgment, are aware and detached from their emotions and thoughts, and search for cues, both verbal and non-verbal, from the children to provide support when they need it. Experienced transcendence among co-players includes happiness, serenity, comfort, gladness, pride, empathy, freedom, and letting go of expectations. Whereas the transcendence and wellbeing of young children reveal three categories, which are happiness, serenity, and freedom. It is concluded that play is a state of mutual transformation for both young children and adults. Thus, adults need to be aware of the importance of play and optimum learning relationships with young children to reach their highest potential.

Keywords: transcendence, young children, loose parts play

บทนำ

ปฐมวัยเป็นช่วงวัยสำคัญของชีวิตที่ธรรมชาติสร้างสรรค์ให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่องทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา เป็นช่วงเวลาที่ดีที่สุดในการพัฒนาโครงสร้างทางสมอง ซึ่งเป็นการปูรากฐานของความสามารถที่จำเป็นต้องใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันต่อไปในอนาคต เด็กปฐมวัยเริ่มพัฒนาตั้งแต่วัยในครรภ์มารดาและพัฒนาอย่างต่อเนื่องเป็นลำดับขั้น ตั้งแต่อายุ 1 ปี จนเสร็จสมบูรณ์เมื่ออายุ 21 ปีบริบูรณ์ (Mendizza & Pearce, 2002) อย่างไรก็ตาม การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยมิได้ขึ้นอยู่กับพัฒนาการของสมองเพียงอย่างเดียวเท่านั้น การค้นพบของผลการวิจัยทางประสาทวิทยาเผยให้ทราบว่า การพัฒนาของเซลล์ประสาทในหัวใจครั้งหนึ่งนั้นเป็นเซลล์ประสาทชนิดเดียวกับเซลล์ประสาทในสมอง ซึ่งทำหน้าที่กำกับดูแลและควบคุมการทำงานและสั่งการโดยเชื่อมต่อระหว่างหัวใจ โครงสร้างทางอารมณ์ และสมอง เพื่อสั่งการให้แสดงออกพฤติกรรมต่าง ๆ ดังนั้น พัฒนาการทางการเรียนรู้ของเด็กจึงเชื่อมโยงระหว่างหัวใจด้วยเช่นกัน (บุษบง ดันตวิงศ์, 2552)

การเรียนรู้ของเด็กช่วง 7 ปีแรกของชีวิต เป็นการเรียนรู้ผ่านการเลียนแบบการทำงานหรือพฤติกรรมของผู้ใหญ่รอบตัวเด็ก เช่น การทำอาหาร การทำสวน ซึ่งเด็กเลียนแบบผ่านการเล่น เด็กมิได้ซึมซับเพียงการกระทำหรือพฤติกรรมภายนอกเท่านั้น สิ่งที่เด็กแสดงออกมาสะท้อนโลกภายในของผู้ใหญ่ที่ใกล้ชิดเด็ก ไม่ว่าจะเป็นท่าที ท่าทาง ทักษะคิด คำพูด ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึก (โรงเรียนปัญญาทัย, 2560) เด็กซึมซับประสบการณ์ต่าง ๆ จากโลกภายนอกและสิ่งแวดล้อมรอบตัวผ่านประสาทสัมผัส หลอมรวมเข้าเป็นบุคลิก ลักษณะ และโลกทัศน์ของตน ไม่ว่าผู้ใหญ่จะแสดงออกผ่านการรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม เด็กรับรู้ ตีความ และให้ความหมายกับการกระทำนั้น ๆ ด้วยประสบการณ์ของตน เรียกว่า สภาวะจำเพาะของการเรียนรู้ (state specific of learning) ในช่วงเวลาแห่งความสุขหรืออารมณ์ทางบวก จะเกิดสภาวะที่นำไปสู่การเรียนรู้ ในขณะที่ประสบการณ์ที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกทางลบ เช่น ความกลัว ความวิตกกังวล จะเป็นช่วงเวลาของการปิดกั้นการเรียนรู้ ดังนั้น ผู้ใหญ่ ที่อยู่ใกล้กับเด็กปฐมวัย จึงต้องตระหนักรู้ตัวอยู่เสมอ เพื่อสร้างความรู้สึกลดภัยทางจิตใจ ความวางใจในพื้นที่และสิ่งแวดล้อม ให้เด็กซึมซับประสบการณ์ที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้สูงสุด (optimum learning experience) (Mendizza & Pearce, 2002)

Mendizza and Pearce (2002) กล่าวว่า optimum หมายถึง ดีที่สุด เหมาะสมที่สุด learning หมายถึง การค้นพบและความเชี่ยวชาญหรือความเป็นไปได้ใหม่ ๆ relationship หมายถึง ความสัมพันธ์ ความเชื่อมโยง ปฏิสัมพันธ์ และการพึ่งพาอาศัยกัน ดังนั้น optimum learning relationship คือ สัมพันธภาพในการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพที่สูงที่สุด ซึ่งเป็นกระบวนการที่มีประสิทธิภาพที่สุดสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ในการข้ามพ้นตัวตนของแต่ละคนเพื่อเติบโตและเรียนรู้ไปด้วยกัน สัมพันธภาพดังกล่าวสามารถลดและขจัดข้อจำกัด ความขัดแย้ง และความก้าวร้าวที่มีในตนเองไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่

เนื่องจากการเล่นเป็นการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดในปฐมวัย ดังนั้น ผู้ใหญ่จึงเป็นบุคคลสำคัญในการสนับสนุนการเล่นแก่เด็ก โดยจัดพื้นที่ เปิดโอกาส และให้เวลาแก่เด็ก ในการเรียนรู้ตามสนใจ ความพึงพอใจ และความชอบ รวมไปถึงการเปิดโอกาสให้เด็กเป็นตัวของตัวเองมากที่สุด การเล่นในลักษณะนี้จึงเป็น

หนทางที่เด็กจะได้เรียนรู้ ค้นหา เข้าใจคุณค่าและความหมายของสิ่งต่าง ๆ ด้วยตัวเอง Mendizza and Pearce (2002, อ้างถึงใน สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564) นำเสนอหลักการ 7 ประการ ของสัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กที่เอื้อต่อศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ ประกอบด้วย 1) การเตรียมใจให้ปลอดภัย 2) การสร้างสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย 3) การเปิดโอกาสให้เด็กได้เผชิญหน้า 4) การให้เด็กเป็นครู สังเกตอย่างตั้งใจ จดจ่อ อ่านอากัปกิริยาเด็กและผู้ใหญ่ 5) การตอบสนองต่อเด็ก โดยเท่าทันอัตราและอคติของตนเอง 6) การใช้จินตนาการ รักษาความเป็นเด็กในตัวเอง และนำไปสู่ข้อที่ 7 การข้ามพ้นตัวตน (transcendence) หรือการสร้างโลกใหม่ โดยเด็กหาทางออกได้ด้วยตนเอง แสดงพฤติกรรมใหม่ที่ไม่เคยทำได้ ในขณะที่ผู้ใหญ่แสดงออกแตกต่างไปจากความเป็นอัตโนมัติในการตอบสนองต่อเด็ก

การเล่นอิสระจึงเป็นวิธีการสำคัญที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นตามความคิด ตามธรรมชาติ ความสนใจของเด็กแต่ละบุคคล และเป็นกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้ริเริ่ม ควบคุม หรือกำกับการเล่นด้วยตนเอง โดยที่ผู้ใหญ่เป็นผู้เตรียมพื้นที่ วัสดุอุปกรณ์ในการเล่น และเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นกับเด็กในฐานะผู้ร่วมเล่น (สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564) การเล่นอิสระนี้เองนำไปสู่การข้ามพ้นตัวตนตามความสามารถในการรับรู้ไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ด้วยตัวตนของเด็กแต่ละบุคคล เป็นความสามารถในการข้ามพ้นข้อจำกัดและทักษะหรือความสามารถที่มีอยู่ของตนเองไปสู่การเรียนรู้ใหม่หรือการได้รับประสบการณ์ใหม่ที่สามารถพัฒนาได้ทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ เป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของวิธีการเรียนรู้ไปสู่สิ่งใหม่ โดยมีกระบวนการเริ่มต้นจากการรับรู้ประสบการณ์เดิมที่แต่ละคนมีไปสู่การสร้างความรู้ใหม่และย้อนกลับมาทบทวนประสบการณ์เดิมอีกครั้งก่อนก้าวไปสู่การมีวิธีการเรียนรู้ใหม่ของแต่ละบุคคล (อัญญาณี บุญชื้อ, 2550) สอดคล้องกับ วิกิรั่ม ภัฏฐ์ ที่กล่าวถึง “ขอบ” ซึ่งเป็นพื้นที่ระหว่างสิ่งที่รู้และไม่รู้ เป็นรอยต่อระหว่างภายในตนและบริบทโดยรอบ การเติบโตคือ การก้าวออกจากขอบ หรือการพาตัวเองไปสู่สิ่งที่ไม่รู้ (ยาไพโร สาธุธรรม, 2562) การข้ามพ้นตัวตน จึงเป็นการก้าวออกจากความคุ้นเคย ความคุ้นชินหรือความสบายใจไปสู่พื้นที่ใหม่ ไปสู่ความไม่รู้ หรือความท้าทายใหม่ หรือการตอบสนองในลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม

การสร้างสัมพันธภาพของเด็กและผู้ใหญ่ระหว่างเล่นเกิดได้ในทุก ๆ ช่วงเวลาทั้งก่อนเล่น ระหว่างเล่น และเมื่อการเล่นสิ้นสุดลง ดังนั้น ผู้ใหญ่มีบทบาทในฐานะผู้ร่วมเล่นหรือที่เรียกว่า co-player ซึ่งมีหน้าที่สำคัญในการสนับสนุน เสนอแนะ หรือแสดงตัวอย่างเพื่อขยายประสบการณ์การเล่นในจังหวะเวลาที่เหมาะสม เช่น ผู้ใหญ่เล่นสร้างในส่วนของตนเองโดยเป็นตัวอย่างให้เด็กเห็น แต่เด็กไม่จำเป็นต้องทำตามหรือเล่นด้วยกัน แต่ทำสิ่งที่แตกต่างกันในการเล่นนั้น ๆ (สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564) สอดคล้องกับงานวิจัยของ จริยาภรณ์ สุกุลพราหมณ์ (2557) ที่สรุปว่า การพัฒนาตนเองของผู้ใหญ่ให้รู้เท่าทันความคิด อคติ และชะลอการปฏิบัติแบบอัตโนมัติ ก็เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาทางจิตวิญญาณของวัยผู้ใหญ่เช่นกัน

การพัฒนาทางจิตวิญญาณเกี่ยวข้องกับพลังชีวิตที่ขับเคลื่อนและควบคุมให้ชีวิตหนึ่งดำเนินไปอย่างสมดุล ทั้งความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกทางพฤติกรรม เมื่อมีสิ่งใดเข้ามากระทบให้เสีย

สมดุล จะเกิดการพัฒนาทางจิตวิญญาณเพื่อนำไปสู่ความสุข สงบ และอิสรภาพ คุณลักษณะสำคัญของสุขภาวะทางจิตวิญญาณ แบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ 1) กลุ่มความสุข (happiness) ได้แก่ ความเมตตา อยากช่วยเหลือ การมีจิตใจอ่อนโยน การเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น ความเป็นมิตร การเข้าถึงง่าย ความรับผิดชอบ ความยืดหยุ่น การปรับตัว และการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ 2) กลุ่มความสงบ (peacefulness) ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ตนเองได้ ความเข้มแข็ง ความอดทน ความเสียสละ ความมุ่งมั่น ความทุ่มเท การมองโลกแง่ดี การยอมรับและการให้อภัย และ 3) กลุ่มความอิสระ (independence) ได้แก่ การมีพลังในการเรียนรู้ ความกล้าหาญ การคิดสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ ความอ่อนน้อมถ่อมตน ความพอเพียง และการประสานความแตกต่าง (นงเยาว์ มงคลอิทธิเวช และคณะ, 2552 อ้างถึงใน ธีรธรรม สวรรณ และคณะ, 2561)

โครงการเล่นเพลินสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นโครงการที่ริเริ่มโดย สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อใช้ประโยชน์จากห้องปฏิบัติการสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยให้เป็นพื้นที่และแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยผ่านการเล่นอิสระกับลูสพาร์ตส์ ซึ่งเป็นสื่อวัสดุปลายเปิด ที่สามารถหาได้ง่ายและพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เด็กสามารถหยิบ จับ ถีบ จัดวาง ประกอบ ถอด ใส่ เคลื่อนย้าย ได้ตามความคิด จินตนาการ ลูสพาร์ตส์ที่จัดวางในห้องปฏิบัติการสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ประกอบด้วย วัสดุ 7 ประเภท ที่คัดสรรมาอย่างตั้งใจ ได้แก่ วัสดุจากธรรมชาติ ไม้ พลาสติก โลหะ เซรามิกซ์ และ/หรือแก้ว ผ้า และ/หรือริบบิ้น และบรรจุภัณฑ์ (สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564) เด็กวัย 3-8 ปี เข้ามาใช้บริการโครงการเล่นเพลิน โดยคณาจารย์และนิสิตสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัยเป็นผู้ร่วมเล่น (co-player) และสร้างสัมพันธภาพกับเด็กภายใต้หลักการ 7 ประการ ของสัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กที่เอื้อต่อศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุด

ผู้วิจัยนิยามการข้ามพ้นตัวตนว่าหมายถึง ภาวะที่ละการยึดติดในตนไปสู่คุณภาพอื่นที่แตกต่างไปจากสภาพปกติ เกิดความรู้สึกถึงตัวตนหายไป ไร้ความกังวล สัมผัสได้ถึงความโล่ง โปร่ง สบาย มีความเชื่อมโยงกับผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมอย่างสันติ โดยแสดงออกผ่านพฤติกรรมที่คลายความยึดติดกับเป้าหมายเดิม หรือความต้องการของตน ไปสู่การนึกถึงผู้อื่น สะท้อนให้เห็นถึงสุขภาวะทางจิตวิญญาณ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) ความสุข เช่น เมตตา อยากช่วยเหลือ จิตใจอ่อนโยน เข้าใจความรู้สึกผู้อื่น เป็นมิตร เข้าถึงง่าย รับผิดชอบ ยืดหยุ่น ปรับตัวง่าย และเคารพศักดิ์ศรีในความเป็นมนุษย์ 2) ความสงบ เช่น จัดการและควบคุมอารมณ์ตนเองได้ เข้มแข็ง อดทน เสียสละ มุ่งมั่น ทุ่มเท มองโลกแง่ดี ยอมรับและให้อภัย และ 3) ความอิสระ เช่น มีพลังแห่งการเรียนรู้ กล้าหาญ คิดสร้างสรรค์ คิดนอกกรอบ อ่อนน้อมถ่อมตน ประสานความแตกต่าง พอเพียง

การเล่นเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ภายใต้บรรยากาศที่ปลอดภัยทั้งทางกายภาพและจิตใจ และสัมพันธภาพระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้ที่สูงที่สุด ทั้งเด็กและผู้ใหญ่สามารถเข้าสู่ประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนได้ นำไปสู่สุขภาวะทางจิตวิญญาณ ผู้วิจัยต้องการศึกษาประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนของเด็กปฐมวัยและผู้ใหญ่ที่เข้าร่วมในโครงการเล่นเพลินระหว่างเดือนมีนาคม และเดือนพฤษภาคม 2566 เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สะท้อนคุณค่าของการเรียนรู้ผ่านการเล่นอิสระ อันจะนำไปสู่

องค์ความรู้ในการสร้างความตระหนักของผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่นของเด็กปฐมวัย และผู้ใหญ่ในบทบาทของผู้ที่สนับสนุนการเล่นแก่เด็ก

วัตถุประสงค์

เพื่อสืบค้นประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนของเด็กปฐมวัยและผู้ใหญ่ในขณะที่เล่นลูสพาร์ตส์

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ใช้วิธีการเชิงคุณภาพในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้เข้าร่วมการวิจัย ได้แก่ co-player และเด็กวัย 3-8 ปี ที่เข้าร่วมโครงการเล่นเพลินระหว่างวันที่ 13-31 มีนาคม และ 1-12 พฤษภาคม พ.ศ. 2566 เก็บรวบรวมข้อมูลโดยดึงข้อมูลจากบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player จำนวน 3 คน ใช้การเลือกแบบเจาะจง คือ เป็น co-player ที่สมัครเข้าร่วม “กระบวนการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม โครงการร่วมสร้างสรรค์ระเบียบวิธีวิจัยแบบ Spirituality” ระหว่างวันที่ 16 มีนาคม – 18 สิงหาคม พ.ศ. 2566

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาจากเรื่องราว จำนวน 10 เรื่อง จัดหมวดหมู่ที่สะท้อนประสบการณ์การข้ามพ้นตัวตนและสุขภาวะทางจิตวิญญาณ 3 กลุ่ม ได้แก่ ความสุข ความสงบ และความอิสระ ตรวจสอบข้อมูลโดยกลุ่มตัวอย่าง (member checking) อ่านทวนผลการวิเคราะห์ข้อมูล นำเสนอข้อมูลแบบบรรยาย

ผลการวิจัย

โครงการเล่นเพลินสำหรับเด็กปฐมวัย ใช้ห้องปฏิบัติการสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นพื้นที่เล่นลูสพาร์ตส์สำหรับเด็ก เริ่มต้นโครงการในเดือนมีนาคม 2566 ระหว่าง 13-31 มีนาคม จัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมให้สอดคล้องกับนิทานชุด “มาเล่นกันเถอะ” ธีมละ สัปดาห์ ได้แก่ เล่นในสวน เล่นในป่า และเล่นใต้ทะเล เปิดห้องให้เด็กเข้ามาเล่นสัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 3 ชั่วโมง มีรอบเช้า และรอบบ่าย กิจกรรมในแต่ละรอบ ได้แก่ สำรวจความพร้อม สร้างแรงบันดาลใจจากนิทาน วางแผนการเล่น เล่นกับลูสพาร์ตส์ เก็บของเข้าที่ และสะท้อนการเรียนรู้ในแต่ละวัน co-player ได้แก่ นิสิตสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย โดยนิสิตระดับดุขภูษิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย จำนวน 2 คน สลับกันมา เป็น co-player หลัก นิสิตระดับปริญญาตรีและปริญญาโท จำนวน 3-5 คน ในแต่ละรอบ เป็นเพื่อนร่วมเล่น หรือ co-player ในเดือนพฤษภาคม 2566 จัดพื้นที่การเล่นในอิมแคมป์ปิ้ง จำนวน 10 วัน วันละ 4 รอบ รอบละ 1 ชั่วโมง 30 นาที กิจกรรมในแต่ละรอบ ได้แก่ สำรวจความพร้อม วางแผนการเล่น เล่นกับลูสพาร์ตส์ เก็บของเข้าที่ และสะท้อนการเรียนรู้



ภาพ 1 วัสดุอุปกรณ์



ภาพ 2 บรรยากาศห้องเล่นเกมใต้ทะเล



ภาพ 3 บรรยากาศห้องแคมป์ปิ้ง



ภาพ 4 โต๊ะอุปกรณ์

แนวทางในการสร้างบรรยากาศการเล่น คือ การให้อิสระแก่เด็กภายใต้ขอบเขตหรือข้อตกลงร่วมกัน ได้แก่ การเล่นอย่างระมัดระวัง ดูแลวัสดุอุปกรณ์ เก็บของเข้าที่หลังใช้เสร็จ เคารพการใช้พื้นที่ร่วมกันกับผู้อื่น co-player สร้างสัมพันธภาพที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดของเด็ก โดยสังเกตท่าทีและพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เข้าไปกระตุ้น ชวนคุยหรือร่วมเล่น โดยให้เด็กเป็นผู้นำการเล่น พยายามลดการชี้นำหรือกำกับการเล่นตามความต้องการของตน สนับสนุนหรือชี้แนะเพื่อให้เด็กก้าวข้ามข้อจำกัดในการเล่น

หน้าที่ของ co-player คือ การอยู่กับเด็ก สร้างให้เด็กรู้สึกปลอดภัยในการเล่น ฝ่าสังเกตเด็กขณะเล่น โดยใช้การสังเกตอย่างตั้งใจ เปิดรับอย่างไม่รีบตัดสิน เท่าทันความคิดและความรู้สึกของตน ไม่เข้าไปแทรกแซงการเล่นในทันที แต่อ่านสัญญาณทั้งทางอวัจนภาษาและวัจนภาษาของเด็ก หากเด็กต้องการความช่วยเหลือจึงค่อยเข้าไปสนับสนุนการเล่น

“...ครูเปิดโอกาสให้น้องดีเล่นกับเพื่อนในทุก ๆ กิจกรรม โดยอยู่ใกล้ ๆ ในสายตาของน้องดี...”

“...น้องดีใช้พลังเต็มที่ในการเล่น การวิ่ง การขยับตัว...ทำสิ่งต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว...น้องดีไม่ค่อยนั่งนิ่ง ๆ ขณะทำงานศิลปะ...มักถอนหายใจและโยนของทิ้งหากตนไม่ยอมทำหรือไม่มีความสนใจ...ฉันพาตัวเองเข้าไปใกล้น้องดีมากยิ่งขึ้น มิใช่เพียงเพื่อคว้าตัวให้หยุดวิ่ง หรือหยุดโยนของ...ฉันจับและลูบมือเวลาโยน

ของ พุดคุยด้วยน้ำเสียงสงบ เขา ในการสร้างข้อตกลง...ฉันเท่าทันอารมณ์ได้ดีขึ้น ถอยออกมาอยู่กับ ปัจจุบันได้ทัน ให้เด็กได้เผชิญกับปัญหา และแก้ไขด้วยตนเอง โดยยื่นมือเข้าไปช่วยในเวลาที่เหมาะสม...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (2 ก.ค. 66)

“...ตอนนั้นแอบหงุดหงิดน้องเม คิดในใจว่า เด็กอะไรต้องเจียบมาก...แต่บอกกับน้องเมว่า เคียวหนูพร้อมเมื่อไร ช่วยเก็บสัที่ท่าตกไว้ให้เพื่อนด้วยนะ...ไม่ถึง 15 วินาที น้องเมยอมเก็บสัให้น้องพี...ฉันรับชมในทันทีว่า หนูมีความรับผิดชอบดีมาก ที่เก็บสัให้เพื่อน เยี่ยม...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (2 ก.ค. 66)

ประสบการณ์ข้ามพ้นตัวตนของ co-player ผ่านการเล่นลูสพาร์ตส์

การรับรู้ถึงความสุข

co-player เข้าถึงความสุข ความดีใจ ความสงบ ความสบายใจ การเข้าใจความรู้สึกของเด็ก และ ความภูมิใจ การได้ใช้เวลาเล่นร่วมกับเด็ก ๆ ทำให้ co-player ได้เรียนรู้ท่าที่ อากัปกริยา และสภาวะของการ อยู่กับปัจจุบันขณะจากเด็ก นอกจากนี้ การเป็นผู้สนับสนุนโดยให้พื้นที่และเวลาแก่เด็กได้อยู่กับอารมณ์ ความรู้สึกที่เกิดขึ้น ทำให้เด็กมีความสามารถในการจัดการอารมณ์ตนเอง เมื่อเด็กเปลี่ยนแปลงการตอบสนอง มิได้แสดงออกอย่างเป็นอัตโนมัติตามความคุ้นชิน หรือตามอารมณ์ความรู้สึก พฤติกรรมการแสดงออก เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น ส่งผลให้ co-player รู้สึกดีใจต่อการเปลี่ยนแปลงนั้นของเด็ก รวมทั้งภูมิใจในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งในการขยายประสบการณ์การเล่นให้กับเด็ก

“...สัมพันธ์ภาพระหว่างฉันกับน้องซีเริ่มต้นจากอวัจนภาษา เช่น แวตตาที่จ้องฉันแบบไม่หลบสายตาเลย ลักครั้ง การพยักหน้า การเขยิบตัวเข้ามาใกล้ ยิ้ม และหัวเราะ แม้แต่การยอมให้จับมือ...น้องซีเป็นตัวช่วยาง ที่ดีให้กับผู้ใหญ่อย่างฉันใน 3 เรื่อง คือ การเปลี่ยนผ่านแบบไม่ยึดติดใจ การอยู่ในสภาวะที่เป็นกลาง รู้ว่า เมื่อไรตนพร้อมจะเป็นคนวงนอก เมื่อไรตนอยากเป็นคนวงใน และความสบายใจที่ทำให้รู้สึกปลอดภัย... สิ่งนี้ทำให้ฉันเข้าหาเด็กได้อย่างเป็นกลางและแนบเนียนยิ่งขึ้น ไม่ทำให้เด็กและฉันต้องอึดอัดใจ...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 1 (3 ก.ค. 66)

“...น้องพีทำให้ฉันรู้สึกดีใจ...เมื่อสามารถเล่นร่วมกับเพื่อนในมุมสร้างได้อย่างสันติ แม้มีเหตุการณ์แย่งของกัน ก็ตกลงกันได้...หรือตอนที่น้องพีพยายามต่อเติมและขยายบ้านของตนออกไปเรื่อย ๆ ...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (3 ก.ค. 66)

“...ฉันรู้สึกผ่อนคลายและละความกังวลเมื่อรับรู้ถึงความวางใจจาก co-player คนอื่น ๆ รวมทั้งเด็ก ๆ... ตอนเสนอไอเดียแล้วน้องบีตื่นเต้นที่จะได้ทำบ้านหลังใหญ่ ฉันรู้สึกดีใจที่เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างแรงบันดาลใจ และขยายขอบเขตการเรียนรู้ให้กับน้องบี...ฉันชื่นใจเมื่อเห็นเด็ก ๆ สนุกกับการเรียนรู้ ได้เห็นศักยภาพภายใน ของเด็ก...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (14 ก.ค. 66)

การเข้าสู่ความสงบ

การสังเกตเด็กอย่างตั้งใจ การอ่านปรากฏการณ์ของเด็กตรงหน้า และการตอบสนองเด็กโดยเท่าทันอัตราและอคติของตน ส่งผลให้ co-player เรียนรู้จากเด็ก ในขณะที่เดียวกันสะท้อนประสบการณ์เข้าสู่สภาวะทางจิตวิญญาณในหมวดการเข้าถึงความสงบ ได้แก่ การควบคุมอารมณ์ การรู้เท่าทันความคิดและอารมณ์ตนเอง สามารถปรับเปลี่ยนการตอบสนองต่อเด็กได้อย่างสอดคล้องกับความต้องการที่แท้จริงของเด็ก เมื่อ co-player เท่าทันอารมณ์ความรู้สึกของตน ไม่นำอารมณ์ของเด็กมาเป็นของตนเอง ใจจึงอยู่กับความเป็นกลาง หรือเมื่อต้องรับมือกับเด็กที่มีอารมณ์พลุ่งพล่าน ก็สามารถรู้เท่าทันอารมณ์และควบคุมอารมณ์ตนเองให้เป็นปกติ และเข้าไปสนทนากับเด็กอย่างสงบ พฤติกรรมของ co-player ในการตอบสนองต่อเด็กเช่นนี้ ช่วยระงับความรู้สึกของเด็กที่พลุ่งพล่านให้ค่อย ๆ เข้ากลับเข้าสู่ความสงบได้เช่นเดียวกัน

“...บทเรียนที่ทำให้ฉันเติบโตมากในฐานะ co-player... จากความคิดที่ว่า ฉันจะชวนเด็กคนนี้อย่างไร กลายเป็นว่า ตัวตนของเด็กคนนี้ทำให้เราสบายใจ สงบ และได้เรียนรู้ที่จะเป็นเพื่อนร่วมเล่นมากกว่าผู้นำการเล่น...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 1 (3 ก.ค. 66)

“...น้องดิ้นนั่งขดตัว ก้มหน้า ร้องไห้ สายตาไม่ละไปจากคุณแม่... ทำที่กลัว ไม่วางใจที่จะพูดคุยกับผู้อื่น... ฉันเห็นการเท่าทันตนเอง ไม่นำพาอารมณ์ความรู้สึกของเด็กมาเป็นของตน รู้สึกเศร้า และตั้งคำถามมากมายว่า มีอะไรในใจหรือเปล่า... สามารถเท่าทันได้เร็ว และกลับออกมาอยู่กับปัจจุบันได้...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (2 ก.ค. 66)

“...น้องลิเป็นเหมือนนางฟ้าที่มอบ magic moment ให้ฉันคิดได้... ฉันเป็นคนทำอะไรจริงจัง... เป็นคนสมบูรณ์แบบ... ความผิดพลาดทำให้ฉันหงุดหงิดใจได้ง่าย... แต่เมื่อใดที่ฉันหงุดหงิดหรือทำพลาด... ภาพน้องลิที่หัวเราะเมื่อทำของตก แล้วก็หยิบขึ้นมา ดูราวกับไม่ได้เป็นเรื่องใหญ่โต ก็จะลอยมา... เตือนให้ฉันปล่อยวางและเรียนรู้ที่จะหัวเราะให้กับความผิดพลาด...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (14 ก.ค. 66)

การเข้าถึงความอิสระ

co-player คนที่ 3 สะท้อนการเรียนรู้ที่แสดงให้เห็นถึงการเข้าถึงความอิสระว่า เมื่อปล่อยวางความคาดหวัง เชื่อใจศักยภาพภายในของเด็ก กล้าเสี่ยง และไม่ตอบสนองต่อเด็กภายใต้ความกลัวของผู้ใหญ่ จะพบกับพลังของการเรียนรู้ ศักยภาพของเด็กที่ก้าวพ้นขีดจำกัด และความคิดสร้างสรรค์ที่คาดไม่ถึง

“กิจกรรมบทบาทสมมุติที่ตอนแรกคิดว่าจะให้เด็กเล่นอิสระกันเอง กลับกลายเป็นการเขียนบทจริงจังโดยเด็กโต... มีแบล็กพิงก์มาจัดคอนเสิร์ตในป่า ไอรอนแมนเต้นโชว์เพลงอัลตราแมนก่อนเปิดคอนเสิร์ต กระจายของลิซ่ามาร่วมแสดงคอนเสิร์ต... เมื่อฉันให้เด็กเป็นที่ตั้ง กล้าเสี่ยงให้เด็กทำในสิ่งที่อยากทำ... เด็กสนุกและขยายจินตนาการ...ฉัน

อิมเมจ รับรู้ถึงมหัศจรรย์ในโลกภายในของเด็ก รู้สึกเหมือนเป็นเด็กอีกคน ที่เป็นหัวหน้าแก๊งค์ คอยช่วยเหลือ และอำนวยความสะดวกให้ลูกทีม...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (14 ก.ค. 66)

ประสบการณ์ข้ามพันตัวตนของเด็กผ่านการเล่นลูสพาร์ตส์

ประสบการณ์ข้ามพันตัวตนของเด็กเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player ในฐานะผู้ใหญ่ที่ร่วมเล่นกับเด็ก มิใช่เป็นข้อมูลที่สะท้อนจากเสียงของเด็กโดยตรง หากเป็นการถ่ายทอดและตีความในสายตาของผู้ใหญ่ที่มีปฏิสัมพันธ์กับเด็ก เนื่องจากสัมพันธภาพในการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพที่สูงที่สุดเกิดขึ้นในช่วงเวลาเดียวกันไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ของผู้ใหญ่หรือประสบการณ์ของเด็ก เป็นประสบการณ์ที่มีได้แยกขาดจากกัน แต่ส่งผลกระทบต่อกันและกัน

ในช่วงเวลาที่เด็กได้เล่นอิสระอย่างต่อเนื่องเป็นเวลาไม่ต่ำกว่า 1 ชั่วโมง ภายใต้ความปลอดภัยทั้งทางกายภาพและจิตภาพ เด็กสามารถเข้าถึงสภาวะหรือสัมผัสถึงมิติด้านจิตวิญญาณ แม้เป็นช่วงเวลาสั้น ๆ แต่ท่าที ท่าทาง หรืออากัปกริยา สะท้อนให้เห็นถึงการข้ามพันตัวตนไปสู่สภาวะทางจิตวิญญาณ ได้แก่ ความสุข ความสงบ และความอิสระ ดังนี้

การเข้าถึงความสุข ในช่วงเวลาที่เด็กจดจ่อต่อเนื่องอยู่กับการเล่นที่ตนมีอิสระในการตัดสินใจ เด็กเข้าสู่สภาวะลื่นไหลในการเล่น นั่นคือ สภาวะที่เด็กเพลิดเพลิน ผ่อนคลาย ไร้ความกังวล เป็นส่วนหนึ่งกับกิจกรรมที่กำลังกระทำ เด็กเปิดตัวเอง และยอมให้เพื่อนหรือครูเข้ามาในพื้นที่ของตน ไม่ว่าจะผ่านทางวจนภาษาหรืออวัจนภาษา เด็กสามารถร่วมเล่นกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น นอกจากนี้ ยังแสดงออกถึงพฤติกรรมแบ่งปัน ช่วยเหลือ ยืดหยุ่น และเป็นมิตร

“...น้องซีเล่นกลิ้งลูกหินลงจากรางไม้ไผ่ร่วมกับเพื่อนกลุ่มใหญ่ เด็ก ๆ พวกนี้หยิบรางนั้นมาต่อรางนี้ บ้างสลักรางของตนกับรางของเพื่อน...ระหว่างที่กำลังหาวิธีทำให้รางนั้นสูงขึ้น ยาวขึ้น และซับซ้อนขึ้น น้องซีซึ่งสังเกตเห็น เดินวนไปวนมาสักพัก หันไปหยิบเพื่อนไม้ท่อนหนึ่งส่งให้เพื่อน บอกว่า ลองอันนี้ดูไหม...เพื่อนคนหนึ่งลองเอาท่อนไม้มาวางตามที่น้องซีแนะนำ...เฮ้! เด็ก ๆ ส่งเสียง แล้วสาละวนกับการหาลูกหินมากลิ้งต่อ น้องซี นั่งอมยิ้ม หันมาส่งสายตาให้เรา คล้าย ๆ บอกว่า ครูเห็นไหม”

“...น้องซีเล่นเท่ๆกับ co-player น้องสามารถเปลี่ยนอุปกรณ์ ปรับเรื่องราว ปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับสิ่งที่คนอื่นกำลังเล่นอยู่ โดยไม่ต้องตกลงกันว่า เธอเป็นนั่น ฉันเป็นนี่...การเท่ๆไปมาของพวกเขา กลายเป็นเครื่องทำกาแฟในคาเฟ่...”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 1 (3 ก.ค. 66)

“...น้องดีค่อย ๆ เปิดตัว สร้างสัมพันธ์กับเพื่อน...ขณะเพื่อนกำลังเล่นสร้างร้านอาหารกันอย่างสนุกสนาน จัดร้านเตรียมอุปกรณ์...น้องดียืนมองอยู่ไกลๆ และค่อย ๆ ขยับเข้ามาใกล้ขึ้น จนในที่สุดเดินไปยืนหลังเพื่อนที่กำลังจัดร้านอยู่...นั่งเล่นของตัวเอง ในขณะที่สายตาคอยสังเกตเพื่อนตลอดเวลา ยิ้มและหัวเราะไปกับบทสนทนาของเพื่อน...น้องดีเริ่มสนใจ...ถามเพื่อนว่า เราเล่นเป็นคนดูแลตัวได้ไหม เนื่องจากร้านอาหารของเพื่อนมีกรง

สัตว์เลี้ยงด้วย เพื่อนตอบว่า ได้เลย...น้องตีพาตัวเองเข้ามาในพื้นที่การเล่นที่เพื่อนสร้างไว้ เด็ก ๆ เล่นกันได้เป็นอย่างดี
ต่อเนื่องจนหมดเวลา น้องตียิ้มร่าแจ้ง บอกลาเพื่อน ๆ ก่อนกลับบ้าน”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (2 ก.ค. 66)

การเข้าถึงความสงบ เมื่อมีสถานการณ์ความขัดแย้งเกิดขึ้น เด็กสามารถจัดการให้กลับสู่สภาวะปกติได้ด้วยตนเองโดย co-player มีต้องเข้าไปช่วย แสดงให้เห็นถึงการยอมรับและการให้อภัยกันและกัน นอกจากนี้ ในสถานการณ์ที่มีได้เป็นไปตั้งใจหรือความคาดหวังของเด็ก เด็กสามารถหยุด นิ่ง สะกดอารมณ์ ควบคุมอารมณ์ตนเองให้กลับสู่สภาวะปกติ และคงอยู่กับกิจกรรมจนจบได้ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการ ควบคุมอารมณ์ ความเข้มแข็ง ความอดทน และความมุ่งมั่นในการทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้ลุล่วงด้วยตนเอง

“...น้องพี เด็กพลังเยอะ...ออกพลังเต็มที่กับการเล่น การวิ่ง การขยับตัว...แห่เพื่อนหรือโวยวายเมื่อถูกแย่งของ
...น้องพีและเพื่อนกำลังออกความคิดเห็นในการเล่นสร้างโลกได้ทะเล...มีเหตุการณ์แย่งของกัน แต่น้องพี
สามารถตกลงกับเพื่อนได้อย่างอ่อนโยนมากขึ้น และสร้างสัมพันธ์กับเด็กคนอื่นได้มากขึ้น...”

“...ฉันชวนน้องพีทาสีบ้านที่สร้างจากลังกระดาษ ซึ่งทำต่อเนื่องเป็นวันที่สาม...น้องพีระบายสีไปได้สักพัก
บอกว่า เหนื่อยแล้ว ช่วยทาสีหน่อย ฉันเข้าไปช่วยทาสีด้วยทุ่กันเล็ก ทีละนิด น้องพีจ้องมองอย่างสนใจ...
น้องพีกลับไปทาสีบ้านของตนเองต่อจนเสร็จ...นี่เป็นครั้งแรกที่ฉันเห็นน้องพีนั่งนิ่ง ๆ ได้นาน...เมื่อคุณแม่
มารับ น้องพีวิ่งออกไปบอกคุณแม่ว่า วันนี้สร้างบ้านเสร็จแล้ว”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (3 ก.ค. 66)

“...เด็กสามคนกำลังเล่นสร้างบ้านจากลังกระดาษ...ช่วยกันเสนอความคิดมากมาย...ขณะกำลังทำประตูบ้าน
และตัดสินใจไม่ได้ว่าจะทำแบบไหน เพราะคนหนึ่งอยากได้ที่เปิดประตูที่เปิด-ปิดได้ อีกคนอยากได้ประตูที่เหมือน
ม่านซึ่งต้องตัดกระดาษให้ลึ่ว ๆ เมื่อไม่มีใครยอมใคร เด็กอีกคนเสนอความคิดว่า มาโหวตกันเถอะ...ผลโหวต
ออกมาเป็นประตูแบบม่าน...อีกฝ่ายก็ยอมรับ...ฉันได้เห็นมุมของน้องพีถึงความมุ่งมั่น และความคิดที่มากมาย”

“...กิจกรรมทำน้องเต่าโดยพันไหมพรมไปเรื่อย ๆ จนได้กระดองเต่า เป็นกิจกรรมที่ต้องใช้สมาธิอย่างมาก
การให้น้องพีอยู่หนึ่ง ๆ นั้นเป็นเรื่องที่ยากมากกก...ในใจแอบคิดว่า จะทำได้จริงหรือ แต่ปากก็ชวนน้องพีมา
ทำเต่ากันเถอะ น้องพีบอกว่า จะทำเต่าที่แข็งแรงที่สุดเลย ต้องพันเท่าไร่ครึ่ง 100 รอบพอไหม...ทำไปได้
สักพัก น้องพีถามครูว่า เท่าไร่แล้วครึ่ง เมื่อครูบอกว่า น่าจะ 50 แล้ว ต้องทำให้ถึง 100 สิ เต่าจะได้
แข็งแรง น้องพีบอกว่า ครูช่วยนับให้ด้วยสิ...น้องพีค่อย ๆ พันไปอย่างมีสมาธิจนครบ แล้วก็ไปวิ่งเล่นต่อ”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (14 ก.ค. 66)

การเข้าถึงความอิสระ การเล่นอิสระภายใต้สัมพันธภาพที่เอื้อต่อการเรียนรู้สูงที่สุดนำพาเด็กไปสู่
ศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์ หรือการคิดนอกกรอบ เด็กแสดงให้เห็นว่า มีความยืดหยุ่นในการคิด สามารถ
เสนอความคิดใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากเดิมได้มากมาย และกล้าเสี่ยงที่จะเล่นหรือสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากความ
คุ้นชินของตน

“ช่วงแรก ๆ น้องวี ไม่ใคร่กล้าทำในสิ่งที่ไม่คุ้นเคยและกลัวที่จะทำผิด น้องวีมีคำถามเสมอว่า ทำแบบนี้ถูกใช้ไหม ต้องทำแบบไหน ทำอย่างไร...เมื่อฉันเปิดโอกาสให้น้องวีได้ทดลองทำด้วยตนเอง และคอยอยู่ข้าง ๆ น้องวีลดคำถาม และคำร้องขอลง แปรเปลี่ยนเป็นการทดลองทำด้วยตนเองก่อน แล้วจึงขอความช่วยเหลือเมื่อไม่สามารถทำได้จริง ๆ ...น้องวีเรียนรู้ที่จะสร้างสิ่งประดิษฐ์ด้วยตนเองโดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายขึ้น...ในทุกวันนี้ได้ของชิ้นใหญ่กลับบ้านและยิ้มอย่างภาคภูมิใจ”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 2 (3 ก.ค. 66)

“...น้องเค เด็กผู้หญิงที่ไม่ใคร่พูด ไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรม แต่ก็มิได้ขัดขืนอะไร...ฉันพยายามชวนน้องเคมาสร้างบ้านร่วมกับเพื่อน...ดูเหมือนน้องไม่ยอมทำ สุดท้ายก็เลือกที่จะนั่งดูเพื่อน ๆ เล่น...วันหนึ่งได้สนทนากับน้องเค น้องบอกว่าจะขอร้องเพลง...ในวันท้าย ๆ เพื่อน ๆ ทำวงแบล็กพิงก์และจัดคอนเสิร์ต น้องเคเดินขึ้นไปเต้นบนเวทีกับเพื่อน ๆ เป็นสิ่งที่ประหลาดใจฉันมาก ใครจะคิดว่า เด็กที่ชอบเล่นคนเดียว ดูขี้อาย จะขึ้นไปบนเวทีและเต้นกับเพื่อน ๆ นี่คงเป็นประตูปานใหม่ที่น้องเคกำลังเปิดและก้าวออกไป”

บันทึกสะท้อนการเรียนรู้ของ co-player คนที่ 3 (14 ก.ค. 66)

การเล่นซึ่งเป็นเครื่องมือตามธรรมชาติของเด็กในการเรียนรู้โลกรอบตัว ในขณะที่ผู้ใหญ่ เรียนรู้การเล่นจากเด็ก โดยให้เด็กเป็นผู้นำในการเล่น เมื่อเด็กและผู้ใหญ่อยู่ภายใต้สัมพันธภาพของการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพสูงสุด ทั้งสองฝ่ายสามารถข้ามพ้นตัวตน ไปสู่การเปลี่ยนแปลงการปฏิบัติของทั้งสองฝ่ายไม่ว่าจะเป็นเด็กหรือผู้ใหญ่

อภิปรายผล

สัมพันธภาพในการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพที่สูงที่สุดเป็นเงื่อนไขสำคัญในการข้ามพ้นตัวตนของทั้งเด็กและผู้ใหญ่ผ่านการเล่นลูสพาร์ตส์

เงื่อนไขการเรียนรู้ในห้องปฏิบัติการสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยเกิดขึ้นภายใต้แนวคิดลูสพาร์ตส์ การเล่นแบบขี้แฉะ และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กบนสัมพันธภาพในการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพที่สูงที่สุด บรรยากาศทางกายภาพในห้องจัดเตรียมอย่างมีจุดมุ่งหมายสอดคล้องกับความสนใจของเด็กปฐมวัย พรุ้งพร้อมไปด้วยสื่อปลายเปิด 7 ประเภท ที่สามารถหาได้ง่ายในบริบทชีวิตประจำวัน แต่ถูกคัดสรรอย่างตั้งใจ และจัดวางอย่างเป็นหมวดหมู่ นามองและน่าหยิบจับ มีความหลากหลายของผิวสัมผัส สี สัน ขนาด รูปร่าง รูปทรง ประกอบกับการสร้างบรรยากาศทางจิตวิทยาที่สร้างให้เกิดความรู้สึกอบอุ่นใจ ปลอดภัย สบายใจ co-player เป็นเพื่อนร่วมเล่นกับเด็ก มิได้บังคับให้เด็กต้องทำตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้ หากแต่เน้นการสร้างสัมพันธภาพที่เกื้อกูลเด็ก ปฏิบัติต่อเด็กอย่างให้เกียรติในความคิด ความรู้สึก เป็นฝ่ายสนับสนุนและเชื่อใจให้เด็กได้ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกผ่านการเล่นอิสระ ที่เด็กเป็นผู้ริเริ่มการเล่น ส่วน co-player ฝ้าสังเกตและเป็นผู้ร่วมเล่น สอดคล้องกับ Mendizza and Pearce (2002) ที่กล่าวว่าสัมพันธภาพในการเรียนรู้ที่นำไปสู่ศักยภาพที่สูงที่สุดเป็นกระบวนการที่มีประสิทธิภาพที่สุดสำหรับเด็กและผู้ใหญ่ในการข้ามพ้นตัวตน หรือข้อจำกัดของแต่ละฝ่าย นำไปสู่การเติบโตและเรียนรู้ไปด้วยกัน การเข้าสู่

สภาวะที่เหมาะสมต่อสัมพันธภาพที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้ที่สูงที่สุดนั้น ผู้ใหญ่ต้องละวางจากความคาดหวังหรือผลลัพธ์ที่ต้องการให้เด็กได้เรียนรู้ โดยต้องจดจ่อ มีสมาธิอยู่กับปัจจุบันขณะ อยู่กับเด็กตรงหน้า เปิดใจ รับฟังท่าที ท่าทาง หรือสิ่งที่เด็กสื่อสาร เป็นผู้สังเกตอย่างตั้งใจ ไม่รีบตัดสินหรือตอบสนอง หากอยู่กับเด็กทั้งตัวและหัวใจ เพื่อตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของเด็กที่เผยออกมา ณ ขณะนั้น ภายใต้อสัมพันธภาพเช่นนี้ เรียกได้ว่า เป็นกระบวนการทางจิตวิญญาณที่พาทั้งเด็กและผู้ใหญ่ออกจากข้อจำกัดของตน เปลี่ยนแปลงมุมมองต่อตัวเองและเด็ก เป็นการเผยตัวของสิ่งที่ไม่รู้มาก่อน นั่นคือ การก้าวออกไปจากขอบไปสู่พื้นที่ใหม่ของการเรียนรู้

นอกจากนี้ ความสามารถในการสังเกตปรากฏการณ์ที่อยู่ตรงหน้าของผู้ใหญ่ หรือการอ่านสัญญาณจากเด็กทั้งทางวัจนภาษาหรืออวัจนภาษาเป็นหัวใจสำคัญในการตอบสนองต่อเด็กที่ช่วยให้เด็กข้ามพ้นตัวตน โดย อัญญมณี บุญเชื้อ (2550) นำเสนอ 6 ลักษณะ ในการตอบสนองต่อเด็ก ได้แก่ การไวต่อการสังเกต พฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก การใช้คำพูดเสริมสร้างสติและการรู้ตัวให้เด็ก การช่วยให้เด็กฝึกสื่อสารความรู้สึก การช่วยให้เด็กฝึกสื่อสารการให้เหตุผล การช่วยให้เด็กมองจากหลากหลายมุม การช่วยให้เด็กสร้างความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง นั่นคือ ช่วงเวลาที่ผู้ใหญ่สามารถเข้าถึงตัวตนหรือความต้องการที่แท้จริงของเด็ก ซึ่งมีใช้ความคาดหวังของผู้ใหญ่ (Mendizza & Pearce, 2002)

การข้ามพ้นตัวตนของทั้งเด็กและผู้ใหญ่นำไปสู่สภาวะในทุกมิติทั้งด้านร่างกาย จิตใจ และจิตวิญญาณ สอดคล้องกับแนวคิดสุขภาวะกำเนิด (Salutogenesis) ซึ่งให้ความสำคัญกับการเสริมสร้างการเติบโตและการปรับเปลี่ยน ซึ่งเป็นปัจจัยป้องกัน (protective factors) ทำให้เกิดความมั่นคงภายในจิตใจ การรับรู้ถึงคุณค่าที่แท้จริงในความเป็นมนุษย์ ความรัก และความเคารพต่อสัมพันธภาพระหว่างมนุษย์ การจัดการศึกษาและอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย (Early Childhood Education and Care: ECEC) ควรเป็นไปในแนวทางที่เสริมสร้างให้เด็ก มีพื้นฐานสุขภาพที่ดี ทั้งมิติด้านกาย จิต และจิตวิญญาณ โดยให้เด็กให้เล่นอิสระ ภายใต้อสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยทั้งทางกายและทางจิตใจ (Glöckler, 2020) ในขณะเดียวกัน ผู้ใหญ่ที่อยู่แวดล้อมเด็กที่มีสุขภาพดี ปราศจากความเครียดจะมีพลังงานของความรักเมตตาที่เหนียวแน่นทำให้เกิดสัมพันธภาพทางบวกต่อเด็ก เป็นประสบการณ์ที่สร้างให้เกิด “ความเข้มแข็งในการมองโลก” (sense of coherence) ซึ่งเป็นตัวพยากรณ์สุขภาพที่ดีและพฤติกรรมสุขภาพของทั้งผู้ใหญ่และเด็ก (Idan et al., 2016)

ความเชื่อในคุณค่าของการเล่นว่าเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดสำหรับเด็กปฐมวัย ส่งผลต่อความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก

co-player ทุกคนมีวุฒิการศึกษาทางการศึกษาปฐมวัย และเข้าร่วมโครงการเล่นเพลิน โดยเข้าใจหลักการที่ตรงกันในการสร้างบรรยากาศการเล่นที่เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็ก ทุกคนให้ความสำคัญและเห็นคุณค่าของการเล่นในฐานะเครื่องมือการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยว่า สามารถพัฒนาเด็กได้อย่างเป็นองค์รวมทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา รวมทั้งนำเด็กเข้าสู่สภาวะสั่นไหวซึ่งเป็นสภาวะ (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2564) สอดคล้องกับข้อค้นพบจากงานวิจัยของ

จริยาภรณ์ สกุลาพรหมณ์ (2557) ที่ชี้ให้เห็นว่า เมื่อใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา และประสบการณ์ ที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดสามารถพัฒนาครูให้มีความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างครูกับเด็กได้ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ การเคารพยอมรับเด็ก และความรักผูกพัน โดยความสามารถในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างครูกับเด็กขึ้นอยู่กับความเชื่อในคุณค่าของการเล่นอิสระและการให้คุณค่ากับชีวิตที่สมดุล

นอกจากนี้ ความเชื่อของ co-player ในประเด็นคุณค่าของการเล่น ส่งผลให้ระมัดระวังในพฤติกรรมแสดงออกรวมถึงบทบาทในฐานะ co-play ในขณะที่ร่วมเล่นกับเด็กมากขึ้น โดยเปิดพื้นที่อิสระ และใช้เวลาแก่เด็กเพียงพอ รวมถึงการสร้างโอกาสให้เด็กเป็นผู้เลือก ตัดสินใจ และจัดการการเล่นด้วยตนเอง สอดคล้องกับข้อค้นพบของ Göl-Güven (2017) ที่ระบุว่า เด็กต้องการพื้นที่และเวลาส่วนตัวในการพิจารณา มุมมองและความเป็นไปได้ที่หลากหลายเพื่อที่จะตัดสินใจเรื่องต่าง ๆ รวมถึงเวลาและพื้นที่ส่วนตัวเพื่อ ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้ใหญ่คนอื่น และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว อย่างไรก็ตาม เหล่านี้เป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้ยากโดยเฉพาะอย่างยิ่งในบริบทโรงเรียนซึ่งมีข้อจำกัดทั้งทางด้านเวลาและพื้นที่

คุณลักษณะสำคัญของการข้ามพ้นตัวตนของผู้ใหญ่ในขณะที่เล่นกับเด็ก คือ ความสามารถในการสังเกตและการรู้เท่าทันตนเอง

การข้ามพ้นตัวตน คือ การเดินไปสู่ขอบ ซึ่งเป็นพื้นที่ระหว่างสิ่งที่รู้และสิ่งที่ไม่รู้ การเดินไปสู่ขอบอย่างมีคุณภาพจำเป็นต้องอาศัยความสามารถในการสังเกตอย่างแน่วแน่ทั้งภายในตนเองและบริบทภายนอก (ยาไพโร สาธุธรรม, 2562) สอดคล้องกับหลักสำคัญประการแรกในการสร้างสัมพันธ์ภาพกับเด็กที่จะนำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้ที่สูงที่สุด คือ ความสามารถในการสังเกตตนเองและรู้เท่าทันตนเอง co-player ทั้งสามคน สะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะสำคัญในการอยู่กับเด็กในปัจจุบันขณะ นั่นคือ ความสามารถในการสังเกตอย่างใคร่ครวญ (contemplative observation) โดยการมีใจจดจ่อต่อเนื่องในการสังเกตทั้งสิ่งที่ปรากฏเบื้องหน้า นั่นคือ เด็กที่กำลังเล่น และในขณะเดียวกันก็รับรู้อารมณ์ ความคิด และความรู้สึกผุดขึ้นมาในใจของ co-player การสังเกตในลักษณะนี้นำไปสู่คุณภาพ ได้แก่ ความสามารถในการเปิดประสาทสัมผัสรับรู้ทั้งช่องทางกายและใจ การรู้เท่าทันความคิดและอารมณ์ของตนเอง การชะลอการตอบสนองโดยไม่รีบตัดสิน การไวต่อความรู้สึก และการเข้าใจความรู้สึกผู้อื่น (ศศิลักษณ์ ขยันกิจ และ บุษบง ต้นดวงศ์, 2559)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรฝึกฝนตนเองและนำหลักการ 7 ประการ ในการสร้างสัมพันธ์ภาพระหว่างผู้ใหญ่กับเด็กที่เอื้อต่อศักยภาพการเรียนรู้ที่เหมาะสมที่สุดไปใช้โดยจัดพื้นที่ เวลา และวัสดุอุปกรณ์ให้เด็กได้เล่นอิสระ ภายใต้บรรยากาศจิตวิทยาเชิงบวก ปิดโทรทัศน์มือถือ เครื่องมือสื่อสารต่าง ๆ และอยู่ร่วมเล่นกับเด็กทั้งเนื้อทั้งตัว อย่างจดจ่อต่อเนื่อง เผื่อสังเกตปฏิริยาการแสดงออกของเด็ก ในขณะที่เดียวกัน สังเกต

ความคิด อารมณ์ความรู้สึกของตน พยายามละวางความคิดตัดสิน ความคาดหวัง ความกลัว ความกังวล และเป้าหมายที่ต้องการให้เด็กเรียนรู้ เพียงแค่ตามการเล่นของเด็ก ให้เด็กเป็นผู้นำในการเล่นตามความสนใจ ความชอบ และความต้องการ และตอบสนองต่อเด็กด้วยหัวใจ หรือความรู้สึกของความเปล็ดเปล็นและเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นนั้น ๆ

หาก co-player หมั่นสังเกตภาวะการข้ามพ้นตัวตนของตนซึ่งนำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้ที่สูงที่สุดของทั้งตนเองและเด็ก ย่อมนำไปสู่ความเข้าใจ และความรู้ฝังลึกภายในตน (tacit knowledge) อันนำไปสู่ความมั่นใจในการสื่อสารหรือถ่ายทอดประสบการณ์ทางจิตวิญญาณจากประสบการณ์จริงของตนแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัย

ในการทำวิจัยต่อไป ควรทำวิจัยเพื่อขยายองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบรรยากาศและบทบาทผู้ใหญ่ในการสนับสนุนการเล่นให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ไม่ว่าจะเป็นครู พ่อแม่ ผู้ปกครอง หรือปู่ย่า ตายาย ตระหนักถึงความสำคัญของการเล่น อาจศึกษากระบวนการหรือวิธีการที่มีประสิทธิภาพในการให้การศึกษาแก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กปฐมวัย ให้สามารถพัฒนาเครื่องมือในการสังเกตและมีแนวทางในการเป็น co-player สำหรับเด็กปฐมวัย นอกจากนี้ อาจทำวิจัยเชิงคุณภาพเพื่ออธิบายปรากฏการณ์ของการเข้าถึงสุขภาวะทางจิตวิญญาณในเด็กและผู้ใหญ่ ซึ่งจะนำไปสู่การกำหนดแนวทางในการจัดการศึกษาที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยบนพื้นฐานการสร้างสุขภาวะองค์กรรวมในสังคมไทย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

จริยาภรณ์ สุกุลพราหมณ์, (2557). *การพัฒนากระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางจิตตปัญญาศึกษาและแนวคิดประสบการณ์ที่นำไปสู่ศักยภาพการเรียนรู้สูงสุดเพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสัมพันธภาพ*

ระหว่างครูกับเด็กปฐมวัย [วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR.

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/44380>

ณัฐวรรณ สุวรรณ, ศรีพรรณ กันธวัง, และ สุมาลี เลิศมัลลิกาพร. (2561). การวิเคราะห์หมโนทัศน์จิตวิญญาณ. *วารสารวิจัยและนวัตกรรมทางการพยาบาล*, 24(1), 1-12. <https://he02.tcithaijo.org/index.php/RNJ/article/download/87852/100752/356508>

บุษบง ดันติวงศ์. (2550). *การศึกษาวอลดอร์ฟ ประชญา หลักสูตรและการสอน*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ยาไพโร สาธุธรรม. (2562). *Leadership for transcendence : ภาวะการณำเพื่อการข้ามพ้น*. โครงการผู้นำแห่งอนาคต คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
<https://www.leadershipforfuture.com/transcendence/>
- โรงเรียนปัญญาไทย. (2560). จากการเรียนรู้สู่การเลียนแบบ. *สะพานสายรุ้ง*, 20(3), 1-8.
<https://www.panyotai.com/sapan-sairung/SS-60-Dec.pdf>
- ศศิลักษณ์ ขยันกิจ และ บุซบง ต้นติววงศ์. (2559). *การประเมินอย่างใคร่ครวญต่อเด็กปฐมวัย : แนวคิดและการปฏิบัติเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2564). *คู่มือ “สื่อ เล่น สร้าง” เพื่อพัฒนาการคิดของเด็กปฐมวัย*. กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิง กรุ๊ป.
- อัญมณี บุญเชื้อ. (2550). *การศึกษาก้าวพ้นข้อจำกัดของเด็กปฐมวัยในการเล่นภายใต้สัมพันธภาพระหว่างครูกับเด็ก* [วิทยานิพนธ์ดุขฎฐบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR.<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/18862>

ภาษาอังกฤษ

- Glöckler, M. (2020). *Education for the future: How to nurture health and human potential?*. InterActions.
- Göl-Güven, M. (2017). Play and flow: Children culture’s and adults’ role. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 247-261. DOI: 10.24130/eccd-jecs.196720171230
- Idan, O., Braun-Lewensohn, O., Lindstrom, B., & Margalit, M. (2016). Chapter 13: Salutogenesis: Sense of coherence in childhood and in families. In M. B. Mittelmark, S. Sagy, M. Ericksson, G. F. Bauer, J. M. Pelikan, B. Lindström, & G. A. Espnes (Eds.), *The handbook of salutogenesis* (pp. 107-121). Springer.
- Mendizza, M., & Pearce, J. C. (2002). *Magical parent magical child: The optimum learning relationship*. In-Joy.