



**ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳ
ກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ
ສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູ
ສາລະວັນ ສົກ 2021 – 2022**

ໂດຍ: ນາງ ຄຳມະລີ ແສງໂສພາ
ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ

ສົກປີ 2022
ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ
ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານ
ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ
ສົກ 2021 – 2022

ໂດຍ: ນາງ ຄຳມະລີ ແສງໂສພາ
ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ

ທີ່ປຶກສາ: ທ່ານ ຊອ ປທ ນາງ ປິວສະຫວັນ ຫອມສີສິມບັດ
ທ່ານ ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ
ທ່ານ ປທ ນາງ ຫວານໃຈ ປົວກາສີ

ສົກປີ 2022
ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ



ឆ្នាំទី១១១១ ប្រទេសខ្មែរ ប្រទេសស្រីរាជ ប្រទេសស្រីរាជ

ឧបទ្វីប ពេកេឆា ប្រឡង្គិះ តៃ ពេកេឆា វិចិត្របុព្វលោក

(c)(c)(c)(c)(c)(c)(c)(c)(c)(c)

សេចក្តីសង្ខេប

ព្រះបាទសីហនុវត្ត

leaf 123 on on

ໃບຮັບຮອງ

ອະນຸມັດຜ່ານການຮັບຮອງການຕີນຕວົ້າວິໄຈພາກວິຊາຄູອະນຸບານ

• ອີງຕາມ: ປຶ້ງຄຳຂໍ້ວ່າວ່າການໄດ້ຮັບການເກືອບໄຫວກິດຈະກຳສະພາວິທະຍາສາດຂອງວິທະຍາໄລ
ສະໄໝປະຈຳສົກຮຽນ 2021 - 2022.

ຈາກຜົນການກວດສອບ, ກວດກາທາງການເນື້ອໃນ, ຜູ້ກຳກນຂອງບັນດາອະນຸກຳມະການເກີນຜ່ານໂຕຂອງບຸນ ບໍ່ມີມິດວາມຖືກຈ່ອງການເນື້ອໃນຜູ້ກຳກນທີ່ໄດ້ກຳໂຕ ແລະ ສະພາວິຖະຍາສາດຈຶ່ງໄດ້ຮັບຂອງອົບພີ່ມເຊິ່ງມີຜົນສ່ວນ ສົ່ງໃນການສິດສອບ ແລະ ຖືກນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນກິດຈະກຳການບຸນ - ການສອບໃນວິຖະຍາໄລດຸສາລະວິນ.

ကလေးစာပေကဏ္ဍ

ລາຍຊື່

ថ្នាក់ ០១ បង្ហាញ ឆ្លើយតប ស្រប

Shank

តារាង ០១ ហាង ជីវាធានាឈ្នួល និងសិក្សា

.....

តារាង ២០ តុល្លិក ចោលរងស៊ីនា

Handwritten signature: *[Signature]*

ថ្ងៃ ខាងលើ, រំលឹក

ປະຖານະການໂຕເກີດ



ចា. ប. សីមាព័ន្ធ សង្ហាគារវិជ្ជា
Sompong SETHAVISOUK

ບົດຄັດຫຍໍ້

ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ
ສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ 2021 – 2022

ຜູ້ວິໄຈ ນາງ ຄຳມະລີ ແສງໂສພາ
 ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ
ທີ່ປຶກສາ ຊອ ປທ ບົວສະຫວັນ ຫອມສີສິມບັດ
 ປທ ນາງ ຫວານໃຈ ບົວກາສີ
 ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ

ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ ເພື່ອພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12 + 4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ 2021 - 2022 ເຊິ່ງສາມາດສະຫຼຸບຕາມຈຸດປະສົງໄດ້ດັ່ງນີ້:

1. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80.
2. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022.
3. ເພື່ອປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022. ເຊິ່ງແບ່ງເປັນ 2 ກຸ່ມ, ກຸ່ມທົດລອງທີ່ບໍ່ໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະ, ກຸ່ມທົດລອງໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈຳນວນກຸ່ມຕົວຢ່າງ 10 ຄົນ, ຍິງ 10 ຄົນ, ການເລືອກກຸ່ມຕົວຢ່າງແມ່ນເລືອກແບບເຈາະຈົງ (Purposive Sampling) ດ້ວຍການກຳນົດເອົານັກສຶກສາຜູ້ທີ່ທັກສະໃນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ບໍ່ຄ່ອງແຄ້ວ, ມີຄະແນນຕ່ຳສຸດ ແລະ ຄະແນນຄ້ອນຂ້າງຕ່ຳກວ່າເກນທີ່ກຳນົດຈາກເກນປະເມີນ. ເພື່ອມາເປັນກຸ່ມຕົວຢ່າງໃນການວິໄຈໃນຈຳນວນ 10 ຄົນ. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້: ເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ 12+4 ປີທີ 3 ພາກຮຽນ 1 ຈຳນວນ 4 ຊຸດ. ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຄືການທົດສອບຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຄ່າບ່ຽງເບນມາດຕະຖານຂອງຂໍ້ມູນທີ່ລວບລວມໄດ້ຈາກແບບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

ຜົນການວິໄຈ

ຈາກການວິໄຈຫົວຂໍ້ ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ 2021 – 2022. ສາມາດສະຫຼຸບຜົນໄດ້ດັ່ງນີ້:

1. ປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80 ພົບວ່າ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ຄະແນນ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ (E1) ເທົ່າກັບ 84.90 ແລະ ຄະແນນຈາກບົດທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ $\bar{X}$ 26.6 ຈາກ

ຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 0.84 ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89 ດັ່ງນັ້ນ ບົດສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ (ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ່າ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ)ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ84.90 /89 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນ 80/80 ທີ່ຕັ້ງໄວ້.

2) ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2021-2022 ພົບວ່າ ນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ3 ໄດ້ຄະແນນຈາກຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ1, ບົດສອນທີ2,ບົດສອນທີ3,ບົດສອນທີ4 ຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ (SD)= 2.33 ແລະ ປະສິທິພາບຂອງຂະບວນການສອນ (E1) ເທົ່າກັບ 84.90

3) ປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2021-2022. ພົບວ່າຈາກການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນກ່ອນມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 17 ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ $SD= 1.49$ ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນຂອງນັກຮຽນເຫັນວ່າມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 26.6 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ $SD= 0.84$ ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89. ຄ່າຕັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຮູ້ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ເຫັນວ່າ: ມີຄ່າຕັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.73 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້

ກຽດຕິຄຸນ

ຜູ້ວິໄຈຂໍຂອບໃຈມາຍັງຄູ-ອາຈານທີ່ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມືໃນການເຮັດງານວິໄຈໃນຄັ້ງນີ້ ແລະ ຂອບໃຈທ່ານ ຊອ ປທ ນາງ ປົວສະຫວັນ ຫອມສິສິມັດ, ປທ ນາງ ລິດສະໄໝ ດວງມາລາ,ທ່ານ ຫວານໃຈ ປົວກາສີ ທີ່ປຶກສາດຳເນີນການວິໄຈ ນອກຈາກນີ້ຂໍຂອບໃຈນຳຜູ້ປະສານງານການວິໄຈ ແລະ ຄູສອນໃນສາຍອະນຸບານ, ຜູ້ອຳນວຍການໂວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນພ້ອມຄະນະສະພາວິທະຍາສາດທຸກທ່ານທີ່ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມື ແລະ ອຳນວຍຄວາມສະດວກໃນການດຳເນີນການວິໄຈ ຂອບໃຈມາຍັງບັນນັກສຶກສາຄູສາຍອະນຸບານທີ່ໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມື, ຮ່ວມປະຕິບັດກິດຈະກຳຈົນສຳເລັດໄປດ້ວຍດີ.

ຂ້າພະເຈົ້າໃນນາມຜູ້ວິໄຈຂໍຂອບໃຈມານະໂອກາດນີ້ດ້ວຍ. ອວຍພອນໃຫ້ທ່ານ ແລະ ຄູ -ອາຈານສອນໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານສາທິດ ຈົ່ງປະສົບແຕ່ຄວາມສຳເລັດໃນການດຳເນີນວຽກງານທຸກປະການ.

ຜູ້ວິໄຈ

ນາງ ຄຳມະລີ ແສງໂສພາ

ຊອ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ

ສາລະບານ

ໜ້າ

ບົດຄັດຫຍໍ້

ໃບກົດດິດ

ສາລະບານ

ບົດທີ 1 ບົດນຳ

ຄວາມເປັນມາ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງບັນຫາ.....	1
ຈຸດປະສົງຂອງການວິໄຈ	4
ຂອບເຂດການວິໄຈ	5
ສົມມຸຖານ	6
ຜົນປະໂຫຍດຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບ.....	6
ນິຍາມສັບສະເພາະ.....	6

ບົດທີ 2 ເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

1. ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາ.....	8
2. ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ.....	9
3. ປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ	15
4. ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ	18
5. ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ.....	25
6. 2.6 ຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ກັບພັດທະນາການເດັກ.....	33
7. ປະເພດການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກ	40
8. ທິດສະດີທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.....	59
9. ຫຼັກການພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.....	73
10. ທິດສະດີການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກ.....	91
11. ແບບເຝິກ.....	98
2.2 ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.....	99

ບົດທີ 3 ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ

ວິທີຄັດເລືອກປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ.....	104
ເກນໃນການແປຄວາມໝາຍ.....	104
ເຄື່ອງມືແກ້ບັນຫາ/ວິທີການ ຫຼື ແນວທາງການແກ້ບັນຫາ.....	105
ການວິເຄາະຂໍ້ມູນແລະສະຖິຕິທີ່ໃຊ້	107

ບົດທີ 4 ວິຜົນວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການແປຜົນ	110
ສັນຍາລັກ ແລະ ອັກສອນຫຍໍ້ທີ່ໃຊ້ສຳລັບຄວາມໝາຍໃນການວິໄຈ	110
ຜົນການວິເຄາະ	110

(ສາລະບານຕໍ່)

ບົດທີ 5 ສະຫຼຸບ,ອະພິປາຍ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ສະຫຼຸບຜົນການວິໄຈ.....	118
ອະພິປາຍຜົນການວິໄຈ.....	119
ຂໍ້ສະເໜີແນະ	121
ຂໍ້ສະເໜີສໍາຫຼັບຜົນການວິໄຈໄປໃຊ້.....	121
ຂໍ້ສະເໜີແນະສໍາລັບການວິໄຈຄັ້ງວິໄຈຄັ້ງຕໍ່ໄປ.....	121
ເອກະສານອ້າງອີງ.....	122
ພາກພະນວກ	124
ປະຫວັດຜູ້ວິໄຈ.....	14

ບົດທີ 1

ບົດນຳ

1.1 ຄວາມເປັນມາແລະຄວາມສຳຄັນຂອງບັນຫາ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາກຳນົດວິໄສທັດໄວ້ວ່າ: “ ຮອດປີ2030 ພົນລະເມືອງລາວທຸກຄົນໄດ້ຮັບການສຶກສາທີ່ມີຄຸນນະພາບຢ່າງສະເໝີພາບແລະເທົ່າທຽມກັນ ເພື່ອໃຫ້ເຂົາເຈົ້າໄດ້ພັດທະນາຕົນເອງກາຍເປັນພົນລະເມືອງດີຂອງຊາດ,ມີຄຸນສົມບັດ,ມີສຸຂະພາບເຂັ້ມແຂງ, ມີຄວາມຮູ້, ຄວາມສາມາດສູງ, ມີຄວາມເປັນມືອາຊີບເພື່ອພັດທະນາປະເທດຊາດໃຫ້ສິວິໄລຍື່ນຍິ່ງສາມາດເຊື່ອມໂຍງ, ແຂ່ງຂັນກັບພາກພື້ນ ແລະ ສາກົນໄດ້ ”

ທິດທາງຂອງວິໄສທັດກຳນົດວ່າ: ພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດໃຫ້ໄດ້ຕາມ 3 ລັກສະນະ ແລະ 5 ຫຼັກມູນການສຶກສາພ້ອມທັງຮັບປະກັນໃຫ້ມີທັກສະ ແລະ ຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດນຳໃຊ້ວິທະຍາສາດເຕັກນິກ, ເຕັກໂນໂລຊີ, ຂໍ້ມູນຂ່າວສານ, ການສື່ສານ ແລະ ພາສາຕ່າງປະເທດຢ່າງເປັນຮູບປະທຳ. ພັດທະນາການສຶກສາ ແລະ ກິລາຕ້ອງເປັນວຽກງານໃຈກາງຂອງການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດໃຫ້ໄດ້ຮັບການຂະຫຍາຍຕົວຮອບດ້ານ,ມີຄຸນນະພາບດີຂຶ້ນ ແລະ ມີໂອກາດຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ເພື່ອພັດທະນາເສດຖະກິດ-ສັງຄົມໃຫ້ຍືນຍົງ.ສຸມໃສ່ເຮັດໃຫ້ການພັດທະນາຊັບພະຍາ

ກອນມະນຸດມີຄຸນນະພາບ,ມີສິນໃຈແລະມີຄວາມຊຳນິຊຳນານເພື່ອສາມາດຕອບສະໜອງໄດ້ຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງຜູ້ປະກອບການໃນແຕ່ລະໄລຍະທັງດ້ານປະລິມານແລະຄຸນນະພາບ.(ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ 2021).

ການສຶກສາເປັນເຄື່ອງມືສຳຄັນທີ່ໃຊ້ເຂົ້າໃນການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດ ເພື່ອສ້າງເປັນບຸກຄະລາກອນທີ່ມີຄຸນນະພາບຕອບສະໜອງໃຫ້ແກ່ສາຂາວິຊາຊີບຕ່າງໆ. ການພັດທະນາຊັບພະຍາກອນມະນຸດນັ້ນ ຕ້ອງເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ໄວເດັກນັບແຕ່ມີກຳເນີດຂຶ້ນມາເບິ່ງໂລກ. ການພັດທະນາຂອງເດັກໃນໄວອະນຸບານ ຫຼື ເດັກກ່ອນປະຖົມຖືວ່າເປັນອີກວຽກງານໜຶ່ງທີ່ສຳຄັນ, ເວລາໃດພັກ ແລະ ລັດຖະບານເຮົາກໍເອົາໃຈໃສ່ ແລະ ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນຢູ່ຕະຫຼອດເວລາ ເພາະວ່າເດັກອະນຸບານຈະມີພັດທະນາການຕາມຫຼັກວິຊາການທີ່ດີສາມາດເຕີບໂຕເປັນຄົນດີ, ມີຄຸນນະພາບ ແລະ ຈະສົ່ງຜົນດີຕໍ່ກັບສັງຄົມ ກໍ່ຄືອະນາຄົດຂອງຊາດອີກດ້ວຍ. ທ່ານ ເຈມ ເຈແຮັກແມນ ຈາກມະຫາວິທະຍາໄລ ຊີຄາໂກ້ ປະເທດສະຫະລັດອາເມຣິກາ ທີ່ເປັນນັກເສດຖະສາດ ລາງວັນໂນເບວ ສາຂາເສດຖະສາດ ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງການພັດທະນາຂອງເດັກອະນຸບານວ່າ: ການລົງທຶນໃສ່ກັບວຽກງານການພັດທະນາການສຶກສາຂອງເດັກກ່ອນໄວປະຖົມເປັນການລົງທຶນທີ່ຄຸ້ມຄ່າ, ໃຫ້ຜົນຕອບແທນທີ່ແກ່ຍາວ, ດີທີ່ສຸດໃຫ້ແກ່ສັງຄົມກໍ່ຄືປະເທດຊາດ ແລະ ນຳຜົນກຳລັງກັບຄືນສູ່ສັງຄົມຫຼາຍເທົ່າ, ເປັນການເພີ່ມຄຸນນະພາບຂອງບຸກຄະລາກອນ ເພາະເດັກອະນຸບານທີ່ໄດ້ຮັບການເອົາໃຈໃສ່ດູແລຢ່າງເໝາະສົມຕາມຊ່ວງຂອງໄວອາຍຸຈະເຮັດໃຫ້ເດັກມີທັກສະທາງດ້ານກາຍະພາບ, ມີຄວາມສາມາດທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ມີຄວາມສາມາດໃນການສະແດງອອກທາງດ້ານອາລົມສູງກວ່າເດັກທີ່ບໍ່ໄດ້ຮັບການສຶກສາ ແລະ ຈະເປັນຕົ້ນທຶນທີ່ດີໃນການນຳໄປໃຊ້ເຂົ້າໃນການຮຽນຢູ່ໃນລະດັບຕໍ່ໄປ (ສູນການສຶກສາແຫ່ງຊາດໄທ, 2010 ໜ້າ 20).

ການຫຼິ້ນມີຢູ່ທຸກໆອັນແຫ່ງ, ມີຢູ່ທຸກວັດທະນະທຳ ທຸກສາດສະໜາ ແລະ ທຸກສະຖານທີ່ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງໃຫ້ເຫັນເຖິງແບບແຜນການດຳລົງຊີວິດຂອງສັນຄົມ,ເປັນຮູບການສຶກສາອົບຮົມ ແລະ ການຮຽນຮູ້. ພວກ

ເດັກນ້ອຍຢູ່ທົ່ວມຸມໂລກລ້ວນແຕ່ມີການຫຼິ້ນ, ເຊິ່ງຈາກການຫຼິ້ນນັ້ນ ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບຄວາມສະໝຸກສະໜານ, ເພີດເພີນ ແລະ ໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ. ສະນັ້ນການຫຼິ້ນຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍຕໍ່ກັບເດັກໃນຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນ ເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ, ເພາະເດັກໄດ້ສຳພັດ, ໄດ້ທົດລອງ, ໄດ້ເຝິກແອບ, ເຮັດຕົວຈິງ ແລະ ເຝິກໃຫ້ເດັກໄດ້ຮູ້ຈັກ ແກ້ໄຂບັນຫາ. ການຫຼິ້ນເປັນການເຝິກຊ້ອມ ເພື່ອກຽມການປະພຶດ ແລະ ການປະຕິບັດກິດຈະກຳແບບຜູ້ໃຫຍ່ໃນຂັ້ນ ຕໍ່ໄປ. ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງອອກທາງອາລົມ, ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ເກີດມີຄວາມເບີກ ບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໝຸກສະໜານ. ການຫຼິ້ນປຽບເໝືອນຂົວຕໍ່ໃຫ້ເດັກເກີດການພົວພັນກັບຄົນ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆໃນທຳ ມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ. ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງເຖິງວັດທະນະທຳ, ຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ການສືບທອດແນວ ຄວາມຄິດ, ກິດຈະກຳຕ່າງໆ ທີ່ບັນພະບູລຸດເຄີຍປະຕິບັດຜ່ານມາ.

ການຫຼິ້ນມີຢູ່ທຸກຫົນ ທຸກແຫ່ງ ທຸກວັດທະນະທຳ, ທຸກສາດສະໜາ ແລະ ທຸກສະຖານທີ່. ການຫຼິ້ນເປັນກິດ ຈະກຳພື້ນຖານໃນການເຝິກແອບຮ່າງກາຍ, ການເຄື່ອນໄຫວຂອງມວນມະນຸດ, ເຮັດໃຫ້ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ກ້າມຊີ້ນ ໃຫຍ່ມີການພັດທະນາເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍມີຄວາມແຂງແຮງສົມບູນດີ, ການຫຼິ້ນອາດມີທັງແລ່ນ, ໂຕດ, ເຕ້ນ, ດຶງ, ລາກ, ແກ່... ເຊິ່ງເປັນການບໍລິຫານອະໄວຍະວະຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍໄປໃນໂຕ ເພື່ອກຽມຄວາມພ້ອມທີ່ຈະປະຕິບັດ ວຽກງານຕ່າງໆໂດຍການປະສົມປະສານກັນເປັນຢ່າງດີ. ນອກນີ້ການຫຼິ້ນຍັງມີຄຸນປະໂຫຍດຫຼາຍດ້ານເຊັ່ນ: ດ້ານ ຮ່າງກາຍ, ອາລົມຈິດໃຈ, ສັງຄົມ, ພາສາ ແລະ ສະຕິປັນຍາຂອງຄົນເຮົາ, ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງໃຫ້ເຫັນເຖິງ ແບບແຜນການດຳລົງຊີວິດຂອງຄົນໃນສັງຄົມ, ເປັນຮູບແບບການສຶກສາອົບຮົມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ ເພາະຢູ່ທົ່ວ ທຸກມຸມໂລກລ້ວນແລ້ວແຕ່ມີການຫຼິ້ນເຊິ່ງການຫຼິ້ນນັ້ນຄົນເຮົາຈະໄດ້ຮັບຄວາມສະໝຸກສະໜານ ແລະ ຄວາມ ເພີດເພີນເຊິ່ງການຫຼິ້ນລ້ວນແລ້ວແຕ່ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຮອບດ້ານຂອງຄົນເຮົາ.

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳເປັນຫົວໃຈ ແລະ ມີຄວາມສຳຄັນອັນຍິ່ງໃຫຍ່ໃນໄວເດັກທຳມະຊາດຂອງເດັກແລ້ວ ເດັກຈະມັກການຫຼິ້ນເພາະການຫຼິ້ນນອກຈາກຈະເປັນການສະໜອງຄວາມຕ້ອງທາງຈິດໃຈກໍ່ຄືເກີດມີຄວາມສຸກ ແລະ ຄວາມມ່ວນຊື່ນແລ້ວການຫຼິ້ນຍັງເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນຊີວິດໄວເດັກ, ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນເດັກຈະເກີດການຮຽນຮູ້ ໄປພ້ອມໆກັນ, ເດັກຈະຮຽນຮູ້ໄດ້ດີໂດຍຜ່ານປະສົບການຕ່າງໆທີ່ເປັນຮູບປະທຳດ້ວຍການໃຊ້ປະສາດສຳຜັດທັງ 5 ຄື: ການສຳຜັດ, ການທົດລອງ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງ. ສະນັ້ນຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຄູ່ຄວນເຫັນໄດ້ຄວາມສຳຄັນ, ເຂົ້າໃຈທຳມະ ຊາດ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ, ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບປະສົບການຈາກສິ່ງທີ່ເດັກພໍໃຈ ແລະ ຊອກຫາວິທີ ສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມ, ຈັດບັນຍາກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະຫຼະ.

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການສົ່ງເສີມພັດທະນາການຂອງເດັກເພາະເດັກຮຽນຮູ້ຈາກ ການຫຼິ້ນໂດຍການຫຼິ້ນເພື່ອຮຽນ ແລະ ການຮຽນປົນການຫຼິ້ນ, ເດັກຕ້ອງການຄຳແນະນຳ ແລະ ການເບິ່ງແຍງເປັນພິ ເສດ, ໂຮງຮຽນຄວນຈັດໃຫ້ມີການຫຼິ້ນ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນປະກອບການ ຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ການຫຼິ້ນເປັນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທັງ 4 ດ້ານຄື: ດ້ານ ຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ດ້ານສັງຄົມແລະດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກອີກດ້ວຍ.

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນກິດຈະກຳທີ່ເຮັດໃຫ້ເດັກສະໝຸກສະໜານເພີດເພີນ, ຜ່ອນຄາຍຄວາມຕຶງຄຽດ, ເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ເລື່ອງລາວກ່ຽວກັບຕົນເອງແລະສິ່ງແວດລ້ອມ, ເປັນການພັດທະນາໃນດ້ານຕ່າງໆໄດ້ແກ່ດ້ານ

ຮ່າງກາຍເປັນການເສີມສ້າງພັດທະນາກ້າມຊີ້ໃຫຍ່ໃຫ້ມີຄວາມແຂງແຮງແລະຄ່ອງແຄ້ວວ່ອງໄວ, ພັດທະນາດ້ານອາລົມສັງຄົມການຫຼິ້ນສອນໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກເຫດຜົນ, ການປັບຕົວເຂົ້າກັບສັງຄົມ, ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນໄດ້, ຮູ້ຈັກກະຕິກາ, ຮູ້ຈັກແບ່ງປັນເຮັດໃຫ້ເດັກມີມະນຸດສຳພັນທີ່ດີກັບຄົນອື່ນນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນຍັງເຮັດໃຫ້ເດັກມີອາລົມຍື່ມແຍ້ມແຈ່ມໃສຮູ້ຈັກຄວບຄຸມອາລົມຂອງຕົນເອງ, ດ້ານສະຕິປັນຍາການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມຄິດຕາມສະພາບແວດລ້ອມ, ມີໂອກາດສະແດງອອກທາງການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະໃຊ້ຄວາມຄິດລິເລີ່ມສ້າງສັນສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກເກີດຈິນຕະນາການສະນັ້ນການຫຼິ້ນຕ່າງກັບກິລາການຫຼິ້ນເປັນການຈັດເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານບໍ່ໄດ້ມັງທີ່ຈະເອົາຊະນະກັນຢ່າງຈິງຈັງຜູ້ຫຼິ້ນກໍບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງໄດ້ເຝິກຊ້ອມຫຼືກຽມຕົວມາກ່ອນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນການຫຼິ້ນເພື່ອການອອກກຳລັງກາຍທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດສະມັດຕະພາບທາງຮ່າງກາຍທີ່ມີຄວາມສະໝຸກສະໜານເຊິ່ງເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານສັງຄົມເພື່ອກຽມຄວາມພ້ອມເຂົ້າສູ່ຊັ້ນປະຖົມສຶກສາ.

ການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນສຳຄັນຂອງຊີວິດໄວເດັກ ເດັກທຸກຊາດທຸກພາສາຈະຕ້ອງມີການຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນນອກຈາກຈະໄດ້ຮັບຄວາມສະນຸກສະໜານເພີດເພີນແລ້ວຍັງຊ່ວຍສ້າງສັນພັດທະນາຊີວິດຈາກໄວເດັກໃຫ້ເຕີບໂຕເປັນຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ສົມບູນໃນດ້ານຕ່າງໆ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃນລຸ້ນກ່ອນໆຈະມີການຫຼິ້ນທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ທັງການຫຼິ້ນໃນທີ່ໄລ່ງກ້ວາງແລະ ການຫຼິ້ນໃນທີ່ຈຳກັດ ການຫຼິ້ນທີ່ຕ້ອງອາໄສພື້ນທີ່ກ້ວາງເຊັ່ນຂີ່ມ້າກ້ານກວ້ຍ, ກູກິນຫາງ ແລະ ອື່ນໆມັກຈະຊວນກັນຫຼິ້ນໃນເດີ່ນໂຮງຮຽນ, ການຫຼິ້ນບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ພື້ນທີ່ຫຼາຍກໍຈະຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຮຽນກ້ອງຕົ້ນໄມ້, ຊາຍຄາເຊັ່ນ ໝາກເກັບຈຳຈີ້ ແລະ ອື່ນໆ ການຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ຈະເປັນການຫຼິ້ນທີ່ຫຼິ້ນທີ່ງ່າຍໆ ແຕ່ກໍໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານເພີດເພີນເປັນຢ່າງຫຼາຍຈົນການຫຼິ້ນໄດ້ກາຍເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ຕ້ອງເກີດຂຶ້ນແທບທຸກວັນ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກແຕ່ລະຄັ້ງນອກຈາກເດັກຈະສະໝຸກສະໜານແລ້ວ ການຫຼິ້ນຍັງຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາດ້ານຕ່າງໆເຊັ່ນ ດ້ານຮ່າງກາຍ ດ້ານອາລົມຈິດໃຈ ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານ ສະຕິປັນຍາ ຕະຫຼອດຈົນເຝິກຝົນຕົນເອງໃຫ້ຮູ້ຈັກກະຕິກາ ມີຈະລິຍາທຳ ມີນ້ຳໃຈງາມເຊັ່ນຮູ້ຈັກການພ່າຍແພ້ຮູ້ທີ່ຈະຊະນະເມື່ອແພ້ກໍບໍ່ທ້ຖອຍ ເພາະເມື່ອເລີ່ມຕົ້ນຫຼິ້ນໃໝ່ ກໍມີໂອກາດເອົາຊະນະໄດ້ໃໝ່ຍາມເມື່ອຊະນະກໍມີຄວາມພູມໃຈໃນຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງເຊື່ອໝັ້ນຕົວເອງເປັນການຝຶກໃຫ້ເຫັນຄຸນຄ່າໃນຕົວເອງໄດ້ດີ, ຝຶກການໃຫ້ອະໄພແນ່ນອນວ່າການຫຼິ້ນໃນລັກສະນະຕ່າງໆນັ້ນໂອກາດພາດພັ້ງ ຫຼື ເກີດການລະບາດເຈັບຍ່ອມເກີດຂຶ້ນໄດ້ສະເໝີ ການຮູ້ຈັກຂໍໂທດ ການໃຫ້ອະໄພຂອງຜູ້ເຮັດ ແລະ ຜູ້ເຖົ້າກະທຳ (ໂດຍບໍ່ຕັ້ງໃຈ) ເຊິ່ງຍ່ອມເຂົ້າໃຈ ແລະ ມີຄວາມເຫັນອີກເຫັນໃຈກັນ ສິ່ງຜົນໃຫ້ສັງຄົມທີ່ມີການກະທົບກະທັ່ງລົດຄວາມຮຸນແຮງລົງເບິ່ງອີກຝ່າຍຢ່າງເຂົ້າໃຈຫຼາຍຂຶ້ນ ຝຶກໃຫ້ຮູ້ຈັກລະການຫຼິ້ນທີ່ມີການລຽງລຳດັບກ່ອນຫຼັງຍ່ອມໃຫ້ເພື່ອນຫຼິ້ນກ່ອນ ເຮັດໃຫ້ຮູ້ຈັກເຄົາລົບສິນທິຂອງຜູ້ອື່ນຮຽນຮູ້ການເຂົ້າຄົວເປັນການຝຶກຄວາມອົດທົນ ຝຶກຄວາມມີລະບຽບວິໄນໄປໃນຕົວ ຝຶກການເຮັດງານເປັນທີມ ທຸກຄົນໃນຝ່າຍຕ້ອງຮ່ວມມືຮ່ວມໃຈກັນຮູ້ຈັກຊ່ວຍເຫຼືອແບ່ງປັນຫາກພາດທ່າພຽງ ໜຶ່ງຄົນກໍອາດເຮັດໃຫ້ພ່າຍແພ້ໄດ້ທີມຈິງເຂັ້ມແຂງ ຫົວໜ້າທີມຕ້ອງຝຶກເປັນຜູ້ນຳເພື່ອນຳທີມເອົາຊະນະອີກຝ່າຍ ລູກທີມກໍຝຶກການເປັນຜູ້ຕາມທີ່ດີດ້ວຍເຊັ່ນກັນການຫຼິ້ນເປັນທີມຈິ່ງດ້ວຍເຊັ່ນກັນ ການຫຼິ້ນເປັນທີມຈະໄດ້ຝຶກທັງຄວາມສາມັກຄີໃນໝູ່ຄະນະ ຄວາມຮັກພວກພ້ອງນ້ອງອ້າຍ ແລະ ການຕ້ອງເຮັດຕົວໃຫ້ເປັນທີ່ຮັກຂອງເພື່ອນຝູງໄປໃນ, ຝຶກການແກ້ບັນຫາ ຮູ້ຈັກວາງແຜນແນມຫາຫົນທາງຕ່າງໆ ເພື່ອເອົາຊະນະອຸປະສັກເປັນການຝຶກໄຫວພົບປະຕິພາບສະຕິປັນຍາ ແລະ ຈົນຈະນາການ, ຝຶກສະມາທິການຫຼິ້ນຫຼາຍຢ່າງ

ຕ້ອງເລີ່ມຕົ້ນດ້ວຍສາມະທິກ່ອນຈະໃຈຮ້ອນເອົາດ່ວນບໍ່ໄດ້ ການຝຶກສາມະທິເລື້ອຍໆ ຈະເຮັດໃຫ້ເປັນຄົນໃຈເຢັນ ລົງ ຫັດທີ່ຈະຄວບຄຸມອາລົມ ຄວາມຮູ້ເສິກຂອງຕົນເອງໄດ້ທີ່ກ່າວມາຄືຜົນພອຍໄດ້ໂດຍກົງຈາກການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ ສິ່ງຜົນຕໍ່ທັງສຸຂະພາບຈິດ ພຶດຕິກຳ ຫຼື ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມສະຫຼາດທາງອາລົມ (E.Q.) ເຊິ່ງອາດຈະສຳຄັນບໍ່ ຍິ່ງຫຍ່ອນໄປກວ່າຄວາມສະຫຼາດທາງສະຕິປັນຍາ (I.Q.)

ການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນຖືເປັນໜ້າທີ່ທີ່ສຳຄັນຢ່າງໜຶ່ງຂອງຄູທີ່ ຈະຕ້ອງຈັດປະສົບການໃຫ້ເດັກກ່ອນໄວຮຽນມີພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍທີ່ແຂງແຮງ, ເມື່ອຮ່າງກາຍແຂງ ແຮງສົມບູນແລ້ວພັດທະນາການທາງດ້ານອື່ນໆກໍ່ຈະສົມບູນຕາມມາດ້ວຍພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ປະກອບດ້ວຍກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ສາມາດປະເມີນໄດ້ຈາກພຶດຕິກຳເຊັ່ນການຍືນ, ການຍ່າງ, ການແລ່ນ, ການໂດດ, ການ ໂຍນ ແລະ ການຕະບານເປັນຕົ້ນ.

ໃນການສອນຕົວຈິງແລ້ວພົບວ່າ:ນັກຮຽນຄູຈຳນວນໜຶ່ງບໍ່ສາມາດນຳພາເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້, ສາຍເຫດດັ່ງກ່າວແມ່ນມາຈາກຕົວຜູ້ຮຽນບໍ່ສົນໃຈຕໍ່ການແນະນຳ,ການອະທິບາຍໃນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆ.ເຮັດໃຫ້ ນັກຮຽນຈຳນວນດັ່ງກ່າວບໍ່ສາມາດນຳພາເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຕາມຂັ້ນຕອນຂອງການຫຼິ້ນ,ໃນການສອນຄູ ສ່ວນຫຼາຍແມ່ນເນັ້ນກົດຈະກຳປະຕິບັດເປັນກຸ່ມບໍ່ເນັ້ນກົດຈະກຳປະຕິບັດເປັນບຸກຄົນ, ວິທີສອນກໍ່ບໍ່ຫຼາກຫຼາຍເຊິ່ງ ສິ່ງຜົນໃຫ້ນັກຮຽນຄູອະນຸບານມີບັນຫາໃນເລື່ອງການນຳພາເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ເພາະວ່າຖ້ານຳພາຫຼິ້ນບໍ່ຖືກ ຕາມວິທີ,ຂັ້ນຕອນຂອງການຫຼິ້ນຈະເຮັດເດັກເກີດຄວາມສັບສົນ ແລະ ບໍ່ສາມາດຈະໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນໄດ້ຕາມຈຸດປະສົງທີ່ ກຳນົດໄວ້ ແລະ ການຫຼິ້ນກໍ່ຈະບໍ່ມີປະສິດທິຕໍ່ການພັດທະນາການຂອງເດັກອີກ.

ຈາກສາເຫດ ແລະ ບັນຫາດັ່ງກ່າວແມ່ນເຫັນໄດ້ຄວາມສຳຄັນທີ່ຈະຕ້ອງໄດ້ຮັບການປັບປຸງແກ້ໄຂໃນການນຳ ພາເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໃຫ້ມີປະສິດທິພາບ ດ້ວຍສາເຫດດັ່ງກ່າວນີ້ຂ້າພະເຈົ້າຈຶ່ງມີຄວາມສົນໃຈທີ່ຈະ ພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ ໂດຍນຳໃຊ້ວິທີສອນແບບເຝິກປະຕິບັດຄວບຄູ່ກັບການປະຕິບັດກົດຈະກຳ ບຸກຄົນ. ການຈັດການຮຽນການສອນແບບເຝິກປະຕິບັດແມ່ນຂະບວນການຮຽນຮູ້ທີ່ເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ສຳຜັດຕົວ ຈິງກັບວັດຖຸ,ໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ຈັບ,ບາຍ,ຟັງ,ເບິ່ງ,ສັງເກດ,ທົດລອງ ແລະ ປະຕິບັດຕົວຈິງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ພາຍຫຼັງທີ່ໄດ້ສັງເກດຄູ,ນັກຮຽນດ້ວຍກັນແລ້ວຜູ້ຮຽນຈະໄດ້ນຳພາໝູ່,ເດັກຫຼິ້ນດ້ວຍຕົນເອງ ເພື່ອໃຫ້ມີ ຄວາມເຂົ້າໃຈແຈ້ງ ແລະ ມີຄວາມຊຳນິຊຳນານ ເພື່ອຈະນຳໃຊ້ເຂົ້າໃນການປະຕິບັດກົດຈະກຳປະຈຳວັນສຳລັບເດັກ ໃນຕໍ່ໜ້າໃຫ້ດີຂຶ້ນ,ສາມາດເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ຢ່າງສອດຄ່ອງກັບສະພາບຕົວຈິງໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ຜູ້ ຮຽນໄດ້ມີໂອກາດເຝິກທັກສະໃນການນຳພາເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວກັບກົດຈະກຳທີ່ປະຕິບັດໂດຍສະເພາະ ສອດຄ່ອງກັບໜ່ວຍການສອນໃນ 8 ໜ່ວຍຂອງຊັ້ນອະນຸບານ ການຈັດການຮຽນ-ການສອນກົດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງ ແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ຜູ້ຮຽນທີ່ຊ່ວຍເສີມສ້າງທັກສະການຮຽນຮູ້ໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນ ເຮັດໃຫ້ ຜູ້ຮຽນເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ໄວ,ມີຄວາມສາມັກຄີກັບໝູ່ຄູ່ ແລະ ສາມາດໝູນໃຊ້ໃນການດຳລົງຊີວິດປະຈຳວັນຕົວຈິງ ພ້ອມນີ້ຍັງເປັນການພັດທະນາດ້ານອາລົມຂອງຜູ້ຮຽນເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ສິ່ງຜົນໃຫ້ການ ສອນຂອງຄູຜູ້ສອນແລະ

ຜົນການຮຽນຂອງນັກຮຽນປະສົບຜົນສຳເລັດຢ່າງປະສິດທິພາບ.

1.2 ຈຸດປະສົງຂອງການວິໄຈ

1. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80.
2. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິຜົນຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022.
3. ເພື່ອປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022.

1.3 ຂອບເຂດການວິໄຈ

1. ປະຊາກອນແລະກຸ່ມຕົວຢ່າງ

- ປະຊາກອນ

ປະຊາກອນທີ່ນຳມາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ແມ່ນ ນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 3 ຈຳນວນ 24 ຄົນ. ຍິງ 24 ຄົນ.

ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ກຸ່ມຕົວຢ່າງ ທີ່ນຳມາຄົ້ນຄວ້າໃນຄັ້ງນີ້ແມ່ນ ນັກສຶກສາ 12+4 ປີ ຈຳນວນ 10 ຄົນ, ຍິງ 10 ຄົນ. ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

2. ຂອບເຂດເນື້ອໃນ

ການພັດທະນາທັດສະການຈັດການຮຽນ ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຂອບເຂດເນື້ອໃນດັ່ງນີ້:

1. ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ
2. ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົາ.
3. ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ
4. ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບຫຼິ້ນຢ່າງຄືເປັດ

3. ໄລຍະເວລາທີ່ໃຊ້

ໄລຍະເວລາທີ່ໃຊ້ໃນການດຳເນີນການວິໄຈແມ່ນພາກຮຽນທີ 1 ເລີ່ມແຕ່ອາທິດທີ4 ຂອງເດືອນກັນຍາ ຫາອາທິດທີ1 ຂອງເດືອນທັນວາ, ລວມ 6 ອາທິດເຊິ່ງມີລາຍລະອຽດດັ່ງລຸ່ມນີ້:

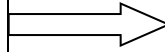
4. ສະຖານທີ່ວິໄຈ

ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

5. ຕົວປ່ຽນທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາ

ຕົວປ່ຽນຕົ້ນ

1. ບົດສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ
2. ແບບເຝິກທັກສະການແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ



ຕົວປ່ຽນຕາມ

1. ທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງມີປະສິດທິພາບ ແລະ ປະສິດທິຜົນດີຂຶ້ນ.
2. ຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຂອງນັກສຶກສາກ່ຽວກັບການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຫຼັງຮຽນດີຂຶ້ນ

1.4 ສົມມຸຖານການວິໄຈ

- ທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຂອງນັກສຶກສາຄູມີປະສິດທິພາບຕາມເກນທີ່ກຳນົດໄວ້ 80/80
- ປະສິດທິຜົນຂອງບົດສອນດີຂຶ້ນ
- ຜົນການຮຽນຂອງນັກສຶກສາຄູອະນຸບານຫຼັງຮຽນດີກວ່າກ່ອນຮຽນ

1.5 ປະໂຫຍດທີ່ຄາດວ່າຈະໄດ້ຮັບ

- 1) ເປັນແນວທາງໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ - ການສອນໃຫ້ແກ່ຄູ-ອາຈານສອນໃນສາຍຄູອະນຸບານກ່ຽວກັບການສອນກິດຈະກຳສຳລັບເດັກອະນຸບານ.
- 2) ຄູ-ອາຈານໃນສາຍຄູອະນຸບານຈະໄດ້ມີຄວາມຮູ້, ມີປະສົບການຈັດການຮຽນ- ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງດີຂຶ້ນ.
- 3) ນັກສຶກສາມີຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍສະເພາະການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບເດັກອະນຸບານເພີ່ມຂຶ້ນ.
- 4) ສາມາດສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້.
- 5) ຄູ ແລະ ນັກສຶກສາ ຈະໄດ້ແລກປ່ຽນດ້ານປະສົບການໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນ ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຊຶ່ງອະນຸບານເຊັ່ນ: ການເລືອກແບບຫຼິ້ນ , ຂັ້ນຕອນຂອງການສອນ: ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ, ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ, ຂັ້ນສະຫຼຸບ , ປະເມີນຜົນພັດທະນາການຂອງເດັກຕະຫຼອດເຖິງການສຶກສາຮີບຮົມ ແລະ ມອບວຽກບ້ານໃນແຕ່ລະກິດຈະກຳ.

1.6 ນິຍາມສັບສະເພາະທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈ.

1. ການພັດທະນາໝາຍເຖິງຂະບວນການທີ່ເກີດຂຶ້ນ, ຢ່າງມີຂັ້ນຕອນ, ມີທິດທາງມີຄວາມກ້າວໜ້າເຊັ່ນ: ການພັດທະນາຂອງເດັກແຕ່ລະໄວອາຍຸແມ່ນແຕກຕ່າງກັນເມື່ອຮອດໄວອາຍຸແລ້ວຈະມີການພັດທະນາຕາມຂັ້ນຕອນນັ້ນໆ ເຊິ່ງພັດທະນາການນີ້ເດັກທຸກຄົນຈະຕ້ອງຜ່ານຂະບວນການປ່ຽນແປງນີ້ເໝືອນກັນທັງຊັ້ນ ໂດຍການປ່ຽນແປງນີ້ຕ້ອງເປັນໄປໃນທາງທີ່ດີຂຶ້ນ.

2. ການຈັດການຮຽນ - ການສອນໝາຍເຖິງຂະບວນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຂອງຄູ ແລະ ນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ.
3. ການສອນໝາຍເຖິງແມ່ນການສົ່ງຄວາມຮູ້ ຫຼື ການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ຈາກບຸກຄົນໃດໜຶ່ງໄປຫາລຸ້ນຄົນ ໜຶ່ງ ຢ່າງມີການເລືອກເຟັ້ນ.
4. ແບບຝຶກໝາຍເຖິງຊຸດຂອງການຮຽນຮູ້ໃນກາສອນກິດຈະກຳຊັ້ນອະນຸບານ
5. ທັກສະໝາຍເຖິງ ຄວາມສຳນານ ເຊິ່ງທຸກຄົນຈະຕ້ອງໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ.
6. ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໝາຍເຖິງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕ່າງໆທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍໃນ ສະຖານທີ່ໂລ່ງແຈ້ງ, ອາກິດບໍລິສຸດໂດຍມີເປົ້າໝາຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຮູ້ຈັກຫຼິ້ນເປັນ ກຸ່ມ ເຄົາລົບກະຕິກຳ ແລະ ຮັກສາຄວາມປອດໄພເຊັ່ນ: ເດີນໂຮງຮຽນ ແລະ ໃນຫ້ອງຮຽນ
5. ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນຫຼິ້ນໃນຫ້ອງຖິ່ນ (ການຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ, ການຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ້າ, ການຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ, ການຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ)

ບົດທີ 2

ເອກະສານແລະງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ການຄົ້ນຄ້ວາຄັ້ງນີ້ຜູ້ສຶກສານຳໃຊ້ແບບຝຶກທັກສະເຂົ້າໃນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ເລື່ອງ ການຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ 3 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ເຊິ່ງຜູ້ສຶກສາໄດ້ສຶກສາ ເອກະສານ ແລະ ບົດຄົ້ນຄ້ວາວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງເຊິ່ງຈະໄດ້ສະເໜີລາຍລະອຽດລຸ່ມນີ້:

2.1 ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນສຳລັບຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1

2.1.2 ກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຂອງສຳລັບອະນຸບານ 1

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ແຫ່ງ ສປປ ລາວໄດ້ກຳນົດການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນຕາມ ຫຼັກສູດອະນຸບານ 1 ອອກເປັນ 6 ກິດຈະກຳຕົ້ນຕໍຄື:

1) ກິດຈະກຳວົງມົນ

ກິດຈະກຳວົງມົນເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາໃຫ້ເປັນກິດຈະກຳຫຼັກທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມປະສົບການຂອງ ນັກຮຽນດ້ວຍການສື່ຄວາມໝາຍທາງດ້ານພາສາລາວ () ຄຳຄ່ອງ, ນິທານ, ຮ້ອງເພງ ແລະ ຮຽນຮູ້ພື້ນຖານກ່ຽວກັບ ຕົວອັກສອນ), ພື້ນຖານທາງຄະນິດສາດ (ຈຳນວນ, ຕົວເລກ ແລະ ຮູບຊົງເລຂາຄະນິດ), ພື້ນຖານທາງວິທະຍາສາດ ທຳມະຊາດ, ວິທະຍາສາດສັງຄົມ ແລະ ຄຸນສົມບັດ.

2) ກິດຈະກຳການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະ

ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ຈັງຫວະເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາເພື່ອຝຶກແອບໃຫ້ອະໄວຍະວະທຸກພາກສ່ວນ ມີຄວາມສຳພັນກັນໃນການເຄື່ອນໄຫວອອກກຳລັງກາຍ ເຊິ່ງປະກອບມີ 2 ກິດຈະກຳຫຼັກຄື:

- ກິດຈະກຳພື້ນຖານ: ຝຶກແອບໃຫ້ເດັກປະຕິບັດຕາມສຽງສັນຍານ, ຈັງຫວະ ແລະ ຂໍ້ຕົກລົງ
- ກິດຈະກຳທີ່ມີຄວາມສຳພັນກັບເນື້ອໃນບົດຮຽນ: ຝຶກແອບການເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ການເຮັດຕາມຄຳສັ່ງ,
- ຝຶກແອບຕາມຈົນຕະນາການ ຫຼື ຄົ້ນຄິດຢ່າງສ້າງສັນເນັດທາທາງຕາມເນື້ອໃນ, ຝຶກແອບເຮັດບົດບາດສົມມຸດ.

3). ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ

ກິດຈະກຳສິລະປະສ້າງສັນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາເພື່ອພັດທະນາຜູ້ຮຽນທາງດ້ານສິລະປະກຳ ແລະ ຫັດຖະກຳ ເຊັ່ນ: ການແຕ້ມຮູບ, ການທາສີ, ການເປົ່າສີ, ການຫຼິ້ນສີ, ການຢອດສີ, ພິມຮູບ, ການປັ້ນ, ການພັບ, ຈັກ-ຕິດ, ຕັດ-ຕິດ, ຮ້ອຍ ແລະ ປະດິດສິ່ງຂອງຕ່າງໆ.

4). ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາ ເພື່ອຊ່ວຍພັດທະນາຜູ້ຮຽນທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ສຸຂະ ອານາໄມ, ຄວາມປອດໄພ, ພາສາ, ສະຕິປັນຍາ, ຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງດ້ານວິທະຍາສາດທຳມະຊາດ, ວິທະຍາສາດ ສັງຄົມ, ອາລົມ, ຈິດໃຈ ເຊິ່ງສະແດງອອກໃນການຫຼິ້ນໃນເດີນ ຫຼື ນອກຫ້ອງຮຽນ ປະກອບດ້ວຍ: ການຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນ ຊາຍ, ການຫຼິ້ນແບບເຄື່ອນໄຫວ, ການຫຼິ້ນແບບພື້ນເມືອງລາວ ແລະ ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດຕ່າງໆເຊັ່ນ: ໂອ້ນຊາ, ຂົວໄຕ, ແປ້ນຕະລຸດ.

5). ກິດຈະກຳເກມການສຶກສາ

ເກມການສຶກສາເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາ ເພື່ອຊ່ວຍຜູ້ຮຽນທາງດ້ານພື້ນຖານທາງພາສາ, ຄະນິດສາດ, ວິທະຍາສາດ, ອາລິມ-ຈິດໃຈ ແລະ ສັງຄົມ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນເກມ ເຊິ່ງມີກະຕິກາໃນການຫຼິ້ນເປັນຕົ້ນ: ເກມຈັບຄູ່, ເກມລຽນລຳດັບ, ເກມຕໍ່ຮູບພາບ, ເກມລອດໄຕ້ ຫຼື ການສຶກສາລາຍລະອຽດຂອງຮູບພາບ ແລະ ເກມໂດມິໂນ້.

6). ກິດຈະກຳຫຼິ້ນຕາມມຸມ

ການຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ກຳນົດຂຶ້ນມາເພື່ອພັດທະນາຜູ້ຮຽນທາງດ້ານການຄົ້ນຄິດຫາສິ່ງ ໃໝ່ໆ ແລະ ການພັດທະນາພາສາ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນຕາມໃຈ ໃນມຸມຫຼິ້ນຕ່າງໆ ທີ່ຄູ່ໄດ້ກະກຽມ ແລະ ຈັດວາງໄວ້ໃນຫ້ອງຮຽນເຊັ່ນ: ມຸມສຳລັບອ່ານໜັງສື, ມຸມວິທະຍາສາດ, ມຸມເຮືອນນ້ອຍ...

2.2 ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

2.2.1 ຄວາມໝາຍຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກອອກໄປນອກຫ້ອງຮຽນໄປສູ່ສະໜາມ, ເດີນເດັກຫຼິ້ນ ທັງກາງແຈ້ງ ແລະ ໃນຮົ່ມເພື່ອໃຫ້ເດັກອອກກຳລັງຮ່າງກາຍ, ເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ສະແດງອອກຢ່າງອິດສະຫຼະ ໂດຍຢຶດຄວາມສົນໃຈ ຄວາມສາມາດຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນເປັນຫຼັກ.

ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຕ່າງໆທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍໃນສະຖານທີ່ໂລ່ງແຈ້ງ, ອາກາດບໍລິສຸດໂດຍມີເປົ້າໝາຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຮູ້ຈັກຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມເຄົາລົບກະຕິກາ ແລະ ຮັກສາຄວາມປອດໄພ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງເປັນຫົວໄຈເບື້ອງຕົ້ນຂອງການຮຽນຮູ້ ເດັກຈະໄດ້ຮັບການພັດທະນາທາງດ້ານກົນໄກເຊິ່ງເປັນການກຽມຕົນທີ່ຈະກ້າວໄປສູ່ດ້ານຕ່າງໆໂດຍອາໄສຈາກການເຄື່ອນໄຫວກິດຈະກຳຕ່າງໆເປັນຂັ້ນຕອນແຫ່ງການພັດທະນາປະສົບການ. (ຄູ່ມືຄູການຈັດກິດຈະ ກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ, ກະຊວງສຶກສາທິການກົມປະຖົມ ແລະ ອະນຸບານສຶກສາ, ພິມທີ່ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ ປີ 2010, ໜ້າທີ 102).

ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ການສຶກສາເດັກອະນຸບານຈັດຂຶ້ນນອກຫ້ອງຮຽນ ເພື່ອສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວສະແດງອອກຢ່າງອິດສະຫຼະໄດ້ອອກກຳລັງການ, ເປັນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍໂດຍສະເພາະກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ໄດ້ແກ່ແຂນ, ຂາ ແລະ ລຳຕົວໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ (ຜູ້ຊ່ວຍສາດສະດາຈານ ບຸບຜາ ເຮືອງຮອງ ອາຈານປະຈາຄະນະຄລູສາດ ມະຫາວິທະ ຍາໄລລາດສະພັດ).

ດັ່ງນັ້ນ, ຈຶ່ງສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວທາງຮ່າງກາຍ ແລະ ສະແດງອອກຢ່າງອິດສະຫຼະ ໂດຍມີເປົ້າໝາຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການຂອງເດັກຢ່າງຮອບດ້ານຄື: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລິມ-ຈິດໃຈ, ສັງຄົມ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ.

ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້ເດັກໄດ້ມີໂອກາດອອກໄປນອກຫ້ອງຮຽນເພື່ອອອກກຳລັງກາຍ ເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍ ແລະ ສະແດງອອກຢ່າງອິດສະຫຼະ ໂດຍຢຶດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນເປັນຫຼັກ ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງທີ່ຄູສອນຄວນຈັດໃຫ້ເດັກໃຫ້ຫຼິ້ນອື່ນໆເຊັ່ນ:

1. ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນໝາຍເຖິງເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ປິ່ນໄຕ່, ໝູນ, ໂຍກ ເຊິ່ງນຳອອກມາໃນຮູບແບບຕ່າງໆເຊັ່ນ:

- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບປິ່ນໄຕ່ ຫຼື ຕາຂ່າຍສຳລັບປິ່ນ
- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບໂຍກ ຫຼື ໄກວເຊັ່ນ ມ້າໄມ້ ຊິງຊ້າ ມ້ານັ່ງໂຍກ ໄມ້ກະດານ

- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບໝູນເຊັ່ນມ້າໝູນ ພວງມາໄລ ສຳລັບໝູນຫຼິ້ນ
- ຮາວໂຫນຂະໜາດເລັກສຳລັບເດັກ
- ຕົ້ນໄມ້ສຳລັບເດີນຊົງຕົວ ຫຼື ໄມ້ກະດານແຜ່ນດຽວ
- ເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດລໍ້ເລື່ອນເຊັ່ນ ລົດສາມລໍ້ ລົດລາກຈູງອື່ນໆ

2. ການຫຼິ້ນຊາຍ

ຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ເດັກໆຊອບຫຼິ້ນ ທັງຊາຍແຫ້ງ, ຊາຍປຽກນຳມາກໍ່ເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ ສາມາດນຳມາກໍ່ເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ ສາມາດນຳວັດສະດຸອື່ນໆ ມາປະກອບການຫຼິ້ນການແຕ່ງໄດ້ເຊັ່ນງ່າໄມ້, ດອກໄມ, ເປືອກຫອຍ, ພິມຕ່າງໆທີ່ຕັກຊາຍອື່ນໆບໍ່ຊາຍຈະຢູ່ກາງແຈ້ງ ໂດຍອາດຈັດໃຫ້ຢູ່ໄຕ້ຮົ່ມເງົາຂອງຕົ້ນໄມ້ ຫຼື ສ້າງຫຼັງຄາເຮັດຂອບບ້ານ ເພື່ອມີໃຫ້ກະຈັດກະຈາຍ ບາງໂອກາດອາດພິມນ້ຳໃຫ້ປຽກຊຸ່ມເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ກໍ່ຫຼິ້ນ ນອກຈາກນີ້ຄວນມີວິທີປິດກັນ ບໍ່ໃຫ້ສັດລ້ຽງລົງໄປທຳຄວາມສະອາດພາຍໃນບໍ່ຊາຍ.

3. ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ເດັກທົ່ວໄປມັກຫຼິ້ນຫຼາຍ ການຫຼິ້ນນ້ຳນອກຈາກສ້າງຄວາມພໍໃຈ ແລະ ຄາຍຄວາມຄຽດໃຫ້ກັບເດັກ ແລະ ຍັງແລ້ວຍັງໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ອີກດ້ວຍເຊັ່ນ ຮຽນຮູ້ທັກສະການສັງເກດ ຈຳແນກປຽບທຽບ ປະລິມານອື່ນໆ

ອຸປະກອນທີ່ໃຊ້ນ້ຳອາດເປັນຖັງທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍສະເພາະ ຫຼື ອ່ານນ້ຳວາງຂາຕັ້ງທີ່ໜັ້ນຄົງ ຄວາມສູງທີ່ເດັກຢືນໄດ້ພໍດີ ແລະ ຄວນມີຜ້າປາລາສະຕິກກັນຜ້າປຽກໃຫ້ເດັກໃຊ້ຄຸມລະຫວ່າງຫຼິ້ນ.

4. ການຫຼິ້ນສົມມຸດໃນບ້ານຕຸກຕາຈຳລອງ

ເປັນບ້ານຈຳລອງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຈຳລອງແບບຈາກບ້ານຈິງໆ ວາຈາເຮັດດ້ວຍເສດວັດສະດຸປະເພດຜ້າໃບກະສອບປ່ານ ຂອງທີ່ບໍ່ໃຊ້ແລ້ວເຊັ່ນໜ້, ເຕົາ, ຊາມ, ອ່າງ, ເຕົາລິດ, ເຄື່ອງຄົວ, ຕຸກຕາສົມມຸດເປັນບຸກຄົນໃນຄອບຄົວເສື້ອຜ້າຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບໍ່ມີການຕົກແຕ່ງບໍລິເວນໃກ້ຄຽງໃຫ້ເໝືອນບ້ານຈິງໆ ບາງຄັ້ງອາດຈັດເປັນຮ້ານຂາຍຂອງສະຖານທີ່ເຮັດການຕ່າງໆ ເພື່ອໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນສົມມຸດຕິດຕາມຈົນຕະນາການຂອງເດັກເອງ.

1. ການຫຼິ້ນໃນມຸມຊ່າງໄມ້

ເດັກຕ້ອງການອອກກຳລັງໃນການເຄາະດອກ ກິດຈະກຳໃນມຸມຊ່າງໄມ້ນີ້ຈະຊ່ວຍໃນການພັດທະນາກ້າມເນື້ອໃຫ້ແຂງແຮງ ຈະຊ່ວຍໃນການຝຶກໃຊ້ມື ແລະ ປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາ ນອກຈາກນີ້ຍັງຝຶກໃຫ້ຮັກງານ ແລະ ສິ່ງເສີມໃຫ້ຮັກງານ ແລະ ສິ່ງເສີມຄວາມຄິດສ້າງສັນອີກດ້ວຍ.

6. ການຫຼິ້ນອຸປະກອນການກິລາ

ເປັນການນຳອຸປະກອນມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະ ຫຼື ໃຊ້ປະກອບເກມການຫຼິ້ນທີ່ໃຫ້ອິດສະແກ່ເດັກໃຫ້ຫຼາຍທີ່ສຸດບໍ່ຄວນເນັ້ນການແຂ່ງຂັນທີ່ເນັ້ນແພ້ຊະນະ ອຸປະກອນທີ່ນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເຊັ່ນ ລູກບານ ຫ່ວງຢາງແລະ ອື່ນໆ

7. ການຫຼິ້ນເກມການຫຼິ້ນ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເຊັ່ນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ, ເຊັ່ນມອນຊ້ອນຜ້າ, ລູລືເຂົ້າສານ, ແມ່ງເອີຍແລະ ອື່ນໆ ການຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ຕ້ອງໃຊ້ບໍລິເວນທີ່ກວ້າງ ການເລ່ນອາດຫຼິ້ນດປັນກຸ່ມນ້ອຍ, ກຸ່ມໃຫຍ່ກໍ່ໄດ້ ກ່ອນການຫຼິ້ນຜູ້ສອນອະທິບາຍກະຕິກາ ແລະ ສາທິດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈບໍ່ຄວນນຳເກມການຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາຫຍຸ້ງຍາກ ແລະ ເນັ້ນການແຂ່ງຂັນແພ້ຊະນະ ມາຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ກັບເດັກໄວນີ້ເພາະເດັກໄວນີ້ອາດເກີດຄວາມຄຽດ ແລະ ສ້າງຄວາມຮູ້ສຶກບໍ່ດີຕໍ່ຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນດ້ວຍ.

- ໜັ່ນກວດກາເຄື່ອງຫຼິ້ນສະໜາມ ແລະ ອຸປະກອນປະກອບໃຫ້ຢູ່ໃນສະພາບທີ່ປອດໄພ ແລະ ການໃຊ້ໃຫ້ດີຢູ່ສະເໝີ

- ໃຫ້ໂອກາດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຢ່າງອິດສະຫຼະທຸກວັນ ຢ່າງນ້ອຍ 30 ນາທີ
- ຂະນະຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຜູ້ສອນເບິ່ງແຍ່ຢ່າງໃກ້ຊິດເພື່ອລະມັດລະວັງຄວາມປອດໄພໃນການຫຼິ້ນ ຫາກພົບວ່າເດັກສະແດງອາການເໝືອນ ອ່ອນລ້າ ຄວນໃຫ້ເດັກຢຸດພັກ
- ບໍ່ຄວນນຳກິດຈະກຳພົນລະເມືອງສຶກສາສຳລັບເດັກປະຖົມສຶກສາໃຊ້ສອນກັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນເພາະຍັງບໍ່ເໝາະສົມກັບໄວ
- ຫຼັງຈາກເລີກກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຄວນໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນຫຼື ນັ່ງພັກບໍ່ຄວນໃຫ້ເດັກນັ່ງຮັບປະທານອາຫານ

2.2.2 ຄວາມສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຜູ້ຊ່ວຍສາດສະດາຈານ ບຸບຜາ ເຮືອງຮອງ ອາຈານປະຈຳຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາໄລລາດ ສະພັດສະຖານການສຶກສາເດັກອະນຸບານຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເພື່ອມຸ້ງພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ດ້ານສັງຄົມໃຫ້ແກ່ເດັກອະນຸບານ. ຕາມຫຼັກສູດການສຶກສາຊັ້ນອະນຸບານ ພສ 2546 ແລະ ກຳນົດກິດຈະກຳກາງແຈ້ງເປັນກິດຈະກຳຫຼັກທີ່ສຳຄັນໄວ້ໃນຕາຕະລາງກິດຈະກຳປະຈຳວັນທີ່ເດັກຈະຕ້ອງໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ອອກກຳລັງກາຍຜ່ານການຫຼິ້ນທີ່ຫຼາກຫຼາຍແບບ ໂດຍມີຈຸດມຸ້ງໝາຍໃຫ້ເດັກຈະເລີນເຕີບໂຕເໝາະສົມຕາມໄວ, ມີສຸຂະພິນໃສທີ່ດີ, ໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ປະສານສຳພັນກັນ, ມີສຸຂະພາບຈິດທີ່ດີ ແລະ ມີຄວາມສຸກ.

ຄູ່ມືຄູ ການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານ, ກະຊວງສຶກສາທິການກົມປະຖົມ ແລະ ອະນຸບານສຶກສາພົມທີ່ ລັດວິສາຫະກິດໂຮງພົມສຶກສາ ປີ (2010:102) ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຈະຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍຄື: ເສີມຄວາມແຂງແຮງຂອງກ້າມຊີ້ນ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວ ເຊິ່ງພັດທະນາການດັ່ງກ່າວມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ເດັກໃໝ່ມີການຫຼິ້ນນອກຫ້ອງຈະຊ່ວຍເສີມສ້າງພັດທະນາການທາງສັງຄົມ ແລະ ອາລົມ. ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນເຂົາຈະແບ່ງປັນອຸປະກອນການຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.

2.2.3 ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ຄູ່ມືຄູ ການຈັດກິດຈະກຳການສອນຊັ້ນອະນຸບານກະຊວງສຶກສາທິການກົມປະຖົມ ແລະ ອະນຸບານສຶກສາ(2010:102) ໄດ້ກຳນົດຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກອາຍຸ3-6ປີ:ການຈັດກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ແມ່ນເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ອອກກຳລັງກາຍກາງແຈ້ງ ເຊິ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ມີສຸຂະພາບດີ, ມີປະສົບການນອກຫ້ອງຮຽນ, ເພື່ອພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່, ເພື່ອພັດທະນາປະສາດສຳພັນລະຫວ່າງມື ແລະ ຕາ, ເພື່ອພັດທະນາທັງ 4 ດ້ານຄື: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ມີໂອກາດໄດ້ຫຼິ້ນເຊິ່ງຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ໂດຍການປະຕິບັດ ແລະ ການຮຽນແບບ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ມີຄຸນລັກຊະນະທີ່ສຳຄັນເຊັ່ນ: ມີຄວາມຄິດລິເລີ່ມສ້າງສັນ, ມີລະບຽບວິໄນ, ຮູ້ຮັບຜິດຊອບ, ຮູ້ໜ້າທີ່, ຮັກການຮຽນ-ການຫຼິ້ນ, ມີຄວາມກ້າຫານ, ມີຄວາມໝັ້ນໃຈໃນຕົນເອງ, ມີຄວາມໂອບອ້ອມອາລິ, ຊ່ວຍເຫຼືອຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນໄດ້, ໄຈກ້ວາງຍອມຮັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ຄວາມຜິດພາດຂອງຕົນເອງໄດ້ ແລະ ເພື່ອເປັນການຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄຸນລັກຊະນະທີ່ສອດຄ່ອງກັບຄວາມຕ້ອງການກັບສະພາບສັງຄົມໃນປັດຈຸບັນ. ດັ່ງນັ້ນ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຈຶ່ງເປັນວິຊາທີ່ຊ່ວຍໃຫ້ການສ້າງປະສົບການຂອງເດັກຫຼາຍຂຶ້ນເພື່ອພັດທະນາຮ່າງກາຍຂອງເດັກ.

ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານປີທີ 2 (2014:1) ໄດ້ກຳນົດຈຸດປະສົງຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ:

- ເພື່ອພັດທະນາການເຄື່ອນໄຫວທາງດ້ານຮ່າງກາຍເບື້ອງຕົ້ນທີ່ຖືກຕ້ອງ.
- ພັດທະນາປະສາດສຳພັນຂອງອະໄວຍະວະຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍ.

- ພັດທະນາທາງດ້ານອາລົມ-ຈິດໃຈ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ.
- ພັດທະນາຄວາມມີລະບຽບວິໄນຮູ້ຈັກເຄົາລົບກະຕິກຳຂອງການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ.
- ເພື່ອໃຫ້ເຫັນຄຸນຄ່າຂອງການອອກກຳລັງກາຍ.
- ເພື່ອປຸກຝັງໃຫ້ຮູ້ຈັກຮັກສາຄວາມປອດໄພຂອງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນ.
- ເພື່ອພັດທະນາກ້ານຊື່ນໃຫຍ່, ກ້າມຊື່ນນ້ອຍ ແລະ ການປະສານສຳພັນຂອງອະໄວຍະວະຕ່າງໆ
- ສົ່ງເສີມໃຫ້ຮ່າງການແຂງແຮງສຸຂະພາບດີ
- ຮູ້ຈັກປັບຕົວຫຼິ້ນ ແລະ ເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ
- ຮູ້ຈັກຕັດສິນໃຈ ແລະ ແກ້ບັນຫາໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງ

2.2.4 ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

• ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ

ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນກໍ່ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກ, ເຊິ່ງເປັນການສ້າງໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນທີ່ໄດ້ຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ, ຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ສຳຫຼວດ, ຄົ້ນຄວ້າ, ເກີດການຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວໄດ້ຫຼວງຫຼາຍ, ເດັກໄດ້ສຳພັດກັບວັດຖຸສິ່ງຕ່າງໆເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານໃຫ້ເດັກນຳເອົາໄປປະສົມປະສານເພື່ອແກ້ໄຂບັນຫາເມື່ອພົບເຫັນສິ່ງໃໝ່ໆໃນການຫຼິ້ນຄັ້ງຕໍ່ໄປເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນເຊັ່ນ: ຕະລຸດ, ໂອນຊາ, ເຄື່ອງດ່າງ, ລອດກົງລົດ ຫຼື ລອດທໍ່ ແລະ ບ້ວງ.

• ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງ

ແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງແມ່ນແບບຫຼິ້ນທີ່ຄົ້ນຄິດຂຶ້ນມາເພື່ອໃຫ້ແທດເໝາະກັບຫົວຂໍ້ເນື້ອໃນ ແລະ ການເຄື່ອນ

ໄຫວຕາມໄວອາຍຸຂອງເດັກ, ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນປະດິດສ້າງກໍ່ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ ສ້າງໃຫ້ເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບໝູ່ເພື່ອນ ເຊິ່ງເດັກໄດ້ໃຊ້ທ່າທາງ ແລະ ການສະແດງອອກທີ່ຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆຂຶ້ນມາ. (ຄູ່ມືຄູ ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ຊັ້ນອະນຸບານສຶກສາປີທີ 1 ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ສະຖາບັນຄົ້ນຄົ້ວວິທະຍາສາດການສຶກສາ ປີ2014, ພິມທີ່ ບໍລິສັດລັດວິສາຫະກິດໂຮງພິມສຶກສາ, ໜ້າທີ 5).

• ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງກໍ່ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ, ເຊິ່ງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ນິຍົມໃຊ້ກັນຫຼິ້ນໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບຕໍ່ກັນມາກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ເປັນການໃຊ້ເວລາຫວ່າງໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ, ບາງໂອກາດກໍ່ນຳເອົາກິດຈະກຳເຫຼົ່ານີ້ມາຫຼິ້ນໃນງານບຸນຕ່າງໆທີ່ຈັດຂຶ້ນໃນທ້ອງຖິ່ນ, ໃນໂຮງຮຽນ ເຊິ່ງເປັນການຮັກສາຂະນົບທຳນຽມປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳອັນດີງາມ.

• ການຫຼິ້ນຊາຍ, ຫຼິ້ນນ້ຳ

1. ການຫຼິ້ນຊາຍ

ການຫຼິ້ນຊາຍເປັນທາມະຊາດຂອງເດັກເພາະໃນດິນຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ, ເດັກຈະມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນໃນການສຳພັດດິນຊາຍໂດຍໃຊ້ອຸປະກອນການຫຼິ້ນດິນຊາຍ, ການຫຼິ້ນຊາຍຊ່ວຍພັດທະນາກ້າມຊື່ນມີ ຕົນໃຫ້ແຂງແຮງ, ພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາເພາະວ່າເດັກຈະໄດ້ຜອງຊາຍ, ໄດ້ສຳພັດ ແລະ ອື່ນໆ. ການຫຼິ້ນຊາຍຍັງຊ່ວຍພັດທະນາທາງດ້ານອາລົມ ແລະ ສັງຄົມ ໃຫ້ເດັກອີກດ້ວຍ.

2. ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ການຫຼິ້ນນໍ້າເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ສ້າງປະສົບການທີ່ດີໃຫ້ກັບເດັກ. ການຫຼິ້ນນໍ້າຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ແລະ ນຳພາເດັກໄປສູ່ປະສົບການອື່ນໃໝ່.

2.2.5 ວິທີຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ໃນຊັ້ນອະນຸບານ ມີຂັ້ນຕອນໃນການປະຕິບັດມີດັ່ງນີ້:

ກະກຽມອຸປະກອນການຮຽນ-ການສອນ

+ ຂັ້ນຮຽນນຳເຂົ້າສູ່ບົດ

- ຄູ່ຈັດເດັກເຂົ້າສູ່ລະບຽບພ້ອມທັງສ້າງບັນຍາກາດ ແລະ ພາເດັກອົບອຸ່ນຮ່າງກາຍດ້ວຍການບໍລິຫານມືບໍລິຫານເຂົ້າ
- ບໍລິຫານແຂນ, ບໍລິຫານຂາແລະລຳຕົວ.

+ ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ

- ຄູ່ສະເໜີກິດຈະກຳ ແລ້ວອະທິບາຍວິທີຫຼິ້ນພ້ອມທັງສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງ.
 - ວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງກະໂປ່ງໝາກຟ້າວ: ກ່ອນອື່ນຄູ່ແນະນຳການຍ່າງເທິງກະໂປ່ງໝາກຟ້າວເດັກຈະຕ້ອງປິດເກີບ ແລະ ຄວນແນະນຳໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈວ່າຄວນຫຼິ້ນໃນສະຖານທີ່ທີ່ມີພື້ນຫ້ອງຮາບພຽງ, ບໍ່ເປັນຊຸມຫຼືໂນນ. ຄູ່ຄວນຍ່າງໃຫ້ເດັກເບິ່ງແລະແນະນຳວິທີຍ່າງແລ້ວໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດລອງຈົນຊຳນານ.

- ວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົາ: ຄູ່ໃຫ້ເດັກອາສາສະມັກກາ ຄີນ ອອກມາສົມມຸດເປັນແມ່ເຕົາໃຫ້ເຝົ້າໄຂ່ໃນວົງມົນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ໝູ່ຍາດໄດ້, ສ່ວນເດັກທີ່ເຫຼືອແມ່ນຢືນອ້ອມວົງມົນເພື່ອງກຽມຍາດໄຂ່ເຕົາເອົາເທື່ອລະ 5 ຄີນອອກມາຢືນອ້ອມວົງມົນເພື່ອຍາດໄຂ່ເຕົາ

ຄູ່ ຫຼື ຜູ້ ຫຼິ້ນໃຫ້ສັນຍານວ່າກຽມ ຍາດໄຂ່ເຕົາເດັກທີ່ຢືນອ້ອມວົງມົນຮີບຟ້າວເຂົ້າຍາດໄຂ່ເຕົາກັບແມ່ເຕົາໃນວົງມົນ ສ່ວນແມ່ເຕົາໃຊ້ອະໄວຍະວະສ່ວນຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຂາ, ຕີນ ແລະ ມືແຕະຜູ້ທີ່ຖືກໄຂ່ເຕົາປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ໄຜມາຍາດໄດ້ແຕ່ບໍ່ໃຫ້ອອກຈາກວົງມົນໃຫ້ຍ.

ກະຕິກາ: ຖ້າຫາກວ່າຜູ້ຍາດໄຂ່ເຕົາຖືກແມ່ນເຕົາແຕະແມ່ນໃຫ້ອອກມາປ່ຽນແທນແມ່ເຕົາ

- ວິທີຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແກ່ກາບໝາກ: ກ່ອນອື່ນຕ້ອງອະທິບາຍແລະ ສາທິດໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ: ໃນການຫຼິ້ນກາບໝາກ, ກາບໝາກຈະຕ້ອງມີຂະໜາດໃຫຍ່ພໍເດັກນັ່ງໄດ້. ເດັກທີ່ນັ່ງຕ້ອງຈັບກ້ານໝາກໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຫົວໄຖແລະລົ້ມໄດ້ແລະເດັກທີ່ລາກກາບໝາກຕ້ອງຈັບໃຫ້ແໜ້ນ. ຊອກຫາກາບໝາກຫຼາຍໆອັນໃຫ້ເດັກຈັບຄູ່ກັນແລ້ວໃຫ້ແຂ່ງກັນລາກກາບໝາກຄູ່ໃດເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ.

+ ຂັ້ນສະຫຼຸບ

- ທົດສອບເດັກດ້ວຍການໃຫ້ເດັກອອກປະຕິບັດຄືນ.
- ຜ່ອນຄາຍຮ່າງກາຍ ແລະ ສຶກສາອົບຮົມເດັກ.

+ ປະເມີນຜົນ

- ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງກະໂປ່ງໝາກຟ້າວ, ແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົາ, ແບບຫຼິ້ນແກ່ກາບໝາກຂອງເດັກ.
- ສັງເກດຄວາມຖືກຕ້ອງ ແລະ ຄວາມແຂງແຮງໃນການນຳໃຊ້ພາກສ່ວນແຂນ, ມື ແລະ ຂາຂອງເດັກ.
- ສັງເກດຄວາມສົນໃຈໃນການປະຕິບັດກິດຈະກຳຂອງເດັກ.

2.2.6 ການຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ

ອຸປະກອນ: ຜ້າສຳລັບປິດຕາ 1 ຜືນ ແລະ ເບາະນັ່ງ 1 ໜ່ວຍ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເດັກນັ່ງຢູ່ກັບພື້ນ ຫຼື ນັ່ງຕັ້ງ, ຜູ້ເປັນນາຍພານຍືນຢູ່ກາງວົງ

ການຫຼິ້ນ: ຄູ່ໃຊ້ຜ້າມັດຕານາຍພານ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທຸກຄົນຍ້າຍຕັ້ງໄປທາງຊ້າຍມືຂອງຕົນ, ຈະຍ້າຍໄປຈັກຕັ້ງ ແລ້ວແຕ່ຕົກລົງກັນແບບມີດງບໍ່ໃຫ້ນາຍພານໄດ້ຍິນ. ນາຍພານຍ່າງໄປຫາຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງວາງເບາະລົງແລ້ວນັ່ງຢູ່ໃນ ຕັກຂອງຜູ້ຫຼິ້ນແລ້ວເວົ້າວ່າ “ ໝູ່ເອີຍຮ້ອງໃຫ້ຟັງແດ່ “ ຜູ້ທີ່ຖືນັ້ງຂະຮ້ອງເປັນສຽງໜູ 3 ເທື່ອ. ນາຍພານຈຶ່ງທວາຍຊື່ຜູ້ ນັ້ນ, ຖ້າທວາຍຖືກຈະຕ້ອງເປັນນາຍພານແທນ ແຕ່ຖ້າທວາຍຜິດນາຍພານກໍ່ສືບຕໍ່ລ່າສັດຕໍ່ໄປຈົນກວ່າຈະທວາຍ ຖືກ. ຜູ້ຫຼິ້ນນອກຈາກຈະຮ້ອງສຽງຄືໜູແລ້ວສາມາດຮ້ອງສຽງຂອງສັດອື່ນໄດ້ຕາມທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນລັງເຄີຍເຊັ່ນ: ສຽງໄກ່ຂັນ, ໝາເທົ່າ, ງົວຮ້ອງ, ຄວາຍຮ້ອງ, ສຽງນົກເປັນຕົ້ນ.

2.2.7 ການຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົາ

ອຸປະກອນ: ກ້ອນຫີນມີຈຳນວນເທົ່າຜູ້ຫຼິ້ນໃຫ້ສົມມຸດວ່າເປັນໄຂ່ເຕົາ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນເທື່ອລະຄົນ, ຜູ້ຫຼິ້ນຈະໄດ້ຈັບໄມ້ຍາວ, ໃຜຈັບໄດ້ສິ້ນເປັນເຕົາ. ວາງກ້ອນຫີນໄວ້ບ່ອນທີ່ ມີຄົນຫຼິ້ນນັ້ນ, ຜູ້ເປັນເຕົາຕ້ອງຮັກສາໄຂ່ໄວ້, ມືທັງສອງຂົ່ມພື້ນ, ຜູ້ທີ່ຈະຍາດໄຂ່ຍືນອ້ອມຮອບແມ່ເຕົາ.

ການຫຼິ້ນ: ຄົນຫຼິ້ນຕ້ອງພະຍາຍາມເອົາໄຂ່ເຕົາຈາກແມ່ເຕົາ, ໂດຍໃຊ້ກົນອຸປະກອນຫຼອກລໍ້, ຜູ້ເປັນແມ່ເຕົາຕ້ອງ ພະຍາຍາມປ້ອງກັນໄຂ່ ໂດຍໃຊ້ມື, ຕີນ ປັດ, ແຕ່ຕ້ອງໃຫ້ມືໜຶ່ງຂົ່ມພື້ນຢູ່ສະເໝີຖ້າປັດຖືກຜູ້ໃດຜູ້ນັ້ນຕ້ອງເປັນແມ່ ເຕົາແທນ, ຫຼິ້ນແບບນີ້ໄປເລື້ອຍໆຈົນຍາດໄຂ່ ຈາກແມ່ເຕົາໄດ້ໝົດແລ້ວໃຫ້ແມ່ຫຼັບຕາຜູ້ຫຼິ້ນເອົາໄຂ່ໄປໄວ້ບ່ອນອື່ນ. ຖ້າ ຫາກແມ່ເຕົາຊອກຫາໄຂ່ຂອງຕົນໄດ້ຫຼືບໍ່ເຫັນໄຂ່ເລີຍພາຍໃນເວລາ 5 ນາທີຕ້ອງເປັນແມ່ເຕົາຕາມເຄີຍຖ້າຊອກເຫັນ ໄຂ່ຂອງຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງທີ່ຍາດໄຂ່ເຕົາໄດ້ນັ້ນເອົາໄປເຊືອງນັ້ນຜູ້ຖືກແມ່ເຕົາເຫັນໄຂ່ນັ້ນຈ້ອງໄປເປັນແມ່ເຕົາແທນ.

2.2.8 ການຫຼິ້ນແມວໄລ່ໜູ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນແມວ ແລະອີກຜູ້ໜຶ່ງເປັນໜູ ເຫຼືອນັ້ນຍືນຈັບມືກັນເປັນວົງມົນ, ໜູຢູ່ໃນ ວົງ, ສ່ວນແມວຢູ່ນອກວົງ.

ການຫຼິ້ນ: ເດັກທີ່ພາກັນຍືນຈັບມືກັນເປັນວົງມົນນັ້ນຕ້ອງພະຍາຍາມຊ່ວຍໜູ. ເມື່ອແມວຈະເຂົ້າໃນວົງມົນ ເພື່ອກິນໜູກໍ່ພາກັນກົມລົງບໍ່ໃຫ້ແມວລອດກ້ອງແຂນເຂົ້າມາໄດ້ຫຼືວ່າຖ້າແມວເຂົ້າມາໄດ້ກໍ່ຈ້ອງຊ່ວຍໃຫ້ໜູອອກໄປ ຈາກວົງມົນ ເມື່ອໜູອອກມາແລ້ວຕ້ອງພະຍາຍາມເຂົ້າຄືນໄປຢູ່ໃນວົງສະເໝີ. ຖ້າແມວຈົບໜູໄດ້ແມວກໍ່ຊະນະ, ຖ້າ ແມວຈົບໜູບໍ່ໄດ້ໜູກໍ່ຊະນະ, ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ອື່ນອອກມາເປັນໜູກັບແມວສືບປ່ຽນກັນໄປ.

2.2.9 ການຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ

ອຸປະກອນ: ເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ເສັ້ນໄຊ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນເຂົ້າແຂ່ງຂັນເທື່ອລະ 5 ຄົນ, ຜູ້ຫຼິ້ນຍືນຮຽງເປັນໜ້າກະດານຢູ່ເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລ້ວເອົາ 2 ມືຄຳແອວໂຍະຫົວເຂົ້າທັງສອງເບື້ອງລົງໃຫ້ຕ່າງ.

ການຫຼິ້ນ: ທຸກຄົນຍ່າງເປະປະໄປໃຫ້ເຖິງເສັ້ນໄຊ ແລ້ວຍ່າງກັບມາຍັງເສັ້ນຕົ້ນທາງຜູ້ໃດມາເຖິງກ່ອນເປັນຜູ້ ຊະນະ. ຜູ້ຫຼິ້ນທີ່ປ່ອຍມືຈາກແອວຖືວ່າເຮັດຜິດກະຕິກາຕ້ອງອອກຈາກການແຂ່ງຂັນເມື່ອຜູ້ຫຼິ້ນຄົບທຸກຄົນແລ້ວກໍ່ໃຫ້ ຜູ້ຊະນະກັບຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນ ເພື່ອຊິງຕຳແໜ່ງຜູ້ຊະນະທີ່ 1, 2 ແລະ 4

2.3 ປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ນິຕິທອນ ປຣິວາດ (2557) ອ້າງໃນ ງານວິໄຈຂອງ ທ່ານ ລະວີວັນ ແຊ່ຫຼີ (2558:47) ກ່າວວ່າ:

1) ກິດຈະກຳການເຝິກເພື່ອສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍມີປະໂຫຍດຕໍ່ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍຂອງນັກຮຽນ, ກິດຈະກຳການເຝິກຊ່ວຍໃຫ້ລະບົບອະໄວຍະວະຕ່າງໆພາຍໃນຮ່າງກາຍມີການເຄື່ອນໄຫວຄ່ອງແຄ້ວແຂງແຮງ ແລະ ທົນທານ, ເຮັດໃຫ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍແຂງແຮງຢືດຢຸ່ນ ແລະ ທົນທານຫຼາຍຂຶ້ນ, ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍມີການພັດທະນາຕາມໄວ ແລະ ແຂງແຮງສົ່ງຜົນເຮັດໃຫ້ຈິດໄຈແຈ່ມໃສ ແລະ ຍັງຊ່ວຍໃຫ້ລະບົບໄຫຼວຽນຂອງເລືອດ, ປອດ, ຫົວໄຈທຳງານໄດ້ດີຂຶ້ນ, ເພື່ອປ້ອງກັນໂລກຫົວໄຈ, ຄວາມດັນໂລຫິດສູງ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ບໍ່ເປັນລົມໜ້າມືດງ່າຍ, ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍເປັນສ່ວນສຳຄັນທີ່ເຮັດໃຫ້ນັກຮຽນສາມາດປະກອບພາລະກິດ ແລະ ດຳລົງຊີວິດຢູ່ຢ່າງມີປະສິດທິພາບ ການທີ່ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍມີຄວາມແຂງແຮງ ນັກຮຽນຈະໄດ້ຮັບຄວາມສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນສາມາດຫຼິ້ນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ຫຼິ້ນໃນຮົ່ມ ແລະ ອອກກຳລັງກາຍ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍເປັນກິດຈະກຳທີ່ນັກຮຽນໄດ້ຫຼິ້ນຢ່າງສະໜຸກສະໜານ ແລະ ຍັງເປັນການລະບາຍາລົມໃຫ້ກັບພວກເຂົາອີກດ້ວຍ.

2) ກິດຈະກຳການເຝິກຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນ ໄດ້ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍໂດຍສະເພາະກ້າມຊີ້ນແຂນກ້າມຊີ້ນຂາກ້າມຊີ້ນມື, ລຳຕົວ ແລະ ທຸກສ່ວນຂອງຮ່າງກາຍລວມໄປເຖິງການເຝິກຝົນ, ການພັດທະນາທາງດ້ານຮ່າງກາຍໃນດ້ານການຄວບຄຸມການຊົງຕົວການປະສານສຳພັນຂອງປະສາດ ແລະ ການຮັບຮູ້ດ້ານຮ່າງກາຍເຮັດໃຫ້ກ້າມຊີ້ນສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍມີຄວາມແຂງແຮງ ທົນທານ ວ່ອງໄວລວມໄປເຖິງການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆໄດ້ຢ່າງຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ມີປະສິດທິພາບເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນປີ້ນໄຕ່ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ກ້າມຊີ້ນຂາໃຫ້ແຂງແຮງ, ການຫຼິ້ນນ້ຳ ແລະ ຫຼິ້ນຊາຍຊ່ວຍພັດທະນາກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ຕາ, ການໂຍນບານ ແລະ ການແກວ່ງໃສ່ເປົ້າພັດທະນາກ້າມຊີ້ນແຂນ-ຂາ ແລະ ລຳຕົວການດະໂດດແປ້ນແທຣມໂພລິນພັດທະນາກ້າມຊີ້ນແຂນ-ຂາ ແລະ ການຊົງຕົວເປັນຕົ້ນ.

3) ກິດຈະກຳການເຝິກຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນເກີດທັກສະ ຫຼື ຄຸນລັກຊະນະອື່ນໆເຊັ່ນ: ການມີລະບຽບວິໄນການລໍຖ້າ ມີມະນຸດສຳພັນທີ່ດີກັບໝູ່ເພື່ອນ, ຄວາມມີນ້ຳໄຈ, ຄວາມອົດທົນ, ການຄວບຄຸມອາລົມການຄິດຈົນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນ.

4) ດັ່ງນັ້ນ, ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ: ຢ່າງກະໂປໝາກພ້າວ, ແກ່ກາບໝາກ ແລະ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີທັກສະໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍມີຄວາມຄ່ອງແຄ້ວ, ແຂງແຮງ ແລະ ທົນທານ, ເຮັດໃຫ້ຂໍ້ຕໍ່ຂອງກະດູກມີການເຄື່ອນໄຫວແຂງແຮງ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ກ້າມຊີ້ນແຂນ-ຂາມີຄວາມຢືດຢຸ່ນ, ທົນທານຫຼາຍຂຶ້ນ, ເດັກສາມາດຄວບຄຸມການຊົງຕົວ, ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ສາມາດໃຊ້ທຸກພາກສ່ວນໃນຂະນະດຽວກັນລວມທັງກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ກ້າມໃຫ່ຍ, ຮູ້ຈັກລະບຽບ ແລະ ການລະມັດລະວັງເພື່ອຮັກສາຄວາມປອດໄພ ແລະ ທັງເປັນການພັດທະນາທັງ 4 ດ້ານໄປພ້ອມໆກັນອີກດ້ວຍ.

2.4 ປະໂຫຍດກິດຈະກຳກາງແຈ້ງມື

ສະຖານທີ່ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຄວນມີຮົ່ມເງົາ ມີແສງແດດທີ່ເໝາະສົມ ພື້ນລຽບ ມີບໍລິເວນໃຫ້ວົງຫຼິ້ນ,ເຕັ້ນ,

ກະໂດດ,ການອອກກຳລັງກາຍມີຄຸນຄ່າຕໍ່ຊີວິດເຊິ່ງແພດ ນັກສຶກສາ ນັກກິລາ ແລະ ຜູ້ຊ່ຽວຊານສາດທຸກສາຂາຕ່າງປະມວນຄວາມຮູ້ ແລະ ນຳສະເໜີຄຸນຄ່າຂອງການອອກກຳລັງກາຍໄວ້ໜ້າສົນໃຈເຊັ່ນ: ການອອກກຳລັງກາຍມີຜົນຕໍ່ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງສະໜອງຄົນເຮົາໂດຍສະເພາະເດັກໄວ 3 ປີແລກຂອງຊີວິດທີ່ເຊວສະໜອງຈະສ້າງໃບປະສາດ ເມື່ອເສັ້ນໃບປະສາດເຊື່ອມຕໍ່ກັນຫຼາຍພໍເໝາະ ເດັກຈະສະຫຼາດ ດານທີ່ໃບປະສາດຈະເພີ່ມຈຳນວນຫຼາຍຂຶ້ນຈະຕ້ອງອາໄສການອອກກຳລັງກາຍເປັນສຳຄັນປະການໜຶ່ງ ຂະນະດຽວກັນເປັນທີ່ຍອມຮັບໃນວົງການແພດວ່າຜູ້ທີ່ອອກກຳລັງກາຍຈະເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມສຸກເພາະຂະນະທີ່ຮ່າງກາຍເຄື່ອນໄຫວ ຈະເກີດແຮງກະຕຸ້ນໃຫ້ຮ່າງກາຍລ້ຽງສານເອັນໂດຟິນ ເຊິ່ງເປັນສານດີສ້າງຄວາມສຸກໃຫ້ຕົວເຮົາ ຈິດໃຈຈະຜ່ອນຄາຍ ແລະ ເມື່ອອອກກຳລັງກາຍກ້າມເນື້ອຈະແຂງແຮງມີຜົນໃຫ້ຮູບຮ່າງລັກສະນະຂອງເຮົາປ່ຽນແປງໄປໃນທາງທີ່ດີ ມີຄວາມເໝາະສົມຄື ການຊົງຕົວດີ ກະດູກແຂງແຮງ ບໍ່ມີໄຂມັນເພາະຮ່າງກາຍໄດ້ຝຶກຊ້ອມການເຄື່ອນໄຫວຢູ່ສະເໝີ ການເຮັດວຽກຂອງອະໄວຍະວະຈະສຳພັນກັນ ແລະ ເຮັດວຽກເປັນປົກກະຕິເຊັ່ນລະບົບຂັບຖ່າຍຂອງເສຍ ທັງຖ່າຍໜັກຖ່າຍເບົາ ການຂັບເຫື່ອອອກຈາກຜິວໜັງ ຫຼື ການທີ່ຮ່າງກາຍນອນຫຼັບ ເມື່ອເຖິງເວລາພັກຜ່ອນ ເກີດຈາກການທີ່ຮ່າງກາຍປັບຄວາມສົມດຸນຂອງຮ່າງກາຍໃຫ້ດີ ຂະນະໄຕຈະເຮັດວຽກຂັບຂອງເສຍອອກຈາກຮ່າງກາຍ ແລະ ຂະນະດຽວກັນຮ່າງກາຍຈະມີພະລັງເພີ່ມຂຶ້ນ ຫາກເຮົາພັກຜ່ອນໄດ້ເຕັມທີ່ເມື່ອຕື່ນນອນເຮົາຈະຮູ້ສຶກສົດຊື່ນພ້ອມຈະດຳເນີນຊີວິດຕໍ່ໄປ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍມີຄວາມແຂງແຮງ

1. ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງສຸຂະພາບດີ
2. ເພື່ອພັດທະນາກ້າມເນື້ອມັດໃຫຍ່ ແລະ ກ້າມເນື້ອນ້ອຍໃຫ້ສາມາດເຄື່ອນໄຫວໄດ້ຄ່ອງແຄ້ວ
3. ເພື່ອພັດທະນາປະສາດສຳພັດລະຫວ່າງມືກັບຕາ
4. ເພື່ອສິ່ງເສີມຄວາມກະຕື້ລີ້ລົ້ນໃນການຮຽນຮູ້
5. ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສະຫຼຸກສະໜານຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດ
6. ເພື່ອສິ່ງເສີມການປັບຕົວໃນການຫຼິ້ນ ການເຮັດວຽກຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ຮູ້ຈັກເສຍສະຫຼະ ໃຫ້ອະໄພ ການແບ່ງປັນອຸປະກອນການຫຼິ້ນ.
7. ເພື່ອພັດທະນາທັກສະການຮຽນຮູ້ຕ່າງໆເຊັ່ນ ການສັງເກດປຽບທຽບເປັນຕົ້ນ

ບົດບາດຄູ

1. ແນະນຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ປອດໄພ
2. ຄວນມີວິທີປ່ອຍເດັກໄປຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຢ່າງມີລະບຽບ ເຂົ້າແຖວຕາມລຳດັບກ່ອນຫຼັງ
3. ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະ ໂດຍມີຄູດູແລເດັກໃນສາຍຕາຕະຫຼອດເວລາ
4. ຝຶກໃຫ້ເດັກແບ່ງປັນ ລໍຄອຍ ໃຫ້ອະໄພກັນ ແລະ ກັນ
5. ຝຶກໃຫ້ເດັກມີຄວາມກ້າ ເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົວເອງປັບຕົວ
6. ໝັ່ນກວດກາເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ແລະ ອຸປະກອນປະກອບໃຫ້ຢູ່ໃະພາບທີ່ປອດໄພ ແລະ ການໃຊ້ໃຫ້ດີຢູ່ສະເໝີ
7. ໃຫ້ໂອກາດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຢ່າງອິດສະຫຼະທຸກວັນ ຢ່າງນ້ອຍ 30 ນາທີ

8. ຂະນະຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຜູ້ສອນເບິ່ງແຍງຢ່າງໃກ້ຊິດເພື່ອລະມັດລະວັງຄວາມປອດໄພໃນການຫຼິ້ນ ຫາກພົບວ່າ ເດັກສະແດງອາການເໝືອຍ ອ່ອນລ້າຄວນໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນ.
9. ບໍ່ຄວນນຳກິດຈະກຳພົນລະເມືອງສຶກສາສຳລັບເດັກປະຖົມສຶກສາໃຊ້ສອນກັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນເພາະຍັງ ບໍ່ເໝາະສົມກັບໄວ
10. ຫຼັງຈາກເລີກກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຄວນໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນຫຼື ນັ່ງພັກບໍ່ຄວນໃຫ້ເດັກນັ່ງຮັບປະທານອາຫານ
11. ຈັດຕັ້ງເຄື່ອງຫຼິ້ນໂດຍຄຳນຶງເຖິງຄວາມແໝາະສົມ
12. ຄວນມີເຄື່ອງມືປະຖົມພະຍາບານ ແລະ ເວດສະພັນກໍລະນີສຸກເສີນ

ຫຼັກສູດການສຶກສາເດັກກ່ອນໄວຮຽນແຫ່ງປະເທດໄທ ພສ 2546 ໄດ້ນຳສະເໜີແນະນຳກິດຈະກຳກາງແຈ້ງສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນໃຫ້ຄູຈັດໄວ້ດັ່ງນີ້:

1. ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີນໝາຍເຖິງເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ປົນໄຕ່, ໝູນ, ໂຍກ ເຊິ່ງນຳອອກມາໃນຮູບແບບຕ່າງໆເຊັ່ນ:

- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບປົນໄຕ່ ຫຼື ຕາຂ່າຍສຳລັບປົນ
- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບໂຍກ ຫຼື ໄກວເຊັ່ນ ມ້າໄມ້ ຊິງຊ້າ ມ້ານັ່ງໂຍກ ໄມ້ກະດານ
- ເຄື່ອງຫຼິ້ນສຳລັບໝູນເຊັ່ນມ້າໝູນ ພວງມາໄລ ສຳລັບໝູນຫຼິ້ນ
- ຮາວໂຫນຂະໜາດເລັກສຳລັບເດັກ
- ຕົ້ນໄມ້ສຳລັບເດີນຊິງຕົວ ຫຼື ໄມ້ກະດານແຜ່ນດຽວ
- ເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດລໍ່ເລື່ອນເຊັ່ນ ລົດສາມລໍ່ ລົດລາກຈູງອື່ນໆ

2. ການຫຼິ້ນຊາຍ

ຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ເດັກຊອບຫຼິ້ນ ທັງຊາຍແຫ້ງ, ຊາຍປຽກນຳມາກໍ່ເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ ສາມາດນຳມາກໍ່ເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ ສາມາດນຳວັດສະດຸອື່ນໆ ມາປະກອບການຫຼິ້ນການແຕ່ງໄດ້ເຊັ່ນງ່າໄມ້, ດອກໄມ, ເບືອກຫອຍ, ພິມຕ່າງໆທີ່ຕັກຊາຍອື່ນໆບໍ່ຊາຍຈະຢູ່ກາງແຈ້ງ ໂດຍອາດຈັດໃຫ້ຢູ່ໄດ້ຮິ່ມເງົາຂອງຕົ້ນໄມ້ ຫຼື ສ້າງຫຼັງຄາເຮັດຂອບບ້ານເພື່ອມີໃຫ້ກະຈັດກະຈາຍ ບາງໂອກາດອາດພົມນ້ຳໃຫ້ປຽກຊຸ່ມເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ກໍ່ຫຼິ້ນ ນອກຈາກນີ້ຄວນມີວິທີປົດກັນ ບໍ່ໃຫ້ສັດລ້ຽງລົງໄປທຳຄວາມສະອາດພາຍໃນບໍ່ຊາຍ.

3. ການຫຼິ້ນນ້ຳ

ເດັກທົ່ວໄປມັກຫຼິ້ນຫຼາຍ ການຫຼິ້ນນ້ຳນອກຈາກສ້າງຄວາມພໍໃຈ ແລະ ຄາຍຄວາມຄຽດໃຫ້ກັບເດັກ ແລະ ຍັງແລ້ວຍັງໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ອີກດ້ວຍເຊັ່ນ ຮຽນຮູ້ທັກສະການສັງເກດ ຈຳແນກປຽບທຽບ ປະລິມານອື່ນໆ

ອຸປະກອນທີ່ໃຊ້ນ້ຳອາດເປັນຖັງທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍສະເພາະ ຫຼື ອ່ານນ້ຳວາງຂາຕັ້ງທີ່ໜັ້ນຄົງ ຄວາມສູງທີ່ເດັກຢືນໄດ້ພໍດີ ແລະ ຄວນມີຜ້າປາລາສະຕິກກັນຜ້າປຽກໃຫ້ເດັກໃຊ້ຄຸມລະຫວ່າງຫຼິ້ນ.

4. ການຫຼິ້ນສົມມຸດໃນບ້ານຕຸກຕາຈຳລອງ

ເປັນບ້ານຈຳລອງໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຈຳລອງແບບຈາກບ້ານຈິງໆ ວາຈາເຮັດດ້ວຍເສດວັດສະດຸປະເພດຜ້າໃບກະສອບປານ ຂອງທີ່ບໍ່ໃຊ້ແລ້ວເຊັ່ນໝໍ້, ເຕົາ, ຊາມ, ອ່າງ, ເຕົາລົດ, ເຄື່ອງຄົວ, ຕຸກຕາສົມມຸດເປັນບຸກຄົນໃນຄອບຄົວເສື້ອຜ້າຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ບໍ່ມີການຕົກແຕ່ງບໍລິເວນໃກ້ຄຽງໃຫ້ເໝືອນບ້ານຈິງໆ ບາງຄັ້ງອາດຈັດເປັນຮ້ານຂາຍຂອງສະຖານທີ່

ເຮັດການຕ່າງໆ ເພື່ອໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນສົມມຸດຕິດຕາມຈົນຕະນາການຂອງເດັກເອງ.

2. ການຫຼິ້ນໃນມຸມຊ່າງໄມ້

ເດັກຕ້ອງການອອກກຳລັງໃນການເຄາະດອກ ກິດຈະກຳໃນມຸມຊ່າງໄມ້ນີ້ຈະຊ່ວຍໃນການພັດທະນາກ້າມ ເນື້ອໃຫ້ແຂງແຮງ ຈະຊ່ວຍໃນການຝຶກໃຊ້ມື ແລະ ປະສານສຳພັນລະຫວ່າງມືກັບຕາ ນອກຈາກນີ້ຍັງຝຶກໃຫ້ຮູ້ງານ ແລະ ສິ່ງເສີມໃຫ້ຮູ້ງານ ແລະ ສິ່ງເສີມຄວາມຄິດສ້າງສັນອີກດ້ວຍ.

6. ການຫຼິ້ນອຸປະກອນການກິລາ

ເປັນການນຳອຸປະກອນມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະ ຫຼື ໃຊ້ປະກອບເກມການຫຼິ້ນທີ່ໃຫ້ອິດສະແກ່ເດັກໃຫ້ຫຼາຍທີ່ ສຸດບໍ່ຄວນເນັ້ນການແຂ່ງຂັນທີ່ເນັ້ນແພ້ຊະນະ ອຸປະກອນທີ່ນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເຊັ່ນ ລູກບານ ຫວຽງຢາງແລະ ອື່ນໆ

7. ການຫຼິ້ນເກມການຫຼິ້ນ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເກມກິດຈະກຳທີ່ຈັດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເຊັ່ນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ, ເຊັ່ນມອນຊ້ອນຜ້າ, ລູລື ເຂົ້າສານ, ແມ່ງເອີຍແລະ ອື່ນໆ ການຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ຕ້ອງໃຊ້ບໍລິເວນທີ່ກວ້າງ ການເລ່ນອາດຫຼິ້ນດປັນກຸ່ມນ້ອຍ, ກຸ່ມໃຫຍ່ກໍ ໄດ້ ກ່ອນການຫຼິ້ນຜູ້ສອນອະທິບາຍກະຕິກາ ແລະ ສາທິດໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈບໍ່ຄວນນຳເກມການຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາ ຫຍຸ້ງຍາກ ແລະ ເນັ້ນການແຂ່ງຂັນແພ້ຊະນະ ມາຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ກັບເດັກໄວນີ້ເພາະເດັກໄວນີ້ອາດເກີດຄວາມ ຄຽດ ແລະ ສ້າງຄວາມຮູ້ສຶກບໍ່ດີຕໍ່ຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນດ້ວຍ.

- ໝັ່ນກວດກາເຄື່ອງຫຼິ້ນສະໝາມ ແລະ ອຸປະກອນປະກອບໃຫ້ຢູ່ໃນສະພາບທີ່ປອດໄພ ແລະ ການໃຊ້ໃຫ້ດີຢູ່ສະ ເໝີ

- ໃຫ້ໂອກາດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຢ່າງອິດສະຫຼະທຸກວັນ ຢ່າງນ້ອຍ 30 ນາທີ

- ຂະນະຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຜູ້ສອນເບິ່ງແຍ່ຢ່າງໃກ້ຊິດເພື່ອລະມັດລະວັງຄວາມປອດໄພໃນການຫຼິ້ນ ຫາກພົບວ່າເດັກ ສະແດງອາການເໝືອຍ ອ່ອນລ້າ ຄວນໃຫ້ເດັກຢຸດພັກ

- ບໍ່ຄວນນຳກິດຈະກຳພົນລະເມືອງສຶກສາສຳລັບເດັກປະຖົມສຶກສາໃຊ້ສອນກັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນເພາະຍັງບໍ່ ເໝາະສົມກັບໄວ

- ຫຼັງຈາກເລີກກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຄວນໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນຫຼື ນັ່ງພັກບໍ່ຄວນໃຫ້ເດັກນັ່ງຮັບປະທານອາຫານຄູ ຄວນຝຶກສຸຂະມີໄສໃນການຫຼິ້ນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງແກ່ເດັກເຊັ່ນ ຫຼິ້ນເປັນເວລາ ເມື່ອເຖິງເວລາເລີກກໍ່ຝຶກໃຫ້ເດັກ ປະຕິບັດຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ຫຼິ້ນໃນທີ່ສະອາດ ແລະ ປອດໄພທີ່ຜູ້ໃຫຍ່ແນະນຳ ບໍ່ຫຼິ້ນຂອງອັນຕະລາຍ ແລະ ບໍ່ຫຼິ້ນໂລດ ໂຜນ ບໍ່ຫຼິ້ນຂອງສຶກກະປົກເຊັ່ນ: ຂີ້ສັດ, ຂີ້ເຫຍື່ອ ຫຼັງເລີກຫຼິ້ນແລ້ວຄວນທຳຄວາມສະອາດມື, ຕີນ ໃຫ້ສວມເສື້ອຜ້າ ທີ່ເໝາະສົມກັບກິດຈະກຳການຫຼິ້ນນັ້ນໆ ຄວາໃສ່ຖົງຕີນເມື່ອລົງເລ່ນທີ່ພື້ນດິນ ເມື່ອຫຼິ້ນແລ້ວຈະຕ້ອງລະມັດລະວັງ ອຸປະຕິເຫດຂອງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນເຊັ່ນ ຫຼິ້ນໄກວຊິງຊ້າ ຄວນຄ່ອຍ ລະມັດລະວັງ ເບິ່ງໝູ່ກ່ອນໄກວວ່າຢູ່ຂ້າງຫຼັງ ຫຼື ບໍ່ ຫຼິ້ນຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ແລະ ຊ່ວຍເກັບຂອງຫຼິ້ນເຂົ້າທີ່ມີລະບຽບພາຍຫຼັງການຫຼິ້ນ

2.5 ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ກນລະຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຄື ການຫຼິ້ນທີ່ສະແດງເອກລັກຂອງທ້ອງຖິ່ນທີ່ມີຢູ່ທົ່ວທຸກຄົນຂອງປະເທດ ໂດຍສາ ມາດແບ່ງຕາມການຫຼິ້ນແຕ່ທ້ອງຖິ່ນໄດ້ແກ່:

ການຫຼິ້ນພາກເໜືອ

ການຫຼິ້ນພາກກາງ

ການຫຼິ້ນພາກໃຕ້

ເຊິ່ງມີຄວາມແຕກຕ່າງຂອງການຫຼິ້ນທີ່ປະກົດໃນລັກສະນະທຳທາງການພ້ອນ, ລຳ, ການຂັບຮອ້ງ, ດິນຕີ

ແລະ ການແຕ່ງກາຍ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳບັນເທີງທີ່ແປງໄວ້ດ້ວຍສັນຍາລັກ ອັນເນື່ອງດ້ວຍວັດທະນະທຳ ແລະ ປະເພນີຂອງທ້ອງຖິ່ນ ສະທ້ອນວິຖີຊີວິດ ແລະ ຄວາມເຊື່ອຂອງສັງຄົມທີ່ສືບທອດມາແຕ່ໂບຮານ ການຫຼິ້ນບາງຢ່າງ ຂອງແຕ່ລະພາກອາດໄດ້ຮັບອິນທິພົນຈາກປະເທດເພື່ອນບ້ານທີ່ຢູ່ໃກ້ຄຽງທີ່ມີພົມແດນຕິດຕໍ່ ຫຼື ໃກ້ຄຽງກັນເຊັ່ນ ປະເທດລາວ ກຳປູເຈຍ, ພະມ້າ, ຈີນ, ຫວຽດນາມ ເປັນຕົ້ນ

ປະຫວັດສາດໄດ້ມີການບັນທຶກວ່າຄົນລາວມີການຫຼິ້ນມາແຕ່ສະໄໝປູຢາຕາຍາຍທີ່ສືບທອດກັນມາ ການຫຼິ້ນ ເປັນການສ້າງໃຫ້ຄົນມີການຕິດຕໍ່ສື່ສານເປັນປະເພນີ ວັດທະນະທຳຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນເຊິ່ງມັກຈະມີຄວາມສະໝຸກ ສະໜານບັນເທີງຄວບຄູ່ກັນໄປກັບການເຮັດວຽກງານທັງໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ແລະ ເທດສະການງານບຸນຄາມໄລຍະ ເວລາແຫ່ງລະດູການ

ລັກສະນະຂອງກິດຈະກຳບັນເທີງທີ່ຈັດຢູ່ໃນການຫຼິ້ນໄດ້ແກ່:

ການສະແດງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ຮ່ວມທັງທີ່ເປັນແບບແຜນ ແລະ ການສະແດງທົ່ວໄປຂອງຊາວບ້ານໃນ ຮູບແບບການຮ້ອງ ການບັນເລງ ການຟ້ອນລຳ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍດົນຕີ ເພງ ແລະ ນາດຕະສິນ

ມະໂຫສິດ ໝາຍເຖິງການສະແດງທີ່ຝ່າຍບ້ານເມືອງຈະຮຽກເກັບຄ່າສະແດງເປັນເງິນພາສີແຜ່ນດິນຕາມ ກິດໝາຍກຳນົດປະກາດມະໂຫສິດວ່າດ້ວຍການຫຼິ້ນປະເພດ ດັ່ງນີ້ລະຄອນຫຸ່ນ, ໜັງ, ເພງ, ກອງຍາວ, ກິລາຄື: ການ ຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານຕາມເທດສະການ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມລະດູການ ແລະ ການຫຼິ້ນເພື່ອການແຂ່ງຂັນ ຫຼື ກິດຈະກຳທີ່ເຮັດຕາມຄວາມສະມັກໃຈໃນຍາມຫວ່າງ ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານພິເພີນ ແລະ ຜ່ອນຄາຍ ຄວາມຕຶງຄຽດ

ການຫຼິ້ນຂອງແຕ່ລະວັນ

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ຈະເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເປັນເດັກອ່ອນຈົນເຖິງໄວຈະເລີນ

ມີການຫຼິ້ນງ່າຍໆຢູ່ພາຍໃນບ້ານ ການຫຼິ້ນສະໝຸກນອກບ້ານ ການຫຼິ້ນທີ່ນຳອຸປະກອນການຫຼິ້ນມາຈາກວັດ ສະດຸທຳມະຊາດ ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມຸ່ງເພື່ອການພັດທະນາຮ່າງກາຍ ສະໜອງ ແລະ ຈິດໃຈຕາມໄວ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ດັ່ງຕົວຢ່າງການຫຼິ້ນເຊັ່ນ ການຫຼິ້ນລຸ່ລີ້ຂ້າສານ ການຫຼິ້ນຈຳຈີ້ ແລະ ອື່ນໆ

ການຫຼິ້ນຂອງຜູ້ໃຫຍ່

ມີຄວາມຊັບຊ້ອນໃນວິທີການຫຼິ້ນຕາມປະເພດການສະແດງ ມີທັງມຸ່ງສະແດງເພື່ອບວງສວງສິ່ງສັກສິດ ອັນເປັນພິທີການສະເລີມສະຫຼອງງານບຸນປະເພນີຕ່າງໆ

ການຫຼິ້ນເປັນວິທີການຮຽນຮູ້ຢ່າງໜຶ່ງທີ່ເປັນທຳມະຊາດ

ການສຶກສາເປັນສິ່ງທີ່ຈຳເປັນສຳລັບທຸກຄົນ ແລະ ມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງໂດຍສະເພາະກັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ທີ່ຄູ່ຜູ້ສອນ ຫຼື ຜູ້ທີ່ຢູ່ໃກ້ຊິດຕ້ອງຄອຍເບິ່ງແຍງດູແລເອົາໃຈໃສ່ຢ່າງໃກ້ຊິດເພາະມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ການພັດທະນາເດັກ ໃຫ້ຈະເລີນເຕີບໂຕ ແລະ ຂະນະດຽວກັນກໍຕ້ອງສອນໃຫ້ເດັກໄດ້ຮູ້ຈັກການຊ່ວຍເຫຼືອຕົນເອງໃນເລື່ອງງ່າຍໆເຊິ່ງກໍບໍ່ ງ່າຍເລີຍສຳລັບເດັກທີ່ອາຍຸ 3 ປີໃຫ້ສາມາດຊ່ວຍເຫຼືອຕົນເອງໄດ້ຢ່າງທີ່ເຮົາຕ້ອງການ ແລະ ເມື່ອກ່າວເຖິງເດັກ ອະນຸບານແລ້ວຕ້ອງຄິດເລີຍໄປເຖິງເລື່ອງການຫຼິ້ນເພາະເປັນສິ່ງທີ່ຄູ່ກັບເດັກໄດ້ເປັນຢ່າງດີແຕ່ກໍມີຜູ້ປົກຄອງຫຼາຍ ທ່ານທີ່ບໍ່ຍອມໃຫ້ລູກໄດ້ຫຼິ້ນ ໂດຍສະເພາະເວລາທີ່ລູກມາໂຮງຮຽນກໍມັກຈະມີຄຳຖາມວ່າ “ ມື້ນີ້ຮຽນຫຍັງແດ່ ” “ ອ່ານຫນັງສືໄດ້ ຫຼື ຍັງ ” “ ແລ້ວມື້ນີ້ມີວຽກບ້ານບໍ່ ” ຄຳຖາມພວກນີ້ດີຂ້ອຍມັກຈະໄດ້ຍິນຢູ່ເລື້ອຍ ໆ ໂດຍບາງເທື່ອ ຜູ້ປົກຄອງອາດລືມຄິດໄປວ່າການຫຼິ້ນກໍສາມາດເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ເຊັ່ນດຽວກັນ

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເປັນກິດຈະກຳ ຫຼື ການກະທຳທີ່ໃຫ້ຄວາມສະໝຸກສະໜານເພີດເພີນແກ່ເດັກໂດຍບໍ່ຄ່າ

ນຶງເຖິງຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນ ເປັນວິທີການຮຽນຮູ້ຢ່າງໜຶ່ງທີ່ເປັນທຳມະຊາດ ການຫຼິ້ນມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງຕໍ່ຊີວິດເດັກ ເພາະການຫຼິ້ນເປັນສັນຍະລັກຂອງການຖ່າຍທອດປະສົບການເດັກຊຶ່ງເປັນການຕອບສະໜອງຄວາມຕ້ອງການຂອງ ເດັກໃນປະຈຸບັນ ແລະ ຖ່າຍທອດປະສົບການນີ້ໄປຍັງອະນາຄົດຂອງເດັກ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນເອງ ໂດຍບໍ່ມີການບັງຄັບ ເດັກຕ້ອງການຫຼິ້ນຢູ່ຕະຫຼອດເວລາ ໂດຍບໍ່ກຳນົດເວລາ ແລະ ເດັກມີຄວາມສຸກເມື່ອໄດ້ຫຼິ້ນ ແລະ ເດັກມີຄວາມສຸກເມື່ອຕ້ອງໄດ້ຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ແທ້ຈິງຕ້ອງເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະຫລະ ທັງທາງກາຍ ທາງຄວາມຄິດ ແລະ ທາງສັງຄົມ ນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນຍັງເປັນການສະແຫວງຫາຄວາມເພີດເພີນຈາກ ສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ປະສົບການການຮຽນຮູ້ ຖ້າການຫຼິ້ນນັ້ນໜ້າສົນໃຈ ແລະ ນ່ສະໜຸກສະໜານກໍຈະເປັນການກະ ຕຸ້ນໃຫ້ຕິດຕາມໂດຍບໍ່ຕ້ອງໃຊ້ຄວາມພະຍາຍາມໃດເລີຍ

ການຫຼິ້ນນອກຈາກຈະເປັນທຳມະຊາດຂອງເດັກແລ້ວຍັງເປັນສິ່ງທີ່ນຳໄປສູ່ການຮຽນຮູ້ ຮູ້ຈັກທຳມະຊາດ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມ ຮູ້ຈັກສັງເກດ ຮູ້ຈັກຄິດເຊື່ອມໂຍງເຫດຜົນ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພັດທະນາໄປສູ່ວິຖີການດຳ ເນີນຊີວິດເມື່ອເຕີບໂຕເປັນຜູ້ໃຫຍ່ນຳສັງຄົມ ໄປສູ່ການຮູ້ຈັກຮັບຜິດຊອບຕໍ່ຕົນເອງ ຮຽນຮູ້ລະບຽບວິໄນ ຮູ້ຈັກຄວບ ຄຸມອາລົມ ຖ່າຍທອດຈົນຕະນາການ ນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນຍັງຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຕ່າງໆ ຂອງຮ່າງກາຍ

ການຫຼິ້ນມີບົດບາດສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການ ແລະ ຄວາມຈະເລີນຂອງເດັກວົງການສຶກ ສາເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ເຖິງວ່າການຫຼິ້ນເປັນຫົວໃຈຂອງການຈັດການຮຽນຮູ້ກໍຕາມ ຖ້າຈະຍ້ອນກັບໄປເບິ່ງເຖິງຄວາມ ສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ນັກການສຶກສາເດັກກ່ອນໄວຮຽນຕັ້ງແຕ່ໃນອະດີດຕ່າງໃຫ້ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນ ໃນຖານທີ່ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ນຳໄປສູ່ພັດທະນາການ ແລະ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ເດັກນ້ອຍຈະເລີ່ມຈາກການ ຫຼິ້ນສິ່ງສຽງຮ້ອງ ສະແດງປະຕິກິລິຍາໂຕ້ຕອບຕໍ່ສຽງທີ່ໄດ້ຍິນ ທ່າທາງ ທຳນອງ ຈັງຫວະ ແລະ ການໂຕ້ຕອບຈາກຜູ້ ໃຫຍ່

ເດັກຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານຈາກການຫຼິ້ນເຊັ່ນ: ເວລາທີ່ເຮົາໄດ້ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນເດັກໄດ້ປົນປ່າຍ ເຮົາກໍຕ້ອງ ຮຽນຮູ້ວິທີທີ່ຈະຕ້ອງຈັບ ຫຼື ປົນຢ່າງໃດບໍ່ໃຫ້ເຮົາໂຕລົງມາ ແລ້ວຫຼິ້ນແບບໃດທີ່ບໍ່ໃຫ້ເກີດອຸບັດເຫດ ຫຼື ບໍ່ໃຫ້ຕົວ ເອງຕ້ອງເຈັບຕົວ ທີ່ກ່າວມານີ້ກໍມາຈາກການຫຼິ້ນທັງສິ້ນ ແຕ່ຖ້າເດັກບໍ່ເຄີຍໄດ້ຫຼິ້ນເລີຍ ເຮົາກໍຈະບໍ່ຮູ້ວ່າວິທີປົນຂຶ້ນໄປ ຕ້ອງປົນຢ່າງໃດເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຕົວເອງຕ້ອງຕົກລົງມາ ເດັກກໍຈະບໍ່ກ້າຫຼິ້ນ ແລະ ຈະເຮັດໃຫ້ເຮົາເປັນຄົນບໍ່ກ້າທີ່ຈະຕັດສິນ ໃຈ

ການຫຼິ້ນມີຫຼາຍຢ່າງບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນໃນເດີ່ນ ຫຼື ຫຼິ້ນກາງແຈ້ງຢ່າງດຽວ ການຫຼິ້ນໂດຍການຫຼິ້ນ ຕາມມຸມຕ່າງໆ ກໍສາມາດພັດທະນາໃຫ້ເດັກມີທັກສະໃນການຮຽນຮູ້ໄດ້ເຊັ່ນດຽວກັນເຊັ່ນ: ມຸມເຮືອນນ້ອຍ, ມຸມ ບົດບາດມສິມມຸດ, ມຸມວິທະຍາສາດ ໂດຍຕາມໂຮງຮຽນອນຸບານຕ່າງໆ ຈະຈັດມຸມ ໄວ້ໃຫ້ສຳລັບເດັກໆ ໄດ້ຫລິ້ນ ແລະ ເພື່ອພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ

ເດັກໃນໄວອະນຸບານ ເປັນໄວທີ່ການຫຼິ້ນມີບົດບາດສຳຄັນທີ່ສຸດຕໍ່ພັດທະນາການ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງ ເດັກເອີ້ນກັນວ່າ ການຫຼິ້ນຄືກິດຈະກຳຫຼັກ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄວນີ້ເປັນການຈຸດປະກາຍແຫ່ງການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບ ໂລກໂດຍອ້ອມ ເປັນການສົ່ງເສີມການຄິດ ແລະ ຈົນຕະນາການ ເຊິ່ງເປັນພື້ນຖານຂອງການຮຽນຮູ້ຈາກສິ່ງທີ່ເປັນຮູບ ທຳໄປສູ່ສິ່ງທີ່ເປັນສັນຍາລັກ ແລະ ພັດທະນາໄປສູ່ການຄິດລວບຍອດ ທັງນີ້ການຫຼິ້ນທີ່ເປັນຂະບວນການດັ່ງກ່າວຈະ ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ພັດທະນາການການສື່ສານ ແລະ ບຸນນາການທັງດ້ານການສື່ຄວາມຄິດ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກ.

ຂໍສະເໜີແນະນຳລັບພໍ່ແມ່ ແລະ ຜູ້ທີ່ຢູ່ໃກ້ຊິດໃນການຫຼິ້ນກັບລູກເຂົ້າໃຈວ່າການຫຼິ້ນຄື ພັດທະນາການຮຽນ

ຮູ້ ແລະ ສິ່ງເສີມໃຫ້ເດັກມີຄວາມຄິດສ້າງສັນຫຼິ້ນກັບເດັກໄດ້ທຸກມື້ ມື້ລະນ້ອຍມື້ລະນ້ອຍ ຢ່າງສະໝໍ່າສະເໝີ ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນອິດສະຫຼະໃນການຫຼິ້ນ ມີອິດສະຫຼະໃນການຕັດສິນໃຈ ແກ້ບັນຫາ ແລະ ສະແດງອອກດ້ວຍຕົນເອງໃຫ້ຄຳຊົມເຊີຍເມື່ອເດັກຫຼິ້ນໄດ້ສຳເລັດ ຖ້າຫຼິ້ນບໍ່ສຳເລັດກໍ່ໃຫ້ກຳລັງໃຈ ຈັດສະພາບແວດລ້ອມທີ່ປອດໄພໃນການຫຼິ້ນຕະຫລອດຈົນເລືອກຂອງຫຼິ້ນທີ່ປອດໄພ.

ການຫຼິ້ນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງເລືອກຊື້ຂອງຫຼິ້ນທີ່ລາຄາແພງ ຂອງຫຼິ້ນທີ່ພໍແມ່ເຮັດເອງຈາກວັດຖຸທີ່ມີໃນບ້ານ ຫຼື ການເວົ້າລົມ ປອກລໍ້ ການເລົ່ານິທານ ຮ້ອງເພງ ທວາຍບັນຫາ ຈະເປັນການຫຼິ້ນທີ່ສິ່ງເສີມພັດທະນາການເດັກໄດ້ຢ່າງດີ ແລະ ມີຄຸນຄ່າຫຼາຍສຳລັບລູກ ເມື່ອຜູ້ປົກຄອງເຂົ້າໃຈທຳມະຊາດຂອງເດັກແລ້ວກໍ່ຄວນສະໜັບສະໜູນໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ແຕ່ກໍ່ບໍ່ຄວນຫຼິ້ນເພີນເພີດກັບເດັກ ຄວນຫຼິ້ນໃຫ້ພໍດີ ແລະ ຫຼິ້ນຢ່າງສ້າງສັນເພື່ອເດັກຈະໄດ້ເກີດທັກສະການຮຽນຮູ້ ແລ້ວກໍ່ຢາລົມທີ່ຈະຫັດຂຽນຫັດອ່ານອີກດ້ວຍ.

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນກິດຈະກຳທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈເດັກເພາະເດັກໄດ້ສະແດງບົດບາດສົມມຸດ, ນຳໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ສະແດງອອກ, ການຮຽນແບບ, ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນການຮັກສາຂະນົບທຳນຽມ ອິດຄອງປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳອັນດີງາມທີ່ສືບຕໍ່ກັນມາຂອງຊາດລາວອີກແບບໜຶ່ງ.

ການລະຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຄື ການຫຼິ້ນທີ່ສະແດງເອກະລັກຂອງທ້ອງຖິ່ນ ທີ່ມີຢູ່ທົ່ວທຸກພາກຂອງປະເທດ ເປັນກິດຈະກຳບັນເທີງທີ່ແຝງໄວ້ດ້ວຍສັນຍະລັກ ອັນເນື່ອງດ້ວຍວັດທະນະທຳ ແລະ ປະເພນີ ສະທ້ອນວິຖີຊີວິດ ແລະ ຄວາມເຊື່ອຂອງສັງຄົມ ທີ່ສືບທອດມາແຕ່ບຸຮານ

ປະຫວັດສາດໄດ້ບັນທຶກໄວ້ວ່າ ຄົນລາວມີການຫຼິ້ນມາຕັ້ງແຕ່ສະໄໝປູ່ຍຕາຍາຍ ຈາກປະຫວັດການເຄື່ອນໄຫວໃນສະໄໝກ່ອນ ກ່າວວ່າ "...ໃຜຈັກມັກຫຼິ້ນ ຫຼິ້ນ ໃຜຈັກມັກຫົວ ຫົວ ໃຜຈັກມັກເລື່ອນ ເລື່ອນ..." ແລະໃນສະໄໝກ່ອນ ກໍ່ໄດ້ກ່າວເຖິງການສະແດງເລື່ອງ ຮູບແບບຂອງການຫຼິ້ນ ເຊິ່ງກ່າວເຖິງການຫຼິ້ນໃນບົດບາດການຫຼິ້ນນັ້ນໄດ້ແກ່ ລົງຍາດຫຼັກ, ກິນຫາງ....

ປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳໄທສະໄໝກ່ອນ ມັກສອດແຊກຄວາມສະໝຸກສະໜານບັນເທີງ ຄວບຄູ່ໄປກັບການເຮັດວຽກງານ ທັງໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ໃນເທດການງານບຸນ ແລະຕາມໄລຍະເວລາແຫ່ງລະດູການ ເອີ້ນກິດຈະກຳບັນເທີງວ່າ ເປັນການຫຼິ້ນ ຄວບຄຸມການຫຼິ້ນລັກສະນະຕ່າງໆ ທຸກໂອກາດ ໄວ້ໃນຄວາມໝາຍດຽວກັນວ່າຄື ການສະແດງ ການມະໂຫລະສົບ ກິລາ ແລະ ພັດທະນາການ.

ການສະແດງ

ໝາຍເຖິງ ການຫຼິ້ນທີ່ທັງໝົດທັງທີ່ເປັນແບບແຜນ ແລະ ການສະແດງທົ່ວໄປຂອງທ້ອງຖິ່ນ ໃນຮູບແບບຂອງການຮ້ອງ ການຂັບ ການບັນເລງ ການຟ້ອນລຳ ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍດົນຕີ ເພງ ແລະ ລະນາດ, ກອງ.

ມະໂຫລະສົບ

ໝາຍເຖິງ ການສະແດງທີ່ຝ່າຍບ້ານເມືອງຈະຮຽກເກັບຄຳສະແດງເປັນເງິນ ຕາມກຳນົດໄວ້ ປະກາດມະໂຫລະສົບ ວ່າດ້ວຍການລະຫຼິ້ນຫຼາຍປະເພດ ດັ່ງນີ້ ຄົນລາວ ຄົນແຂກ ຫຸ່ນຕ່າງໆ

ກິລາ ແລະ ພັດທະນາການ

ການຫຼິ້ນ ເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານຕາມເທດການ ແລະ ຫຼິ້ນຕາມລະດູການ ແລະ ການລະຫຼິ້ນ ເພື່ອການແຂ່ງຂັນ ຫຼື ກິດຈະກຳທີ່ເຮັດຕາມຄວາມສະໝັກໃຈໃນຍາມຫວ່າງ ເພື່ອໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານ ເພີດເພີນ ແລະ ຜ່ອນຄາຍຄວາມຕຶງຄຽດ

ການຫຼິ້ນມີທັງຂອງເດັກ ແລະ ຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ການລະຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເປັນເດັກນ້ອຍອ່ອນ ຈົນ ຮອດຈະເລີນເຕີບໂຕ ມີການຫຼິ້ນງ່າຍໆ ຢູ່ພາຍໃນບ້ານ ການຫຼິ້ນສະໝຸກນອກບ້ານ ແລະ ການຫຼິ້ນ ທີ່ນຳອຸປະກອນ ການຫຼິ້ນມາຈາກວັດຖຸທຳມະຊາດເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມັ່ງ ເພື່ອການພັດທະນາຮ່າງກາຍ ສະໜອງ ແລະ ຈິດໃຈຕາມໄວ.

ສ່ວນການຫຼິ້ນຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ມີຄວາມຊັບຊ້ອນໃນວິທີການຫຼິ້ນຕາມປະເພດຂອງການສະແດງ ມີທັງມຸ່ງສະແດງ ເພື່ອບວງສວງສິ່ງສັກສິດອັນເປັນພິທີກຳ ການສະເຫຼີມສະຫຼອງ ເພື່ອສະເຫຼີມພະກຽດພະມະຫາກະສັດ ການສົມ ໂພດໃນງານຂອງພະສາດສະໜາ ແລະ ການສ້າງສັນສະໝຸກສະໜາບັນເທີງຂອງຊາວບ້ານ ເພື່ອຄວາມລື່ນເລິງໃນ ການຊຸມນຸມກັນເປັນໝູ່ຄະນະ ເມື່ອຮ່ວມກັນເຮັດວຽກ ໂດຍສະເພາະການເຮັດວຽກງານ ແລະ ຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມຄຶກ ຄື້ນຕາມປະເພນີເທດການໃນລະດູການຕ່າງໆ

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນວັດທະນະທຳປະຈຳຊາດ ທຸກພາກຂອງປະເທດຈະມີການຫຼິ້ນທີ່ເປັນ ເອກະລັກ ສະເພາະພາກຫຼາຍຢ່າງຕ່າງກັນ ນັບຕັ້ງແຕ່ພາກກາງ ພາກເໜືອ ແລະ ພາກໃຕ້ ການຫຼິ້ນເກືອບທຸກຊະນິດມັກຈະມີ ອຸປະກອນ ທີ່ເກື້ອກຸນກັນ 3 ຢ່າງ ຄື ດິນຕີ ເພງ ແລະ ການຟ້ອນລຳ ເຊິ່ງລ້ວນແຕ່ມີພື້ນຖານມາຈາກ ການຫຼິ້ນພື້ນ ເມືອງ, ການຫຼິ້ນຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ປະສົມປະສານກັບອິດທິພົນຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳຂອງຊາດ ມີ ການຫຼິ້ນຫຼາຍຢ່າງ ຫຼິ້ນແພ່ຫຼາຍກັນຢູ່ທົ່ວທຸກພາກ ອາດຜິດແປກກັນ ໄປດ້ວຍໃນສ່ວນປົກຄຸມຂອງລັດການຟ້ອນ ລຳ ສຳນຽງ ການຂັບຮ້ອງ ຂຶ້ນຢູ່ກັບສິ່ງແວດລ້ອມເປັນເຄື່ອງບັງຄັບ ການສະແດງອາດບໍ່ຄືກັນທົດຽວ ແຕ່ໃນໂຄງສ້າງ ຫຼັກອັນເປັນອົງປະກອບຂອງການຫຼິ້ນ ຈະສະແດງລັກສະນະຂອງຄວາມເປັນພື້ນບ້ານພື້ນເມືອງ ແລະ ມີວັດທະນາ ການຕໍ່ເນື່ອງກັນຕາມຢຸກສະໄໝ ສາມາດຈຳແນກລັກສະນະຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້ເປັນປະເພດດັ່ງນີ້:

1. ການຫຼິ້ນເພງ ແລະ ຟ້ອນລຳ

ເພງ ຄູ່ກັບ ຟ້ອນລຳ ການຫຼິ້ນແຕ່ບູຮານທີ່ກ່າວໄວ້ໃນເອກະສານເກົ່າຫຼາຍຢ່າງ ໄດ້ສູນຫາຍໄປ ທີ່ບໍ່ຮູ້ວິທີ ການຫຼິ້ນກໍມີຈຳນວນບໍ່ນ້ອຍ ເນື່ອງຈາກໃນສະໄໝກ່ອນ ບ້ານເມືອງມີປະຊາກອນນ້ອຍ ຄວາມຕ້ອງການທາງ ເສດຖະກິດບໍ່ເລັ່ງລັດຂວນຂວາຍເຊັ່ນ ໃນປະຈຸບັນ ປະຊາຊົນມີເວລາປະກອບກິດຈະກຳ ທັງງານບຸນ ແລະ ການພົບ ປະສ້າງສັນ ຊ່ວຍເຫຼືອເກື້ອກຸນໃນການງານຂອງກັນ ແລະ ກັນພາຍໃນທ້ອງຖິ່ນໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ ປະເພນີ ແລະ ວັດທະນະທຳໃນສັງຄົມ ໄດ້ສ້າງມໍລະດົກທາງການສະແດງໄວ້ຫຼາຍຮູບແບບທັງການຮ້ອງ ການລຳ ການຫຼິ້ນເພງ ເມື່ອ ບ້ານເມືອງມີ ຄວາມຈະເລີນຂຶ້ນຕາມຍຸກສະໄໝ ປະຊາກອນເພີ່ມຫຼາຍຂຶ້ນ ຄວາມຈຳເປັນດ້ານການຄອງຊືບມີສ່ວນ ເຮັດໃຫ້ສັງຄົມ ຊົນນະບົດຕ້ອງຫວ່າງເວັ້ນການສ້າງງານດ້ານວັດທະນະທຳ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຫຼາຍຢ່າງຈຶ່ງສູນຫາຍ ໄປໂດຍ ບໍ່ມີການສືບຕໍ່ ການຫຼິ້ນເພງສ່ວນໃຫຍ່ຈະມີລັກສະນະ ເປັນເພງປະຕິວັດຄື ການຮ້ອງ ການລຳ ການຫຼິ້ນເພງ ຈະເປັນການຟ້ອນລຳຕາມສິນປະຂອງແຕ່ລະ ທ້ອງຖິ່ນ ຖືວ່າເປັນສິລະປະພື້ນເມືອງ ຈຶ່ງນິຍົມ ຫຼິ້ນ ຫຼື ສະແດງກັນ ໃນທ້ອງຖິ່ນ ໃນພາສາລາວມີຄຳວ່າ " ຟ້ອນລຳ " ຫລື "ຮະບຳ" ມັກຈະເປັນການຮ່າຍຮຳ ທົ່ວໄປ ສ່ວນ "ຟ້ອນ" ຈະ ໃຊ້ສະເພາະໃນພາກເໜືອ.

ການຫຼິ້ນພາກກລາງ ໄດ້ແກ່ ການຫຼິ້ນທີ່ກ່ຽວເນື່ອງກັບການເຮັດນາ ການຫຼິ້ນ ໃນເທດການງານບຸນ ສົງການ ແລະ ການຫຼິ້ນໃນລະດູຝົນ ມັກເອີ້ນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງປະເພດນີ້ວ່າ ເປັນ "ການຫຼິ້ນເພງ" ການຫຼິ້ນເພງ ທີ່ກ່ຽວເນື່ອງ ກັບການເຮັດນາກໍຈະເປັນການຫຼິ້ນຕາມຂັ້ນຕອນການເກັບກ່ຽວໄດ້ແກ່ ເພງກ່ຽວເຂົ້າ ເພງນາ ເພງ ຄວາຍ ເມື່ອໝົດ ລະດູ ເຮັດນາກໍມັກຈະຫຼິ້ນເພງປະຕິບັດໄດ້ແກ່ ເພງເຮືອ ເພງໄກ່ ຍັງມີເພງຕ່າງໆອື່ນໆ ທີ່ບໍ່ລະບຸວ່າຫຼິ້ນເວລາໃດ ໄດ້ ແກ່ ເພງ ຊ້າງ ເພງ ເຂົ້າພັນສາ ເຊິ່ງແຕກອອກເປັນເພງຍ່ອຍອີກຫຼາຍເພງຄື ເພງ ລຳວົງ ເພງນົກນ້ອຍ ເພງ ນົກແກ້ວ ເພງ ອີ່ງ ເພງ ກ້ວຍ ເພງທີ່ກ່າວມານີ້ ປະຈຸບັນຈະລຳສະໄໝ ແລະ ສູນຫາຍໄປແລ້ວເປັນສ່ວນໃຫຍ່

ການຫຼິ້ນພາກເໜືອ ເປັນເລື່ອງກ່ຽວກັບ ການຟ້ອນຕ່າງໆ ສິນປະການຟ້ອນໃນພາກເໜືອ ຈະມີດິນຕີພື້ນບ້ານ

ປະກອບ ເຊິ່ງອາດມີທ່າວງທ່ານອງເປັນ ເພງບັນເລງລ້ວນ ຫຼື ເປັນເພງທີ່ມີການຂັບຮ້ອງ ປະກອບຮ່ວມດ້ວຍ ການຟ້ອນຂອງພາກເໜືອ ແຕ່ກ່ອນບໍ່ໄດ້ມຸ້ງເຖິງການບັນເທີງ ແຕ່ເກີດຈາກພິທີກຳທາງສາດສະໜາ ແລະ ຄວາມ ເຊື່ອທາງປະເພນີ ໃນການບູຊາ ຜືປຸ່ຢາຕາແມ່ເຖົ້າ ຜືບັນພະບຸລຸດ ເປັນຫຼັກ ການຟ້ອນ ໄດ້ວິວັດທະນາການໄປຕາມ ຍຸກ ມາເປັນການຟ້ອນອີກຫຼາຍຢ່າງ ນອກຈາກນັ້ນ ຍັງມີການຫຼິ້ນກອງ ການຟ້ອນລຳ ຟ້ອນດາບ ຟ້ອນເຈິງ ຫຼື ເຊິ່ງ ເຊິ່ງມັກຈະມີດົນຕີ ແລະມີກອງເປັນຫຼັກ ເຂົ້າປະກອບຈັງຫວະ

ການຫຼິ້ນພາກໃຕ້ ໄດ້ແກ່ ເພງເຮືອ ເພງລາ

2. ກິລາ ແລະ ພັດທະນາການ

ຫຼິ້ນກັນທ້ວທຸກພາກ ໄດ້ແກ່ ເຕະບານ, ຕີບານ ກະກໍ້ ແຂ່ງເຮືອ ຊິນງົວ

2.4.1 ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ພົດນານຸກົມສະບັບຮາດບັນດິດ ພ.ສ. 2554 ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍ ຂອງຄຳວ່າ “ ການຫຼິ້ນ ” “ ຫຼິ້ນ ” ແລະ “ ພື້ນບ້ານ ” ໄວ້ດັ່ງນີ້ “ ການຫຼິ້ນ ” ໝາຍເຖິງ ມະໂຫລະສິບການສະແດງຕ່າງໆ ເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານລິ້ນເລີງ “ ພື້ນບ້ານ ” ໝາຍເຖິງ ສະເພາະຖິ່ນ ເຊັ່ນ ຂອງພື້ນບ້ານ ມັກໃຊ້ເຂົ້າຄູ່ກັບ ຄຳພື້ນເມືອງ ເປັນພື້ນບ້ານພື້ນເມືອງ “ ຫຼິ້ນ ” ໝາຍເຖິງ ເຮັດເພື່ອດສະໝຸກ ຫຼື ຜ່ອນຄາຍອາລົມເຊັ່ນ ຫຼິ້ນເຮືອ ຫຼິ້ນດົນຕີ ການສະແດງເຊັ່ນ ຫຼິ້ນໂຂນ ຫຼິ້ນລະຄົນ ໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄວ້ຫຼາຍທັດສະນະກ່າວຄື: ພົດຈານະນຸກົມຂອງໄທປີພສ 2525 ໄດ້ ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າ ການເຮັດຂອງເດັກທີ່ເຮັດໄປ ເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານ ຫຼື ຜ່ອນຄາຍອາລົມໃຫ້ເພີດເພີນ.

ລະມຸນ ຊັດຂ້ວນ 2543 ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າ ເປັນການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ນິຍົມຫຼິ້ນກັນໃນ ທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບທອດຕໍ່ກັນມາຕັ້ງແຕ່ອາດິດຈົນເຖິງປະຈຸບັນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານ ເພີດເພີນ ອາດຈະເປັນການຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼິ້ນ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ ການຫຼິ້ນມີບົດບາດຕໍ່ພັດທະນາການ 4 ດ້ານຂອງ ເດັກແລະ ດປັນເຄື່ອງໝາຍສະແດງອອກເຖິງຄວາມຄິດເລີ່ມສ້າງສັນຂອງເດັກອີກດ້ວຍ

ຊັດໄຊ ໂກມາດທັດ (2549) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ວ່າ ເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ເກມທີ່ໃຊ້ທັກສະ ທາງກາຍທີ່ກະຕືລືລົ້ນ ໃຊ້ຄວາມສາມາດໃນການເຄື່ອນໄຫວຮ່າງກາຍຕາມແບບວັດທະນະທຳເປັນກິດຈະກຳການ ແຂ່ງຂັນທີ່ມີແບບແຜນ, ມີວິທີການຫຼິ້ນທີ່ເປັນລະບົບລະບຽບ, ມີກົດກະຕິກາ, ມີຜົນປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນທັງ ປະໂຫຍດພາຍໃນ ແລະ ພາຍນອກ ຕາມຮູບແບບວິຖີການດຳເນີນຊີວິດຕັ້ງເດີມ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃນປະຈຸບັນເດັກຜູ້ຍິງຫຼິ້ນ ຕຸກເຈ້ຍຊຸດຊາຍຂອງເປັນປາລາສະຕິກ ຮຽນແບບຂອງຈິງວິດີໂອເກມເດັກຜູ້ຊາຍກໍ່ຫຼິ້ນຊຸດຊາຍຂອງເປັນປາລາສະຕິກ ລຽນ ແບບຂອງຈິງ ວິດີໂອເກມ ເດັກຜູ້ຊາຍກໍ່ຫຼິ້ນປິ່ນລວດ ເກມ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ່າງໆ ເຊິ່ງມີຂາຍຫຼາຍ ແລະ ມີການ ຫຼິ້ນຫຼາຍຊະນິດທີ່ນິຍົມຫຼິ້ນໃນເດັກຍິງ ແລະ ເດັກຊາຍ ນອກຈາກນັ້ນຍັງຫຼິ້ນຕາມຖານະ ແລະ ເສດກິດຂອງ ຄອບຄົວ ດັ່ງນັ້ນການຫຼິ້ນຂອງເດັກສະໄໝກ່ອນຈິງຄ່ອຍເລື່ອນຫາຍເທື່ອລະເລັກເທື່ອລະນ້ອຍ ຈົນເກືອບຈະ ສູນຫາຍໄປໝົດແລ້ວດຊັ້ນ ການຟັກ, ຕັ້ງເຈດີຂີ່ມ້າສົ່ງເມືອງ, ງຸກິນຫາງ, ອີ່ມອນຊ້ອນຜ້າ, ລຸ່ລື່ເຂົ້າສານ ເປັນຕົ້ນ (ວິລະພອນ ວິນາດກຸນ, 2531: 11-13) ຈາກເອກະສານດັ່ງກ່າວສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນຕ່າງ ສະມັກໃຈມີການເຄື່ອນໄຫວໃນກິລິຍາຕ່າງໆ ເນັ້ນຄວາມສະໝຸກສະໜານ ເພີດເພີນ ເປັນ ການຖ່າຍທອດຂອງຄົນໃນສະໄໝກ່ອນສືບຕໍ່ກັນມາຈາກລຸ້ນໜຶ່ງໄປສູ່ອີກລຸ້ນໜຶ່ງ ມີກົດກາຕິກາບໍ່ສັບຊ້ອນ ສາມາດຢຶດຢູ່ໃຫ້ເໝາະສົມກັບສະພາບ ແລະ ມີຄວາມເໝາະສົມກັບວິຖີຊີວິດ ວັດທະນະທຳຂອງແຕ່ລະ ທ້ອງຖິ່ນນັ້ນໆ ເມື່ອເດັກຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ເປັນກຸ່ມຢ່າງສະໝໍ່າສະເໝີ ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບການຕຽມຄວາມພ້ອມ ໃນການພັດທະນາດ້ານຕ່າງໆຄົບ 4 ດ້ານ ໄດ້ແກ່ ດ້ານຮ່າງກາຍ, ດ້ານອາລົມ, ດ້ານຈິດໃຈ, ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ສະຕິ ປັນຍາ ອີກທັງຊ່ວຍພັດ

ທະນາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງໄດ້ອີກ.

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນທີ່ນິຍົມກັນໃນແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບຕໍ່ກັນມາແຕ່ປຸ່ຍຕາຍາຍ ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານ, ເປັນການໃຊ້ເວລາຫ່ວາງໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ, ບາງໂອກາດກໍ່ນຳເອົາກິດຈະກຳການ ຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ມາຫຼິ້ນໃນງານບຸນຕ່າງໆທີ່ຈັດໃນທ້ອງຖິ່ນ, ກິດຈະກຳພື້ນເມືອງນີ້ສາມາດນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນໄດ້ແຕ່ຄູ່ຕ້ອງ ເລືອກເຟັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ງ່າຍ, ກະຕິກາບ່ຢາກ, ວິທີຫຼິ້ນບໍ່ສັບສົນຫຼາຍ.

2.4.2 ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໃນສະໄໝກ່ອນ ນັ້ນສາມາດສຶກສາໄດ້ຈາກວັດທະນະທຳຂອງຊາດ ແຕ່ລະສະໄໝ ເພາະ ວັນນະຄະດີຈະສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນສະພາບຊີວິດຂອງຄົນໃນຍົກ ລະມົນ ຊັດສະວານ (2543: 16) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມ ໝາຍໄວ້ວ່າເປັນການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ນິຍົມກັນໃນທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຫຼິ້ນສືບທອດຕໍ່ກັນມາຕັ້ງແຕ່ອະດີດຈົນເຖິງປະ ຈຸບັນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານເພີດເພີນ ອາດຈະເປັນການເລ່ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນເປັນ ກຸ່ມ ການຫຼິ້ນຈິງມີບົດບາດຕໍ່ພັດທະນາທັງ 4 ດ້ານຂອງເດັກ ແລະ ເປັນເຄື່ອງໝາຍສະແດງອອກເຖິງຄວາມຄິດລິ ເລີ່ມສ້າງສັນຂອງເດັກ ອີກດ້ວຍ ຈາກເອກະສານດັ່ງກ່າວສະຫຼຸບໄດ້ວ່າການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເກີດຂຶ້ນມາມານ ແລະ ໄດ້ ກາຍມາເປັນວັດທະນະທຳພື້ນເມືອງທີ່ເກີດຂຶ້ນມາດົນນານ ແລະ ໄດ້ກາຍເປັນ ວັດທະນະທຳພື້ນເມືອງ ແລະ ປະເພນີ ການຫຼິ້ນບາງຢ່າງໄດ້ສູນຫາຍໄປ ແລະ ມີການຮູ້ພື້ນຊື່ໃໝ່ ໂດຍມີການຈັດສະແດງ ຫຼື ສາທິດໃຫ້ເບິ່ງໃນການຈັດ ງານການສະແດງໃນໂອກາດທີ່ສຳຄັນຕ່າງໆ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຄວນໄດ້ຮັບການສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ ແລະ ຮູ້ຈັກ ຫຼາຍຂຶ້ນ ເພື່ອເປັນເອກະລັກຂອງປະເທດ ແລະ ທ້ອງຖິ່ນ.

2.4.3 ລັກສະນະຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ແນວຄິດກ່ຽວກັບລັກສະນະຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄວ້ຫຼາຍທັດສະນະກ່າວຄື: ນັກມານຸດວິທະ ຍາ ແລະ ນັກຄະດີວິທະຍາຈຳນວນບໍ່ນ້ອຍທີ່ສົນໃຈສຶກສາ ລັກສະນະການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຂອງກຸ່ມ ຫຼື ສັງຄົມໜຶ່ງ ແລະ ໄດ້ສະຫຼຸບລັກສະນະການຫຼິ້ນຂອງເດັກວ່າມີລັກສະນະເປັນທັງ “ PLAY “ ແລະ “ GAME “ ກ່າວຄື ການ ຫຼິ້ນຂອງເດັກບາງຊະນິດ ຈະຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານບໍ່ເນັ້ນການແຂ່ງຂັນເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຈຳຈີ້, ການຫຼີ້ຂາຍ ຂອງ ງຸກິນຫາງ ເປັນຕົ້ນ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວນີ້ເຂົ້າລັກສະນະ “ PLAY “ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກອີກບາງຊະນິ “ GAME “ ເພາະເປັນການແຂ່ງຂັນມີການຕັດສິນ 22 ມິກິດເກນເຊັ່ນ ການອີຕັກເຕຍ ແລະ ການຫຼິ້ນບ້ານທີ່ມີ ລັກສະນະຜະສົມຜະສານກັນລະຫວ່າງການຫຼິ້ນເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານ ແລະ ການຫຼິ້ນທີ່ມີກົດກະຕິກາຍຢຶດຢູ່ນ ໄດ້ດ້ວຍ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຄວາມສຳພັນກັບສະພາບແວດລ້ອມທາງສັງຄົມ ເປັນກິດຈະກຳຂອງສັງຄົມທີ່ຜູກຜັກ ສອດຄ້ອງກັບຊີວິດຄວາມເປັນຢູ່ຂອງຄົນດັ່ງນັ້ນລັກສະນະຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈິງມີຄວາມໂດດເດັ່ນທີ່ບໍ່ເໝາະກັບ ສັງຄົມອື່ນໆດັ່ງນີ້:

- 1) ການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະບໍ່ຂັດຕໍ່ສິນລະທຳອັນດີງາມຂອງຊາດ ແລະ ບໍ່ເປັນການທາລຸນນະກຳຕໍ່ສັດ
- 2) ການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະມີຄວາມເປັນການຫຼິ້ນສະເພາະເທດສະການເຊັ່ນ ແມ່ສີ ລົງລົມ ເຊິ່ງນິຍົມຫຼິ້ນໃນ ເທດສະການສົງການຈົບເປັນການຫຼິ້ນທີ່ຫຼິ້ນໃນທ້ອງຖິ່ນເທົ່ານັ້ນ ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ທົ່ວໄປ ໂດຍບໍ່ໃຊ້ອຸປະກອນທີ່ມີ ສະເພາະທ້ອງຖິ່ນ ຫຼື ພາສາທ້ອງຖິ່ນ.
- 3) ການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະບໍ່ແມ່ນການແຂ່ງຂັນ ເພື່ອພະນັນເພາະເປັນການປຸກຝັງ ແລະ ເພາະມີໄສທີ່ບໍ່ດີໃຫ້ແກ່ ເດັກ
- 4) ການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະບໍ່ມີການດູດູຢຽບຫຍາມຜູ້ອື່ນ ອັນຈະນຳໄປສູ່ການທະເລາະວິວາດກັນ

5) ການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະມີຄວາມເໝາະສົມກັບລະດັບພັດທະນະການຂອງເດັກໃນລະດັບຊັ້ນ ປະຖົມສຶກສາ ເຊິ່ງເປັນເດັກທີ່ມີຊ່ວງອາຍຸລະຫວ່າງ 6 - 16 ປີ.

6) ຄວາມສອດຄ່ອງກັບສະພາບແວດລ້ອມ ເນື່ອງຈາກສັງຄົມເປັນສັງຄົມກະເສດສ່ວນມີຊີວິດຜູກພັນກັບທຳມະ ຊາດ ແລະ ໃຊ້ເວລາຢູ່ກັບການປະກອບອາຊີບທາງການກະເສດການຫຼິ້ນຈອງຄົນ ຈິງຫຼິ້ນໃນເວລາຫວ່າງເວັນຈາກ ການເຮັດໄຮ່, ເຮັດນາ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງການຫຼິ້ນໃຍຊ່ວງຫວ່າງ ຫຼັງຈາກການເກັບກ່ຽວພືເຜີນຄືໃນວັນເທດການ ຕ່າງໆໄດ້ແກ່ ວັນປີໃໝ່ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ນິຍົມຫຼິ້ນມີສະບັ້າ ຊັກເຢີ ອີມອນຊ້ອນຜ້າເປັນຕົ້ນ ນອກຈາກນີ້ການ ຫຼິ້ນບາງຢ່າງນຳມາຫຼິ້ນໃນເວລາເຢັນ ແລະ ເວລາກາງຄືນ ເຊິ່ງເປັນເວລາທີ່ມີໂອກາດພັກຜ່ອນຈາກງານປະຈຳວັນ.

7) ວິທີການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທາງສັງຄົມ ເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ຄົນຫຼິ້ນມີໂອກາດພົບປະສຳພັນເວົ້າ ແລະ ສະໜຸກສະໜ ານຮ່ວມກັນໄດ້ຮັບຄວາມເພີດເພີນຈິດໃຈເບີກບານມີສຸຂະພາບແຂງແຮງ ແລະ ຈິດທີ່ດີ ເຊິ່ງເປັນພັດທະນາການຢ່າງ ໜຶ່ງ ດັ່ງນັ້ນລັກສະນະຂອງການຫຼິ້ນອັນເປັນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈິງບໍ່ແຕ່ງັດ ແລະ ບໍ່ເອົາຈິງເອົາຈິງເຖິງຈະມີກະຕິກາ ຫຼື ຂໍ້ກຳນົດໃນການຫຼິ້ນກໍເປັນກະຕິກາທີ່ບໍ່ແນ່ນອນຕາຍຕົວ ຜູ້ຫຼິ້ນສາມາດປັບປ່ຽນກະຕິກາໃນການຫຼິ້ນໄດ້ຕາມ ສະຖານະການຫຼື ສະພາບແວດລ້ອມໃນຂະນະທີ່ກຳລັງຫຼິ້ນຈະເຫັນໄດ້ຈາກການຫຼິ້ນ ບາງແບບຫຼິ້ນກໍບໍ່ໄດ້ກຳນົດຈຳ ນວນຜູ້ຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນຢ່າງສະໜຸກສະໜານໄດ້ໂດຍບໍ່ຕ້ອງແຂ່ງຂັນເອົາຊະນະກັນຈິງຈັງ ໃນເວລາຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ດັ່ງນັ້ນຈິງ ພົບວ່າການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈະມີລັກສະນະຂອງວິທີການຫຼິ້ນທີ່ເໝືອນກັນ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງ ຖ້າເປັນການຫຼິ້ນຕ່າງ ຖິ່ນກັນວິທີການຫຼິ້ນຈະຖືກດັດແປງຈົນມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ເຊິ່ງອາດເປັນບົດຮ້ອງປະກອບການຫຼິ້ນ, ກະຕິກາໃນ ການຫຼິ້ນ, ການໃຊ້ອຸປະກອນການຫຼິ້ນເປັນຕົ້ນ.

ທິດາ ໂມສິກລັດ ອ້າງໃນ ສົມຈິດ ຄູປະສູນທອນ 2547 ຈາກເອກະສານດັ່ງກ່າວໄດ້ສະແດງໃຫ້ເຫັນວ່າ ລັກສະນະການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນກິດຈະກຳທີ່ຍອມຮັບຮ່ວມກັນໃນສັງຄົມ ເປັນສົມບັດຮ່ວມກັນຂອງຄົນໃນສັງຄົມ ເຊິ່ງມີການຮັບການຖ່າຍທອດຈາກຄົນລຸ້ນໜຶ່ງໄປຍັງຄົນອີກລຸ້ນໜຶ່ງ ດ້ວຍການສອນແນະນຳ ຫຼື ດ້ວຍການຫຼິ້ນຮຽນ ແບບກັນເປັນການຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ສັບສົນສາມາດຍຶດຫຍຸ້ນໄດ້ເນັ້ນຄວາມສະໜຸກສະໜານ ບໍ່ເນັ້ນການແພ້ການຊະນະຈິງມີ ຄຸນຄ່າ ແລະ ມີຄວາມສຳຄັນໃນການຫຼໍ່ຫຼອມ ແລ້ວ ເຊື່ອມຟຢງປະສົບການທາງສັງຄົມໃຫ້ກັບເດັກປະສົບຄວາມສຳ ເລັດໃນການຫຼິ້ນຈົນເກີດຄວາມພູມໃຈໃນຕົນເອງ ເຫັນຄຸນຄ່າໃນຕົນເອງ ກຳຄິດ, ກຳສະແດງອອກບຸກຄະລິກກະ ພາບທີ່ເປີດເຜີຍເປັນຕົວຂອງຕົນເອງ ຮູ້ຈັກການປັບຕົວໃຫ້ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ດັ່ງນັ້ນລັກສະນະເດັກຂອງການຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງຈິງມີສ່ວນຊ່ວຍໃນການກະຕຸ້ນ ແລະ ພັດທະນາເດັກໃຫ້ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງໄດ້ອີກຫົນທາງໜຶ່ງ ດ້ວຍ.

2.5 ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນໄປໃນແຕ່ລະມື້ ເວລາ ແລະ ແຕ່ລະບຸກຄົນ ຕາມສະພາບການ ແລະ ຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກ ທັງນີ້ເນື່ອງຈາກການຫລິ້ນແຕ່ລະຊະນິດໃຫ້ຄວາມສົນໃຈ ຫຼື ດຶງດູດໃຈເດັກແຕກຕ່າງ ກັນ ບາງເທື່ອກໍມັກເບິ່ງຄືນອີ່ນ້ຳ ຫຼື ບາງເທື່ອກໍມັກຫຼີກຈະກຳທີ່ຮ່ວມມືກັບຄືນອື່ນໆ ມີການຜລັດປ່ຽນວັດຖຸ ກັນຫຼິ້ນ ເດັກແຕ່ລະຄົນມີໂອກາດຫຼິ້ນໃນແບບຕ່າງໆກັນ ດັ່ງທີ່ ສີເຮືອນ ແກ້ວກ້ວານ (2545 : 211 – 213) ໄດ້ ສະຫຼຸບປະເພດຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ 7 ປະເພດດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

1. ຫຼິ້ນຄົນດຽວ ໝາຍເຖິງເດັກຫຼິ້ນຄົນດຽວກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນເຊັ່ນ: ຫຼິ້ນກັບຕຸກຕາ, ຫຼິ້ນຕັດເຈ້ຍ, ຫຼິ້ນບົດບາດ ສົມມຸດ ແລະ ອື່ນໆ

2. ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ໂລກຂອງການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເປັນການຫຼິ້ນທີ່ໂດດເດັ່ນຫຼາຍຂອງເດັກໄວເດັກ

ຕອນຕົ້ນ ສໍາລັບເດັກ ການຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ເປັນໂລກແຫ່ງຄວາມເປັນຈິງ ເດັກມັກລອກຮຽນແບບບົດບາດສົມມຸດ ຈາກ ເລື່ອງລາວໃນຊີວິດຈິງທີ່ໄດ້ພົບເຫັນ ເຊັ່ນ ເປັນຄຣູ ນັກຮຽນ ພໍ່ ແມ່ ເຮັດກັບເຂົ້າ ແລະ ອື່ນໆ ຫຼື ບາງເທື່ອກໍ່ ລອກຮຽນແບບຈາກເລື່ອງລາວທີ່ຕົນໄດ້ຍິນໄດ້ຟັງຈາກນິທານ

3. ຫຼິ້ນທາງສັງຄົມ ໄດ້ແກ່: ການຫຼິ້ນທີ່ມີເດັກນັບຕັ້ງແຕ່ 2 ຄົນຂຶ້ນໄປເປັນການຫຼິ້ນທາງສັງຄົມທັງໝົດ ການ ຫຼິ້ນປະເພດນີ້ (ຍົກເວັ້ນການຫຼິ້ນຄົນດຽວເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນກະໂດດເຊືອກ, ການຫຼິ້ນຊ່ອນຫາ, ການຫຼິ້ນອີ່ມອນຊ່ອນຜ້າ ແລະ ອື່ນ ໆ

4. ຫຼິ້ນ-ເບິ່ງຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ ເດັກເບິ່ງຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ ໂດຍບໍ່ຮ່ວມຫຼິ້ນແຕ່ອາດຈະຖາມຄໍາຖາມ ໃຫ້ຄໍາແນະນໍາ ແລະ ອື່ນໆ ການເບິ່ງຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນບໍ່ຄ່ອຍປາກົດເຫັນກັບເດັກໃນໄວນີ້.

5. ຫຼິ້ນຢ່າງດຽວກັນໃນທີ່ດຽວກັນແຕ່ບໍ່ຫຼິ້ນນໍາກັນ (ຕ່າງຄົນຕ່າງຫຼິ້ນ) (Pararell Play) ເຊັ່ນ: ເດັກ 2 ຄົນ ຕ່າງນັ່ງຫຼິ້ນຕຸກຕາຂອງຕົວເອງ ເວົ້າກັບຕຸກຕາ ແຕ່ບໍ່ຮ່ວມຫຼິ້ນຕຸກຕາຕົວດຽວກັນ

6. ຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ (Associative Play) ເມື່ອເດັກໃຫຍ່ຂຶ້ນເດັກຈະມັກຫຼິ້ນຮ່ວມກັບເພື່ອນຫຼາຍກວ່າຫຼິ້ນ ຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນນໍາກັນແຕ່ຕ່າງຄົນຕ່າງຫຼິ້ນ ເດັກຢັ້ງຍອມຮັບກົດການການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນບໍ່ຄ່ອຍໄດ້ ຈຶ່ງມັກຈະຜິດຖຽງ ກັນເລື້ອຍເມື່ອຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ແຕ່ການຜິດຖຽງກັນຂອງເດັກເປັນລັກສະນະຊົ່ວຄັ້ງຊົ່ວຄາວ.

7. ຫຼິ້ນແບບຮ່ວມມືກັນ (Co-operative Play) ເດັກຈະຮູ້ຈັກຫຼິ້ນນໍາກັນຢ່າງມີກົດເກນ ການຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ຊັບ ຊ້ອນ ເມື່ອອາຍຸປະມານ 5 – 6 ປີ.

ສຸຊາ ຈັນທະນະເອັມ (2543 : 85 – 86) ໄດ້ກ່າວໄວ້ໃນຈິດວິທະຍາເດັກວ່າ ເດັກຈະຫຼິ້ນຢ່າງໃດນັ້ນ ຂຶ້ນຢູ່ກັບອາຍຸຂອງເດັກເປັນສ່ວນໃຫຍ່ຄື: ເດັກທີ່ມີອາຍຸແຕກຕ່າງກັນຈະຫຼິ້ນແຕກຕ່າງກັນອອກໄປ ເຊິ່ງພິສະຫຼຸບ ໄດ້ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1. ການຫຼິ້ນທີ່ເປັນໄປຕາມທໍາມະຊາດ ແລະ ເປັນອິດສະຫຼະ ການຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວຈັດເປັນການຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ມີກົດເກນບໍ່ ຫຼິ້ນປະຈໍາ ແລະ ເປັນການຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼາຍກວ່າທີ່ຈະຫຼິ້ນກັບເພື່ອນໆ ແລະ ຈະເປັນການຫຼິ້ນໃນລັກສະນະຂອງ ການສໍາຫຼວດເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຕຸກຕາ ເດັກຈະຖອດອອກແລ້ວທົດລອງປະກອບໃໝ່ ການຫຼິ້ນຈະເລີ່ມຊັບຊ້ອນ ແລະ ມີກົດເກນຫຼາຍຂຶ້ນໃນຊ່ວງປາຍປີທີ່ 2.

2. ການຫຼິ້ນແບບສົມມຸດ ການຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ເປັນການຫຼິ້ນກັບວັດຖຸ ຫຼື ສະຖານະການຢ່າງໃດຢ່າງໜຶ່ງ ໂດຍສົມ ມຸດສິ່ງທີ່ເດັກມັກຈັດເປັນການຫຼິ້ນທີ່ຕ້ອງໃຊ້ພາສາ ແລະ ສະແດງພຶດຕິກຳຕ່າງໆອອກມາ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນສົມມຸດນີ້ ເດັກຄົນໃດທີ່ມີຄວາມຄັດຂ້ອງໃຈຫຼາຍ ກໍຈະຢັ້ງມັກການຫຼິ້ນແບບນີ້ຫຼາຍ.

3. ການຫຼິ້ນແບບສ້າງສັນ ການຫຼິ້ນແບບສ້າງສັນເປັນທີ່ສໍາຄັນທີ່ສຸດໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເມື່ອເດັກມີອາຍຸ 5 ປີ ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້ມີຫຼາຍປະເພດຫຼາຍວິທີການຫຼິ້ນ ດັ່ງທີ່ ຜອບ ໂປສະກະມິນ(2532) ໄດ້ແບ່ງການຫຼິ້ນ ອອກເປັນ 6 ປະເພດຄື:

- 1) ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງປະເພດທີ່ມີບົດຮ້ອງເພງປະກອບ ແລະ ບໍ່ມີບົດຮ້ອງເພງປະກອບ
- 2) ການຫຼິ້ນໃນຮື່ມປະເພດທີ່ມີບົດຮ້ອງເພງປະກອບ ແລະ ບໍ່ມີບົດຮ້ອງເພງປະກອບ
- 3) ການຫຼິ້ນຮຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່
- 4) ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ
- 5) ການຫຼິ້ນປະເພດເບັດເຕັດ
- 6) ການຫຼິ້ນບົດສະໜາ

ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ

ໄຂ່ເນົາ

ອຸປະກອນ: ວັດຖຸມົນຫຼືກ້ອນຫີນທີ່ສົມມຸດເປັນໄຂ່ 1 ໜ່ວຍ ແລະ ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ຄົນທີ່ຫຼິ້ນບໍ່ຈຳກັດຈຳນວນນັ່ງອອ້ມວົງໃນຫ້ອງຫຼື ເດີ່ນຫ້າຍາ, ມີຄົນນຶ່ງເປັນຜູ້ເປົ່າໜາກຫົວດ (ເຄາະຈັງຫວະ) ຜູ້ເຄາະຈັງຫວະນັ່ງປິ່ນຫຼັງໃສ່ຄົນທີ່ນັ່ງໃນວົງຫຼິ້ນ.

ການຫຼິ້ນ: ຄູ ຫຼື ຜູ້ຄວບຄຸມສິ່ງໄຂ່ໃຫ້ຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງແລ້ວນັບ 1.2.3. ພ້ັນບເຖິງ3 ຄົນທີ່ຈັບໄຂ່ສິ່ງໃຫ້ຜູ້ທີ່ນັ່ງຕິດໄປທາງຊ້າຍມື ແລະສິ່ງຕ່ຳກັນໄປຈົນກ່ວາຈະມີສັນຍານດັງຂຶ້ນ. ຖ້າຜູ້ໃດມີໄຂ່ໃນມືໃນຂະນະທີ່ມີສັນຍານຕ້ອງອອກຈາກວົງ ແລ້ວເລີ່ມຫຼິ້ນໃໝ່ ແລະຂັດອອກເທື່ອລະຄົນຈົນເຫຼືອພຽງຜູ້ຊະນະຜູ້ດຽວ.

ນ້ຳແຫ້ງ - ນ້ຳຂຶ້ນ

ອຸປະກອນ: ຂີດວົງມົນທີ່ພື້ນຫ້ອງພາຍໃນວົງມົນຖືວ່າເປັນພາຍນອກວົງມົນເປັນຕະລົງ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເດັກທັງໝົດຢືນຢູ່ໃນວົງມົນສົມມຸດວ່າຢູ່ເທິງຕະລົງ. ຜູ້ຫຼິ້ນພັດປ່ຽນກັນເປັນຫົວໜ້າ

ການຫຼິ້ນ: ເມື່ອຫົວໜ້າບອກວ່ານ້ຳຂຶ້ນທຸກຄົນໂດດເຂົ້າວົງມົນ, ຖ້າບອກວ່ານ້ຳແຫ້ງໃຫ້ໂດດອອກຈາກວົງມົນ. ຜູ້ໃດຢູ່ໃນວົງມົນເມື່ອນ້ຳແຫ້ງຫຼືຢູ່ເທິງຕະລົງເມື່ອນ້ຳຂຶ້ນໃຫ້ຖືວ່າຕາຍແລະຕັດອອກຈາກການຫຼິ້ນ. ການບອກນ້ຳຂຶ້ນນ້ຳແຫ້ງບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງບອກສະລັບກັນບອກຊ້ຳກັນກໍໄດ້ ແລະ ຄວນບອກໄວໆ. ເມື່ອເຫັນວ່າເດັກເມື່ອຍ ຫຼື ເບື້ອແລ້ວກໍໃຫ້ເຊົາຫຼິ້ນ.

ຈີ່ເຄື່ອງ

ອຸປະກອນ: ສິ່ງຂອງຕ່າງໆປະມານ 15 – 20 ອັນວາງໄວ້ເທິງໂຕະ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຜູ້ທີ່ຈະຫຼິ້ນຢູ່ນອກຫ້ອງຮຽນ, ບໍ່ໃຫ້ເຫັນສິ່ງຂອງທີ່ຄູນຳມາວາງໄວ້ເທິງໂຕະ

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກເຂົ້າຫ້ຽນ, ເບິ່ງເຄື່ອງຂອງເທິງໂຕະ 5 - 10 ນາທີ. ຄູເອົາຜ້າປົກໄວ້ ແລ້ວໃຫ້ເດັກໄປນັ່ງທີ່ຕັ້ງຫຼືບ່ອນນັ່ງຂອງຕົນ. ຄູຖາມເດັກ, ເດັກຜູ້ໃດຕອບໄດ້ຫຼາຍເປັນຜູ້ຊະນະທີ່ຈຳໄດ້ດີ.

ໝາຍເຫດ: ການຫຼິ້ນຈີ່ເຄື່ອງຄວນມີເດືອນລະເທື່ອ ແຕ່ຈະຕ້ອງປ່ຽນເຄື່ອງຢູ່ເລື້ອຍໆເຊັ່ນ: ປ່ຽນເປັນດອກໄມ້ຕ່າງໆ, ເຂົ້າໝົມ, ເຄື່ອງຫຸນຕ່າງໆບໍ່ໃຫ້ຊ້ຳກັນ.

ຕີກົງລໍ້

ອຸປະກອນ: ກົງລໍ້ຂະໜາດໃຫຍ່ນ້ອຍແລ້ວແຕ່ຂະໜາດຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໄມ້ຕີກົງລໍ້

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະຫຼາຍໆຄົນຍິ່ງເປັນການດີ.

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກໃຊ້ໄມ້ຕີກົງລໍ້ໃຫ້ກົງໄປ, ໃຫ້ຮູ້ຈັກການຕະກົງລໍ້ໂດຍບໍ່ໃຫ້ລົ້ມ, ຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໃຫ້ທົ່ວທຸກຄົນ.

ຕີກົບ

ອຸປະກອນ: ຜ້າມັດຕາໜຶ່ງ (1) ຜືນ, ຂີດວົງມົນທີ່ຫ້ອງຫຼື ເດີ່ນ 1 ວົງ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ມີຄົນຕີກົບໜຶ່ງນອກນັ້ນເປັນກົບຄົນທີ່ກົບຕ້ອງມັດຕາ.

ການຫຼິ້ນ: ກົບໂຕໜຶ່ງຮ້ອງ ” ອົບໆ ” ເປັນສັນຍາລັກໃຫ້ຄົນຕີກົບເລີ່ມຕີໄດ້ຄົນຕີກົບອາດຟັງສຽງຮ້ອງຂອງກົບແລ້ວແລ່ນໄປຕີກົບໃຫ້ຖືກ, ກົບຈະຕ້ອງພະຍາຍາມຫຼີກເອົາໂຕລອດ ແຕ່ຈະບໍ່ໜີອອກຈາກວົງ, ຖ້າອອກຈາກວົງຖື

ວ່າຕາຍຄືກັນກັບຖືກຕີ ແລະ ຈະຕ້ອງເປັນກົບຕາຍຕໍ່ໄປ. ກົບທຸກໂຕໃຫ້ໝັ້ນຮ້ອງ” ອົບໆ” ເວັ້ນໄວ້ແຕ່ຄົນຕີກົບເຂົ້າໄປໃກ້ຈົງຢຸດຮ້ອງ, ກົບຕ້ອງຊ່ວຍໜູ່ໃຫ້ພື້ນຈາກການຖືກຕີໂດຍໂດຍເຂົ້າໄປຮ້ອງຢູ່ໃກ້ໆຄົນທີ່ຕີກົບ ເພື່ອລໍ້ໃຫ້ໝີຈາກໜູ່ຂອງຕົນຖ້າຄົນຕີກົບຢ່າງອອກນອກວົງໃຫ້ຄູຈູງເຂົ້າໃນວົງ.

ລົງຍາດຫຼັກ

ອຸປະກອນ: ຫຼັກສູງກາຍຫົວຕັ້ງຫ່າງກັນປະມານ 5-6 ກ້ວຂັດເປັນວົງມົນ, ຈຳນວນໜ້ອຍກວ່າຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ຫຼັກ, ຖ້າຫຼັກບໍ່ພໍໃຊ້ຕົ້ນໄມ້ແທນກໍໄດ້.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ກ່ອນຈະເລີ່ມຫຼິ້ນໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຈັບໄມ້ສັ້ນໄມ້ຍາວວ່າຜູ້ໃດຈະຕ້ອງເປັນລົງ, ທຸກໆຄົນເຂົ້າປະຈຳຫຼັກ.

ການຫຼິ້ນ: ເດັກທີ່ປະຈຳຢູ່ຫຼັກຈະຢູ່ແຕ່ບ່ອນເກົ່າບໍ່ໄດ້ຕ້ອງໄດ້ຜັດປ່ຽນກັນໄປມາສ່ວນຜູ້ທີ່ເປັນລົງພະຍາຍາມໄປຍາດຫຼັກທີ່ວາງໄວ້ນັ້ນຖ້າຍາດຫຼັກຂອງຜູ້ໃດໄດ້ກ່ອນຜູ້ທີ່ຍາດຫຼັກບໍ່ທັນຈະເປັນຜູ້ເສຍຫຼັກຈະຕ້ອງອອກໄປເປັນລົງແທນ. ກ່ອນຈະມີການປ່ຽນຫຼັກຕ້ອງມີການຕົກລົງກັນກ່ອນເພື່ອຖາມປ່ຽນຫຼັກກັບຜູ້ອື່ນດ້ວຍວິທີກົງຫົວໃສ່ກັນຫຼືໃຊ້ເຄື່ອງໝາຍອື່ນໆກໍໄດ້.

ຕີໄກ່

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ກຸ່ມເທົ່າກັນ, ແຕ່ລະກຸ່ມໃຫ້ເລືອກຫົວໜ້າ 1 ຄົນ, ຫົວໜ້າມີສິດເລືອກໄກ່ເຂົ້າໄປຕີແຂ່ງກັນ. ເບິ່ງຮ່າງກາຍແຂງແຮງສົມກັນ.

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຍື່ ເຮັດທາຄືກັນກັບໄກ່ຕີປົກພັບໆ ໂດຍໃຊ້ມືຕີກະໂພກແລ້ວໄກ່ງຄໍຂັນຄືກັນກັບໄກ່ແລ້ວເຂົ້າຕີກັນ. ຖ້າຜູ້ໃດເອົາມືຕາະພື້ນ ຫຼື ລົ້ມຫຼິ້ນຢ່າງຢູ່ຖືວ່າເສຍໄຊເມື່ອຕີກັນຄົບທຸກຄູ່ແລ້ວຝ່າຍໃດມີໄກ່ຊະນະຫຼາຍກໍເປັນຜູ້ຊະນະ.

ແມວກິນໄກ່

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຄົນ 1 ເປັນແມວຄົນ 1 ເປັນໄກ່ແມ່ໃຫ້ຍ ເຫຼືອນັ້ນເປັນລູກໄກ່ນ້ອຍ. ໄກ່ນ້ອຍໂຕທຳອິດກອດແອວແມ່ໄກ່ ແລະ ໄກ່ນ້ອຍໂຕຕໍ່ໄປກໍ່ເກາະແອວກັນໄປຜູ້ສຸດທ້າຍເປັນໄກ່ນ້ອຍໆ

ການຫຼິ້ນ: ເມື່ອຝ່າຍໄກ່ພ້ອມແລ້ວກໍ່ບອກວ່າ: ຜູ້ເປັນແມວຄອຍຄຸບເອົາໄກ່ນ້ອຍໂຕສຸດທ້າຍ, ຜູ້ເປັນແມ່ໄກ່ຕ້ອງພະຍາຍາມຂັດຂວາງບໍ່ໃຫ້ແມວຄຸບລູກຕົນເອງໄດ້, ໂດຍພະຍາຍາມຫຼັກ ແລະ ວາແຂນອອກກັນ. ໄກ່ນ້ອຍບໍ່ຕ້ອງປະມືຈາກແອວ, ຜູ້ທີ່ປ່ອຍມືຫຼຸດອອກຈາກແອວຖືວ່າຕາຍຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ. ຖ້າລູກໄກ່ໂຕໃດແມວຄຸບໄດ້ຖືວ່າຕາຍແລະອອກຈາກການຫຼິ້ນແລ້ວໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າຫຼິ້ນແທນ.

ກະຕ່າຍປ່າ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເດັກທຸກຄົນເປັນກະຕ່າຍ ເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນຫົວໜ້າຝູງ ເວລາຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກນັ່ງຢ່າງຍື່ ເອົາມືສອງເບື້ອງກອດຫົວເຂົ້າ.

ການຫຼິ້ນ: ກະຕ່າຍຕ້ອງໂດດເຕັ້ນໄປ - ມາຢູ່ສະເໝີ, ແຕ່ເມື່ອຫົວໜ້າບອກວ່າ “ ໝາມາທາງນີ້ “ ຕ້ອງຢຸດຢູ່ບໍ່ເໝັງຕີງ, ບໍ່ເວົ້າ, ບໍ່ຫົວຕະຫຼອດເວລາທີ່ຫົວໜ້ານັບ 1 ຮອດ 10 ຜູ້ໃດເສຍຫຼັກ(ເໝັງຕາງ, ເວົ້າ, ຫົວ) ໃຫ້ຖືວ່າຕາຍຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ.

ລຸລິເຂົ້າສານ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ຈັດເດັກໃຫ້ເປັນ 2 ກຸ່ມ ແລະ ໃຫ້ແຕ່ລະກຸ່ມ, ໃສ່ຊື່ຂອງກຸ່ມຕົນເອງ (ກຸ່ມເຂົ້າເບືອກຫຼືກຸ່ມເຂົ້າສານ)

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຫົວໜ້າຂອງກຸ່ມທັງ 2 ຍືນແລ້ວຈັບມືກັນຍໍຂຶ້ນ ແລ້ວກໍ່ໃຫ້ເດັກທີ່ເຫຼືອຈັບບ່າກັນຢ່າງລອດກ້ອງແຂນເດັກທັງ 2 ຄົນນັ້ນພ້ອມທັງເວົ້າຄຳກອນ.

ລຸລຸລຸລຸຂ້າສານ

ລຸລານລຸລານຂ້າເບືອກ

ສອງເຜືອກນ້ອຍ

ເປັນຄູ່ຮຽງກັນ

ຂໍທານຄົນຜູ້ໜຶ່ງແຕ່ທ້ອນ

ບໍ່ໃຫ້ແລ້ວຫຼານນ້ອຍຜູ້ດຽວ

ໃນຂະນະທີ່ເວົ້າສຸດກອນຫົວໜ້າທັງສອງກໍ່ເອົາແຂນລົງຄ້ອງເອົາເດັກທີ່ຍ່າງລອດນັ້ນໃຫ້ໄດ້, ຜູ້ໃດຖືກຄ້ອງໄດ້ຕ້ອງອອກຈາກການຫຼິ້ນ. ກຸ່ມໃດຖືກຄ້ອງໄດ້ຫຼາຍກວ່າກຸ່ມນັ້ນຈະຊະນະ ກົງກັນຂ້າມກຸ່ມໃດຍັງເຫຼືອຄົນໃນກຸ່ມໜ້ອຍຖືວ່າເສຍໄຊ.

ແຂ່ງມ້າ

ອຸປະກອນ: ຈິດເສັ້ນໃຫ້ມີໄລຍະຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ແບ່ງເດັກອອກເປັນກຸ່ມລະ 8 ຄົນ

ການຫຼິ້ນ: ຜູ້ທີ່ເຂົ້າແຂ່ງຂັນກັມຕົວລົງໃຫ້ມີທັງສອງເບື້ອງວາງຢູ່ລະຫວ່າງຫົວເຂົ້າ, ເມື່ອມີສັນຍາໃຫ້ອອກແລ່ນແຕ່ລະກຸ່ມອອກແລ່ນຈົນຮອດເສັ້ນປາຍທາງ ແລະ ແລ່ນກັບມາບ່ອນເກົ່າ, ຜູ້ທີ່ສອງກໍ່ແລ່ນຄືກັນກັບຜູ້ທຳອິດ ແລະ ຕໍ່ໄປ. ການຫຼິ້ນຈົບລົງເມື່ອທຸກຄົນໄດ້ແລ່ນຢ່າງຫົວເຖິງກັນແລ້ວກຸ່ມໃດເຖິງຫຼັກໄຊກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະຖ້າຜູ້ແຂ່ງຄົນໃດເອົາມື

ອອກຈາກຫົວເຂົ້າຫຼືວາແຂນສູງກວ່າຫົວເຂົ້າຈະຖືກປັບໃໝໃຫ້ກັບໄປເລີ່ມຕົ້ນໃໝ່ບ່ອນທີ່ເຮັດຜິດກະຕິການນັ້ນມາໃໝ່

ຕີບຍຸງ

ອຸປະກອນ: ວິກາບໜາກ 1 ອັນ, ຜ້າມັດຕາໜຶ່ງຜືນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເດັກຫຼິ້ນບໍ່ຄວນໃຫ້ຫຼາຍກວ່າເທື່ອລະ 10 ຄົນ ເລືອກເດັກຜູ້ໜຶ່ງອອກມາເປັນຜູ້ຕີບຍຸງນອກນັ້ນເປັນຍຸງໝົດ, ຜູ້ຕີບຍຸງຕ້ອງເອົາຜ້າມັດຕາ

ການຫຼິ້ນ: ຜູ້ທີ່ເປັນຍຸງຢ່າງໄປໃກ້ຄົນຕີບຍຸງແລ້ວຮ້ອງວ່າ " ວີວີ " ຄືກັບສຽງຂອງຍຸງ ແລະ ພະຍາຍາມຫຼົບຫຼີກຢ່າໃຫ້ວີຕີບຖືໄດ້. ຜູ້ຕີບຍຸງໃຊ້ວິກາບໜາກຕີບຍຸງທີ່ມາລົບກວນ. ຜູ້ທີ່ຫຼິ້ນຖືກຕີບຕ້ອງອອກຈາກວົງຫຼິ້ນ, ຜູ້ທີ່ເຫຼືອກໍ່ກາຍເປັນຜູ້ຊະນະ ແລະ ໄດ້ເປັນຜູ້ຕີບຍຸງຕໍ່ໄປ.

ເຊື່ອງຜ້າ

ອຸປະກອນ: ຜ້າແພເຊັດໜ້າ 1 ຜືນ (ອາດຈະຂອດຜ້າແພເຊັດໜ້າ)

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເລືອກເອົາເດັກຜູ້ໜຶ່ງອອກມາເປັນຕົ້ນເຊື່ອງຜ້າເດັກຜູ້ອື່ນທີ່ນັ່ງອ້ອມເປັນວົງມົນ.

ການຫຼິ້ນ: ຜູ້ທີ່ຖືກເຊື່ອງຜ້າຈັບຜ້າເຊັດໜ້າເຊື່ອງວາງທາງຫຼັງຢ່າງດີ ໃນຂະນະຍ່າງໄປທາງຫຼັງຜູ້ຫຼິ້ນອ້ອມຮອບວົງແລ້ວແລ້ວວາງແພເຊັດໜ້າໄວ້ທາງຫຼັງຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງ ແລ້ວຢ່າງຫຼື ແລ່ນຕໍ່ໄປ, ເມື່ອກັບມາຮອດບ່ອນທີ່ເຊື່ອງຜ້າ ຄົນເຊື່ອງຜ້າຕົນນັ້ນກັມລົງຂັບເອົາຜ້າ ແລ້ວໃຊ້ຜ້າໄປຟາດໃສ່ຫຼັງຜູ້ທີ່ນັ່ງ. ຜູ້ທີ່ນັ່ງຕ້ອງລຸກຂຶ້ນທັນທີແລ້ວແລ່ນໜີໄປຮອບວົງຄົນເຊື່ອງຜ້າແລ່ນນຳໄປຖ້າທັນກໍ່ເອົາຜ້າຟາດໃສ່ຫຼັງຈົນຄົນທີ່ແລ່ນໜີກັບມານັ່ງບ່ອນເກົ່າ ແລ້ວຄົນເຊື່ອງຜ້າກໍ່ເຊື່ອງຕໍ່ໄປ.

ຖ້າຄົນທີ່ນັ່ງບໍ່ຮູ້ວ່າຜ້າຖືກເຊື່ອງຢູ່ທາງຫຼັງຕົນກໍ່ຮີບຈັບຜ້າໄປຟາດໃສ່ຫຼັງຜູ້ເຊື່ອງຈົນກວ່າຜູ້ເຊື່ອງຈະນັ່ງລົງແທນບ່ອນຊອງຕົນເອງ. ຕໍ່ຈາກນັ້ນຜູ້ຈັບຜ້າກໍ່ເປັນຄົນເຊື່ອງຜ້າຕໍ່ໄປ. ເດັກທີ່ນັ່ງອ້ອມເປັນວົງມົນບໍ່ໃຫ້ຫຼຽວຫຼັງເດັກຂາດແລະຈະບອກຜູ້ເອົາຜ້າມາເຊື່ອງຢູ່ທາງຫຼັງບໍ່ໄດ້. ແຕ່ກໍ່ມີສິດໃຊ້ມືຕວາໄປທາງຫຼັງຖ້າສົງໃສວ່າມີຜ້າເຊື່ອງໄວ້ທາງຫຼັງການວາງຜ້າຕ້ອງວາງໃນໄລຍະທີ່ຜູ້ນັ່ງສາມາດໃຊ້ມືຄວາເຖິງໄດ້.

ແລ່ນ 3 ຂາ

ອຸປະກອນ:ຜ້າສຳລັບມັດຂາ,ຂີດເສັ້ນຕີນທາງ ແລະ ເສັ້ນໄຊທ່າງກັນພໍສົມຄວນ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ມັດຈາເດັກຜູ້ຫຼິ້ນເປັນຄູ່ມັດບ່ອນຂໍ້ຕີນຫຼວມໆ ໃຫ້ແລ່ນເທື່ອລະ 4 – 5 ຄູ່

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າແຂ່ງຂັນແລ່ນຈາກຕີນທາງພ້ອມກັນ,ຄູ່ໃດຮອດກ່ອນແມ່ນເປັນຜູ້ທີ່ຊະນະ ແລ້ວໃຫ້ຄູ່ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຕໍ່ໄປ.

ເຮັດຕາມຜູ້ນຳ

ອຸປະກອນ:ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນພ້ອມກັນ,ຢືນຮຽງກັນເປັນໜ້າກະດານ,ເລືອກເອົາຜູ້ໜຶ່ງອອກມາເປັນຜູ້ນຳແລ້ວອອກມາຢືນຢູ່ຕໍ່ໜ້າໝູ່.

ການຫຼິ້ນ:ຜູ້ນຳເຮັດຫຍັງຜູ້ຫຼິ້ນກໍຕ້ອງປະຕິບັດຕາມໃຫ້ຄືຜູ້ນຳ.ການຫຼິ້ນແບບນີ້ຈະພາໃຫ້ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.ຜູ້ນຳຈະພາໃຫ້ປະຕິບັດຕາມການຍ້າຍທ່າທາງຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຍ່າງເອົາປາຍຕີນຍ່າງ,ຍ່າງຂາດຽວ,ໂດດ,ຍ່າງດ້ວຍສິ້ນຕີນ,ນັ່ງ

ຢ່ອງຢ້,ນັ່ງພັບພຽບ,ຍໍແຂນ,ໂບກມື,ເຮັດຕົວກົງ,ເຮັດປາກບ້ຽວ,ເຮັດຕາແລ່,ຫົວ,ຮ້ອງໄຫ້ ແລະອື່ນໆ.

ເມື່ອຫຼິ້ນໄປໄດ້ປະມານ 2 – 3 ນາທີກໍໃຫ້ຜູ້ອື່ນມາເປັນຜູ້ນຳແທນ ແລະຜັດປ່ຽນກັນໄປເພື່ອໃຫ້ເດັກທຸກຄົນມີໂອກາດສະແດງຕົວເປັນຫົວໜ້າໃນການຫຼິ້ນໄດ້.

ງຸກິນຫາງ

ອຸປະກອນ:ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ການຫຼິ້ນແຕ່ລະເທື່ອຈັດໃຫ້ມີເດັກບໍ່ໜ້ອຍກ່ວາ 10 ຄົນ ແລະບໍ່ຫຼາຍກ່ວາ 15 ຄົນ.ຢືນແຖວໜຶ່ງແລ້ວເອົາມືຈັບແອວກັນ,ຜູ້ທີ່ສູງກ່ວາໝູ່ຢູ່ຫົວແຖວເປັນຜູ້ທີ່ຢູ່ຫາງແຖວ 4 ຄົນ ເປັນຫາງງຸ ນອກນັ້ນເປັນລຳຕົວ.

ການຫຼິ້ນ:ຫົວງຸເຄື່ອນຍ້າຍໄປທາງໃດທຸກໆຄົນຕັ້ງຍ່າງຕິດຕາມໄປ ແລະຕ້ອງລະວັງບໍ່ໃຫ້ມີຫູດອອກຈາກແອວຫົວໜ້າແຖວ,ຫົວໜ້າງຸພະຍາຍາມຈັບຫາງງຸ 4 ຄົນ ເຊິ່ງມີຊື່ວ່າບໍ່ທອງ,ບໍ່ຫິນ,ບໍ່ເພັດ ແລະບໍ່ຊາຍ.

ເມື່ອເລີ່ມຫຼິ້ນງຸເລືອໄປມາ,ຕອນທຳອິດເລືອໄປທາງຊ້າຍ - ຂວາຊ້າງຕໍ່ມາກໍໄວຂຶ້ນ,ແລ້ວຜ່ອນໃຫ້ຊ້າລົງອີກ,ຜູ້ສຸດທ້າຮ້ອງຖາມວ່າ “ ງຸເອີຍຈະກິນນ້ຳບໍ່ໃດ? ”

- ຖ້າຫົວງຸຕອບວ່າ “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ຫິນ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ບິນໄປກໍ່ບິນມາ”
- ຖ້າຫົວງຸຕອບວ່າ “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ຊາຍ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ຍ້າຍໄປກໍ່ຍ້າຍມາ”
- ຖ້າຫົວງຸຕອບວ່າ “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ທອງ” ທຸກຄົນຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ ຢ່ອງໄປກໍ່ຢ່ອງມາ”
- ຖ້າຫົວງຸຕອບວ່າ “ຈະກິນນ້ຳບໍ່ເພັດ, ບໍ່ພອຍ” ທຸກຄົນ ຈະຮ້ອງພ້ອມກັນວ່າ “ລອຍໄປແລ້ວລອຍມາ”

ເມື່ອຮ້ອງຈົບຫົວງຸພະຍາຍາມປິ່ນກັບໄປຈະກິນນ້ຳບໍ່ທີ່ຕີນບອກ,ຫາງງຸທີ່ຈະຖືກກິນກໍ່ຄ່ອຍໆຫຼັກບໍ່ໃຫ້ງຸຈັບໄດ້ ແລະ ບໍ່ຕ້ອງປ່ອຍມືອອກຈາກແອວຫົວໜ້າ.ຖ້າປ່ອຍມືຫຼືຖືຫົວໜ້າງຸຈັບໄດ້ຖືວ່າແພ້ ແລະ ເລືອອອກເອີ້ນເດັກຜູ້ໃໝ່ມາຫຼິ້ນແທນ.ຖ້າຈັບໃຜບໍ່ໄດ້ກໍ່ປ່ຽນຜູ້ທີ່ເປັນຫົວໜ້າອອກໂດຍໃຫ້ຜູ້ອື່ນມາຫຼິ້ນແທນ.

ຂໍ້ມ້າ

ອຸປະກອນ:ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ເລືອກເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນເຈົ້າເມືອງ ເຫຼືອນັ້ນແບ່ງເປັນສອງຝ່າຍເທົ່າກັນ,ຢືນຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ. ເຈົ້າເມືອງຢູ່ລະຫວ່າງກາງ.

ການຫຼິ້ນ:ຝ່າຍໜຶ່ງສົ່ງຄົນຂອງຕົນໄປຫາເຈົ້າເມືອງບອກຈຸດປະສົງວ່າຕ້ອງການຕົວຂອງຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງທີ່ຢູ່ຝ່າຍກົງກັນຂ້າມໄປເປັນມ້າ.ການບອກຕ້ອງໃຫ້ຝ່າຍກົງກັນຂ້າມສັງເກດປາກໄດ້.(ເປັນການຊົມ) ແຕ່ບໍ່ໃຫ້ຜູ້ອື່ນໄດ້ຍິນແລ້ວ

ຍ່າງກັບໄປຫາຝ່າຍຂອງຕົນ,ອີກຝ່າຍໜຶ່ງສົງຄົນຂອງຕົນອອກມາຫາເຈົ້າເມືອງ.ຖ້າຜູ້ອອກມາຖືກກັບຝ່າຍນັ້ນ ຕ້ອງການທີ່ຂໍໄວ້ກໍ່ຈະຖືກຈັດເຂົ້າຄອກມ້າຂອງຝ່າຍທຳອິດ,ຝ່າຍໃດເຫຼືອຄົນຫຼາຍຝ່າຍນັ້ນເປັນຜູ້ຊະນະການ ແຂ່ງຂັນ.

ແກ່ສ້າວຫຼືດົງເຊືອກ

ອຸປະກອນ: ເຊືອກຍາວປະມານ 4 ແມັດ ແລະຂີດເສັ້ນໄວ້ເຄິ່ງກາງ,ເຄື່ອງເຄາະຈັງຫວະ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ຝ່າຍເທົ່າກັນ ແລ້ວຈັດຈຸໃຫ້ມີຫົວໜ້າແຕ່ລະຝ່າຍ

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ທັງ 2 ຝ່າຍຈັບເຊືອກຄົນລະສິ້ນ,ພໍດູໃຫ້ສຽງສັນຍານກໍ່ເລີ່ມດົງໂລດ,ຖ້າຝ່າຍໃດປຽບເສັ້ນທີ່ຂີດໄວ້ກໍ່ ເປັນຝ່າຍແພ້.

ແລ່ນຂາດງວ

ອຸປະກອນ: ມີເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ເສັ້ນປາຍທາງຫ່າງກັນປະມານ 10 ແມັດ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກແລ່ນແຂ່ງກັນເທື່ອປະມານ 5 - 6 ຄົນ

ການຫຼິ້ນ: ເດັກທີ່ເຂົ້າແຂ່ງຂັນຢືນຢູ່ເສັ້ນຕົ້ນທາງ ເມື່ອໄດ້ຮັບສຽງສັນຍານກໍ່ແລ່ນຂາດຍວໄປໃຫ້ເຖິງເສັ້ນປາຍທາງ, ຜູ້ໃດເຖິງກ່ອນເປັນຊະນະ.ເອີ້ນຜູ້ໃໝ່ເຂົ້າມາແຂ່ງຂັນແລ້ວເລືອກເອົາຜູ້ຊະນະຕໍ່ຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຈົນໄດ້ຜູ້ຊະນະ ເລີດ.

ແຂ່ງຊ້າງ

ອຸປະກອນ: ຂີດເສັ້ນຊື່ເປັນເສັ້ນຕົ້ນທາງ ແລະ ປາຍທາງຫ່າງກັນປະມານ 10 - 15 ແມັດ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ແບ່ງເດັກອອກເປັນກຸ່ມໆລະ 4 ຄົນ ແລະ ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະ 2 ກຸ່ມຫຼືຫຼາຍກ່ວານັ້ນກໍ່ໄດ້.

ການຫຼິ້ນ: ຜູ້ຫຼິ້ນກື້ມຕົວລົງໃຫ້ຂີ່ມີຢູ່ພຽງຫົວເຂົ້າ,ເອົາມືປະສານກັນສົມມຸດເປັນງວຊ້າງ.ຜູ້ທຳອິດຂອງກຸ່ມອອກ ແລ່ນຈາກຕົ້ນທາງໄປຫາປາຍທາງ ແລ້ວກັບມາບ່ອນເກົ່າ ແລະໃຫ້ຜູ້ຕໍ່ໄປແລ່ນຕໍ່ໄປຈົນຄົບຄົນ. ຝ່າຍໃດຮອດຫຼັກ ໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ.

ເສືອຕີບກິ້ນ

ອຸປະກອນ: ຂີດວົງມົນໃສ່ພື້ນຫ້ອງ (ພື້ນດິນ) ຂະໜາດໃຫຍ່ພໍດີກັບຈຳນວນຄົນຫຼິ້ນ .

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນເສືອຜູ້ໃດຖືກຈັບໄມ້ສັ້ນຕ້ອງເປັນເສືອຄານ 4 ຕົນຍ່າງກາງວົງ.ເຫຼືອນັ້ນເປັນ ຄົນໄລ່ເສືອຢືນຕາມເສັ້ນເບື້ອງໃນວົງມົນ,ຄົນໄລ່ເສືອຖ້າມີຈຳນວນຫຼາຍຍິ່ງເຮັດໃຫ້ການຫຼິ້ນມີບັນຍາກາດມ່ວນຊື່ຊື່ນ ຕື່ມ.

ການຫຼິ້ນ: ຄົນໄລ່ເສືອພະຍາຍາມເຂົ້າທາງຂ້າງຂອງເສືອ ແລ້ວໃຊ້ມືຕີບກິ້ນເປົາໆ ແລ້ວຕອງຄ່ອຍໆລົບຫຼີກບໍ່ໃຫ້ເສືອ ເອົາຕີນເດ່ຖືກໄດ້ ແລະຈະໝືອກຈາກນອກວົງບໍ່ໄດ້.ຖ້າຄົນໃດໝືອກຈາກນອກວົງຫຼືຖືກເສືອເອົາຕີນກວດ ຖືກຕ້ອງກາຍເປັນເສືອແທນ.ທ້າມບໍ່ໃຫ້ເສືອຍົກມືໃດມືໜຶ່ງຂຶ້ນຈາກພື້ນຖ້າເສືອເອົາຕີນເຂ່ຍຖືກຜູ້ໃດຜູ້ໜຶ່ງໃນເວລາ ທີ່ຜິດກະຕິກາ,ຈະນັບວ່າຜິດ.

ລຳວົງຍາດບ່ອນ

ອຸປະກອນ: ຕັ້ງຈຳນວນໜ້ອຍກ່ວາຜູ້ຫຼິ້ນ 1 ໜ່ວຍ. ປະກອບດິນຕີ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ຈຳນວນຄົນບໍ່ຈຳກັດ

ການຫຼິ້ນ: ຜູ້ຫຼິ້ນຢ່າງຕິດຕາມກັນໄປຮອບໆແຖວຕັ້ງຕະຫຼອດເວລາມີສຽງເຄາະຈັງຫວະພິສຍງເຄາະຢຸດກໍ່ຮິບນັ່ງຕັ້ງ. ຜູ້ທີ່ບໍ່ມີຕັ້ງນັ່ງຖືກຄັດອອກ ແລະຕ້ອງຍົກຕັ້ງອອກໄປ 1 ໜ່ວຍ.ໃນແຕ່ລະຮອບຄັດຄົນຫຼິ້ນອອກເທື່ອລະຄົນຈົນເຫຼືອແຕ່ 2 ຄົນ ເຊິ່ງເປັນຜູ້ຊະນະທັງຄູ່.

ໂຍນບ້ວງມ້າ

ອຸປະກອນ:ຫງາຍມ້ານັ່ງຊະນິດບໍ່ມີພະນັກ 1 ໜ່ວຍ ເພື່ອໃຫ້ຂາຕັ້ງເດ່ຂຶ້ນມາ.ບ້ວງເຮັດດ້ວຍຕອກຫຼື ເຊືອກຈຳນວນ 4 ບ້ວງສຳລັບໂຍນໃຫ້ຄ້ອງຂາມ້ານັ່ງຫ່າງຈາກມ້ານັ່ງໄປຂີດເສັ້ນກຳນົດ 2 ແມັດ.ສຳລັບເປັນເສັ້ນກຳນົດໃຫ້ໂຍນບ້ວງຄ້ອງຂາມ້ານັ່ງ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະບໍ່ເກີນ 4 ຄົນ

ການຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຜູ້ເຂົ້າແຂ່ງຂັນຍືນທີ່ເສັ້ນໂຍນ,ແລ້ວໂຍນບ້ວງໃຫ້ຄ້ອງຂາມ້າຂາລະບ້ວງ ຖ້າບ້ວງຄ້ອງຂາມ້າໄດ້ກໍ່ໄດ້ 1 ຄະແນນ.ຖ້າບ້ວງຄ້ອງທັງ 4 ຂາ ເຂົ້າຈະໄດ້ພິເສດອີກ 1 ຄະແນນເປັນ 5 ຄະແນນ.ຜູ້ທີ່ໄດ້ຄະແນນຫຼາຍທີ່ສຸດເປັນຜູ້ຊະນະ ແລ້ວໃຫ້ຜູ້ຊະນະແຂ່ງຂັນກັນຕໍ່ໄປ.

ເສືອໄລ່ແບ້

ອຸປະກອນ:ຜ້າມັດຕາສຳລັບຜູ້ຫຼິ້ນແຕ່ລະຄົນ.ເຊືອກເຮັດເປັນບ້ວງໃຫ້ເປັນບ່ອນຫຼິ້ນສູງພຽງເອິກ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກພາກັນຈັບສິ້ນໄມ້ຍາວ,ໃຜໄດ້ໄມ້ສິ້ນຜູ້ນັ້ນເປັນເສືອ ເຫຼືອນັ້ນເປັນແບ້. ຈຳນວນຂອງແບ້ຫຼາຍນ້ອຍ ແລ້ວແຕ່ຂະໜາດຂອງວົງເຊືອກ ທຸກຄົນຕ້ອງຢູ່ໃນວົງເຊືອກ.

ການຫຼິ້ນ: ມັດຕາຜູ້ຫຼິ້ນໃຫ້ແຈບທຸກຄົນ ແລ້ວໃຫ້ເສືອຍືນກາງວົງ, ແບ້ໂຕໜຶ່ງຮ້ອງ " ແບ້ໆ.." ຂຶ້ນເປັນສຽງສັນຍານໃຫ້ເສືອໄລ່.ເສືອເລີ່ມໄລ່ຈັບແບ້ ແລະຮ້ອງ " ໂຮກ.." ໄປນຳ. ຖ້າເສືອເຕະຖືກແບ້ຕົວໃດ ແບ້ຕົວນັ້ນຕາຍ,ຕ້ອງອອກຈາກວົງທັນທີຈົນເຫຼືອແຕ່ແບ້ຕົວດຽວ ເຊິ່ງນັບວ່າເປັນຜູ້ຊະນະ ແລະ ໄດ້ຫຼິ້ນເປັນເສືອໃນເທື່ອຕໍ່ໄປ. ຄູ່ຕ້ອງກວດ ແນະນຳໃຫ້ທັງເສືອ ແລະ ແບ້ຮ້ອງຢູ່ສະເໝີ.

ປາກັດ

ອຸປະກອນ: ເຈ້ຍສີຕ່າງໆ,ເຂັ້ມມຸດຫຼື ເຂັ້ມຄັດເຈ້ຍ 2 ອັນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກ 2 ຄົນ ເປັນປາກັດປິ່ນຫຼັງຊົນກັນຂະນະທີ່ຫົວໜ້າເອົາເຈ້ຍສີຂັດຕິດໄວ້ທາງຫຼັງ ແລ້ວປິ່ນໜ້າເຂົ້າຫາກັນ,ໂດຍບໍ່ເຫັນເຈ້ຍທີ່ຕິດຢູ່ຫຼັງຂອງກັນ ແລະກັນ

ການຫຼິ້ນ:ຜູ້ຫຼິ້ນພະຍາຍາມເບິ່ງສີເຈ້ຍທີ່ຕິດຢູ່ຫຼັງຂອງຄູ່ແຂ່ງຂັນໂດຍບໍ່ໃຫ້ໃຊ້ມື ແລະບໍ່ແຕະຕ້ອງຕົວຂອງອີກຝ່າຍໜຶ່ງ.ຕ່າງຝ່າຍຕ່າງໃຊ້ພິກໄຫວທີ່ຈະໄປຢູ່ທາງເບື້ອງຫຼັງຂອງຄູ່ແຂ່ງຂັນ ແລະບໍ່ຍອມໃຫ້ຄູ່ແຂ່ງຂັນເຫັນເຈ້ຍທີ່ຕິດທາງເບື້ອງຫຼັງຂອງຕົນ.ຝ່າຍໃດເຫັນກ່ອນ ແລະບອກສີໄດ້ຖືກເປັນຝ່າຍຊະນະ.

ຄວາຍເສຍ

ອຸປະກອນ: ບໍ່ມີ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນຜູ້ໜຶ່ງເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍຍືນຢູ່ນອກວົງຜູ້ອື່ນເປັນຄວາຍນັ່ງອອ້ມເປັນວົງ.

ການຫຼິ້ນ:ຜູ້ທີ່ເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍຢ່າງຮອບໆຜູ້ຫຼິ້ນພ້ອມກັບເວົ້າວ່າ" ຄວາຍຂອງຂ້ອຍເສຍໄປ ແລ້ວບໍ່ຮູ້ວ່າເຂົ້າໄປໃນຝູງໃດເບິ່ງຄືຈະປົນຢູ່ຝູງນີ້"," ບໍ່ແມ່ນໂຕນີ້ບໍ່,ໂຕນີ້ກໍ່ບໍ່ແມ່ນ",ເຈົ້າຂອງຄວາຍເວົ້າວ່າ " ບໍ່ແມ່ນໂຕນີ້ເລື້ອຍໆ" ຈົນຮອດແລ້ວເວົ້າວ່າ " ຄວາຍຂອງແມ່ນໂຕນີ້", ແລ້ວເອົາມືແຕະຫຼັງ ແລ່ນໄປທາງກົງກັນຂ້າມຕ່າງຍາດກັນມານັ່ງໃນບ່ອນຫວ່າງທີ່ບໍ່ມີບ່ອນນັ່ງກໍ່ຕ້ອງເປັນເຈົ້າຂອງຄວາຍຕໍ່ໄປ.

ວັນທັງເຈັດ

ອຸປະກອນ:ຢາງນ້ອຍອ່ອນໆ 1 ອັນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເທື່ອລະ 8 ຄົນ. ເປັນຫົວໜ້າ 1 ຄົນ. ຫົວໜ້າຕັ້ງຊື່ຫຼິ້ນເປັນວັນທັງ 7 ໃຫ້ຄົບ ຄົນ ຫຼິ້ນຢືນເປັນວົງມົນຫົວໜ້າຢືນຢູ່ກາງວົງ.

ການຫຼິ້ນ: ຫົວໜ້າໂຍນນ່ວຍຢາງລົງພື້ນແຮງໆເພື່ອໃຫ້ມັນເຕັ້ນຂຶ້ນສູງແລ້ວເອີ້ນຊື່ວັນຈະເປັນວັນຫຍັງກໍໄດ້. ຜູ້ທີ່ມີຊື່ຄື ກັບວັນນັ້ນຕ້ອງຮີບຮັບໜາກບານໃຫ້ໄດ້. ຖ້າຫາກຄົນຫຼິ້ນຮີບໜາກບານບໍ່ໄດ້ບານຕົກດິນກ່ອນຜູ້ຫຼິ້ນຄົນອື່ນໆຕ້ອງ ຮີບໜີທັນທີຢ່າໃຫ້ຄົນຮີບລູກຜິດມີເວລາເກັບບານມາຂວ່າງໃສ່ຕີນໄດ້, ຜູ້ທີ່ຮີບໜາກບານບໍ່ໄດ້ ແລະຜູ້ທີ່ຖືກຂວ່າງ ໃສຈະ

ເສຍຄະແນນເທື່ອລະ 1 ຄະແນນ.

ເມື່ອໝົດເວລາຫຼິ້ນຜູ້ທີ່ບໍ່ຖືກຫຼັກຄະແນນເລີຍຫຼື ເສຍຄະແນນນ້ອຍທີ່ສຸດເປັນຜູ້ຊະນະ. ປະໂຫຍດກໍຄືຊ່ວຍ ໃຫ້ເດັກຈື່ຊື່ວັນທັງ 7 ໄດ້ດີ.

ແມວຍາດປາ

ອຸປະກອນ: ຜ້າເຊັດໜ້າ 1 ຜືນ

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ແບ່ງເດັກອອກເປັນ 2 ໝວດຫຼື 2 ພວກ ຈຳນວນເທົ່າກັນຢືນເຂົ້າແຖວປິ່ນໜ້າເຂົ້າຫາກັນ, ຫ່າງ ກັນປະມານ 10 ແມັດ. ພວກໜຶ່ງນັບແຈ່ຫົວແຖວໄປຫາປາຍແຖວ 1. 2. 3. ສ່ວນພວກໜຶ່ງກົງກັນຂ້າມນັບແຕ່ຫາງ ແຖວຂຶ້ນມາ.

ການຫຼິ້ນ: ຄູ່ນຳຜ້າເຊັດໜ້າໄປວາງໄວ້ເຄິ່ງກາງລະຫວ່າງ 2 ແຖວແລ້ວເອີ້ນເລກໃດເລກໜຶ່ງເຊັ່ນ: ເລກ 3 ຄົນທີ 3 ໃນ ແຖວເຕັ້ນຂາດຽວອອກຈາກແຖວໄປກັ້ມລົງເກັບຜ້າເຊັດໜ້າ, ໂດຍບໍ່ໃຫ້ຕີນຍົກຂຶ້ນແຕະພື້ນ. ຜູ້ຂັບຜ້າເຊັດໜ້າໄດ້ ກ່ອນສ້າງຄະແນນໃຫ້ຝ່າຍຕົນ 1 ຄະແນນແລ້ວຄູ່ຕັ້ງຕົນໃຫ້ຫຼິ້ນໃໝ່ເຊັ່ນນີ້ຈົນໝົດເວລາຝ່າຍໃດທີ່ໄດ້ຄະແນນຫຼາຍ ເປັນຜູ້ຊະນະ.

ຊອກຫາແຫວນ

ອຸປະກອນ: ດ້າຍຍາວ 1 ເສັ້ນແຫວນ 1 ວົງໃຊ້ດ້າຍຫ້ອຍແຫວນແລ້ວເອົາປາຍມັດດ້າຍທັງສອງຂ້າງເຂົ້າໃຫ້ແໜ້ນ.

ການຈັດເດັກຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກ 1 ເປັນຄົນຊອກແຫວນ, ນອກນັ້ນນຳຢືນເປັນວົງສອງມືຈັບເສັ້ນດ້າຍໄວ້ຫຼວມໆ.

ການຫຼິ້ນ: ຄົນຊອກຫາແຫວນຫຼັບຕາໃຫ້ແຈບແລ້ວປິ່ນຕົວໄປສາມຮອບ. ຂະນະນີ້ຄົນທີ່ຖືແຫວນກໍສັ່ງແຫວນໄປໃຫ້ ຄົນທີ່ຢືນທັດໄປທາງຂວາແລະສັ່ງຕໍ່ກັນໄປ. ເມື່ອຄົນຊອກແຫວນມືນຕາແລ້ວກໍໃຊ້ພຶກໄຫວສັ່ງເກດການວ່າແຫວນ ຢູ່ນຳຜູ້ໃດແລ້ວຊື່ມືໄປຫາຜູ້ນັ້ນ, ຜູ້ທີ່ຖືກຊື່ຕົວຕ້ອງແບ່ງຖ້າແຫວນບໍ່ມີຢູ່ໃນມືເຂົາການຫຼິ້ນກໍດຳເນີນຕໍ່ໄປຈົນກ່ວາຄົນ ຊອກແຫວນຈະຊື່ຕົວຖືກ. ຖ້າຄົນຊອກແຫວນຊື່ຕົວຄົນມີແຫວນຖືກເຂົາກໍມາເປັນຄົນຊອກແຫວນແທນ.

2.6 ຄວາມສຳຄັນ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ກັບພັດທະນາການເດັກ.

ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນ.

ການຫຼິ້ນມີຢູ່ທຸກໆອາຍຸ, ມີຢູ່ທຸກວັດທະນະທຳ ທຸກສາດສະໜາ ແລະ ທຸກສະຖານທີ່ການຫຼິ້ນເປັນການ ສ່ອງແສງໃຫ້ເຫັນເຖິງແບບແຜນການດຳລົງຊີວິດຂອງສັງຄົມ, ເປັນຮູບການສຶກສາອົບຮົມ ແລະ ການຮຽນຮູ້. ພວກ ເດັກນ້ອຍຢູ່ທົ່ວມຸມໂລກລ້ວນແຕ່ມີການຫຼິ້ນ, ເຊິ່ງຈາກການຫຼິ້ນນັ້ນ ເຂົາເຈົ້າໄດ້ຮັບຄວາມສະຫງ່າສະໜານ, ເພີດເພີນ ແລະ ໄດ້ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ. ສະນັ້ນການຫຼິ້ນຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍຕໍ່ກັບເດັກໃນຫຼາຍຢ່າງເຊັ່ນ:

- ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ, ເພາະເດັກໄດ້ສຳພັດ, ໄດ້ທົດລອງ, ໄດ້ເຝິກແອບ, ເຮັດຕົວຈິງແລະເຝິກ ໃຫ້ເດັກໄດ້ຮູ້ຈັກແກ້ໄຂບັນຫາ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການເຝິກຊ້ອມ ເພື່ອກຽມການປະພຶດ ແລະ ການປະຕິບັດກິດຈະກຳແບບຜູ້ໃຫຍ່ໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງອອກທາງອາລົມ, ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ເກີດມີຄວາມ

ເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໝຸກສະໜານ.

- ການຫຼິ້ນປຽບເໝືອນຂົວຕໍ່ໃຫ້ເດັກເກີດການພົວພັນກັບຄົນ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆໃນທຳມະຊາດ ແລະ ສັງຄົມ.
- ການຫຼິ້ນເປັນການສ່ອງແສງເຖິງວັດທະນະທຳ, ຮີດຄອງປະເພນີ ແລະ ການສືບທອດແນວຄວາມຄິດ, ກິດຈະກຳຕ່າງໆ ທີ່ບັນພະບູລຸດເຄີຍປະຕິບັດຜ່ານມາ.

2.5.1 ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກ.

ພວກເຮົາບໍ່ອາດສາມາດກຽມການສຶກສາໃຫ້ແກ່ເດັກໂດຍບັດສະຈາກການຫຼິ້ນ; ການຫຼິ້ນແມ່ນຫຼັກການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ແລະ ເດັກໄດ້ຮູ້ຮຽນຜ່ານການຫຼິ້ນ. ການຫຼິ້ນມີຄຸນປະໂຫຍດຫຼາຍຕໍ່ການສົ່ງເສີມການພັດທະນາການຂອງເດັກຢ່າງຮອບດ້ານຄື: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ.

ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍຂອງເດັກ.

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳພື້ນຖານໃນການເຝິກແອບຮ່າງກາຍ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກ; ເຮັດໃຫ້ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງເດັກໄດ້ມີການພັດທະນາ, ມີການປະສົມປະສານກັນລະຫວ່າງຕາ ແລະ ມື. ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ທົດສອບລະບົບຄວາມດຸ່ນດ່ຽງຂອງຮ່າງກາຍ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນແບບບິດໂຕ, ແກ່ວງແຂນ, ກະໂດດ, ການເຝິກແອບກາຍຍະກາເປັນຕົ້ນ. ຜ່ານການຫຼິ້ນ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງສົມບູນດີ, ມີການຫຼິ້ນຫຼາຍຢ່າງທີ່ເດັກຕ້ອງການໃຊ້ເຫຼືອແຮງຂອງຮ່າງການເຊັ່ນ: ການແລ່ນ, ເຕັ້ນ, ໂດດ, ດຶງ, ລາກ... ເຊິ່ງເປັນການບໍລິຫານອະໄວຍະວະຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍເດັກໄປໃນໂຕ ແລະ ກຽມພ້ອມທີ່ຈະເຮັດວຽກໂດຍມີການປະສົມປະສານກັນເປັນຢ່າງດີ.

ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການດ້ານອາລົມຂອງເດັກ.

ການຫຼິ້ນ ມີອິດທິພົນຕໍ່ການສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ແລະ ອາລົມຂອງເດັກ. ຖ້າພວກເຮົາສຳນຶກເບິ່ງພາບທີ່ເດັກກຳລັງຫຼິ້ນ ແລ່ນໄລ່ກັນ, ໂດດ, ເຕັ້ນ, ຫຼິ້ນນ້ຳ, ຫຼິ້ນດິນ, ຫຼິ້ນຊາຍ ຫຼື ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນອື່ນໆ. ເຮົາຈະເຫັນວ່າເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສະໝຸກສະໜານ, ເພີດເພີນ, ມີບາງຄັ້ງເມື່ອເດັກບໍ່ໄດ້ຮັບການຕອບສະໜອງຕາມຄວາມຕ້ອງການ, ເດັກຈະເກີດຄວາມຂັດຂ້ອງໃຈ, ໃຈຮ້າຍ, ນ້ອຍໃຈ, ເສຍໃຈ ...

- ການຫຼິ້ນເປັນຄວາມຕ້ອງການທີ່ເກີດຈາກໂຕຂອງເດັກ ໂດຍບໍ່ມີຜູ້ໃດບັງຄັບ, ເດັກຈະຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມສົນໃຈ ແລະ ດູດດື່ມ.
- ການຫຼິ້ນ ຈະຊ່ວຍຜ່ອນຄາຍຄວາມເຄັ່ງຕຶງຂອງເດັກ, ຈະພາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານ, ຈິດໃຈເບີກບານມ່ວນຊື່ນ.

ຕົວຢ່າງ :

- ເມື່ອເດັກຢາກໄປຕະຫຼາດນຳພໍ້ແມ່ແຕ່ພໍ້ແມ່ບໍ່ໃຫ້ໄປນຳເດັກຈະສະແດງອາລົມບໍ່ພໍ້ໃຈອອກມາ, ແຕ່ຖ້າເດັກໄດ້ຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆເດັກຈະຄ່ອຍໆລືມຄວາມເສົ້າໜອງໃຈເຫຼົ່ານັ້ນໄດ້.
- ກໍລະເດັກຖືກພໍ້ແມ່ຮ້າຍດ່າ ຫຼື ດີ, ເດັກຈະຮ້ອງໄຫ້ນ້ຳຕາໄຫຼ, ຫຼັງຈາກເດັກເຊົາໄຫ້ແລ້ວເຂົາຈະນັ່ງຊຶ່ງຢູ່. ແຕ່ເມື່ອສັງເກດເຫັນຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ, ເດັກຈະເກີດຄວາມຄິດຢາກຫຼິ້ນຮ່ວມນຳກັນແລ້ວເດັກຈະຄ່ອຍໆລືມຄວາມໂສກເສົ້ານັ້ນລົງ ແລະ ໃນທີ່ສຸດ ກໍ່ສາມາດໄປຫຼິ້ນນຳໝູ່ໄດ້ ແລະ ເກີດອາລົມສະໝຸກສະໜານໄປກັບການຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວ.

ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການດ້ານສັງຄົມຂອງເດັກ.

- ການຫຼິ້ນເປັນການກະກຽມຄວາມພ້ອມໃນການອອກສູ່ສັງຄົມ, ເດັກໄດ້ເຝິກແອບຢ່າງມີອິດສະລະພາບ, ແບບສະບາຍໃຈໂດຍບໍ່ມີຂອບເຂດຈຳກັດ.

- ການຫຼິ້ນ ຊ່ວຍເສີມສ້າງມະນຸດສຳພັນທີ່ດີ ເພາະວ່າສ່ວນຫຼາຍເດັກຈະມັກຫຼິ້ນກັບໝູ່ຄູ່. ເມື່ອເດັກໄດ້ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນ ເຂົາເຈົ້າຈະໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນຢ່າງເຕັມທີ່, ໄດ້ສັງເກດ, ໄດ້ຮຽນຮູ້ເອົາແບບຢ່າງທີ່ຕົນມັກ ແລະ ເພິ່ງພໍໃຈນຳ; ເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກການແບ່ງປັນ, ການໃຫ້, ການເອົາໃຈໝູ່, ການປະຕິບັດກະຕິກຳ, ການຍອມຮັບ-ນັບຖືຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນ ເພື່ອຈະໄດ້ຫຼິ້ນນຳກັນຕໍ່ໄປ.

- ການຫຼິ້ນ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີການປະພຶດປະຕິບັດແບບສ້າງສັນ, ມີລະບຽບວິໄນດີ, ຮູ້ຈັກການອະໄພໃຫ້ກັນ, ການ

ລໍຖ້າ ການປະນີປະນອມ... ເຊັ່ນວ່າ: ມີການຫຼິ້ນບາງຢ່າງ ເດັກໄດ້ຮ່ວມກັນຕັ້ງກະຕິກຳຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ທຸກຄົນທີ່ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນຕ້ອງປະຕິບັດຕາມ; ຖ້າຜູ້ໃດບໍ່ປະຕິບັດຈະຕ້ອງຍິນຍອມຮັບໂທດ ໂດຍບໍ່ມີການໂຕ້ຖຽງກັນອີກ.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ການເປັນຜູ້ນຳ-ຜູ້ຕາມ, ຮຽນຮູ້ແບບວິທີຄົ້ນຄິດ, ການວາງແຜນ, ການປະຕິບັດໜ້າທີ່. ຄວາມຮັບຜິດຊອບຕໍ່ສິ່ງທີ່ໄດ້ຕົກລົງກັນ.

ຄຸນປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນຕໍ່ພັດທະນາການດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກ.

ການຫຼິ້ນແມ່ນສິ່ກາງທີ່ສຳຄັນສຳລັບຂະບວນການຄົ້ນຄິດຂອງເດັກ. ມັນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດໃນການສະແດງປະສົບການຕ່າງໆ ໂດຍມີການກະກຽມຜ່ານການຫຼິ້ນຫຼາຍໆຢ່າງຂອງເຂົາເຈົ້າ.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສົ່ງເສີມຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ; ເນື່ອງຈາກວ່າເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຕ່າງໆນັ້ນເດັກໄດ້ນຳໃຊ້ປະສາດສຳພັດ ເພື່ອຮັບຮູ້ເຫດການຕ່າງໆເຊັ່ນ: ຕາເບິ່ງ, ທູຟັງ, ມີເຄື່ອນໄຫວຈັບຕ້ອງວັດຖຸ, ສະໜອງຄື້ນຄິດ, ຕົກຕອງ ແລະ ອື່ນໆ. ຈາກສິ່ງດັ່ງກ່າວມານັ້ນເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ເຖິງຮູບຮ່າງລັກສະນະ, ສີສັນ, ຂະໜາດຂອງວັດຖຸຕ່າງໆຕະຫຼອດເຖິງຄວາມໝາຍທີ່ກ່ວາງຂວາງຂອງເຫດການເຫຼົ່ານັ້ນອີກດ້ວຍ.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍຂະຫຍາຍຈົນຕະນາການຂອງເດັກ, ເຮັດໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດເຊິ່ງລວມມີ: ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ, ຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ, ຫຼິ້ນເປັນແພດ, ເປັນຄູ, ເປັນທະຫານ... ມີການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງເຊິ່ງເດັກສາມາດນຳໃຊ້ເຄື່ອງຫຼິ້ນຕ່າງໆ ມາສ້າງໃຫ້ເປັນເຮືອນ, ເປັນລົດ, ເປັນຍົດ, ເປັນສັດ, ເປັນຄົນ... ບາງຄັ້ງເດັກສັງເກດເຫດການຕ່າງໆຈາກການຫຼິ້ນນັ້ນ ແລະ ສາມາດເລົ່າເປັນເລື່ອງໄດ້.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມສາມາດປຽບທຽບສິ່ງຂອງຕ່າງໆນຳກັນເປັນຕົ້ນວ່າການປຽບທຽບວັດຖຸນີ້ກັບວັດຖຸອື່ນ, ຄົນຜູ້ນີ້ກັບຜູ້ອື່ນ, ສັດປະເພດນີ້ກັບປະເພດອື່ນ ຫຼືປຽບທຽບລະຫ່ວາງວັດຖຸຊະນິດດຽວກັນ. ພ້ອມກັນນັ້ນກໍ່ຍັງຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນນັບ. ອາດຈະເວົ້າໄດ້ວ່າການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກຍັງເປັນເຕັກນິກໃນການຂະຫຍາຍຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ພື້ນຖານຄະນິດສາດ.

ຕົວຢ່າງ: ຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ ເດັກຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ນັບວັດຖຸ, ເງິນ (ນັບໃບໄມ້ ຫຼື ເຈ້ຍ) ຮູ້ສົມທຽບວັດຖຸໜ້ອຍຫຼາຍ

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍຂະຫຍາຍພາສາຂອງເດັກ. ມັນເປັນສ່ວນສຳຄັນຂອງການເວົ້າ ແລະ ການຟັງ, ເດັກຈະໃຊ້ພາສາ, ເປັນຊື່ໃນການຫຼິ້ນ, ການອະທິບາຍວິທີການຫຼິ້ນ, ການອອກຄຳສັ່ງ, ການສົນທະນາ, ການສົນທະນາແລກປ່ຽນຄຳຄິດຄຳເຫັນ ແລະ ອື່ນໆ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກອະທິບາຍລັກສະນະຂອງວັດຖຸສິ່ງຂອງທີ່ເຂົາເຈົ້າພົບເຫັນ, ຮຽນແບບການເວົ້າຂອງຜູ້ໃຫ່ຍເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຄຳສັບຫຼາຍຂຶ້ນຕື່ມ, ຮູ້ວິທີເວົ້າເປັນສຳນວນເປັນປະໂຫຍດຍາວກ່າວເກົ່າ.

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍເສີມສ້າງຄວາມສາມາດໃນການແກ້ໄຂບັນຫາຂອງເດັກ. ຜ່ານຂະບວນການຫຼິ້ນແບບຕ່າງໆເຂົາເຈົ້າອາດຈະພົບບັນຫາ ຫຼື ອຸປະສັກບາງຢ່າງເຊິ່ງບາງຄັ້ງເດັກອາດຈະຄົ້ນພົບເຫດຜົນ ແລະ ຊ່ອງທາງແກ້ໄຂບັນຫາດ້ວຍຕົວເຂົາເອງ.

ການປະພຶດ ແລະ ການປະຕິບັດທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງອອກໃນການຫຼິ້ນນັ້ນຈະກາຍເປັນການປຸກຝັງແນວຄິດ, ທັດສະນະ ແລະ ຈະກາຍເປັນຄວາມສາມາດທີ່ສືບຕໍ່ນຳໃຊ້ໄດ້ ໃນເວລາເດັກເຕີບໃຫ່ຍຂຶ້ນ.

ເວົ້າລວມແລ້ວການຫຼິ້ນ ໄດ້ຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາຮອບດ້ານໃຫ້ແກ່ເດັກ.ເປັນຕົ້ນແມ່ນການພັດທະນາດ້ານຮ່າງກາຍ, ສະຕິປັນຍາ, ສັງຄົມ ແລະ ອາລົມຂອງເດັກ.ປະຈຸບັນທົ່ວໂລກໄດ້ຫັນມາສົນໃຈການພັດທະນາເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ເພາະເປັນໄວທີ່ມີອັດຕາຄວາມໄວຂອງການພັດທະນາສູງກ່ວາໄວອາຍຸອື່ນໆ.ເດັກຈະມີຄວາມພ້ອມເພື່ອການພັດທະນາໄດ້ດີກໍຕໍ່ເມື່ອເດັກຮູ້ສຶກປອດໄພ,ມີອິດສະຫຼະໃນການຄົ້ນຄິດ,ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນຕົນເອງ. ອີກປະການໜຶ່ງເດັກຕ້ອງການ ການຍອມຮັບ, ຄວາມສົນໃຈຈາກຜູ້ໃຫ່ຍ ແລະ ໄດ້ຮັບການທົດສອບຈາກການຫຼິ້ນຂອງເຂົາເຈົ້າ. ນອກຈາກນັ້ນການຫຼິ້ນ:ແມ່ນປັດໃຈພື້ນຖານໃນການຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຄົ້ນຄິດ, ຮຽນຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈສິ່ງຕ່າງໆຂອງໂລກອ້ອມຂ້າງ, ບໍ່ວ່າການຫຼິ້ນໃດໆກໍ່ຕາມທີ່ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ຄົ້ນຄິດ, ມີວິທີຫຼິ້ນຢ່າງມີອິດສະຫຼະພາບໂດຍທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມໝັ້ນໃຈຂອງຕົນອອກມັນຈະມີປະໂຫຍດຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ.

2.5.2 ຜົນເສຍຈາກການທີ່ເດັກບໍ່ໄດ້ຫຼິ້ນ.

ນອກຈາກການຫຼິ້ນຈະມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກທີ່ໄດ້ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ,ເຮົາຈະເຫັນໄດ້ວ່າ: ຖ້າຜູ້ໃຫ່ຍບໍ່ເຂົ້າໃຈ ແລະ ບໍ່ເຫັນຄວາມສໍາຄັນໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກແລ້ວ, ອາດຈະເກີດຄວາມລໍາຄານທີ່ເຫັນເດັກຫຼິ້ນ, ເພາະໃນເວລາເດັກຫຼິ້ນເຂົາຈະສົ່ງສຽງດັງ, ມີທັງສຽງຫົວ, ສຽງສົນທະນາ,ສຽງແລ່ນ, ສຽງຕົ້ນ, ສຽງຮ້ອງ ແລະເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຫ່ຍບໍ່ພໍໃຈ.ຜູ້ໃຫ່ຍບາງຄົນຈະຫ້າມບໍ່ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຫຼືຖ້າເດັກກະທໍາຜິດ,ເຮັດສິ່ງທີ່ຕົນບໍ່ມັກກໍ່ຈະລົງໂທດເດັກດ້ວຍການຫ້າມບໍ່ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ນັ້ນເປັນສິ່ງທີ່ບໍ່ຖືກຕ້ອງ. ການສິດສອນຂອງຄູອະນຸບານກໍ່ເຊັ່ນດຽວກັນ, ຖ້າບໍ່ມີການຫຼິ້ນມັນຈະເປັນການຂັດຕໍ່ທໍາມະຊາດຂອງເດັກ ແລະອາດຈະມີບັນຫາຕາມມາຕໍ່ການດໍາລົງຊີວິດຂອງເດັກ ເຊັ່ນ:

- ຖ້າເດັກອະນຸບານຮຽນເປັນແບບເປັນແຜນ (ຄືເດັກປະຖົມ) ເດັກຈະບໍ່ມັກ,ໝົດຄວາມສົນໃຈຈະບໍ່ມີຄວາມສຸກໃນໄວເດັກ, ເພາະເດັກຕ້ອງເກັບຄວາມຕ້ອງການຢາກຫຼິ້ນໄວ້, ຈຶ່ງເຮັດໃຫ້ເດັກອາລົມບໍ່ດີແລະ ຮຽນບໍ່ໄດ້.
- ຖ້າເດັກເກັບຄວາມຕ້ອງການຢາກຫຼິ້ນ ເຮັດໃຫ້ເກີດມີຜົນເສຍຫາຍດ້ານສັງຄົມຂອງເດັກຕື່ມອີກເຊັ່ນ:ເດັກຈະບໍ່ສາມາດປັບຕົວເຂົ້າກັບຄົນອື່ນ, ເປັນຄົນເສຍເມີຍ, ດີ້, ເຈົ້າອາລົມ, ອິດອັດ, ເມື່ອຢູ່ກຸ່ມຫຼາຍຄົນ.
- ເດັກຈະເກີດຄວາມບໍ່ສະບາຍໃຈ, ມີຄວາມຊຸ່ນມົວ,ເມື່ອສິ່ງເຫຼົ່ານັ້ນຫຼາຍຂຶ້ນກໍ່ກາຍເປັນຄວາມອິດສາບັງບຽດ, ມັກຫຼິ້ນຜູ້ດຽວ, ບໍ່ມັກຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່, ຊຶ່ງຈະເປັນຜົນເສຍຕໍ່ຊີວິດສ່ວນຕົວ; ໃນອານາຄົດເດັກຈະບໍ່ເຂົ້າໃຈຕໍ່ຄຳວ່າເສຍສະຫຼະເພື່ອສ່ວນລວມ ຫຼື ເຮັດວຽກເພື່ອສ່ວນລວມເດັກຈະບໍ່ເຂົ້າໃຈຕໍ່ກົດລະບຽບຂອງບ້ານເມືອງ ແລະ ອື່ນໆອີກ.
- ເດັກທີ່ຖືກກົດດັນບໍ່ໃຫ້ໂອກາດໃນການຫຼິ້ນຈະຫາທາງອອກໂດຍການແກ້ງຜູ້ອື່ນ,ບໍ່ໃຫ້ຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນນໍາ,ມັກທໍາລາຍເຄື່ອງຂອງເຮັດໃຫ້ຜູ້ໃຫ່ຍຄິດວ່າ ເປັນເດັກດີ້ , ມີການປະພຶດບໍ່ດີ.
- ເດັກທີ່ຖືກຫ້າມບໍ່ໃຫ້ຫຼິ້ນ, ເມື່ອມີໂອກາດໄດ້ຫຼິ້ນກໍ່ຈະຫຼິ້ນໂດຍບໍ່ໃຫ້ຜູ້ອື່ນໄດ້ຫຼິ້ນ,ບໍ່ຮູ້ຈັກເວລາຄວນຫຼິ້ນ, ເວລາຄວນຮຽນ,ເວລາພັກຜ່ອນ, ຈຶ່ງກາຍເປັນນິໄສທີ່ບໍ່ດີຕາມມາ, ເມື່ອເດັກໃຫ່ຍຂຶ້ນ ຈະບໍ່ຮູ້ແບ່ງເວລາສໍາລັບການຫຼິ້ນ, ການຮຽນ ຫຼື ອາດຈະລັກໝິຈາກໂຮງຮຽນໄປທ່ຽວ ເມື່ອໄດ້ໂອກາດ.
- ການຮຽນສໍາລັບເດັກອະນຸບານ, ຖ້າປາຈະຈາກການຫຼິ້ນ,ເດັກຈະເຫັນການຮຽນເປັນເລື່ອງບໍ່ສະໝຸກ,ຍາກເກີນໄປບໍ່ເຂົ້າໃຈ,ແລະ ບໍ່ຕັ້ງໃຈຮຽນ, ໃນທີ່ສຸດກໍ່ຖືກຄູຮ້າຍ, ໃສ່ລະບຽບ, ເຮັດໃຫ້ເດັກເປື້ອການຮຽນໃນທີ່ສຸດ. ການຮຽນໂດຍປາສະຈາກການຫຼິ້ນ ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນແບບນົກແກ້ວ(ແບບທ່ອງຂຶ້ນໃຈ)ຊຶ່ງບໍ່ຮູ້ຂໍ້ຄວາມ, ເນື້ອໃນເລິກເຊິ່ງ, ເດັກຈະໃຊ້ຄວາມຈໍາ ທີ່ປາສະຈາກການຄົ້ນຄິດ, ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະການປະດິດສ້າງ ຊຶ່ງຈະເປັນອັນຕະລາຍຕໍ່ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກໄປນໍາສູ່ຜົນສະທ້ອນຕໍ່ຄຸນນະພາບຊີວິດຂອງເດັກແລະຄຸນນະພາບຂອງຊັບພະຍາກອນມະນຸດຂອງຊາດອີກດ້ວຍ.ສະນັ້ນ ຄູ ແລະ ພໍ່ແມ່ຄວນເຫັນຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ, ບໍ່

ຄວນເລັ່ງລັດໃຫ້ເດັກຮຽນຢ່າງດຽວໂດຍບໍ່ຄໍານຶງເຖິງທໍາມະຊາດຂອງເດັກວ່າ ເດັກໄວທີ່ເອົາການຫຼິ້ນເປັນການເຄື່ອນໄຫວການຮຽນຮູ້ ຫຼືເປັນກິດຈະກຳຕົ້ນຕໍຂອງເຂົາເຈົ້າ.

2.5.3 ຄຸນປະໂຫຍດໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກຕໍ່ກັບຜູ້ໃຫ່ຍ

ນອກຈາກຜົນປະໂຫຍດທີ່ເດັກໄດ້ຮັບໂດຍກົງຈາກການຫຼິ້ນ,ຜູ້ໃຫ່ຍ(ຄູ, ພໍ່ແມ່) ກໍໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດນີ້ນຳອີກ. ຖ້າຜູ້ໃຫ່ຍບໍ່ເຫັນວ່າ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນສິ່ງລໍາຄານ(ເພາະເດັກໄວນີ້ ມັກຫຼິ້ນຊຸກຊືນ, ເປື້ອນ...), ຫາກເບິ່ງການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເປັນເຄື່ອງຊີ້ບອກເຖິງສຸກຂະພາບ, ຄວາມສະຫງາດ, ຄວາມຕ້ອງການ, ບຸກຄະລິກພາບຂອງເດັກ ແລະ ຖືເປັນເຄື່ອງມືສິ່ງໜຶ່ງ ເພື່ອສຶກສາອົບຮົມພວກເຂົາ. ຜູ້ໃຫ່ຍກໍຈະໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດໄປດ້ວຍເຊັ່ນ:

- ຊ່ວຍໃຫ້ພໍ່ແມ່, ຄູມີຄວາມມ່ວນຊື່ນໄປນຳການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ພໍ່ແມ່, ຄູຮູ້ໄດ້ສຸຂະພາບຂອງເດັກໂດຍສັງເກດຈາກການຫຼິ້ນ,ເດັກທີ່ມີສຸຂະພາບແຂງແຮງຈະມັກຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອນໄຫວຕະຫຼອດ, ແຕ່ຖ້າຫາກເດັກບໍ່ສົນໃຈຕໍ່ການຫຼິ້ນ, ກໍໝາຍຄວາມວ່າເດັກມີຄວາມຜິດປົກກະຕິທາງດ້ານສຸຂະພາບ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ພໍ່ແມ່ ແລະ ຄູຮຽນຮູ້ນິດໄສຂອງເດັກ, ພ້ອມນັ້ນກໍຝຶງນິໄສທີ່ດີໃຫ້ແກ່ເດັກໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມໝູ່, ຝຶກຝົນນໍ້າໃຈຮູ້ໄດ້,ຮູ້ເສຍ, ຮຽນຮູ້ການຄອງຄອບ ແລະ ອື່ນໆ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູເຂົ້າໃຈເດັກແຕ່ລະຄົນດີຂຶ້ນເຊັ່ນ: ເດັກມັກຫຼິ້ນຫຍັງ? ການໄຊ້ພາສາຂອງເດັກ, ການສະແດງອາລົມຄວາມສາມາດໃນຕົວຂອງເດັກອອກເປັນຕົ້ນ: ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ສ່ວນຕ່າງໆ ຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ການພົວພັນກັບຜູ້ອື່ນ.
- ຊ່ວຍປັບປຸງການປະພຶດຂອງເດັກ ເພາະໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ,ເດັກຈະສະແດງພຶດຕິກຳຫຼາຍຢ່າງອອກມາ.ເດັກບາງຄົນຫຼິ້ນກັບຕຸກກະຕາມັກທຸບຕີ, ຟາດ,ໂຍນ...ການສະແດງອອກມາຂອງເດັກຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ໃຫ່ຍເຂົ້າໃຈໃນການປະພຶດ,ການເຄື່ອນໄຫວຂອງເດັກໃຫ້ດີຂຶ້ນ ແລະເພື່ອຊອກຫາສ່ອງທາງປັບປຸງສິ່ງດັ່ງກ່າວໃຫ້ແທດເໝາະກັບແຕ່ລະຄົນ.
- ຄູອາດຈະນຳເອົາການຫຼິ້ນຂອງເດັກມາໃຊ້ໃນການຈັດກິດຈະກຳ ເພື່ອເສີມສ້າງປະສົບການ ແລະກຽມຄວາມພ້ອມດ້ານຕ່າງໆໃຫ້ແກ່ເດັກເຊັ່ນ: ດ້ານພາສາ, ຄະນິດສາດ, ສິລະປະສຶກສາ, ດົນຕີ, ສຸຂະສຶກສາ ແລະອື່ນໆ. ໂດຍການດັດແປງການຫຼິ້ນໃຫ້ເປັນສື່ການຮຽນ, ເພື່ອຖ່າຍຖອດຄວາມຮູ້ໃຫ້ແກ່ເດັກໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນ ເພາະວ່າ: “ການຫຼິ້ນຂອງເດັກກໍແມ່ນການຮຽນ ແລະ ເດັກກໍຮຽນຈາກການຫຼິ້ນ”.

2.5.4 ບົດບາດຂອງຄູໃນການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ.

ຄູສາມາດສະໜັບສະໜູນການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຫຼາຍໆທາງດ້ວຍກັນ. ໃນແຕ່ລະວັນຄູອາດຈະສະແດງບົດບາດຕ່າກັນ.ເພື່ອໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຮັບຜົນດີຄູຈະຕ້ອງປະຕິບັດຕໍ່ເດັກດັ່ງນີ້:

ກ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ສັງເກດການ.

ການສັງເກດການ,ການຫຼິ້ນເປັນບົດບາດພື້ນຖານທີ່ຄູທຸກຕ້ອງປະຕິບັດ, ເພາະການສັງເກດຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູສາມາດເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຕາມທັດສະນະຂອງເດັກ. ຄູຈະໄດ້ຂໍ້ມູນກ່ຽວກັບເດັກຈາກການຫຼິ້ນຂອງເຂົາເຈົ້າເຊັ່ນ:ຮູ້ວ່າເດັກມັນຫຼິ້ນຫຍັງ?ມັກຫຼິ້ນກັບໃຜ?ມີວິທີການຫຼິ້ນແນວໃດ?ແລະອື່ນໆຄູສາມາດປັບປຸງການຈັດການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃຫ້ໄດ້ຮັບຜົນດີ.ແຕ່ໃນທາງກົງກັນຂ້າມຖ້າຄູບໍ່ເຄີຍສັງເກດການຫຼິ້ນຂອງເດັກມາກ່ອນ,ເມື່ອເຫັນເດັກຫຼິ້ນກໍຍາກສະໜັບສະໜູນການຫຼິ້ນຂອງເດັກໂດຍເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນກັບເດັກ,ບາງເທື່ອກໍອາດເຮັດໃຫ້ບັນຍາກາດຂອງເດັກຖືກທຳລາຍລົງໄດ້.

ສົມມຸດ: ເດັກກຳລັງຫຼິ້ນຊີ້-ຂາຍເຄື່ອງ, ຄູພັດເຂົ້າມາຖາມວ່າ: ພວກເຮົາຈະພາກັນເຮັດຫຍັງກິນ? ເວລານັ້ນເດັກຈະງົງ ແລະ ໝົດຄວາມມ່ວນຊື່ນ.

ຂ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ໃຫ້ກຳລັງໃຈ.

ເດັກຈະເກີດມີຄວາມພໍໃຈ, ດີໃຈ ເມື່ອເຫັນວ່າຜູ້ໃຫ້ຍາມສົນໃຈຕໍ່ການຫຼິ້ນຂອງເຂົາ. ເດັກຈະຢາກໃຫ້ຜູ້ໃຫ້ຍາມຮູ້ວ່າເຂົາກຳລັງເຮັດຫຍັງ? ແລະມັກເວົ້າສິ່ງທີ່ເຂົາເຮັດໄດ້ມາອວດອ້າງຄູ່. ສິ່ງນັ້ນມັນເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ຄູໄດ້ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ ເພື່ອໃຫ້ເດັກເກີດມີກຳລັງໃຈ, ເຖິງແມ່ນວ່າບາງຢ່າງຈະເຮັດໃຫ້ບໍ່ໄດ້ດີເທົ່າທີ່ຄວນ, ຄູກໍບໍ່ຄວນຕິຕຽນເດັກຈົນໝົດກຳລັງໃຈການທີ່ຄູພະຍາຍາມໃຫ້ກຳລັງໃຈຈະເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງມີຄວາມກ້າຫານກ້າສະແດງອອກໂດຍບໍ່ຢ້ານວ່າ ຖືກຕຳນິຕິຕຽນ.

ຄ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ນຳ.

ບົດບາດທີ່ຕໍ່ຈາກຖານະເປັນຜູ້ຕິຊົມ ຫຼັງຈາກທີ່ຄູໄດ້ໃຫ້ຄາຕິຊົມແກ່ເດັກ ແລ້ວກໍ່ຄວນໃຫ້ການແນະນຳໄປພ້ອມ ເພື່ອເຮັດໃຫ້ເກີດມີຄວາມລິເລີ່ມ(ຄວາມຄິດສ້າງສັນ) ໃນການຫຼິ້ນ ຫຼື ການຫາອຸປະກອນຕະຫຼອດເຖິງວິທີຫຼິ້ນ. ແຕ່ຄູບໍ່ຄວນຫ້ວງວ່າເດັກຈະຕ້ອງເຮັດຕາມຄຳແນະນຳຂອງຕົນ ຫຼືບໍ່? ເດັກຈະຕ້ອງຄິດແລະ ຕັດສິນໃຈເອງວ່າຈະເຮັດຕາມຄູຫຼືບໍ່?.

ຕົວຢ່າງ: ເດັກບອກໃຫ້ຄູເຮັດຮູບເຮືອນທີ່ເຂົາກຳລັງກໍ່ສ້າງຂຶ້ນ ຄູອາດຈະຍ້ອງວ່າ ສວຍງາມ ແລະອາດຈະແນະນຳຕື່ມ” ດີແທ້ຖ້າມີທາງເຂົ້າ, ຄວນປູກດອກໄມ້ຕາມສອງຝາກທາງນຳອີກເພື່ອໃຫ້ສວຍງາມ ”.

ເມື່ອຄູໃຫ້ຄຳແນະນຳໄປແລ້ວ, ຢ່າບັງຄັບໃຫ້ເດັກເຮັດຕາມຖ້າເດັກບໍ່ເຮັດຕາມກໍ່ອາດຈະໝາຍຄວາມວ່າເດັກຍັງບໍ່ເຄີຍເຮັດສິ່ງນັ້ນມາກ່ອນ ຫຼື ເດັກອາດຈະຄິດວ່າຕົນເອງຖືກບັງຄັບໃຫ້ເຮັດຕາມເດັກຈະມັກໃຫ້ຍ້ອງຫຼາຍກ່ວາ, ສ່ວນຄຳແນະນຳນັ້ນອາດຈະເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດມີຄວາມສົນໃຈໃນສິ່ງທີ່ເຂົາປະຕິບັດຫຼາຍກ່ວາເກົ່າ.

ງ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ໃຫ້ແບບຢ່າງ.

ເດັກອະນຸບານມີຈຸດພິເສດມັກຮຽນແບບຢູ່ແລ້ວ. ດັ່ງນັ້ນຖ້າຄູເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມຫຼິ້ນກັບເດັກ, ເດັກຈະສາມາດສັງເກດ ແລະ ຮຽນແບບໄດ້ງ່າຍ. ດັ່ງນັ້ນໃນເວລາເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນກັບເດັກ ຄູຄວນເຊັກພຶດຕິກຳ(ການກະທຳ) ທີ່ຖືກຕ້ອງເຂົ້າໄປນຳ ເພື່ອເດັກຈະໄດ້ເອົາແບບຢ່າງທີ່ດີໃຫ້ເດັກໄດ້ເຮັດຕາມ ຫຼື ເປັນສິ່ງຈູງໃຈໃຫ້ເດັກຢາກເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນຕໍ່ໄປ, ຫຼັງຈາກນັ້ນຄູອາດຈະໄດ້ປ່ຽນບົດບາດເປັນຜູ້ນຳ ມາເປັນຜູ້ຊົມ. ບົດບາດໃນການເປັນຜູ້ໃຫ້ແບບຢ່າງຂອງຄູອີກແບບໜຶ່ງ ອາດຈະໃຊ້ໃນສິ່ງທີ່ຕ້ອງການໃຫ້ມີການປະຕິບັດທີ່ຖືກຕ້ອງ, ການໃຊ້ອຸປະກອນທີ່ເດັກບໍ່ເຄີຍໃຊ້, ສາທິດວິທີຫຼິ້ນ.

ຕົວຢ່າງ: ຈະໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນລະບາຍສີໃສ່ຮູບພາບ, ຄູຕ້ອງສາທິດວິທີຈັບຟອຍແຕ້ມໃຫ້ຖືກຕ້ອງ, ວິທີຈຸ່ມສີ, ວິທີລະບາຍສີ ແລະ ອື່ນໆ.

ນອກຈາກແບບຢ່າງທາງດ້ານການກະທຳຕົວຈິງແລ້ວຄູຍັງຕ້ອງເປັນແບບຢ່າງທາງດ້ານລັກສະນະນິໄສທີ່ດີໃນການຫຼິ້ນອີກດ້ວຍ.

ຈ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ປະເມີນຜົນ.

ຄູຕ້ອງສວມບົດບາດເປັນຜູ້ປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເພື່ອວິເຄາະຜົນການຫຼິ້ນ ໂດຍໃຊ້ວິທີສັງເກດ ແລະ ບັນທຶກ. ການປະເມີນຜົນການຫຼິ້ນຂອງເດັກຄູຈະຮູ້ຫຼາຍບັນຫາກ່ຽວກັບຕົວເດັກເຊັ່ນ: ການພົວພັນກັບເດັກອື່ນ, ມັກຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼື ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມລັກສະນະການເຫຼິ້ນເປັນແນວໃດ?(ມີລັກສະນະຮຽນແບບຫຼືສ້າງສັນ...), ການໃຊ້ພາສາ

ໃນເວລາເຫຼັ້ມ,ການນຳໃຊ້ອຸປະກອນ(ໃຊ້ຂອງຈິງຫຼືຂອງເຫຼັ້ມ) ເວລາໃນການຫຼິ້ນສີ່ຫຼີຍາວຕິດຕໍ່ກັນດົນປານໃດ? ຜ່ານການປະເມີນຜົນຈະຊ່ວຍໃຫ້ຄູ ເຫັນໄດ້ພັດທະນາການຂອງເດັກ.

ຕົວຢ່າງ:ຖ້າເດັກໃຊ້ອຸປະກອນຈິງ(ເຄື່ອງແຕ່ງກາຍຂອງຜູ້ໃຫຍ່) ມາໃຊ້ກໍ່ສະແດງການຫຼິ້ນນັ້ນເປັນຈິງຫຼາຍຂຶ້ນ.

ສ. ໃນຖານະເປັນຜູ້ວາງແຜນ

ການເຫຼັ້ມຂອງເດັກຈະໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດໜ້ອຍຫຼາຍປານໃດ? ຂຶ້ນຢູ່ກັບການວາງແຜນຂອງຄູ. ການວາງແຜນຂອງຄູຄວນເຮັດຢ່າງຮອບຄອບ ແລະ ໃຊ້ຂໍ້ມູນຈາກການສັງເກດ, ແນະນຳ ແລະການປະເມີນຜົນມາເປັນບ່ອນອີງ. ການວາງແຜນຂອງຄູອາດເຮັດໄດ້ດັ່ງນີ້

ກຳນົດຈຸດປະສົງ: ໃນການກຳນົດຈຸດປະສົງໃນການເຫຼັ້ມ ຄູອາດຈະເລີ່ມຈາກການຖາມຕົວເອງວ່າແມ່ນຫຍັງຄືຈຸດປະສົງທີ່ຄູຕ້ອງການໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຈາກການເຫຼັ້ມເຊັ່ນ:ຕ້ອງການໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ເລື່ອງຮູບຮ່າງຂອງເລຂາຄະນິດ ນອກຈາກນັ້ນຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງພັດທະນາການ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນອີກດ້ວຍໝາຍຄວາມວ່າ: ເດັກຄົນໃດຍັງອ່ອນບັນຫາໃດ ຄູກໍ່ກຳນົດຈຸດປະສົງໃຫ້ສອດຄ່ອງ.

☞ ຕຽມປະສົບການໃຫ້ແກ່ເດັກ:

ເມື່ອຄູວາງແຜນໃນການຫຼິ້ນຊັດເຈນແລ້ວຄູຕ້ອງກຳນົດທິດທາງທີ່ຈະນຳເດັກໄປສູ່ຈຸດໝາຍນັ້ນ.ແຕ່ເນື່ອງຈາກເດັກມີປະສົບການຕ່າງກັນ, ຄູຈຳເປັນຕ້ອງຕຽມປະສົບການໃຫ້ເດັກເສຍກ່ອນໂດຍອາດຈະໃຫ້ເດັກໄປເບິ່ງສະຖານທີ່ແລເຫດການຕົວຈິງ(ພາເດັກໄປເບິ່ງການຂາຍເຄື່ອງ, ການຕັດຜົມ..) ຫຼືອາດຈະແນະນຳໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງໃນເວລາແມ່ແຕ່ງອາຫານ, ເກືອເປັດ, ເກືອໄກ່.. ເພື່ອໃຫ້ເດັກນຳເອົາປະສົບການດັ່ງກ່າວມາໝູນໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນ. ສິນທະນາກັບເດັກ ກ່ຽວກັບບັນຫານັ້ນເສຍກ່ອນ.

ຕົວຢ່າງ: ແພດມີໜ້າທີ່ເຮັດຫຍັງ ? ທ່ານໝໍເດ ມີໜ້າທີ່ເຮັດຫຍັງ ...ຖ້າເລື່ອງໃດ ? ເດັກເຂົ້າໃຈຜິດຄູກໍ່ໃຫ້ແນະນຳ, ໃນການສິນທະນາກັບເດັກ ຄູກໍ່ຄວນໃຊ້ຄຳຖາມເຈາະຈີ້ມເຖິງບັນຫາທີ່ຢາກໃຫ້ເດັກຮູ້ ແລະ ສາມາດໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນໄດ້.

☞ ຕຽມກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ແລະ ອຸປະກອນ:

ຄູຄວນເລືອກກິດຈະກຳໃຫ້ແທດເໝາະກັບໄວ ແລະ ປະສົບການຂອງເດັກ. ເມື່ອເລືອກກິດຈະກຳໄດ້ແລ້ວກໍ່ຈັດສະຖານທີ່, ຈັດຄືນ, ຈັດອຸປະກອນຕ່າງໆ ໃຫ້ເໝາະສົມເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຂາຍເຄື່ອງ. ຄູກໍ່ຊ່ວຍຈັດສະຖານທີ່ໃຫ້ເດັກເລືອກສະແດງເອງ (ໃຜຈະເປັນຜູ້ຊື້, ຜູ້ຂາຍ ແລະ ຈະຂາຍຫຍັງ?...) ຈາກນັ້ນກໍ່ເລີ່ມສະແດງບົດບາດທີ່ຕົນສວມຢູ່.ສຳລັບແບບຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງຈັດສະຖານທີ່ ຫຼື ກຳນົດຕົວລະຄອນແລ້ວຄູກໍ່ເລີ່ມກິດຈະກຳໂດຍນຳເອົາອຸປະກອນເຂົ້າມາແນະນຳແລະເລີ່ມຫຼິ້ນເລີຍ.

☞ ເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນ.

ການທີ່ຄູເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກ ແລະ ຄູມີການມ່ວນຊື່ນຄູສາມາດເປັນແບບຢ່າງໃຫ້ແກ່ເດັກຢາກໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນຜົນດີ, ຄູຈະຕ້ອງສວມບົດບາດຢູ່ໃນຫຼາຍຖານະຄືທີ່ກ່າວມາຂ້າງເທິງນັ້ນ ຖ້າບ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນເອງກໍ່ຈະບໍ່ໄດ້ຮັບຜົນດີເທົ່າທີ່ຄວນ.

ສະຫຼຸບ: ການຫຼິ້ນມີບົດບາດສຳຄັນໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທັງ 4 ດ້ານຂອງເດັກ: ດ້ານຮ່າງກາຍ, ສະຕິປັນຍາ, ສັງຄົມ ແລະ ອາລົມຈິດ. ບໍ່ພຽງແຕ່ເດັກເທົ່ານັ້ນ ທີ່ໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນຜູ້ໃຫຍ່ເອງກໍ່ໄດ້ຮັບຜົນປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນເຊັ່ນກັນ: ສະນັ້ນຄູອະນຸບານຄວນວາງແຜນຈັດການຫຼິ້ນຫຼາຍປະເພດ ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຈິ່ງຈະຊ່ວຍໃນການຂະຫຍາຍຕົວຮອບດ້ານຂອງເດັກ.

2.7 ປະເພດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກ

ການຫຼິ້ນອາດແບ່ງອອກໄດ້ຫຼາຍລັກສະນະນະຊັ້ນ: ແບ່ງຕາມລັກສະນະຂອງການຂອງການຫຼິ້ນ, ແບ່ງຕາມສະຖານທີ່ຫຼິ້ນ(ກາງແຈ້ງຫຼືໃນຮົມ) ແບ່ງຕາມຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນ, ແບ່ງຕາມລັກສະນະຂອງວິທີຫຼິ້ນເຫຼົ່ານີ້ເປັນ 2 ປະເພດໃຫຍ່ຄື:

- ການຫຼິ້ນແບບປະດິດສ້າງ(ການຫຼິ້ນສ້າງສັນ)
- ການຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາ

ການຫຼິ້ນແບບປະດິດສ້າງ (ການຫຼິ້ນສ້າງສັນ).

ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຈະບໍ່ມີກະຕິກາ, ເດັກຈະຫຼິ້ນຢ່າງມີອິດສະຫຼະ, ບໍ່ມີການແຂ່ງຂັນການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ເດັກຈະໄດ້ໃຊ້ຈິນຕະນາການຂອງຕົນເອງ ແລະ ມີການກໍານົດຈຸດປະສົງເພື່ອຄວາມມ່ວນຊື່ນ. ເຖິງວ່າຈະເປັນແບບຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ມີກະຕິກາ, ແຕ່ເດັກກໍ່ຈະມີການຕົກລົງກັນເອງໃນເວລາຫຼິ້ນ.

ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ການສົ່ງເສີມພັດທະນາການຂອງເດັກ ເພາະເດັກຮຽນຮູ້ຈາກການຫຼິ້ນໂດຍການຫຼິ້ນເພື່ອຮຽນ ແລະການຮຽນປົນການຫຼິ້ນ, ເດັກຕ້ອງການຄໍາແນະນໍາ ແລະການເບິ່ງແຍງເປັນພິເສດ, ໂຮງຮຽນຄວນຈັດໃຫ້ມີການຫຼິ້ນ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະການນໍາໃຊ້ອຸປະກອນປະກອບການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ການຫຼິ້ນເປັນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມແລະດ້ານສະຕິປັນຍາຂອງເດັກອີກດ້ວຍ.

ເນື້ອໃນຂອງຫຼິ້ນ (ຫຼິ້ນແບບປະດິດສ້າງ)

- ແບບຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ: ຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ, ຫຼິ້ນເປັນປະເພດ ...
- ແບບຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ: ຊຶ່ງບາງຄັ້ງເດັກຈະໄດ້ໃຊ້ໄມ້ 2 ທ່ອນ (ໄມ້ບະລອກ) ໃນການກໍ່, ໃຊ້ໄມ້ບອກທີ່ເຮັດດ້ວຍປາສະຕິກ, ໃຊ້ກິ່ງໄມ້, ກ້ອນຫີນ, ຊາຍ, ໃຊ້ເສດວັດສະດຸຕ່າງໆ(ກັບແບ່ງເປົ່າ, ກັບຄີມ ແລະ ອື່ນໆ ...) ມາກໍ່ໃຫ້ເປັນຮູບຮ່າງຕ່າງໆ , ບາງຄັ້ງກໍ່ເປັນເລື່ອງໄປເລີຍແລ້ວແຕ່ຈິນຕະນາການຂອງເດັກ.

ການຫຼິ້ນນໍ້າ.

ການຫຼິ້ນຊາຍ

ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນທົ່ວໄປ.

ການຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາ

ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມີກະຕິກາຕັ້ງຂຶ້ນ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນທຸກຄົນປະຕິບັດ ຫຼື ບາງຄັ້ງກໍ່ມີການແບ່ງເປັນ. ມີການແຂ່ງຂັນກັນ. ໃນການຫຼິ້ນແບບນີ້ລວມມີ:

- ແບບຫຼິ້ນເຄື່ອນໄຫວ:

ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ ສ່ວນຫຼາຍໃຊ້ອະໄວຍາວະສ່ວນຕ່າງໆ ໃນຮ່າງກາຍເຄື່ອນໄຫວ ເຊັ່ນ: ແຕ້ມ ,ແລ່ນ, ຍ່າງ, ໂດດ ບາງຄັ້ງກໍ່ມີກາຍກອນ, ຮ້ອງເພງ, ມີຈັງຫວະດົນຕີ ຫຼື ສຽງສັນຍານໄປພ້ອມ.

ຕົວຢ່າງ : ນົກບົກ ກາບິນ, ກະຕ່າຍຍາດຄອກ ຫຼື ມ້າຫຼັງໂປກ, ຫຼິ້ນລູລໍ່ເຂົ້າສານ.

- ເກມການສຶກສາ:

ຈັບຄູ່ຮູບພາບສິ່ງຂອງ, ລຽງລຳດັບ, ຕັດຕໍ່ຮູບພາບ, ໂດມິໂນ, ລອດໂຕ, ຫຼິ້ນສຳພັດ ...ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ບາງຄັ້ງ

ກໍຈັດໃຫ້ມີການແຂ່ງຂັນກັນ, ມີຜູ້ສະນະ ແລະ ຜູ້ເສຍ, ເຖິງຈະມີກະຕິກາແຕ່ແບບຫຼີ້ນບາງປະເພດກໍບໍ່ເຖິງຂັ້ນວ່າຜູ້ໃດບໍ່ປະຕິບັດຕາມກະຕິກາ ຈະຖືກໄລ່ອອກ (ລາຍລະອຽດສະເໜີຢູ່ໃນກົດຈະກາເກມການສຶກສາ) ເວົ້າລວມແລ້ວ ເກມການສຶກສານັ້ນມັນມີກົດໃນຕົວຂອງມັນເອງ.

ຕົວຢ່າງ: ເກມຈັບຄູ່ໃຊ້ຊ້ອມຄູ່ກັບບ່ວງ. ຈະໃຊ້ສິ່ງທີ່ກົງກັນຂ້າມກັນກໍບໍ່ຖືກ.

ຂັ້ນຕອນປະຕິບັດການຫຼີ້ນ

ກ. ການຫຼີ້ນກັບເຄື່ອງຫຼີ້ນທົ່ວໄປ.

- ການຫຼີ້ນກັບເຄື່ອງຫຼີ້ນຊະນິດຕ່າງໆ ເປັນການຊ່ວຍຂະຫຍາຍຈິນຕະນາການແລະແນວຄິດລິເລີ່ມຂອງເດັກ. ຟະເຣແບນນັກສຶກສາສາດຂອງເຢຍລະມັນ ຜູ້ເຊິ່ງໃນວົງການສຶກສາຖືວ່າເປັນວິດາຂອງວຽກງານອະນຸບານ ໄດ້ສ້າງເຄື່ອງຫຼີ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼີ້ນເປັນຈຳນວນຫຼວງຫຼາຍ ຊຶ່ງລາວຮ້ອງເຄື່ອງຫຼີ້ນດັ່ງກ່າວວ່າ : “ ຂອງຂ້ວນ ” ຈະຍົກຕົວຢ່າງກ່ຽວກັບ ການຫຼີ້ນຂອງຂ້ວນບາງຊຸດຂອງຟະເຣແບນ ດັ່ງນີ້ :

ຂອງຂ້ວນຊຸດທີ 1 : ປະກອບດ້ວຍບານທີ່ເຮັດດ້ວຍແລນ 6 ໜ່ວຍ ມີ 6 ສີ: ສີແດງ, ເຫຼືອງ, ຂຽວ, ຟ້າ, ມ່ວງ, ສີ່ມ. ໝາກບານເຫຼົ່ານັ້ນມີສາຍຍາວຕິດຢູ່ສຳລັບໃຫ້ເດັກຈັບ ແລະ ແກ່ວງໄປແກ່ວງມາຕາມໃຈ. ຂະໜາດຂອງໝາກບານໃຫ່ຍ ພໍໃຫ້ເດັກກຳໄວ້ໃນມືຂອງເຂົາໄດ້. ການທີ່ນຳໃຊ້ໝາກບານເຂົ້າເປັນເຄື່ອງຫຼີ້ນງ່າຍໆ ສຳລັບໃຫ້ເດັກສັງເກດວ່າ ຄູ ຫຼື ເດັກສາມາດເຮັດຫຍັງແຕ່ກັບໝາກບານດັ່ງກ່າວ ແລ້ວບອກອອກມາເປັນພາສາເວົ້າ. ຟະເຣແບນຍັງຂຽນໄດ້ເປັນຄຳຄ່ອງ ແລະ ເພງສັ້ນໆ ກ່ຽວກັບການຫຼີ້ນກັບບານນີ້ໄດ້ເປັນ 100 ເພງ ຕໍ່ຈາກນັ້ນ ຄູອາດຈະເອົາຮູບໃຫ້ເດັກເບິ່ງ (ຮູບຄູກຳລັງຫຼີ້ນບານ) ແລ້ວໃຫ້ເດັກຮ້ອງເພງໄປພ້ອມວ່າ ບານກຳລັງເຮັດຫຍັງ. ຮູບພາບທີ່ສະແດງມີຫຍັງນີ້ :

- ໄປທາງນັ້ນ.
- ໄປທາງນີ້.
- ໄປທາງຮອບໆ.
- ເຕັ້ນຕອຶກໆ.
- ກັ່ງໄປ. ແລະ ອື່ນໆ. ໃນການຫຼີ້ນກັບບານຟະເຣແລນ ໄດ້ເຮັດໄປເປັນຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

• ຂັ້ນທຳອິດໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກ:

- ຮູບຮ່າງຂອງການປຽບທຽບ ກັບສິ່ງທີ່ຄ້າຍຄືກັນ ເຊັ່ນ: ໝາກພ້າວ, ໝາກກ້ຽງ...
- ເປັນວັດຖຸທີ່ເຮັດດ້ວຍແລ້ນທີ່ອ່ອນນຸ້ມ ປຽບກັບສິ່ງທີ່ນຸ້ມເຊັ່ນ: ຝ້າຍ, ຂົນກະຕ່າຍ...
- ໃຫ້ຮູ້ສຶດຕ່າງໆ ສອນໃຫ້ຮູ້ຈັກສີ ຮູ້ຈັກປຽບທຽບກັບສີທີ່ໃຊ້ກັບຊີວິດປະຈຳວັນ ເຊັ່ນ: ສີເສື້ອ, ຜ້າ ແລະ ອື່ນໆ...

• ຂັ້ນຕໍ່ໄປ:

- ສອນໃຫ້ຮູ້ຈັກທິດທາງຂອງວັດຖຸ ເຊັ່ນ: ຂວາດ ໜ້າ, ຫຼັງ, ເທິງ, ລຸ່ມ, ໃກ້, ໄກ ແລະ ອື່ນໆ.

• ວິທີສິດສອນ:

- ໃຫ້ເດັກຈັບບານໄດ້ໄວ້ໃນມືຊ້າຍປ່ຽນໄປຂວາ.
- ອອກຄຳສັ່ງໃຫ້ເດັກແກ່ວງບານໄປໄກ່ຕົວ, ແກ່ວງອອກໄປໄກ່ຕົວ.
- ຫຼີ້ນແບບຫຼີ້ນຊິງຊ້າຄືມືຈັບສາຍເຊືອກ, ສ່ວນອີກມືໜຶ່ງຊຸກໝາກບານໃຫ້ໄປທາງໜ້າ, ເດັກຈະຮູ້ຄຳວ່າຕ່ຳສູງອີກດ້ວຍ.
- ໃຫ້ເດັກຍົກໝາກບານຂຶ້ນເທິງຫົວ ພ້ອມທັງແຢ່ງຕີນຂຶ້ນ, ໃຫ້ເດັກເອົາບານລົງໃສ່ລຸ່ມ ເພື່ອຢັ້ງຢືນຕົວລົງເດັກກໍ່

ຈະຮູ້ວ່າ ເທິງ - ລຸ່ມ. ນອກຈາກນີ້ ຟະເຣແບນ ຍັງໄດ້ໃຊ້ບານນີ້ຫຼິ້ນ ເພື່ອປະສົງແມ່ນເຝິກປະສາດຕາ ເຊັ່ນ :

- ໃຫ້ເດັກທວຍບານວ່າສິດໃດບໍ່ທັນຄົບ.
- ໃຫ້ເດັກລຽງບານໄວ້ ໃຫ້ຖືກຕາມຄູລຽງໄວ້ຕອນທຳອິດ.

ຟະເຣແບນ ໄດ້ລຽງບານໄວ້ເປັນຕົວລະຄອນໃນເລື່ອງ ແລ້ວໃຫ້ເດັກສະແດງໄປພ້ອມ ເຊັ່ນ: ໃຫ້ເດັກໃຊ້ບານທີ່ເຊືອກຜູກນັ້ນ ສົມມຸດເປັນຄູຕັກນ້ຳຂຶ້ນຈາກສ້າງທີ່ເລິກເຮັດເປັນລູກຕຸ້ມໂມງ (ໂມງໃຫຍ່ແຂນຝາທີ່ມີລູກຕຸ້ມ). ແລະ ອື່ນໆ. ນີ້ເປັນພຽງບາງວິທີເທົ່ານັ້ນທີ່ຍົກຂຶ້ນມາເປັນແບບຢ່າງ. ແຕ່ໃນຕົວຈິງແລ້ວໃນການຫຼິ້ນກັນຂອງຂ້ວນຊຸດທີ່ 1 ຍັງມີຫຼາຍອີກ ແຕ່ຍັງບໍ່ສາມາດຍົກມາໃຫ້ໝົດໄດ້. ແຕ່ກໍພໍເຫັນໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງຟະເຣແລນຊ່ວຍໃຫ້ເກີດແນວຄິດສ້າງສັນໄດ້ (ຫົວຄິດປະດິດສ້າງ) ດັ່ງໃນຂອງຂ້ວນຊຸດທີ່ 1 ຟະເຣແລນ ໄດ້ໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນກັບແກ່ນໝາກໄມ້. ເປືອກຫອຍ, ຫິນ, ໂດຍຈຸດປະສົງແນ່ໃສ່ໃຫ້ເດັກເປັນຄົນມີນິດໄສຊ່າງຮົບໂຮມ, ຊ່າງເກັບ, ຮຸ້ມຽນມັດໄວ້ເປັນລະບຽບ ແລະ ໃຫ້ເດັກຄືນຄິດວ່າຈະນຳໃຊ້ວັດຖຸດັ່ງກ່າວເຮັດຫຍັງແດ່?

ສະຫຼຸບແລ້ວ ເຄື່ອງຫຼິ້ນຂອງຟະເຣແລນທຸກໆຊຸດ ຈະນັ້ນເລື່ອງ ສີ ຂະໜາດ ຮູບຊົງ ການເຄື່ອນໄຫວ ແລະ ພິເສດ ຈະເນັ້ນໜັກໃນການສົ່ງເສີມຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ ໂດຍໃຫ້ອິດສະຫຼະແກ່ເດັກ ໃນການຫຼິ້ນ ແລະ ການນຶກຄິດໃນອັນດັບສຸດທ້າຍຂອງການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນທຸກໆຊຸດ

*** ການຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ຫາໄດ້ງ່າຍໃກ້ຕົວເດັກ(ຫາໄດ້ງ່າຍໃນທ້ອງຖິ່ນ).**

ເຄື່ອງຫຼິ້ນແຕ່ລະຊະນິດ ບໍ່ວ່າເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີລາຄາແພງ ຫຼື ບໍ່ມີລາຄາເລີຍກໍຕາມສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດມີຄວາມຄິດສ້າງສັນໄດ້. ສະນັ້ນຄູຄວນຈຳໄວ້ສະເໝີເຖິງປະໂຫຍດຂອງວັດຖຸທີ່ມີຢູ່ໃນທ້ອງຖິ່ນທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ຍັງໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງອີກດ້ວຍ. ເຄື່ອງຫຼິ້ນດັ່ງກ່າວອາດຈະມີທັງວັດຖຸທີ່ມີໃນທຳມະຊາດ ແລະ ວັດສະດຸທີ່ເຫຼືອໃຊ້. ຖ້າເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ຄູເຮັດມາເອງກໍຄວນໃຫ້ນຶກເຖິງວ່າ ເຄື່ອງຫຼິ້ນນັ້ນບໍ່ສິ້ນເປືອງເວລາຫຼາຍບໍ່ສິ້ນເປືອງລາຍຈ່າຍຫຼາຍ ແຕ່ເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ໄດ້ຄຸ້ມຄ່າ.

ຂ. ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.

ໝາຍເຖິງການຫຼິ້ນ ຫຼື ການໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ການສະແດງອອກໃນການຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆຂຶ້ນມາ, ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຄູບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງສະແດງທຳທາງໃຫ້ເດັກເບິ່ງ, ຄູເປັນພຽງຜູ້ບອກທຳທາງ, ບອກສະຖານະການຕ່າງໆ, ເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນແບບ ແລະ ສະແດງອອກຈົນຕະນາການຂອງເຂົາ.

ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກຫຼິ້ນກັນຢ່າງກ້ວາງຂວາງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ສະແດງບົດບາດການປະພຶດ, ການເຮັດວຽກຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ໂດຍການສ້າງສະຖານະການ. ໃນເວລາຫຼິ້ນເດັກຈະຮູ້ຈັກຕົນເອງ, ຮຽນຮູ້ຜູ້ອື່ນໆ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຂ້າງ ພ້ອມນັ້ນເດັກກໍຈະມີຈົນຕະນາການຂອງຕົນ. ເດັກຈະສົມມຸດເອົາວັດຖຸຕ່າງໆ ຂຶ້ນມາແທນສິ່ງຂອງເຊັ່ນ: ເອົາໃບໄມ້ມາສົມມຸດເປັນຜັກ, ເປັນດອກໄມ້, ເປັນເງິນ... ບາງຄັ້ງເຂົາກໍສົມມຸດນຳໃຊ້ວັດຖຸຕ່າງໆຈາກສິ່ງແວດລ້ອມຂອງເຂົາ, ສະນັ້ນສິ່ງທີ່ດີທີ່ສຸດຄູຄວນກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກດ້ວຍການຈັດກຽມອຸປະກອນໄວ້ທີ່ມຸມໃດໜຶ່ງຂອງຫ້ອງ ໃຫ້ເດັກໄດ້ເລືອກດ້ວຍຕົນເອງເຊັ່ນ: ມຸມເຮືອນນ້ອຍ, ມຸມຮ້ານຄ້າ, ມຸມແພດ, ອຸປະກອນຫຼືເຄື່ອງຫຼິ້ນຄວນຈັດໄປຕາມຄວາມສົນໃຈ

ຂອງເດັກ ຫຼື ອາດຈະຈັດໃຫ້ເຂົ້າກັບໜ່ວຍການສອນປະຈຳອາທິດຍິ່ງເປັນການດີທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ໜ່ວຍໝາກໄມ້ ຄູຄວນຈັດຮູບພາບ ຫຼື ອຸປະກອນຕ່າງໆ ທີ່ກ່ຽວກັບໝາກໄມ້ຊະນິດຕ່າງໆເຂົ້າມາໄວ້ໃນມຸມຂາຍເຄື່ອງ. ຖ້າຫາກຄູຫາກຈັບໄວ້ຕາຍຕົວ(ຖາວອນ) ເດັກຈະເປື່ອ ແລະ ບໍ່ຢາກເຂົ້າໄປຫຼິ້ນ ນອກຈາກນັ້ນຄູຄວນຈັດເຄື່ອງຂອງໃຊ້ອື່ນໆ ມາໄວ້ເຊັ່ນ: ອາດຈະປ່ຽນມຸມເຮືອນນ້ອຍ ມາເປັນເຮືອນພະຍາບານ, ໂຮງການໄປສະນີ....

ຕົວຢ່າງ: ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ

ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍຄືກິດຈະກຳທີ່ແສນຈະມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ເພາະເດັກໄວນີ້ມັກຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ເຊິ່ງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ທຳທາງ ແລະ ການສະແດງອອກ, ການຮຽນແບບ ຫຼື ສົມມຸດສະຖານະການຕ່າງໆເກີດຂຶ້ນມາ. ການນຳພາເດັກຫຼິ້ນກິດຈະກຳປະເພດນີ້ຄູ່ບໍ່ຈຳເປັນສະແດງທຳທາງໃຫ້ເດັກເບິ່ງພຽງແຕ່ເປັນຜູ້ບອກທຳທາງ, ບອກສະຖານະການເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນແບບ ແລະ ສະແດງຈົນຕະນາການຂອງເຂົາ, ເດັກຈະຄິດເຮັດທຳທາງຮຽນແບບ ຫຼື ແກ້ໄຂສະຖານະການທີ່ສົມມຸດຂຶ້ນເອງຕາມຄວາມຄິດຂອງເຂົາເຊັ່ນ: ການຮຽນແບບບຸກຄົນຕ່າງໆການໄປຕະຫຼາດ, ການລ່າສັດ, ການເຮັດວຽກຕ່າງໆ ດັ່ງນັ້ນການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍພວກເຮົາຈິງມີການແນະນຳໃຫ້ມີການຈັດສ້າງໃຫ້ມີເຮືອນນ້ອຍໃນຫ້ອງຮຽນຫຼືນອກເດີ່ນກໍໄດ້. ເພາະເດັກມັກຫຼິ້ນຢູ່ໃນເຮືອນນ້ອຍ ໂດຍເດັກຈະພາພວກໝູ່ເພື່ອນເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນຢູ່ໃນເຮືອນນ້ອຍ ເພື່ອຫຼິ້ນສົມມຸດເປັນບົດບາດຕ່າງໆເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານພາສາ, ອາລົມ ແລະ ສັງຄົມ. ເດັກຈະເກີດຄວາມພໍໃຈໃນການຫຼິ້ນແບບຊີວິດທີ່ແທ້ຈິງ.

ໃນການຈັດມູມເຮືອນນ້ອຍ ຄວນເປັນເຮືອນທີ່ເຄື່ອນຍ້າຍໄດ້ງ່າຍ, ຈົງບໍ່ຄວນຝັງເສົາລົງດິນ(ໃນກາງເດີ່ນ) ເຮືອນນ້ອຍອາດຈະໃຊ້ອຸປະກອນໄດ້ຫຼາຍໆແນວຕາມຄວາມພ້ອມ ແລະ ເໝາະສົມຂອງແຕ່ລະຫ້ອງຖິ່ນເຊັ່ນ: ແກ້ດໄມ້, ໄມ້ຜັ່ງ, ຫຍ້າຄາ, ໃບຫຍ້າ, ໃບພ້າວ, ໃບຕອງ, ຜ້າແພ ແລະ ອື່ນໆ

ຄ. ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ.

ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ຫຼື ຫຼິ້ນກັບໄມ້ບ້ອກ ເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນສຳລັບເດັກ ເພາະເປັນວັດຖຸທີ່ແຂງແກ່ນ, ທົນທານ, ສາມາດນຳມາສ້າງຮູບ ຫຼື ເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ໄດ້ຕາມໃຈຊອບ, ເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກໄດ້ດີທີ່ສຸດ. ໄມ້ບະລອກທີ່ຄວນມີຫຼາຍຮູບຊົງຕ່າງກັນເຊັ່ນ: ຈະຕຸລັດ, ສາມລ່ຽມ, ສີ່ຫຼ່ຽມຍາວ, ມົນທົນ, ກົມ, ຮູບໂຄ້ງ... ມີທັງຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່, ໜາ, ບາງຕ່າງກັນ.

+ ຄຸນຄ່າຂອງການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ຫຼື ຫຼິ້ນໄມ້ບະລອກ.

ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ເຖິງວ່າຈະແນ່ໃສ່ສິ່ງເສີມພັດທະນາດ້ານຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ ແຕ່ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງແມ່ນມີຄຸນຄ່າຕໍ່ພັດທະນາການທັງ 4 ດ້ານຂອງເດັກ.

• ສິ່ງເສີມພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ.

ໃນຄະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ເດັກໄດ້ເຄື່ອນໄຫວສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍ ໂດຍການຈັບ, ດຶງ, ລາກ, ຍົກ, ຂຶ້ນລົງ... ການເຮັດເຊັ່ນນີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີການປະສານງານລະຫວ່າງ ມືກັບຕາ ແລະ ກ້າມຊີ້ນສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍ ເຮັດໃຫ້ກ້າມ

ຊີ້ນໄດ້ຮັບການພັດທະນາ.

• ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານອາລົມ.

ໃນຄະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ເດັກຈະຮູ້ສຶກເປັນອິດສະລະ, ສາມາດສະແດງອອກມາໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ເຊັ່ນ: ບາງຄັ້ງກໍ່ຮ້ອງເພງ

, ບາງຄັ້ງກໍ່ມີການຫົວດ້ວຍຄວາມດີໃຈຕໍ່ຜົນງານ ຫຼື ຖ້າຫາກເດັກມີອາລົມໃຈຮ້າຍບໍ່ຄວນປ່ອຍໃຫ້ເຂົາຮີ້ ຫຼື ທຳລາຍໄດ້. ຕໍ່ອາລົມຮ້າຍທີ່ເດັກສະແດງອອກ ຄູ່ກໍ່ບໍ່ຄວນຮ້າຍ ຫຼື ຕິຕຽນເດັກຄວນປ່ອຍໃຫ້ເຂົາຮີ້ ຫຼື ເພພັງຂອງເຂົາເອງ ເພື່ອລະບາຍອາລົມຮ້າຍທີ່ເດັກເກັບໄວ້ໃນຕົວເມື່ອເຂົາໄດ້ລະບາຍອອກມາແລ້ວກໍ່ເທົ່າກັບວ່າເຂົາໄດ້ລະບາຍຄວາມຫຼຸດຫງົດໃນໃຈຂອງເຂົາໄດ້.

• ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານສັງຄົມ.

ໃນເວລາຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ຫຼື ຫຼິ້ນໄມ້ບະລອກ ເດັກຈະຮູ້ສຶກປັບຕົວ ໃຫ້ເຂົ້າກັບກຸ່ມຂອງໝູ່ເພື່ອນ, ເດັກຮຽນຮູ້ກາແບບປັນກັນ ຖ້າຫາກຄົນໃດໜຶ່ງຫາກໄດ້ຫຼາຍ ຫຼື ບໍ່ພໍ, ຮູ້ຈັກປຶກສາຫາລືກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ພວກເຂົາເຈົ້າຈະສ້າງ ແລະ ຮູ້

ຮ່ວມມືກັນເຮັດຈົນສຳເລັດຕາມທີ່ເຂົາເຈົ້າຕັ້ງໃຈໄວ້, ນັ້ນເປັນການຝຶກພື້ນຖານຂອງການເຮັດວຽກຮ່ວມໝູ່ໃນອານາຄົດ.

- **ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານສະຕິປັນຍາ.**

ໃນເວລາຫຼັ້ນກໍ່ສ້າງ ຈະຊ່ວຍສົ່ງເສີມດ້ານແນວຄິດ, ຄວາມສາມາດຂອງເດັກ. ໃນການຫຼີ້ນ ເດັກຈະສັງເກດເຫັນວ່າ ຖ້ານ້ຳໄມ້ບະລອກມາຕໍ່ກັນຫຼາຍໆ ອັນຈະໄດ້ຮູບຮ່າງແນວໃດ, ຖ້າຕ້ອງການໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ແລະ ບໍ່ລົ້ມ ຈະເຮັດແນວໃດ, ຖ້າຕ້ອງການໃຫ້ເປັນຮູບຈະຕຸລັດ (ແຕ່ບໍ່ມີໄມ້ບະລອກທີ່ເປັນຮູບຈະຕຸລັດ) ຈະເຮັດແນວໃດ...ພ້ອມນັ້ນ ເດັກກໍ່ຈະຮຽນເລື່ອງຄວາມສັ້ນ-ຍາວ, ໜາ, ບາງ, ສູງກ່ວາ, ຕໍ່າກ່ວາ...ຊຶ່ງເປັນພື້ນຖານໃຫ້ແກ່ເດັກ.

ຈາກສິ່ງທີ່ກ່າວມານັ້ນ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າການກໍ່ສ້າງ ມີຄຸນປະໂຫຍດຢ່າງຫຼວງຫຼາຍເພາະການຫຼີ້ນກັບໄມ້ບະລອກ ເປັນສິ່ງທີ່ເດັກສາມາດຫຼີ້ນໄດ້ ໃນຫຼາຍລະດັບອາຍຸ, ທັງຍັງເປັນການຫຼີ້ນ ທີ່ບໍ່ຈຳກັດວິທີຫຼີ້ນ. ເດັກສາມາດຫຼີ້ນໄດ້ຕາມຄວາມຄິດຂອງຕົນ.

ງ. ຫຼີ້ນນ້ຳ:

ເຮົາຈະສັງເກດເຫັນວ່າເດັກມັກຫຼີ້ນນ້ຳຕັ້ງແຕ່ນ້ອຍໆເປັນຕົ້ນມາ: ເມື່ອຜູ້ໃຫຍ່ເອົາອາບນ້ຳ ເດັກຈະຕີນ້ຳໃຫ້ແຕກກະຈາຍ ແລະສິ່ງສຽງຫົວດ້ວຍຄວາມມ່ວນຊື່ນ. ຍ້ອນວ່ານ້ຳເປັນຂອງແຫຼວທີ່ມີຄວາມຊຸ່ມເຢັນດີ.

ໃນໄລຍະທຳອິດ ເດັກຫຼີ້ນນ້ຳພຽງແຕ່ເບິ່ງລັກສະນະຂອງນ້ຳເຊັ່ນ: ເບິ່ງນ້ຳໄຫຼເປັນສາຍຈາກກະປ່ອງ, ຕັກຖອກໄປເທມາ, ນ້ຳແກ້ວມາຈຸ່ມລົງນ້ຳເພື່ອເບິ່ງຟອງນ້ຳທີ່ໄຫຼຂຶ້ນມາ.... ແຕ່ເມື່ອເດັກໃຫຍ່ຂຶ້ນມາເດັກຈະຫຼີ້ນທີ່ມີຄວາມໝາຍເຊັ່ນ: ຫຼີ້ນຮຽນແບບບົດບາດສົມມຸດຊີວິດຈິງ(ຊັກເຄື່ອງ, ລ້າງຖ້ວຍ, ອາບນ້ຳໃຫ້ນ້ອງ, ຫົດຜັກ.....) ບາງຕົວຢ່າງກໍ່ເປັນການລະບາຍອາລົມເພື່ອໃຫ້ສະນຸກເພີດເພີນເຊັ່ນ: ເປັນນ້ຳຕົກ, ນ້ຳພູ...

ຄຸນປະໂຫຍດໃນການຫຼີ້ນນ້ຳ

- ເປັນການລະບາຍອາລົມຂອງເດັກ, ຄວາມຊຸ່ມເຢັນຂອງນ້ຳຈະເຮັດໃຫ້ເດັກມີຄວາມພໍໃຈ, ສະໜຸກສະໜານເບີກບານໃຈ.
- ເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຄຸນສົມບັດຂອງນ້ຳ, ຮູ້ປຽບທຽບ, ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຄິດສ້າງສັນ ແລະ ສັງເກດ.

ຂໍ້ຄວນຄຳນຶງໃນເວລາຫຼີ້ນ

- ບໍ່ຄວນຖອກນ້ຳແຮງເພາະຈະເຮັດໃຫ້ຕົນເອງຫຼືຜູ້ອື່ນປຽກ
- ບໍ່ໃຫ້ສາດນ້ຳໃສ່ກັນເພາະຈະເຮັດໃຫ້ເຂົ້າຕາ, ເຂົ້າປາກ, ນອກນີ້ຍັງເຮັດໃຫ້ຕົນໂຕ, ເສື້ອຜ້າປຽກແລະເປັນຫວັດອີກດ້ວຍ.
- ຄວນໃສ່ເສື້ອຄຸມກັນນ້ຳ(ເສື້ອກັນຝົນ) ເວລາຫຼີ້ນນ້ຳເພື່ອບໍ່ໃຫ້ປຽກ

ຈ. ການຫຼີ້ນດິນຊາຍ

ເດັກສ່ວນຫຼວງຫຼາຍມັກການຫຼີ້ນກັບດິນຊາຍ ເພາະເປັນການຫຼີ້ນທີ່ສະໜຸກສະໜານ ແລະບໍ່ຕ້ອງການຄຳແນະນຳຈາກຜູ້ໃຫຍ່ຫຼາຍ. ຊາຍກໍ່ເປັນວັດສະດຸທຳມະຊາດຫາໄດ້ງ່າຍ, ເດັກຈະຫຼີ້ນກັບດິນຊາຍຕາມລຳພັງ ແລະຫຼີ້ນໄດ້ເປັນເວລາຍາວນານຖ້າມີຂອງຫຼີ້ນປະກອບເດັກກໍ່ຍິ່ງມີໂອກາດຄິດສ້າງສັນສິ່ງຕ່າງໆໄດ້ຕາມຈິນຕະນາການ.

ດິນຊາຍທີ່ຈະນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼີ້ນກໍ່ແມ່ນດິນຊາຍທຳມະດາທີ່ໃຊ້ກໍ່ສ້າງເຮືອນຊານນັ້ນເອງ, ດິນຊາຍທີ່ນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼີ້ນຕ້ອງໃຫ້ປຽກຊຸ່ມຢູ່ສະເໝີເພື່ອສະດວກໃນການໃຫ້ເດັກປັ້ນຮູບຕ່າງໆຫຼືກໍ່ເປັນຮູບຕ່າງໆຕາມຈິນຕະນາການຂອງເຂົາແລະບໍ່ເປັນອັນຕະລາຍຈາກການໂຮຍຊາຍ. ແຕ່ຖ້າເປັນດິນຊາຍໃນຫ້ອງຮຽນຄວນເປັນດິນຊາຍທີ່ຮ່ອນແລ້ວລະອຽດ, ເປັນຊາຍທີ່ແຫ້ງເພື່ອສະດວກໃນເວລາເດັກຕັກ, ຜອງສຳລັບປະກອບການສອນກ່ຽວກັບບົດຮຽນ. ຖ້າຄູ່ມື

ການປະດິດສ້າງຈະໃຊ້ປະໂຫຍດຢ່າງອື່ນກໍ່ໄດ້ເຊັ່ນ: ໃຊ້ໄວ້ປັກຮູບພາບຫຼືກະຕຸນໃນເວລາເລົ່າເລື່ອງ, ຮຽນນັບເລກ....ຄວາມສະອາດກໍ່ເປັນບັນຫາໜຶ່ງທີ່ສໍາຄັນຄວນມີສິ່ງສໍາລັບປິດເມື່ອຫຼິ້ນແລ້ວສໍາລັບດິນຊາຍໃນຫ້ອງຮຽນອາດຈະເຮັດຝາປິດໄວ້ແຕ່ສໍາລັບຢູ່ເດີນຄວນເຮັດຕະໜ່າງກັນໄວ້ເພາະສັດຕູທີ່ສໍາຄັນຂອງດິນກໍ່ຄືແມວ, ແມວມັກຖ່າຍໃສ່ກອງດິນຊາຍເຮັດໃຫ້ສິກກະປົກແລະມີກິ່ນເໝັນ. ນອກນັ້ນຄວນເບິ່ງແຍງຢ່າງໃກ້ຊິດເພື່ອບໍ່ໃຫ້ມີມົດ, ແມງວັນ, ເສດແກ້ວ, ກະເບື້ອງ....ທີ່ເປັນອັນຕະລາຍຕໍ່ເດັກ. ຕາມປົກກະຕິແລ້ວໃນແຕ່ລະປີຄວນມີການປ່ຽນດິນຊາຍປີລະ 1 ຄັ້ງຍິ່ງດີ.

ຄຸນປະໂຫຍດໃນການຫຼິ້ນຊາຍ

- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມພໍໃຈສະໜຸກສະໜານແລະມີຄວາມຮູ້ສຶກເປັນອິດສະຫຼະ
- ຊ່ວຍສົ່ງທັກສະໃນການໃຊ້ສາຍຕາ, ມືແລະກ້າມຊີ້ນສ່ວນຕ່າງໆຂອງຮ່າງກາຍ
- ຊ່ວຍສ້າງຄວາມຄິດສ້າງສັນແລະຈົນຕະນາການຂອງເດັກໂດຍທີ່ເດັກສາມາດສ້າງດິນໃຫ້ເປັນຮູບຕ່າງໆ ແລະ

ຕົບແຕ່ງໄດ້ຕາມມັກ.

- ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້, ການກະຕວງ, ການເທດິນຊາຍ, ປະສົມນໍ້າລົງໃນດິນຊາຍ...

ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນທົ່ວໄປ

ການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນເປັນການສ້າງໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນກັບການທີ່ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ, ຊ່ວຍກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກໄດ້ສໍາຫຼວດ, ຄົ້ນຄ້ວາ, ເກີດການຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງຕ່າງໆຮອບຈົວຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ, ໄດ້ໃຊ້ປະສາດສໍາຜັດທາງ 5 ຕໍ່ວັດຖຸຕ່າງໆຊຶ່ງຈະໃຫ້ເດັກນໍາເອົາປະສົບການແກ້ໄຂບັນຫາເມື່ອພົບເຫັນສິ່ງໃໝ່ໆໃນການຫຼິ້ນເທື່ອຕໍ່ໆໄປ.

ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນທົ່ວໄປ

ການຫຼິ້ນທົ່ວໄປກໍ່ຄືການເຮັດກິດຈະກຳທາງຮ່າງກາຍ, ການສະແດງຄວາມເຝື້ຝັນອອກມາ, ການເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງແວດລ້ອມການກະກຽມຄວາມພ້ອມຂອງຕົນ, ເຊັ່ນ: ເຝິກການຊົງຕົວ, ການໂດດເຕັ້ນ, ການປິ່ນ, ການໄຕ່, ການໂຍນ, ການດຶງ - ລາກ ການຫຼິ້ນເຮືອນນ້ອຍ ...

ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນ.

1. ການຊົງຕົວ
2. ການໂດດ- ການເຕັ້ນ
3. ການປິ່ນ
4. ການລອດ
5. ການໂຫນ-ຊົງຊ້າ
6. ການໂຍນ-ຄ່ວາງ
7. ການໂຍກຕົວ
8. ການດຶງ-ການລາກ

ຂັ້ນຕອນປະຕິບັດການຫຼິ້ນ.

ກ. ການຊົງຕົວ

ການຊົງຕົວເປັນກິດຈະກຳການອອກກຳລັງກາຍວິທີໜຶ່ງທີ່ດີຊຶ່ງສາມາດຈັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ. ເພື່ອພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໃຫ້ຍ ແລະ ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ, ເຝິກໃຫ້ເດັກໄດ້ສັງເກດສິ່ງຕ່າງໆຮອບຕົວຈອງເດັກເອງ, ເຝິກໃຫ້ມີຄວາມອົດທົນ, ກ້າຕັດສິນໃຈມີບຸກຄະລິກທີ່ດີສາມາດຮຽນຮູ້ທິດທາງເຊັ່ນ: ທາງໜ້າ, ທາງຫຼັງ ແລະ ທາງຂ້າງ....

ຕົວຢ່າງ: ອ່າງຊາຍແສນສະໝຸກ

ອຸປະກອນ : 1. ໃຊ້ດິນຈີ່ກໍ່ເປັນຮູບວົງມົນແລ້ວມີດິນຊາຍໃນວົງມົນ

2. ໃຊ້ໄມ້ ຫຼື ເສົາຊີມັງເພື່ອຈັດເປັນອ່າງດິນຊາຍ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຍ່າງຊົງຕົວເປັນຮູບວົງມົນ ຫຼື ຍ່າງຕາມຮູບຊົງຂອງອ່າງຊາຍໂດຍຍ່າງຕາມຄວາມພໍໃຈຂອງເດັກຈົນ
ອ້ອມຮອບອ່າງຊາຍ.

2. ຍ່າງຕໍ່ຕີນເທິງຂອບອ່າງຊາຍ ໂດຍປາຍຕີນຕິດສິ້ນຕີນ ແລະ ໃຫ້ເດັກຍ່າງໄດ້ຢ່າງບໍ່ເຊ

ແປ້ນມ້າຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: 1 ແປ້ນມ້າຍາວປະມານ 220 ຊັງຕີແມັດ

2. ກໍ່ດິນຈີ່ ຫຼື ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຍ່າງວາແຂນຊົງຕົວໂດຍຍ່າງປາຍຕີນໃຫ້ຊື່ກັບໜ້າແປ້ນ

2. ຍ່າງຕໍ່ຕີນເທິງແປ້ນມ້າ ແລະ ວາແຂນຊົງຕົວ.

3. ຍ່າງຕໍ່ຕີນເທິງແປ້ນເມື່ອຮອດເຄິ່ງກາງແປ້ນມ້າໃຫ້ປິ່ນຕົວກັບຄືນຮອບໜຶ່ງ. ພະຍາຍາມຢ່າໃຫ້ຕົກ
ແລ້ວຍ່າງຈົນສຸດແປ້ນມ້າ.

1. ຍ່າງປາຍຕີນຊື່ແປ້ນມ້າ ຮອດກາງແປ້ນຢຸດຢືນຕີນດຽວ, ແລ້ວຕີນອີກເບື້ອງໜຶ່ງແກ້ວໄປໜ້າ 3 – 4

ເທື່ອ ໃນການຫຼິ້ນທຳອິດຄູ່ຄວນຍ່າງນຳພາເດັກໃຫ້ເດັກໄດ້ເບິ່ງວິທີການຍ່າງທີ່ຖືກຕ້ອງ ແລະ ສັງເກດວ່າເດັກເຮັດໄດ້
ຫຼື ບໍ່, ຖ້າບໍ່ເຮັດໄດ້ໃຫ້ເດັກຜູ້ນັ້ນມານຳພາໝູ່ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ໝູ່ຜູ້ອື່ນໝັ້ນໃຈໃນຕົວເອງຫຼາຍຂຶ້ນ.

ທ່ອນໄມ້ຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: ໃນທ້ອງຖິ່ນບ້ານເຮົາອາດມີຕົ້ນພ້າວ, ຕົ້ນໜາກສາມາດນຳມາດັດແປງເປັນທ່ອນໄມ້ ເຝັກການຊົງ
ຕົວ ອາດຈະໃຊ້ຕົ້ນໄມ້ຊະນິດອື່ນທີ່ເປັນລຳແຂງແຮງເອົາມາຈັດວາງໃຫ້ຕິດກັນຫຼາຍໆຕົ້ນ ຫຼື ວາງເປັນອັນດຽວໃຫ້
ເດັກຫຼິ້ນຄວນຕອກ

ຫຼັກມຕິດດິນເປັນໄລຍະ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຂອນໄມ້ກັງໄປມາ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ຫຼິ້ນຄືກັນແປ້ນມ້າຊົງຕົວ ແລະ ນອກຈາກນັ້ນຍັງໃຫ້ເດັກເດັກຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ.

ຂອນໄມ້ຊົງແຊກຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: 1. ຕົ້ນງາກພ້າວເປັນລຳຊື່ປະມານ 3 – 4 ທ່ອນ

1. ຫຼື ໄມ້ເນື້ອແຂງບໍ່ໃຫ້ມີຕໍ່ ຈັດວາງໃຫ້ເປັນຮູບເລຂາຄະນິດ ຫຼື ວາງສະລັບກັນໄປມາຕາມຮູບໃຫ້
ຂອນໄມ້

ສູງປະມານ 25 – 35 ຊັງຕີແມັດ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຍ່າງວາແຂນຊົງຕົວ ເມື່ອຍ່າງກັບໄປມາເທິງຂອນໄມ້ຊົງແຊກນີ້ພໍສົມຄວນ

ແລ້ວໃຫ້ຢືນຂາດຽວສະລັບກັນໄປມາ.

2. ຍ່າງປາຍຕີນ (ຢັ່ງແຍ້) ເມື່ອຮອດກາງຂອນໄມ້ໃຫ້ຢຸດແລ້ວຫຍໍ້ຕົວລົງເຮັດຄືນັ່ງຢ່າງຍໍ້, ແລ້ວຢືນຫົວເຂົ້າ
ຂຶ້ນ

ຊື່ ແລະ ຍ່າງຕໍ່ໄປ.

3. ໃຫ້ເດັກຄິດຫາວິທີຫຼິ້ນດ້ວຍຕົວເອງ ເຊິ່ງຄູ່ຕ້ອງຕິດຕາມເບິ່ງວ່າເປັນວິທີທີ່ປອດໄພແລ້ວ.

ຢ່າງລົດຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: ຢາງລົດຂະໜາດຕ່າງໆເຊິ່ງເກົ່າແລ້ວມາຝັງລົງໃນດິນໂດຍມີຂະໜາດຄວາມສູງພື້ນດິນປະມານ 35 – 50 ຊັງຕີແມັດ ແລະ ວາງຈັດວາງສູງຕໍ່າສະລັບກັນ.

ວິທີຫຼັກ: 1. ຢ່າງຢັ່ງແປ້ຕາມຢາງລົດຊົງຕົວ ແລະ ຢ່າງວາແຂນຊ່ວຍການຊົງຕົວ.

2. ຢ່າງຢັ່ງແປ້ຈົນສຸດຢາງລົດຊົງຕົວ ແລ້ວປິ່ນຕົວກັບອີກຮອບໜຶ່ງ.

ຢາງລົດເພື່ອຫຼິ້ນຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: ຢາງລົດເກົ່າຕາມຈຳນວນທີ່ຕ້ອງການ ນຳມາວາງຕໍ່ໃຫ້ຕິດກັນ ຫຼື ວາງເປັນເສັ້ນຊື່ນຳເອົາຢາງເຫຼົ່ານີ້ ຝັງລົງດິນເລັກນ້ອຍ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຢາງລົດແຕ່ລະເສັ້ນ ເຄື່ອນອອກຈາກກັນ ແລະ ປ້ອງກັນການເຄື່ອນໄຫວໃນຂະນະທີ່ ເດັກຫຼິ້ນຢູ່.

ວິທີຫຼັກ: 1. ໃຫ້ເດັກຢ່າງຂ້າມຢາງລົດແຕ່ລະເສັ້ນຈົນຄົບພ້ອມກັບນັບຈຳນວນໄປນຳ.

2. ຢ່າງຮອບຂອບຢາງລົດ.

3. ໂດດຂ້າມ ຫຼື ເຕັ້ນຂ້າມ, ໂດຍຂຶ້ນລົງເທິງຢາງລົດ.

ຍ່າງຂຶ້ນ - ຍ່າງລົງຊົງຕົວ

ອຸປະກອນ: ທ່ອນໄມ້ເນື້ອແຂງ ຫຼື ທ່ອນຊີມັງ ຝັງລົງດິນໃຫ້ມີລະດັບສູງຕ່າງກັນ 15, 20, 25 ແລະ 30 ຊມ ຈັດໃຫ້ ທ່ອນໄມ້ມີໄລຍະຫ່າງກັນພໍດີບາດກ້າວໜຶ່ງຂອງເດັກ.

ວິທີຫຼັກ: 1. ກ້າວຂຶ້ນ - ລົງເທິງທ່ອນໄມ້ທີ່ມີຄວາມສູງ 15, 20, 25 ແລະ 30 ຊມ ຈົນຊຳນານ

2. ຍ່າງຈາກທ່ອນໄມ້ຕ່ຳໄປຫາທ່ອນໄມ້ສູງ. ເຝິກການຫຼິ້ນກັບໝູ່ ແລະ ເຝິກເປັນຜູ້ນຳແລະ ຕາມໄປພ້ອມ

3. ຄູອາດຈະຈັດເປັນເກມແຂ່ງຂັນຍືນຂາດຽວ ເທິງທ່ອນໄມ້, ໂດຍຍືນກົງວາແຂນອອກທັງ 2 ເບື້ອງ, ຂາ ເບື້ອງໜຶ່ງ

ຍົກເຂົ້າ ເພື່ອຕັ້ງສາກກັບພື້ນ ໂດຍໃຊ້ປາຍນິ້ວຕີນຂອງຂ້າງດຽວກັນນັ້ນຄົບເອົາຜ້າ. ໄຜຍືນໄດ້ດິນເປັນຄົນເກັ່ງ ທີ່ສຸດ.

ຍ່າງເທິງກະໂປະໜາກພ້າວ

ອຸປະກອນ: 1. ກະໂປະໜາກພ້າວ ຫຼື ປ່ອງ ເຊິ່ງເຮັດໃຫ້ກ້ຽງ ບໍ່ມີສ່ຽງ ຫຼື ບໍ່ມີຄືມທີ່ຈະບາດຕີນເຮັດໃຫ້ເດັກເປັນ ອັນຕະລາຍໄດ້.

2. ເຊືອກ

ວິທີຫຼັກ: 1. ການຍ່າງເທິງກະໂປະໜາກພ້າວ ເດັກຈະຕ້ອງປິດເກີບ ແລະ ຄວນແນະນຳໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈວ່າຄວນຫຼິ້ນ ໃນສະຖານທີ່ໆມີພື້ນຫ້ອງຮາບພຽງ, ບໍ່ເປັນຊຸມ ຫຼື ໂນນ. ຄູຄວນຍ່າງໃຫ້ເດັກເບິ່ງ ແລະ ແນະນຳວິທີຍ່າງແລ້ວໃຫ້ເດັກ ໄດ້ທົດລອງຈົນຊຳນານ.

2. ຈັດເປັນເກມແຂ່ງຂັນຍ່າງກະໂປະໜາກພ້າວ ໂດຍແບ່ງເປັນຫຼາຍກຸ່ມ.

ຂ. ການໂດດ - ການເຕັ້ນ.

ການໂດດ- ການເຕັ້ນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ຊ່ວຍໃນການພັດທະນາກ້າມຊີ້ນແຂນ ແລະ ມີເຮັດໃຫ້ມີຄວາມໝັ້ນ ໜຽວ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ຂໍ້ຕໍ່ຂອງແຂນ, ຂາ, ລຳຕົວ ມີການເຄື່ອນໄຫວດີ.

ໂດດຂ້າມຕໍ່

ອຸປະກອນ:

1. ຂອນໄມ້ ຫຼື ຕົ້ນໜາກພ້າວ

2. ນຳເອົາຂອນໄມ້ ຫຼື ຕົ້ນໄມ້ທີ່ຕັດອອກເປັນທ່ອນໆ ຝັງລົງດິນ ໂດຍໃຫ້ພື້ນຂຶ້ນ ປະມານ 15 – 30 ຊມ
ຈັດໄລຍະຫ່າງຂອງຂອນໄມ້ພໍສຳເລັດກະໂດດຂ້າມໄດ້.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກໂດດຂ້າມຂອນໄມ້ໄປຢ່າງອິດສະລະ.

ຕັ້ງຕ່າງລະດັບ

ອຸປະກອນ: 1. ຂອນໄມ້ ຫຼື ຕົ້ນໄມ້ຂະໜາດຕ່າງກັນ

ວິທີເຮັດ: ເອົາຂອນໄມ້ ຫຼື ຕົ້ນໄມ້ທີ່ຕັດເປັນທ່ອນຝັງລົງດິນ ໂດຍວາງຮຽງຕິດກັນ ແລະ ມີຄວາມສູງຮຽງລຳດັບ
ຈາກ

ສູງໄປຫາຕ່ຳ ຫຼື ຈາກຕ່ຳໄປຫາສູງພື້ນເດີນຂ້າງໆຕົ້ນໄມ້ຄວນຖົມ ຫຼື ເຂ່ຍດິນຊາຍມາອ້ອມໄວ້, ເພື່ອໃຫ້ເດັກໂດດລົງ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກໂດດຂຶ້ນໄປເທິງຕົ້ນໄມ້ຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ລຸ່ນທົກທາງດຽວກັນ ເມື່ອໂດດ- ເຕັ້ນໄປປາຍຂອງຕົ້ນ
ໄມ້ ແລ້ວໃຫ້ເດັກໂດດລົງມາບໍລິເວນທີ່ເປັນດິນຊາຍທັງສອງຂ້າງນັ້ນ.

ຮາວດ່ຽວ

ອຸປະກອນ: 1. ໄມ້ໄຜ່ ຫຼື ອາດໃຊ້ໄມ້ເນື້ອແຂງ ຫຼື ແປບນ້ຳ(ທໍ່ນ້ຳ) ຄວາມສູງຂອງຮາວດ່ຽວປະມານ 1.30 – 1.50
ແມັດ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ໂດດຂຶ້ນຈັບຮາວໄມ້ ໂຫນຕົວໄປ-ມາ ຫຼື ໂຫນຕາມຮາວໄປທາງເສົາກັບໄປກັບມາ.

2. ໂດດຈັບຮາວໄມ້ແລ້ວຍົກຕົວຂຶ້ນສູງ

3. ຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະລະ

ຕ່ຳຕ່າງລະດັບ

ອຸປະກອນ: 1. ຂອນໄມ້ຂະໜາດຕ່າງກັນ

ວິທີເຮັດ: ເອົາຂອນໄມ້ທີ່ຕັດເປັນທ່ອນຝັງລົງດິນ ວາງຮຽງກັນ ແລະ ໃຫ້ມີຄວາມສູງລະດັບຕ່າງກັນປະມານ 15,
20,25,30 ຊມ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກໂດດ- ເຕັ້ນຂຶ້ນ ຕາມຂອນໄມ້ທີ່ວາງຮຽງໄວ້ຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ລຸ່ນໂດຍໄປທາງທິດດຽວກັນ.

ໂດດຂ້າມຕ່ຳຕ່າງລະດັບ

ອຸປະກອນ: 1. ຂອນໄມ້ ຫຼື ຕົ້ນໄມ້ຂະໜາດຕ່າງກັນ

ວິທີເຮັດ : ນຳຂອນໄມ້ທີ່ຕັດເປັນທ່ອນຝັງລົງດິນ ໂດຍເວັ້ນໄລຍະຫ່າງລະຫວ່າງຕົ້ນໄມ້ ແລະ ຮຽງລຳດັບຈາກສູງຫາ
ຕ່ຳ ຫຼື

ຕ່ຳໄປຫາສູງ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກໂດດຂ້າມຕ່ຳຕ່າງຮຽງກັນໄວ້ຕາມລຳດັບ ແລະ ເຕັ້ນໄປທາງທິດດຽວກັນ.

ຍ່າງຕີນລົງປ່ອງ

ອຸປະກອນ: 1. ໄມ້ໄຜ່ເຮັດເປັນຂອບ 4 ຫຼ່ຽມ ຂະໜາດກ້ວາງ 120 ຊມ

2. ເຊືອກສຳລັບມັດເປັນຕາໜ່າງ, ຕາໜ່າງມີຂະໜາດກ້ວາງ 20 ຊມ ຍາວ 20 ຊມ.

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຍ່າງປາຍຕີນລົງວາແຂນອອກ ເພື່ອຊ່ອຍໃນການຊົງຕົວລົງໃນຂອບສີ່ຫຼ່ຽມມົນທົນ

2. ຍ່າງບາດກ້າວລົງໄປໃນປ່ອງຕາໜ່າງ ໂດຍຍ່າງຕາມເສັ້ນ ຫຼື ຍ່າງຕາມປ່ອງ, ຂະນະທີ່ຍ່າງເອົາມືຄ້ຳແອວ
ແລະ ໃຫ້ເດັກຍ່າງຕາມຫຼັງກັນມີເດັກຜູ້ໜຶ່ງເປັນຜູ້ນຳ.

ໂດດລົງຢ່າງລົດ

ອຸປະກອນ: ຢ່າງລົດເກົ່າຈຳນວນ 5 – 6 ອັນ

ວິທີເຮັດ : ເອົາຢາງລົດເກົ່າຈຳນວນທີ່ຕ້ອງການຝັງລົງດິນນ້ອຍໜຶ່ງ ເພື່ອຢາງແຕ່ລະເສັ້ນເລື່ອນໄປ - ມາໄດ້ໂດຍຈະຈັດວາງເປັນຮູບແບບຕ່າງໆຫຼື ຕາມຮູບທີ່ກຳນົດໃຫ້.

ວິທີຫຼ້ນ: ໃຫ້ເດັກໂດດລົງເທື່ອລະອັນຈົນຄົບ,ຈະໃຊ້ວິທີໂດດຂ້າມ,ໂດດຂຶ້ນ- ລົງເທິງຢາງລົງ ຫຼື ວິທີອື່ນໆຢາງອິດສະຫຼະຕາມໃຈມັກຂອງເດັກ.ແຕ່ຄວນໄປໃນທິດທາງດຽວກັນ ເພື່ອປ້ອງກັນອັນຕະລາຍຈາກການແລ່ນ.

ຄ. ການປີນໄຕ່

ການປີນໄຕ່ເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ມີຄຸນຄ່າ ເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດນີ້ຊ່ວຍໃຫ້ການພັດທະນາປະສາດສຳພັດລະຫວ່າງມື ກັບຕາ ພັດທະນາດ້ານກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ແລະ ກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ. ເຮັດໃຫ້ມີການຊົງຕົວໄດ້ດີ.ເດັກຈະຮຽນຮູ້ຈາກການລະວັງຮັກສາຕົວໃຫ້ປອດໄພໃນຂະນະທີ່ປີນໄຕ່.

ໃນການຫຼິ້ນຄູຈະຕ້ອງຄວບຄຸມດູແລຢ່າງໃກ້ຊິດ ເພື່ອປ້ອງກັນບໍ່ໃຫ້ໄດ້ຮັບອັນຕະລາຍຈາກການຫຼິ້ນ.ຄວນຈັດວາງຢູ່ໃນພື້ນທີ່ອ່ອນເຊັ່ນ: ດິນຊາຍ,ຂີ້ເລື້ອຍ ເພື່ອຮອງຮັບເດັກເວລາຕົກລົງມາຈະບໍ່ເຈັບ.

ຂໍ້ຄວນລະວັງ

1. ຄູຄວນກວດເບິ່ງວ່າຕົນຕົວເດັກບໍ່ມີສິ່ງແຫຼມຄົມຕາມເຄື່ອງນຸ່ງ ຫຼື ມີເຊືອກຕາມເສື້ອຜ້າ,ທີ່ຈະເຮັດຕ້ອງສະດຸດລ້ຽມໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນ ຫຼື ເຄື່ອງທີ່ມີຄົມອາດຈະເຮັດໃຫ້ບາດເຈັບກໍໄດ້.
2. ຂະນະທີ່ຫຼິ້ນເດັກບໍ່ຄວນລົບກວນໝູ່ເພື່ອນດ້ວຍການດຶງ ຫຼື ຍູ້.
3. ເຄື່ອງຫຼິ້ນປີນໄຕ່ຄວນຢູ່ໃນສະພາບທີ່ແທ້ງ ເພາະຖ້າປຽກຈະເຮັດໃຫ້ເດັກມື່ນຕົກ ແລະ ເກີດອັນຕະລາຍໄດ້.
4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເປັນໄມ້ ຄວນຜັດດ້ວຍກະດາດຊາຍໃຫ້ກ້ຽງດີບໍ່ມີສ່ຽນ.

ຫຼັກປີນ

ອຸປະກອນ: ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດພໍດີ ຕັດຍາວໄດ້ຂະໜາດຕາມແບບໃຊ້ມີດຂີ້ໃຫ້ກ້ຽງ,ຝັງໃຫ້ແໜ້ນ ໃຊ້ສີຂີດໄລຍະຄວາມສູງທຸກໆ 10 ຊມ ໃສ່ເຫຼັກປີນ ເພື່ອຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮູ້ວ່າຕົນເອງປີນໄດ້ສູງເທົ່າໃດ.

ວິທີຫຼ້ນ:1. ໃຫ້ເດັກໃຊ້ມືຈັບເສົາແລ້ວໂຫນຕົວປີນຂຶ້ນ - ລົງໃນໄລຍະທຳອິດ ຄູ ຫຼື ໝູ່ອາດຈະຊ່ວຍໃນການໂຫນ ຕົວຂຶ້ນ.

2. ແຂ່ງຂັນປີນຫຼັກ ໂດຍນັບວ່າປີນຂຶ້ນສູງໄດ້ຊຳໃດ ຈາກການນັບຂີດໄລຍະຄວາມສູງຂອງເສົາເປັນການ ເຝິກຄວາມຮູ້ພື້ນຖານທາງຄະນິດສາດ.

ຂຶ້ນໄດລົງ

ອຸປະກອນ: 1. ເຊືອກຂະໜາດໃຫຍ່

2. ໄມ້ໄຜ່

ວິທີເຮັດ : ເອົາເຊືອກມັດງ່າໄມ້ທີ່ແຂງແກ່ນ ຫຼື ຖ້າແມ່ນຄານໄມ້ໄຜ່ໃຫ້ເຈາະເປັນ 2 ຮູ

ເອົາເຊືອກສອດຊອດຮຸ້ນແລ້ວມັດໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ

ວິທີຫຼ້ນ:1. ໃຊ້ມືຈັບຂຶ້ນໄດ ຫຼື ເຊືອກຂຶ້ນໄປເທື່ອລະຂຶ້ນຈົນສຸດ ແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເທື່ອລະຂຶ້ນອີກ.

2. ຂຶ້ນຂຶ້ນໄດ ໂດຍລອດຂຶ້ນໄດໄປເທື່ອລະຂຶ້ນ.

3. ຂຶ້ນໄປເຖິງກາງຂຶ້ນໄດ ໃຊ້ຂາເບື້ອງໜຶ່ງເດ່ອອກມາທາງຂ້າງ ຍືນຂາດຽວ ໂດຍໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຊ່ວຍໃນການຊົງຕົວ.

ຂຶ້ນໄດມື

ອຸປະກອນ: 1. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ 4 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 190 ຊມ

2. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງ 5 ທ່ອນ ຍາວທ່ອນລະ 120 ຊມ

ວິທີເຮັດ : ເອົາໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ທັງ 4 ທ່ອນ ມາເຈາະຮູໃຫ້ໄລຍະຫ່າງເທົ່າກັນລະຫວ່າງ 5

ຮູຂະໜາດຂອງຮູກວ້າງພໍດີກັບຄານໄມ້ໄຜ່ທີ່ສອດເຂົ້າໄປເອົາຫຼິ້ນຕອກໃຫ້ແໜ້ນ, ຝັງເລິກ 40 ຊມ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຂຶ້ນຕາມຮາວຂຶ້ນຂັ້ນໄດມືເທື່ອລະຂັ້ນແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເບື້ອງກົງກັນຂ້າມ.

2. ຂຶ້ນຕາມຮາວຂຶ້ນໄດ ແລ້ວລອດກ້ອງຂຶ້ນໄດໄປອີກເບື້ອງໜຶ່ງ, ຂຶ້ນຕໍ່ໄປຈົນຮອດຂັ້ນສູງສຸດຂອງຂັ້ນໄດມື ແລ້ວຈຶງຖອຍຫຼັງລົງ.

3. ແຂ່ງຂັນຂຶ້ນ- ລົງໂດຍໃຊ້ເວລາໜ້ອຍທີ່ສຸດເປັນການເຝິກການຫຼິ້ນເປັນໝູ່ຄະນະ.

ຂັ້ນໄດສະຫຼຽງ

ອຸປະກອນ: 1. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ປະມານ 5 ແມັດຈຳນວນ 6 ທ່ອນ

2. ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດນ້ອຍ 2 ແມັດ ຈຳນວນ 9 ທ່ອນ

ວິທີເຮັດ : ເຈາະຮູເສົາໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ໃຫ້ພໍດີກັບຂະໜາດຂອງໄມ້ທີ່ຈະສອດໃສ່, ຝັງເສົາເລິກປະມານ 30 ຊມ.

ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດນ້ອຍ ສອດຕາມຮູບໃຊ້ຫຼິ້ນຕອກໄວ້ໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຂຶ້ນໄປເທື່ອລະຂັ້ນ ໂດຍມືຈັບຂັ້ນເທິງຂຶ້ນໄປເລື້ອຍໆ ແລ້ວຢຽບຂັ້ນຖອຍຫຼັງລົງເທື່ອລະຂັ້ນ.

2. ແຂ່ງຂັນກັນຂຶ້ນ - ລົງ

3. ຂຶ້ນໄປຈົນຮອດຂັ້ນສຸດທ້າຍ ແລ້ວຖອຍຫຼັງລົງເບື້ອງກົງກັນຂ້າມ.

4. ຄານລອດລະຫວ່າງກາງຂອງຂັ້ນໄດສະຫຼຽງ

ຂັ້ນໄດເຊືອກ

ອຸປະກອນ: 1. ເສົາໄມ້ 4 ເສົາ

2. ຄານ 1 ອັນ

3. ເຊືອກຂະໜາດເສັ້ນຜ່ານໃຈກາງ 1.5 ຊມ.

ວິທີເຮັດ : 1. ຝັງ 4 ເວົ້ານັ້ນໃຫ້ເລິກ 1 ແມັດ ແລ້ວໃຊ້ນ້ອດຈັບໃສ່ພ້ອມ

2. ເອົາຄານພາດໃສ່ບ່ອນໄຂ່ວກັນລະຫວ່າງຈຸດ 2 ເສົາ.

3. ໃຊ້ເຊືອກຖັກເປັນຕາໜ່າງຂະໜາດປ່ອງລະ 10 ນິ້ວ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ຂຶ້ນໄປຕາມປ່ອງຕາໜ່າງ ໂດຍຢຽບເທື່ອລະປ່ອງແລ້ວຂ້າມໄປ ອີກພາກໜຶ່ງ, ຖອຍຫຼັງລົງ

ໂດຍຢຽບຕາໜ່າງສະລັບປ່ອງລົງ.

3. ແຂ່ງຂັນກັນຂຶ້ນ - ລົງ ໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນ ໂດຍຈັດເປັນທີມແລ່ນແຂ່ງກັນມາຂຶ້ນຕາໜ່າງຂ້າມຂັ້ນໄດເຊືອກຢ່າງວ່ອງໄວ

ງ. ການລອດ

ການລອດເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຊະນິດໜຶ່ງ ເຊິ່ງເດັກສາມາດຫຼິ້ນສິມຸດ ແລະ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມໄດ້ຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນ

ລອດຢ່າງລົດ

ອຸປະກອນ: ຢ່າງລົດເກົ່າຂະໜາດໃຫຍ່ພໍສຳລັບເດັກຈະລອດໄດ້

ວິທີເຮັດ : ນຳເອົາຢ່າງລົດມາວາງເປັນໄລຍະຫ່າງກັນປະມານ 1 ແມັດ ຝັງດິນໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຢ່າງລົດລື້ມ.

ຖ້າຈະ ຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມກໍ່ວາງໄວ້ເປັນຫຼາຍໆແຖວ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຄານລອດຢ່າງລົດຕາມລຳດັບກ່ອນຫຼັງ ໂດຍຄານໄປທາງດຽວ.

ລອດບ້ວງ

ອຸປະກອນ: ໃຊ້ຢ່າງລົດຈັກຢ່າງລົດຖີບ ຫຼື ໄມ້ໄຜ່ເຫຼົ້າໃຫ້ກ້ຽງເຮັດໃຫ້ເປັນບ້ວງວາງຕາມຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກຄານລອດບ້ວງຕາມລຳດັບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ ແລະ ໄປໃນທິດທາງດຽວກັນ.

ຈ. ການໂຫນ- ຊິງຊ້າ

ເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນຫຼາຍ ຊ່ວຍພັດທະນາກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ໃຫຍ່ ແລະ ຍັງເຝິກການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມຮູ້ຈັກການປ່ຽນແປງ ແລະ ການແບ່ງໃຫ້ຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນນຳ, ການຄອງຄອຍຕາມລຳດັບ ແລະ ມີລະບຽບໃນການຫຼິ້ນ. ໃນ ການຫຼິ້ນອາດຈະຕັ້ງກົດເກນເຊັ່ນ: ປ່ຽນກັນຫຼິ້ນໂດຍແກ່ວງຜູ້ລະ 10 ເທື່ອນັ້ນເປັນການພັດທະນາທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ຮຽນຮູ້ການນັບ.

ຂໍ້ຄວນລະວັງ

1. ຄວນກວດເບິ່ງສະພາບຂອງເຊືອກຊິງຊ້າໃຫ້ຢູ່ໃນສະພາບດີ.
2. ທຳຄວາມສະອາດຢ່າງລົດເກົ່າທີ່ນຳມາເຮັດຊິງຊ້າ ຫຼື ປັດເຊັດບ່ອນທີ່ຫຍ້ໂຫນທຸກເທື່ອ ເພື່ອປ້ອງກັນການມື່ນ ແລະ ເດັກອາດຈະຕົກຈາກຊິງຊ້າໄດ້.
3. ສຳລັບເດັກທີ່ບໍ່ເຄີຍຫຼິ້ນຊິງຊ້າ ຄວນເຮັດໃຫ້ບໍລິເວນນັ້ນເປັນບ່ອນອ່ອນ ໂດຍເອົາດິນຊາຍມາປູໄວ້ ຫຼື ຂີ້ເລື້ອຍ ເພື່ອຮອງຮັບການຕົກລົງມາຂອງເດັກ.
4. ບ່ອນນັ່ງຊິງຊ້າຄວນໃຊ້ວັດຖຸທີ່ແຂງແຮງຢ່າງລົດທີ່ໜ້າ ຫຼື ໄມ້ທີ່ບໍ່ເປັນຫຼ່ຽມເຮັດໃຫ້ເກີດມີບາດແຜ.
5. ບໍ່ຄວນໄກວຊິງຊ້າແຮງເກີນໄປ ແລະ ຄ່ອຍຍາວເຕືອນບໍ່ໃຫ້ເດັກມາຢືນຕັນທາງຄະນະທີ່ເດັກກຳລັງໄກວຊິງຊ້າ.

ຊິງຊ້າໄມ້ໄຜ່

ອຸປະກອນ: ໄມ້ໄຜ່ ແລະ ເຊືອກ

ວິທີເຮັດ : ໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດໃຫຍ່ຍາວປະມານ 2.50 ແມັດ. ຝັງເສົາໃຫ້ແໜ້ນໃຊ້ໄມ້ໄຜ່ຂະໜາດກາງເຮັດຄານ ແລະ ເຮັດບ່ອນນັ່ງ ດ້ວຍກະບັງໄມ້ໄຜ່ແລ້ວມັດສິ້ນໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງ - ໄກວ ຊິງຊ້າໄປມາ ໂດຍສອງມືຈັບເຊືອກຊິງຊ້າໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.

ຊິງຊ້າຢ່າງລົດໃຫຍ່

ອຸປະກອນ: 1. ເສົາໄມ້.

2. ຮາວໄມ້ ຫຼື ຮາວເຫຼັກກົມ

3. ໂສ້ ຫຼື ເຊືອກ

4. ຢ່າງລົດໃຫຍ່

ວິທີເຮັດ : ຝັງເສົາໄມ້ເລິກປະມານ 50 ຊມ ໄລຍະຫ່າງພໍຄວນໃຫ້ສາມາດແຂວນຢ່າງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກ ຫຼື ໂສ້ມັດຕິດກັນກັບຮາວໃຫ້ແໜ້ນ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງ ຫຼື ຢືນໄກວໄປມາ ແລະ ຈັບເຊືອກທີ່ແຂວນໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.

ຊິງຊ້າສານ

ອຸປະກອນ: 1. ເສດມອງ ຫຼື ຕາໜ່າງທີ່ໜຽວແໜ້ນ.

2. ເຊືອກ

ວິທີເຮັດ : 1. ຂອດຕາໜ່າງ ຫຼື ມອງໃຫ້ເປັນຊິງຊ້າພໍສຳລັບເດັກນັ່ງໄດ້.

2. ໃຊ້ເຊືອກມັດສອງເບື້ອງເປັນສາຍຊິງ້າ, ປາຍເຊືອກທັງສອງເອົາໄປມັດໄວ້ກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ທີ່ມີຄວາມກ້ວາງຂອງຕົວທີ່ນັ່ງປະມານ 20 ນິ້ວ.

3. ຫາກມີເສດມອງທີ່ປາຍຊິງ້າ ຍາວພໍຈະເຮັດສາຍຊິງ້າໄດ້ກໍໃຊ້ເປັນສາຍເລີຍ, ແລ້ວໃຊ້ເຊືອກພັນອີກເທື່ອໜຶ່ງ ໃຫ້ອ້ອມໝົດກ່ອນແລ້ວ ນຳສິ້ນອີກເບື້ອງໜຶ່ງໄປມັດກັບຄານ ຫຼື ງ່າໄມ້ດັ່ງຮູບ.

ວິທີຫຼ້ິນ: ໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ່ວງ - ໄກວໄປ - ມາ ໂດຍຈັບເຊືອກໄວ້ປ້ອງກັນການຕົກ.

ຊິງ້າວິເສດ ເຊືອກໂຫນ ຊິງ້າສະຫວັນ

ອຸປະກອນ: 1. ຊິງ້າວິເສດ

- ໃຊ້ເຊືອກ ແລະ ກະບອກໄມ້ໄຜ່ສາມາດຫຼິ້ນໄດ້ຄືນໜຶ່ງ ແລະ ສອງຄືນຫຼິ້ນດ້ວຍການນັ່ງ ຫຼື ຍືນກໍໄດ້.

2. ເຊືອກໂຫນ

- ໃຊ້ເຊືອກເສັ້ນດຽວຂະໜາດໃຫຍ່ມາຂອດເປັນປຸ້ມລະຍະເທົ່າກັນ.

3. ຊິງ້າສະຫວັນ

- ໃຊ້ກະຕ່າ, ບຸງ ເຊິ່ງເຮັດເປັນບ່ອນນັ່ງໄດ້ໃຊ້ເຊືອກມັດໃຫ້ແໜ້ນໃຫ້ບ່ອນນັ່ງສູງຈາກພື້ນດິນປະມານ 15 ຊ.ມ

ວິທີຫຼ້ິນ: ສຳລັບເຊືອກໂຫນໃຫ້ເດັກໃຊ້ສອງມືຈັບເຊືອກຄ່ອຍໆໂຫນຕົວ ແລະ ສາວເຊືອກຂຶ້ນເພື່ອເລື່ອຍຕົວ ໃຫ້ສູງ. ສ່ວນຊິງ້າວິເສດ ແລະ ຊິງ້າສະຫວັນໃຫ້ເດັກນັ່ງຫຼິ້ນແກ່ວງ-ໄກວໄປມາ ໂດຍຈັບເຊືອກໃຫ້ແໜ້ນ.

ສ. ການໂຍນ - ການຄວ່າງ

ການເຝິກການໂຍນ ຫຼື ຄວ່າງວັດຖຸໃສ່ເປົ້າເປັນປະໂຫຍດສຳລັບເດັກ ຊ່ອຍໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ວ່າຈະໃຊ້ແຮງເທົ່າໃດ ຈິງໂຍນບ້ວງເຂົ້າຫຼັກໄດ້, ຮູ້ຈັກໄລຍະເຝິກມື ແລະ ຕາໃຫ້ເຮັດວຽກປະສານກັນເປັນຢ່າງດີ. ຈະເຝິກໃຫ້ເດັກມີນ້ຳໃຈກິລາ ແລະ ຮູ້ຈັກອິດທິນ.

ໂຍນບານໃສ່ບ້ວງ

ອຸປະກອນ: 1. ເສົາມີຄວາມສູງປະມານ 1.15 ແມັດ

2. ບ້ວງເຫຼັກ ຫຼື ໃຊ້ກະປ່ອງທີ່ມີຂະໜາດໃຫຍ່ ຕັດກັ້ນກະປ່ອງອອກ ຫຼື ກະຕ່າຕ່າງໆຕັດກັ້ນອອກ.

3. ໝາກບານ ປູາສຕິກ ຫຼື ໝາກບານທີ່ເຮັດດ້ວຍເຈ້ຍ.

ວິທີຫຼ້ິນ: 1. ຄູສາທິດວິທີຈັບບານ ແລະ ວິທີໂຍນບານໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ໃຫ້ເດັກເຝິກເຮັດຈົນຊຳນານ ແລ້ວນຳເດັກມາໂຍນບານໃສ່ບ້ວງ, ໂດຍໃຫ້ໂຍນໄລຍະໃກ້ໆແລ້ວຫຍັບອອກໄປເທື່ອລະນ້ອຍ.

2. ຂະນະທີ່ໂຍນ ຄູ ແລະ ເດັກຊ່ອຍກັນນັບຈຳນວນເທື່ອ ທີ່ໂຍນບານເຂົ້າບ້ວງຈະເຮັດໃຫ້ມ່ວນຫຼາຍຂຶ້ນ.

3. ແຂ່ງຂັນກັນໂຍນບານເຂົ້າບ້ວງ.

ໂຍນບານໃສ່ກະປ່ອງ

ອຸປະກອນ: 1. ກະປ່ອງຂະໜາດໃຫຍ່ ຫຼື ແກ້ດເຈ້ຍ

2. ໝາກບານ

ວິທີຫຼ້ິນ: 1. ຄູສາທິດວິທີຈັບບານ ແລະ ວິທີໂຍນບານໃຫ້ຖືກວິທີ ແລະ ໃຫ້ເດັກເຝິກເຮັດຈົນຊຳນານ ແລ້ວນຳເດັກມາ

ໂຍນບານໃສ່ບ້ວງ, ໂດຍໃຫ້ໂຍນໄລຍະໃກ້ໆແລ້ວຫຍັບອອກໄປເທື່ອລະນ້ອຍ.

2. ຈັດເປັນກຸ່ມແຂ່ງຂັນໂຍນບານໃສ່ກະປ່ອງ ຫຼື ແກ້ດເຈ້ຍ, ຝ່າຍໃດໂຍນລົງຫຼາຍກວ່າໝູ່ເປັນຝ່າຍຊະນະ.

3. ໃຫ້ເດັກຄິດທຳການໂຍນບານທີ່ແປກກວ່າເກົ່າແລ້ວປ່ຽນກັນເຮັດທຳແບບນັ້ນໆ

ໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກ

ອຸປະກອນ: 1. ຫຼັກເຮັດດ້ວຍປ້ອງໄມ້ໄຜ່ ຫຼື ທ່ອນໄມ້ ຫຼື ທໍ່ນໍ້າທີ່ໃຊ້ແລ້ວ

2. ໂຍນບ້ວງຢາງ ຫຼື ບ້ວງທີ່ເຮັດດ້ວຍຕອກ ຫວາຍ, ເພືອງ, ສາຍຢາງ ຫຼື ເຊືອກຟາງ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ກຳນົດຈຸດຕັ້ງວາງຫຼັກໃຫ້ມີໄລຍະຫ່າງພໍສໍາລັບເດັກສາມາດໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກໄດ້. ໃຫ້ເດັກໂຍນບ້ວງພາຍໃນເວ

ລາທີ່ກຳນົດເຊັ່ນ: 1 ນາທີ ແລ້ວນັບຈຳນວນເທື່ອທີ່ໂຍນຄ້ອງຫຼັກໄດ້.

2. ແຂ່ງຂັນໂຍນບ້ວງຄ້ອງຫຼັກ.

ປາເປົ້າ

ອຸປະກອນ: 1. ເປົ້າມີ 2 ລັກສະນະຄື ເປົ້າຄົງທີ່ໃຊ້ປ່ອງນົມ ຫຼື ກ້ອງປາສະຕິກບັນຈຸດິນຊາຍໜັກ ແລະ ເປົ້າໃສ່ສະປິງເຮັດເປັນຮູບໜ້າສັດ.

2. ໝາກບານ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ໃຫ້ເດັກປາເປົ້າໃນໄລຍະທີ່ກຳນົດໃຫ້ ໂດຍພັດປ່ຽນກັນເປັນຄົນປາເປົ້າ ແລະ ຄົນເກັບເປົ້າມາຕັ້ງເພື່ອກຽມປາ.

2. ໃຫ້ເດັກຄິດວິທີຫຼິ້ນອິດສະລະ.

ຊ. ການໂຍກຕົວ

ການໂຍກຕົວເປັນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ທີ່ສ້າງຄວາມເພີດເພີນມາໃຫ້ເດັກ, ເດັກໄດ້ໃຊ້ຕີນ ແລະ ອອກກຳລັງເພື່ອຖົບ ແລະ ຢືນຕົວເອງໃຫ້ໂຍກຕົວຂຶ້ນລົງໄດ້.

ເຮືອຢາງລົດ

ອຸປະກອນ: 1. ໃຊ້ຢາງລົດໃຫຍ່ຕັດແບ່ງເຄິ່ງ ແລ້ວເອົາມາຕໍ່ໃສ່ກັນໃຫ້ແປະກັນ. ໃຊ້ໄມ້ເຫຼົ້າກົມໆເພື່ອສອດຊອດຢາງລົດທີ່ຕິດກັນເປັນບ່ອນຈັບ ຈາກນັ້ນກໍ່ເທຊິເມັນເພື່ອປຸງເປັນບ່ອນນັ່ງ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ເດັກນັ່ງຄາບເຮືອຢາງລົດ ໃຊ້ມືຈັບໄມ້ໂຍນໄປທາງຫຼັງ ຫຼື ອາດຈະໃຫ້ໜູ່ອີກຜູ້ໜຶ່ງຊ່ວຍໂຍກ ໂດຍການນັບ 1 – 10 ແລ້ວປ່ຽນກັນ.

ໄມ້ເຕື່ອງດ່າງ

ອຸປະກອນ: 1. ໄມ້ໄຜ່ຍາວປະມານ 3 ແມັດ ເຮັດເປັນໄມ້ເຕື່ອງດ່າງ ຫວ່າງກາງຂອງໄມ້ເຕື່ອງດ່າງເຮັດດ້ວຍໄມ້ໄຜ່ຝັງດິນ

ເລິກ 0.40 ແມັດນໍາມາປະກອບເປັນໄມ້ເຕື່ອງດ່າງ ດັ່ງຮູບ.

ວິທີຫຼິ້ນ: ເດັກນັ່ງສິ້ນຂອງໄມ້ເຕື່ອງດ່າງຄົນລະສິ້ນ ອ່າໂດຍໃຫ້ເດັກມີນໍ້າໜັກໄລ່ເລ່ຍກັນຈະເຮັດໃຫ້ມ່ວນຊື່ນຫຼາຍຂຶ້ນ. ເມື່ອ

ຜູ້ຫຼິ້ນພະຍາຍາມຂົ່ມໃຫ້ຝ່າຍກົງກັນຂ້າມລອຍຕົວສູງຢູ່ດິນ, ເມື່ອຈະເຊົາທັງສອງຄົນຕ້ອງນັດກັນ ໂດຍການບອກສັນຍານກັນ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຝ່າຍໃດຝ່າຍໜຶ່ງຕົກກະທົບພື້ນ ເມື່ອຝ່າຍນຶ່ງລຸກຂຶ້ນ ໂດຍບໍ່ຮູ້ຕົວ.

ຍ. ການດຶງ - ການລາກ.

ການດຶງ - ການລາກ ເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ເດັກມັກຫຼິ້ນ ເຊິ່ງບາງເວລາເດັກມັກດຶງ ຫຼື ລາກຕັ້ງໃນຫ້ອງຮຽນ ເຮັດໃຫ້ເກີດມີສຽງດັງ ແລະ ອາດຈະມີອັນຕະລາຍ ຫຼື ເຮັດໃຫ້ຫ້ອງຂາດລະບຽບ. ດັ່ງນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກໄດ້ມີການຫຼິ້ນທີ່ມີການດຶງ - ການລາກ. ການດຶງ - ການລາກ ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ລະບຽບຂອງການຈາລາຈອນ, ຮຽນຮູ້ການຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນຮູ້ລະວັງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນໃຫ້ປອດໄພໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນ.

ຂໍ້ແນະນຳ

1. ຄູ່ຕ້ອງແນະນຳເດັກວ່າບໍ່ຄວນລາກດຶງທັນທີທັນໃດ
2. ຄວນໃຫ້ເດັກຮູ້ວິທີບັງຄັບລົດ ຫຼື ວິທີລາກ ແລະ ວິທີຢຸດລົດ ແລະ ອື່ນໆ.

ການລາບກາບໝາກ

ອຸປະກອນ: ກາບໝາກ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ໃນການຫຼິ້ນກາບໝາກ, ກາບໝາກຈະຕ້ອງມີຂະໜາດໃຫຍ່ພໍເດັກນັ່ງໄດ້. ເດັກທີ່ນັ່ງຕ້ອງຈັບກ້ານໝາກໃຫ້ແໜ້ນ ເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຫົວໄຖ ແລະ ລົ້ມໄດ້ ແລະ ເດັກທີ່ລາກກາບໝາກຕ້ອງຈັບໃຫ້ແໜ້ນ.

2. ຊອກຫາກາບໝາກຫຼາຍໆອັນໃຫ້ເດັກຈັບຄູ່ກັນແລ້ວ ໃຫ້ແຂ່ງກັນລາກກາບໝາກ

ຄູ່ໃດເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ.

ກິງລໍພາເພີດ

ອຸປະກອນ: ຢາງລົດໃຫຍ່ ແລະ ເຊືອກ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ລາກໂດຍໃຊ້ມືລາກ ຫຼື ໃຊ້ເຊືອກຄ້ອງແອວ ແລ້ວແລ່ນລາກ

2. ໃຫ້ໜຸ່ງເທິງຂອບຢາງ ລາກໄປຕາມທາງແລ້ວປ່ຽນກັນນັ່ງ.

3. ຈັດແບ່ງລາກກິງລໍລົດໃສ່ລາກເຖິງເສັ້ນທີ່ກຳນົດກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ ຫຼື ຈັດແບ່ງເປັນກຸ່ມໆໃດລາກຄົບຄົນແລ້ວກ່ອນເປັນຜູ້ຊະນະ.

ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ.

ການກໍ່ສ້າງແມ່ນກິດຈະກຳທີ່ມີຈຸດປະສົງເພື່ອສ້າງຜະລິດຕະພັນຕົວຈິງໃດໜຶ່ງ. ໃນຂະບວນວິວັດຂອງການດຳເນີນກິດຈະກຳດັ່ງກ່າວນີ້ ເດັກຈຶ່ງມີຄວາມຈຳເປັນຕ້ອງໄ້ແຍກຢ່າງລະອຽດ ເພື່ອໃຫ້ຮູ້ສາຍກ່ຽວພັນລະຫວ່າງບັນດາສິ່ງສ່ວນຕ່າງໆ ທັງພາຍໃນ ແລະ ພາຍນອກ ຕາມຄວາມເປັນຈິງ. ໃນການກໍ່ສ້າງເດັກເລີ່ມຮຽນຮູ້ວ່າຊັ້ນສ່ວນບາງຢ່າງຈະມີຄວາມໝັ້ນຄົງເທົ່າກັນ ບໍ່ວ່າຈະຖືກວາງໄວ້ໃນທຳໃດກໍ່ຕາມ ເຊັ່ນ: (ຮູບກ້ອນຈະຕຸລັດ) ສິ່ງກໍ່ສ້າງທີ່ສູງຕ້ອງມີພື້ນຖານທີ່ໜັກແໜ້ນ ແລະ ມີຄວາມດຸ່ນດ່ຽງກັນລະຫວ່າງສິ່ງສ່ວນປະກອບຂອງມັນ ແລະ ອື່ນໆ.

ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ຫຼື ການຫຼິ້ນກັບໄມ້ບັອກ ແມ່ນແນ່ໃສ່ສິ່ງເສີມພັດທະນາຄວາມຄິດສ້າງສັນຂອງເດັກ, ສິ່ງເສີມພັດທະນາການ 4 ດ້ານ. ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມສຳຄັນສຳ, ເດັກສາມາດນຳເຄື່ອງຫຼິ້ນເຫຼົ່ານັ້ນມາສ້າງເປັນຮູບ ຫຼື ເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ໄດ້ຕາມໃຈຊອບ, ເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ພັດທະນາແນວຄິດສ້າງສັນ ຫຼື ຈົນຕະນາການຂອງເດັກໄດ້ດີທີ່ສຸດເຊັ່ນ: ໄມ້ປະລອກຕ່າງໆທີ່ນຳມາໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນມີລັກສະນະຫຼາຍຮູບຊົງຕ່າງກັນອາດຈະມີ ຮູບຈະຕຸລັດ, ຮູບສາມລ່ຽມ, ຮູບສີ່ຫຼ່ຽມຍາວ, ຮູບທີ່ມີນິທົມ, ກົມ, ຮູບໂຄ້ງ... ມີທັງຂະໜາດນ້ອຍ, ໃຫຍ່, ໜາ, ບາງຕ່າງກັນ.

ເນື້ອໃນຂອງການຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງແມ່ນແນ່ໃສ່ການສົ່ງເສີມພັດທະນາແນວຄວາມຄິດສ້າງສັນ ແລະ ພັດທະນາການ 4 ດ້ານຂອງເດັກເຊັ່ນ:

- ສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຮ່າງກາຍ
- ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານອາລົມ
- ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານສັງຄົມ
- ຊ່ວຍພັດທະນາດ້ານສະຕິປັນຍາ

ການກໍ່ສ້າງມີ 3 ປະເພດຄື:

ກ. ການກໍ່ສ້າງຕາມແບບຢ່າງ.

ການກໍ່ສ້າງຕາມແບບຢ່າງມີຫຼາຍຮູບການ, ຮູບການທີ່ງ່າຍກ່ວາໝູ່ ແມ່ນການສ້າງແບບຢ່າງໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ ເພື່ອໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີໂອກາດຈຳແນກສິ່ງສ່ວນປະກອບ ແລະ ຕິດຕາມເບິ່ງຂັ້ນຕອນຕ່າງໆ ແລ້ວຈຶ່ງໃຫ້ກໍ່ສ້າງແບບຢ່າງ ດັ່ງກ່າວ. ຮູບການທີ່ຍາກກ່ວານີ້ແມ່ນການໃຫ້ເດັກກໍ່ສ້າງຕາມແບບຢ່າງສຳເລັດຮູບ. ເດັກຈະສັງເກດ ແລະ ໄຈ້ແຍກ ເອົາເອງວ່າແບບຢ່າງດັ່ງກ່າວນັ້ນປະກອບຈາກສິ່ງສ່ວນໃດແດ່, ສະນັ້ນຂັ້ນຕອນທີ່ສຳຄັນຂອງການກໍ່ສ້າງ ຈຶ່ງມີການ ສຳຫຼວດແບບຢ່າງຕາມຫຼັກການພື້ນຖານທີ່ວ່າ ຕ້ອງໄຈ້ແຍກບັນດາສິ່ງສ່ວນໃຫຍ່ຕົ້ນຕໍ ແລະ ທີ່ຕັ້ງຂອງມັນ ເຊັ່ນ: ໃນການສຳຫຼວດແບບຢ່າງລົດບັນທຸກເດັກຈະຕ້ອງຈຳແນກວ່າ ເຄື່ອງຈັກ, ຫ້ອງຂັບ, ຖັງ ແລະ ລໍລົດ ຢູ່ບ່ອນໃດ ຈຶ່ງສາມາດປະກອບເປັນລົດໄດ້. ໃນເມື່ອເດັກມີຄວາມສິ້ນເຄີຍກັບການສຳຫຼວດ ແລະ ຈຳແນກສິ່ງສ່ວນຕ່າງໆ ຂອງແບບຢ່າງແລ້ວເດັກຈະກໍ່ສ້າງດ້ວຍການລອກແບບ(ໝາຍຄວາມວ່າ ເດັກພະຍາຍາມກໍ່ສ້າງໃຫ້ຄືແບບຢ່າງຫຼາຍທີ່ ສຸດ).

ຂ. ການກໍ່ສ້າງຕາມເງື່ອນໄຂ.

ການກໍ່ສ້າງຕາມເງື່ອນໄຂຈະເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ຈັດຕັ້ງກິດຈະກຳຂອງຕົນຢ່າງສອດຄ່ອງກັບເງື່ອນໄຂທີ່ກຳ ນົດໄວ້. ການກໍ່ສ້າງຕາມເງື່ອນໄຂຈະຊຸກຍູ້ໃຫ້ເດັກມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ກ້າຫານລິເລີ່ມສິ່ງໃໝ່ ແລະ ສົນໃຈທີ່ຈະ ນຳໃຊ້ຮູບແບບຕ່າງໆ ເພື່ອທຳການກໍ່ສ້າງ. ຕາມທຳມະດາແລ້ວ ເງື່ອນໄຂສຳລັບການກໍ່ສ້າງຂອງເດັກຂຶ້ນກັບເນື້ອໃນ ການຫຼິ້ນ ຫຼື ໜ້າທີ່ ທີ່ສາວຄູກຳນົດໃຫ້.

ຕົວຢ່າງ: ສາວຄູໃຫ້ເດັກອ້ອມເຮືອນນ້ອຍ 3 ຫຼັງ(ເຮືອນຂອງທ່ານ) ເພື່ອແຍກອອກຈາກເຮືອນຫຼັງໃຫຍ່ (ເຮືອນ ຂອງໝາຈອກ) ໂດຍບໍ່ໃຫ້ຍ້າຍເຮືອນຫຼັງໃດຫຼັງໜຶ່ງອອກເດັດຂາດ. ໃນກໍລະນີນີ້ເດັກຕ້ອງໄດ້ຄິດ ແລະ ວາງແຜນ ວ່າ ຈະລ້ອມຮົ່ວລັດໄປທາງໃດ? ຈະເຮັດປະຕູໃສ່ດ້ານໃດ?... ສະນັ້ນເດັກແຕ່ລະຄົນອາດຈະຄິດຫຼາຍແບບຫຼາຍ ວິທີແຕກຕ່າງກັນ ເພື່ອແກ້ໄຂບັນຫາລວມອັນດຽວກັນ.

ຄ. ການກໍ່ສ້າງຕາມຈົນຕະນາການ.

ເດັກກໍ່ສ້າງຕາມຈົນຕະນາການ ເພື່ອຮັບໄຊ້ການຫຼິ້ນ, ການກໍ່ສ້າງປະເພດນີ້ ນອກຈາກຈະໃຊ້ວັດຖຸກໍ່ສ້າງສະເພາະ ແລ້ວ ເດັກຍັງໝູນໃຊ້ສິ່ງຂອງອື່ນໆອີກເຊັ່ນ: ໂຕະ ຕັ້ງ ຄັນຮົ່ມ... ເພື່ອສ້າງເຮືອນສຳລັບພັກຜ່ອນ, ສ້າງກຳປັ່ນ ເພື່ອ ຂີ່ໄປທະເລ... ການນຳໃຊ້ສິ່ງກໍ່ສ້າງເຂົ້າໃນການຫຼິ້ນ ຈະເຮັດໃຫ້ລັກສະນະຂອງການກໍ່ສ້າງ ແລະ ທັດສະນະຂອງເດັກ ຕໍ່ການກໍ່ສ້າງມີການປ່ຽນແປງ: ເດັກບໍ່ພຽງແຕ່ພະຍາຍາມສ້າງສິ່ງກໍ່ສ້າງໃຫ້ຄ້າຍຄືກັບສິ່ງຂອງໃດໜຶ່ງເທົ່ານັ້ນ, ແຕ່ຍັງ ສ້າງໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນອີກດ້ວຍ.

ການກໍ່ສ້າງເພື່ອຮັບໄຊ້ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພົວພັນຊຶ່ງກັນ ແລະ ກັນຫຼາຍຂຶ້ນ. ໃນຂະບວນວິວັດຂອງການ ກໍ່ສ້າງເດັກຈະຝຶກແອບປົກສາຫາລືກັນກ່ຽວກັບແຜນຜັງຂອງສິ່ງກໍ່ສ້າງ ແລະ ຕັດສິນໃຈຮ່ວມກັນ.

ການກໍ່ສ້າງທັງສາມປະເພດດັ່ງກ່າວຂ້າງເທິງນີ້ມີລະດັບຄວາມຫຍຸ້ງຍາກຕ່າງກັນ. ຜູ້ໃຫຍ່ອາດຈະໃຫ້ເດັກມີ ໂອກາດກໍ່ສ້າງທັງສາມປະເພດໄປພ້ອມໆກັນ ໂດຍຂຶ້ນກັບຈຸດປະສົງ ແລະ ສະພາບຕົວຈິງຂອງແຕ່ລະໄລຍະ

ການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍ.

ກ. ການຫຼິ້ນຊາຍ.

ການຫຼິ້ນຊາຍ ເປັນທຳມະຊາດຂອງເດັກ ເພາະດິນຊາຍເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຄວາມສົນໃຈຂອງເດັກ ເດັກຈະມີ ຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ ໃນການສຳພັດການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ໂດຍໃຊ້ອຸປະກອນການຫຼິ້ນດິນຊາຍ ເຂົ້າມັກຈະເກືອກ ຕົນເອງກັບກອງດິນຊາຍໃນການຫຼິ້ນຂອງພວກເຂົາ. ຈາກການຫຼິ້ນຊາຍ ເດັກຈະໄດ້ຮັບໂຮມເອົາປະສົບການແຫ່ງ

ຄວາມຮູ້ສຶກໄດ້ຢ່າງຫຼວງຫຼາຍ, ເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເຂົາເຈົ້າມີຫົວຄິດປະດິດສ້າງ, ຊ່ວຍໃຫ້ຄວາມຄິດຂອງເດັກມີການພັດທະນາການ.

ຂ. ການຫຼິ້ນນ້ຳ.

ແມ່ນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ສ້າງປະສົບການໃຫ້ແກ່ເດັກເດັກຈະມີຜົນການຫຼິ້ນນ້ຳທີ່ສຸດ ເພາະນ້ຳເປັນສິ່ງທີ່ດຶງດູດຈິດໃຈຂອງເດັກພາໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ການດື່ມນ້ຳແມ່ນເພື່ອພັດທະນາຄວາມຄິດ ແລະ ນຳພາເດັກໄປສູ່ປະສົບການອື່ນໃໝ່.

ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນນ້ຳ-ຊາຍ

ແມ່ນເພື່ອຍົກລະດັບປະສົບການທາງດ້ານຄວາມຮູ້ສຶກ, ທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ແລະ ເປັນການກະຕຸ້ນຄວາມເຂົ້າໃຈໃນປະສົບການເຫຼົ່ານັ້ນ, ມີຄວາມຊຳນານໃນການສຳຜັດ.

ເນື້ອໃນການຫຼິ້ນ

- ການຮ່ອນຊາຍ
- ການຖອກນ້ຳ
- ການພິມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນຊາຍ
- ຮ່າຍນ້ຳ
- ການຜອງດິນຊາຍ
- ອີ່ມນ້ຳ
- ການປະດັບດິນຊາຍ

ອຸປະກອນສຳລັບຫຼິ້ນດິນຊາຍ

- ກະໂປໝາກພ້າວທີ່ກ້ຽງ
- ແກ້ວປາກມົນຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ເຂິງສຳລັບຮ່ອນຊາຍ
- ຊວຍຮ່າຍຊາຍ
- ຊວ້ານນ້ອຍ(ສຳລັບຫຼິ້ນຊາຍ)
- ຊິງຊ້ຽງ(ແບບງ່າຍດາຍ)
- ກະປ່ອງເປົ່າທີ່ເປົ່າ, ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ໄມ້ນ້ອຍ

ຂັ້ນຕອນປະຕິບັດການຫຼິ້ນ.

ຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນຊາຍ

ກ. ການຮ່ອນຊາຍ

ອຸປະກອນ: ເຂິງທີ່ມີຮູເປັນລະບົບດີ(ບາງທີອາດຈະເອົາເຈ້ຍແຂງແລ້ວເອົາເຂັ້ມແທງເປັນຮູແທນເຂິງກໍໄດ້) ຊາຍທີ່ແຫ້ງດີ

ວິທີຫຼິ້ນ: 1. ກຳຮ່ອນຊາຍແຫ້ງດ້ວຍການໃຊ້ເຂິງ

- ບາດກ້າວທຳອິດໃຫ້ເດັກເອົາດິນຊາຍໂຮຍໃສ່ມືໃຫ້ລອດຜ່ານນິ້ວມືຂອງເຂົາກ່ອນ. ຈາກນັ້ນຈຶ່ງໃຫ້ເດັກນຳໃຊ້ເຂິງ
- ໃຫ້ເດັກສັງເກດເບິ່ງມີຫຍັງເກີດຂຶ້ນ
- ໃຫ້ເດັກຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຮ່ອນແລ້ວ ຫຼັງຈາກນັ້ນກໍຈັບເບິ່ງດິນຊາຍທີ່ຄ້າງຢູ່ເຂິງ
- ປ່ອຍໃຫ້ເດັກໄດ້ສັງເກດເບິ່ງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງດິນຊາຍ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ຫຼື ອະທິບາຍເຖິງກິດຈະກຳນີ້

ຂ. ການຮ່ອນດິນຊາຍຈາກທີ່ສູງ ແລະ ຈາກບ່ອນຕ່ຳ

- ເພີ່ມຄວາມສຳນາມທາງດ້ານການຟັງ
- ໃຫ້ເດັກຜູ້ໜຶ່ງຢືນຂຶ້ນ ແລະ ຈັບເຂິງໄວ້
- ເອົາດິນຊາຍໃສ່ລົງໄປໃນເຂິງ ແລ້ວໃຫ້ເດັກຮ່ອນຊາຍລົງໃສ່ເຈ້ຍທີ່ເອົາປູຮອງພື້ນໄວ້

- ໃຫ້ເດັກຟັງສຽງດິນຊາຍຕົກລົງໃສ່ເຈ້ຍ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນກ່ຽວກັບຖອກດິຊາຍຈາກບ່ອນສູງລົງບ່ອນຕ່ຳ

ຄ. ການພົມຮູບຕ່າງໆດ້ວຍດິນ

ອຸປະກອນ: ດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ

- ແບບພົມຮູບຕ່າງໆ ຫຼື ອຸປະກອນພື້ນບ້ານກໍໄດ້

ວິທີຫຼິ້ນ: - ໃຫ້ເດັກກວາດດິນຊາຍໃຫ້ພຽງ

- ໃຫ້ເດັກເນັ້ນຝາມື ແລະ ດິນລົງດິນຊາຍເພື່ອເປັນຮູບມືປະໄວ້ (ແບບນີ້ສາມາດຫຼິ້ນຜູ້ດຽວໄດ້)
- ໃຫ້ເດັກເຊັ່ນນີ້ເທິງດິນຊາຍແຫ້ງ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
- ໃຫ້ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນຂອງເຂົາກ່ຽວກັບຮູບພົມດັ່ງກ່າວ
- ໃຫ້ເດັກຕັກດິຊາຍປຽກໃສ່ແບບພົມຮູບຕ່າງໆແລ້ວຂ້ວມລົງໃຫ້ເປັນຮູບຕາມພົມ
- ໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມເຫັນຂອງຕົນຕາມຮູບພົມແບບຕ່າງໆນັ້ນ

ງ. ການຜອງດິນຊາຍ

ເປັນການນຸອກ ແລະ ຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງ,ແກ້ວ ແລະ ກັບຕ່າງໆທີ່ມີຂະໜາດຕ່າງກັນ

ອຸປະກອນ: ກະປ່ອງເປ້າຂະໜາດຕ່າງກັນ

- ກະໂປະໜາກພ້າວຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ກະດານນ້ອຍ (ເຈ້ຍແກ້ດ)
- ດິນຊາຍແຫ້ງ

ວິທີຫຼິ້ນ: - ໃຫ້ເດັກກອບເອົາດິນຊາຍແລ້ວໂຮຍລົງໃສ່ພື້ນດິນ

- ໃຫ້ເດັກຮ່າຍດິນຊາຍໃສ່ກະປ່ອງຂະໜາດຕ່າງກັນ
- ໃຫ້ເດັກຖອກດິນຊາຍຈາກກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆກະປ່ອງໃສ່ກະປ່ອງໃຫ່ຍ ແລະ ແຖອກດິນຊາຍຈາກ

ກະປ່ອງໃຫ່ຍໃສ່ກະປ່ອງນ້ອຍຫຼາຍໆອັນ

ຈ. ການປະດັບດິນຊາຍຕາມຮູບ

ອຸປະກອນ: ຮູບແຕ້ມຕ່າງໆ

- ກາວ

ວິທີຫຼິ້ນ: - ໃຫ້ເດັກທາກາວໃສ່ຮູບທີ່ມີໃນມືນັ້ນ

- ໂຮຍດິນຊາຍໃສ່ກາວທີ່ມີຢູ່ໃນຮູບນັ້ນ
- ໃຊ້ມືເນັ້ນດິນຊາຍລົງກາວໃຫ້ແຈບດີ

ສິ່ງທີ່ຄວນເອົາໃຈໃສ່

1. ການຫຼິ້ນດິນຊາຍຄູ່ຄວນໃຫ້ມີດິນແຫ້ ແລະ ດິນຊາຍປຽກ
2. ຄູ່ຕ້ອງຕິດຕາມໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ເດັກເອົາຊາຍສາດໃສ່ກັນ
3. ເມື່ອເລີກຫຼິ້ນທຸກຄັ້ງຕ້ອງເຂ່ຍດິນຊາຍໃຫ້ຮຽບຮ້ອຍຄືກັບວ່າບໍ່ມີຄົນມາຫຼິ້ນ
4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຈະຕ້ອງອະນາໄມໃຫ້ສະອາດແລ້ວເກັບມື້ນໄວ້ບ່ອນເກົ່າ
5. ຄູ່ນຳພາເດັກຫຼິ້ນດິນຊາຍ ຫຼື ປະດັບປະດາອ່າງຊາຍທີ່ຢູ່ໃນຫ້ອງໃຫ້ເຂົ້າກັບໜ່ວຍການສອນໃນແຕ່ລະວັນ

ການຫຼິ້ນກັບຈັງຫວະເຄື່ອງດົນຕີ

ການຫຼິ້ນກັບຈັງຫວະເຄື່ອງດົນຕີເປັນສິ່ງໜຶ່ງທີ່ເດັກທຸກຄົນຕ້ອງການໂດຍສະເພາະເມື່ອເດັກໄດ້ຟັງ, ໄດ້ຍິນເດັກຈະເກີດມີຄວາມຮູ້ສຶກຕໍ່ສຽງດົນຕີນັ້ນເຮັດໃຫ້ຈິດໃຈມີປະຕິກິລິຍາໂຕ້ຕອບຕໍ່ຈັງຫວະ, ສຽງດົນຕີ ຖ້າເຮັດຫຼາຍໆຄັ້ງເດັກກໍ່ຈະມີພື້ນຖານດ້ານຈັງຫວະຢູ່ໃນຕົວ. ການຫຼິ້ນກັບຈັງຫວະເຄື່ອງດົນຕີມີຄຸນປະໂຫຍດຫຼາຍສໍາລັບການຈະເລີນເຕີບໃຫຍ່ ແລະ ການພັດທະນາຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.

ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນຈັງຫວະດົນຕີ

ການຫຼິ້ນກັບຈັງຫວະເຄື່ອງດົນຕີມີຄວາມສໍາຄັນຢ່າງຫຼວງຫຼາຍຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນໂດຍສະເພາະຕໍ່ການເຄື່ອນໄຫວໃນການດໍາລົງຊີວິດປະຈຳວັນຂອງເດັກເຊັ່ນ: ການອອກກໍາລັງກາຍ, ການຢ່າງຂອງເດັກ, ສຽງຕົບມື, ສຽງກອງ, ສຽງເຄາະໄມ້, ສຽງທໍາມະລິນ, ສຽງໝາກກະແຊ່ງ, ສຽງຄັດສະຕາແນັດ, ສຽງເພງ, ສຽງເຄາະອຸໂຕບລອກ, ເປຍນິກ້າຈະເຮັດໃຫ້ຈິດໃຈເພີດເພີນເດັກມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ. ສະນັ້ນຄູສອນອະນຸບານຕ້ອງມີຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ຈັງຫວະດົນຕີເປັນຢ່າງດີ ເພື່ອນໍາໄປຈັດການຮຽນ-ການສອນໃຫ້ເດັກກ່ອນໄວຮຽນຕາມໄວອາຍຸຢ່າງເໝາະສົມ.

ເນື້ອໃນການຫຼິ້ນກັບຈັງຫວະດົນຕີ

- ເພື່ອນໍາໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນໃຫ້ເດັກຮູ້ສຶກ ແລະ ສໍາຜັດກັບສຽງ, ຮູບພາບ ແລະ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຮ່າງກາຍຕົນເອງ.
- ມີຄວາມເບີກບານມ່ວນຊື່ນ, ສາມາດເຮັດສຽງປະກອບໂດຍນໍາໃຊ້ຈັງຫວະເຄື່ອງດົນຕີແບບງ່າຍໆເພື່ອໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບປະສົບການກ່ຽວກັບເນື້ອໃນຕ່າງໆເຊິ່ງໄດ້ແກ່: ກອງ, ໝາກກະແຊ່ງ, ຄູ່ຍ, ທໍາມະລິນ, ເປ້ຍອາໂນ, ຄັດສະຕາແນັດ, ອຸໂຕບລອກ, ໄມ້, ແຄນ, ຊຸຍ, ລະນາດ, ໝາກກະແຊ່ງ...

ການຜະລິດເຄື່ອງດົນຕີ

ຈັງຫວະ-ດົນຕີ ທີ່ນໍາມາໃຊ້ຕ້ອງມີຄວາມເໝາະສົມກັບຄວາມຮູ້ສຶກຂອງເດັກ ດົນຕີແຕ່ລະປະເພດລ້ວນແລ້ວແຕ່ມີຄວາມສໍາຄັນໃນການຈັດກິດຈະກໍາສໍາລັບເດັກ ສະນັ້ນຄູຕ້ອງມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ນໍາໃຊ້ອຸປະກອນ ໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ການຈັດກິດຈະກໍາການຮຽນຮູ້ ແລະ ສ້າງປະສົບການອັນສົມບູນທາງດ້ານດົນຕີໃຫ້ແກ່ເດັກ. ເຊິ່ງເຄື່ອງດົນຕີທີ່ນໍາມາໃຊ້ໄດ້ແກ່: ກອງ, ໄມ້, ທໍາມະລິນ, ກະແຊ່ງ, ຄັດສະຕາແນັດ, , ອຸໂຕບລອກ, ເປຍນິກ້າ, ແຄນ, ຊຸຍ, ລະນາດ, ໝາກກະແຊ່ງ.

2.8 ແນວຄິດທົດສະດີ

ແນວຄິດທົດສະດີກ່ຽວກັບການພັດທະນາຄຸນລັກສະນະພາຍໃນຂອງບຸກຄົນກ່ຽວກັບສັງຄົມ ອາລິມຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ມີອິດທິພົນຕໍ່ການສະແດງພຶດຕິກໍາຕາມທີ່ສັງຄົມ ຕ້ອງການປະກອບດ້ວນ ຄຸນນະທໍາ ຂະລິຍາທໍາ ແລະ ຄໍານິຍົມ ເຊິ່ງເກີດຈາກການຈັດການຮຽນຮູ້ໃຫ້ແກ່ຜູ້ຮຽນຕາມກຸ່ມສາລະການຮຽນຮູ້ຕ່າງໆ ລວມທັງການຈັດກິດຈະກໍາພັດທະນາຜູ້ຮຽນ ໂຄງການ/ກິດຈະກໍາອື່ນໆທີ່ສະຖານການສຶກສາຈັດຂຶ້ນ ທັງສະຖານການສຶກສາ, ສາມາດເລືອກໃຊ້ແນວຄິດທົດສະດີຕ່າງໆກ່ຽວກັບການພັດທະນາຄຸນລັກສະນະຕາມຈຸດປະສົງໄດ້ຢ່າງຫຼາກຫຼາຍ.

ທົດສະດີການຫຼິ້ນ ໄດ້ມີຜູ້ພະຍາຍາມທີ່ຈະອະທິບາຍຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນຫຼາຍປະການ ດັ່ງນີ້:

1. ທົດສະດີການຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານພຶດຕິກໍາຂອງທ່ານສະກິນເນີ (Skinner)

ທົດສະດີການຮຽນຮູ້ສາມາດເຮັດໃຫ້ພວກເຮົາເຂົ້າໃຈດີຂຶ້ນກວ່າເກົ່າກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກໍາການຮຽນ -

ການສອນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຂອງຄູຄືກັນກັບແນວຄວາມຄິດກ່ຽວກັບການຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານພຶດຕິກຳແມ່ນການຮຽນຮູ້ທີ່ສະແດງອອກພາຍນອກແລະສັງເກດເຫັນໄດ້ງ່າຍ, ໃນຂະບວນການຮຽນການສອນໂດຍຜ່ານການກະຕຸ້ນເຮັດໃຫ້ຜົນການຮຽນຮູ້ມີການປ່ຽນແປງທາງພຶດຕິກຳ, ການຮຽນຮູ້ນີ້ເກີດຂຶ້ນຢູ່ທຸກຫົນທຸກແຫ່ງບໍ່ວ່າຈະຮຽນຢູ່ໃນຫ້ອງຮຽນ, ຢູ່ຕາມສະຖານທີ່ຕ່າງໆແມ່ນການຮຽນໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນຫຼືການປະຕິບັດຕົວຈິງ. ແຕ່ການສອນຕ້ອງເລັ່ງໃສ່ຮູບແບບແລະການຈັດລຽງຂອງເນື້ອໃນ, ການຖ່າຍທອດຄວາມຮູ້ໃຫ້ໄປຕາມລຳດັບແຕ່ງ່າຍຫາຍາກດ້ວຍການກະຕຸ້ນແລະຕົວບົ່ງຊີ້ຂອງຄວາມຕ້ອງການຈຳຕ້ອງເປັນຕົວເສີມແຮງທີ່ເໝາະສົມ (ໃນທາງບວກສະເໝີ), ແຕ່ການຮຽນຮູ້ຈະເກີດຂຶ້ນຕໍ່ເມື່ອແຕ່ລະຄົນສາມາດຈັດການກັບສິ່ງແວດລ້ອມທີ່ຢູ່ອ້ອມຂ້າງ. ການຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານພຶດຕິກຳແມ່ນການຈັດກິດຈະກຳໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ປະຕິບັດໂດຍແມ່ນຄູເປັນຜູ້ກະຕຸກຊຸກຍູ້ໃຫ້ໂອກາດແກ່ນັກຮຽນໄດ້ຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງ.

2. ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງທ່ານຣູດໂຊ (1712-1778)

ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງ ທ່ານຣູດໂຊ ແມ່ນແນວຄວາມຄິດໜຶ່ງທີ່ມີຄວາມສຳຄັນໃນການຈັດການຮຽນການສອນ ໃຫ້ມີຄວາມເໝາະສົມກັບລະດັບການຮຽນຮູ້ທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ແລະ ໄປຕາມທຳມະຊາດຂອງຜູ້ຮຽນໂດຍບໍ່ມີການບັງຄັບຄືດັ່ງ ທ່ານຣູດໂຊເຊື່ອວ່າຫົວໃຈຂອງການສຶກສາເດັກແມ່ນຊີວິດໃນຄອບຄົວ, ພໍ່ແມ່ມີບົດບາດສຳຄັນໃນການລ້ຽງດູລູກ ແລະ ໄດ້ເນັ້ນເຖິງການລ້ຽງດູໃຫ້ຖືກວິທີໂດຍຄຳນຶງເຖິງທຳມະຊາດຂອງເດັກເຂົາມີຄວາມເຫັນວ່າການບົບບັງຄັບ ຫຼື ຫ້າມປາມເດັກ ໂດຍເດັດຂາດເປັນການທຳລາຍທຳມະຊາດຂອງເດັກ, ທ່ານ ຣູດໂຊ ໄດ້ມີຄວາມເອົາໃຈໃສ່ກ່ຽວກັບການກະຕຸກຊຸກຍູ້ກິດຈະກຳຂອງເດັກ, ຄວາມຢາກຮູ້-ຢາກເຫັນ, ຄວາມຕ້ອງການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກກ່ຽວກັບວັດຖຸແລະ ປະກົດການຕ່າງໆ ແລະ ທ່ານໄດ້ແບ່ງການພັດທະນາຂອງເດັກອອກເປັນ 2 ໄລຍະຄື:

1). ໄລຍະ 5 ປີທຳອິດຂອງຊີວິດເດັກແມ່ນໄດ້ເນັ້ນເຖິງກິດຈະກຳທາງດ້ານຮ່າງກາຍຫຼາຍກວ່າດ້ານອື່ນ ແລະ ຍັງໄດ້ກຳນົດເປັນເນື້ອໃນຫຼັກສູດສຳລັບເດັກອີກດ້ວຍ.

2). ໄລຍະເດັກອາຍຸແຕ່ 5 – 12 ປີເດັກຈະຮຽນຮູ້ທຸກຢ່າງຈາກປະສົບການ ໂດຍກົງ ແລະ ສຳຫຼວດສິ່ງຕ່າງໆທີ່ອ້ອມຂ້າງ ທ່ານ ໄດ້ເນັ້ນວ່າເດັກກໍຄືເດັກ, ການສຶກສາເດັກຕ້ອງອີງໃສ່ຄວາມສົນໃຈຕາມທຳມະຊາດ ແລະ ຄວາມຢາກຮູ້, ຢາກເຫັນນອກຈາກນັ້ນຍັງໄດ້ແຍກຮູບພາບ ເນື້ອໃນການສອນເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ນອກຈາກວິທີການ ທີ່ໃຊ້ກັບເດັກໃຫຍ່ ແລະ ຜູ້ໃຫຍ່, ຍັງໄດ້ເນັ້ນເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງຂອງບຸກຄົນ, ແຕ່ລະຄົນມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ, ບໍ່ວ່າທາງດ້ານການຮຽນຮູ້ ແລະ ດ້ານອື່ນໆ. ແນວຄວາມຄິດທີ່ສຳຄັນອີກຢ່າງໜຶ່ງກໍຄື ປະໂຫຍດໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກໄດ້ຊ່ວຍພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກແມ່ນການຫຼິ້ນເພື່ອຮຽນຮູ້, ສະນັ້ນໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຄູຕ້ອງຈັດໃຫ້ເໝາະສົມກັບລະດັບຂອງຜູ້ຮຽນ ແລະ ການຮຽນຕ້ອງໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ສຳພັດກັບຕົວຈິງກໍຄືອຸປະກອນຕ່າງໆທີ່ປະກອບໃນການສອນເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຫຼາຍຂຶ້ນ.

3. ທິດສະດີຂອງທ່ານໂອສັນ

ທິດສະດີແຫ່ງວິວັດທະນາການການຫຼິ້ນຂອງເດັກນັ້ນຈະຕ້ອງພັດທະນາໄປຕາມຂັ້ນຕອນເຊິ່ງເປັນລັກສະນະທີ່ທຸກຄົນຈະຕ້ອງຜ່ານຂັ້ນຕອນນັ້ນໆ. ສະນັ້ນ, ການຫຼິ້ນຈະເປັນການຊີ້ໃຫ້ເຫັນເຖິງການພັດທະນາຂອງເດັກຈາກທິດສະດີນີ້ອາດຈະເວົ້າໄດ້ວ່າ: ເດັກໃນອາຍຸທີ່ໃກ້ຄຽງກັນໃນສັງຄົມດຽວກັນຈະຕ້ອງຫຼິ້ນຄ້າຍໆກັນແຕ່ໂອລສັນພົບວ່າ

ເມື່ອພິຈາລະນາເຖິງສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນຈິງໆແລ້ວການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ອາຍຸໃກ້ຄຽງກັນຈະພັດທະນາການຫຼິ້ນທີ່ແຕກຕ່າງກັນຢ່າງຫຼາຍເຊິ່ງຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມສົນໃຈ, ອີກທັງເດັກທີ່ອາຍຸຕ່າງກັນອາດຈະຫຼິ້ນໃນສິ່ງທີ່ເໝືອນໆກັນໄດ້ເຊັ່ນກັນ.

4. ທິດສະດີສັນທະນາການ (ຄວາມສາມາດພິເສດ)

ການຫຼິ້ນເປັນການຄາຍຄວາມຄຽດ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ຜ່ອນຄາຍອາລົມ ເພາະຄົນເຮົາຕ້ອງມີການພັກຜ່ອນ ຫຼື ການສະແຫວງຫາຄວາມບັນເທີງໃຈເຊິ່ງເປັນຄວາມຕ້ອງການຕາມທຳມະຊາດຈະຊ່ວຍໃຫ້ສາມາດດຳເນີນຊີວິດຕໍ່ໄປໄດ້ຢ່າງມີຊີວິດເຊິ່ງຖ້າຂາດພັດທະນາການອາດຈະມີຜົນໃຫ້ກົດຈະກຳອື່ນໆເສື່ອມປະສິດທິພາບລົງການເຮັດກິດຈະກຳສັນທະນາການນີ້ມັກຈະເປັນໄປດ້ວຍຄວາມສະມັກໃຈ

5. ທິດສະດີຂອງ ທ່ານ ປີອາເຈ (piaget) ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

ທ່ານ ປີອາເຈ (piaget) ໄດ້ແບ່ງໄລຍະຂອງການພັດທະນາທາງດ້ານຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄວາມຄິດ ຫຼື ສະຕິປັນຍາ ໃນການຫຼິ້ນອອກດັ່ງນີ້:

ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ການສຳຜັດ

ໄລຍະການໃຊ້ປະສາດສຳຜັດ ແມ່ນໄລຍະຂອງໄວທາລິກອາຍຸແຕ່ມີເກີດ ຈົນຮອດ 2ປີ. ໄລຍະນີ້ເດັກມີພຶດຕິກຳທີ່ສະແດງອອກສ່ວນຫຼາຍໃນການເຄື່ອນໄຫວ ເຊັ່ນ: ການດູດ, ການເບິ່ງ ແລະ ການຈັບ. ເດັກຈະມີການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆຈາກປະສາດສຳຜັດທັງ 5 ຄື: ຫູ, ຕາ, ດັງ, ປາກ ແລະ ຜິວໜັງ. ດັ່ງນັ້ນ, ຄວາມຄິດຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກຈະວ່ອງໄວ ເຊິ່ງເກີດຂຶ້ນຢູ່ພື້ນຖານປະສົບການທີ່ຜ່ານການສຳຜັດ ແລະ ການປະຕິບັດຕົວຈິງ.

ການຫຼິ້ນທີ່ສຶກສາຄວາມເຂົ້າໃຈ

ແມ່ນໄລຍະເດັກອາຍຸ 2 -7 ປີ ແບ່ງອອກເປັນ 2 ຂັ້ນຕອນຄື:

- ຂັ້ນຕອນກ່ອນເກີດສັງເຂບ: ເດັກອາຍຸ 2-4ປີແມ່ນໄລຍະເວລາເດັກພັດທະນາດ້ານພາສາ, ຮູ້ຈັກໃຊ້ຄຳສັບທີ່ພົວພັນກັບສິ່ງຂອງ. ເດັກທີ່ມີຄວາມຄິດລວມໆກັບສິ່ງຂອງຕ່າງໆ ແລະ ມັກຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດໂດຍສ້າງຈົນຕະນາການ.
- ຂັ້ນຕອນການຄິດແບບມີເຫດຜົນເດັກອາຍຸ 4-7 ປີຄວາມຄິດຂອງເຂົາມີເຫດຜົນ, ແຕ່ຄວາມຄິດດັ່ງກ່າວສະແດງອອກມາຈາກການຮັບຮູ້ຫຼາຍກວ່າການເຂົ້າໃຈ. ເດັກຈະມີພັດທະນາການຮັບຮູ້ຢ່າງວ່ອງໄວ ແລະ ສາມາດເຂົ້າໃຈສິ່ງຕ່າງໆ ໄດ້ເປັນໝວດໝູ່, ເຊິ່ງລັກສະນະທີ່ຄ້າຍຄືກັນ ແລະ ແຕກຕ່າງກັນ.

ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ສັນຍາລັກ

ເດັກອາຍຸ 7-11ປີ ໄລຍະນີ້ ເດັກເລີ່ມມີເຫດຜົນ ແລະ ເຂົ້າໃຈຄວາມຄິດຂອງຜູ້ອື່ນໄດ້ດີ ແລະ ໄດ້ນຳເອົາປະສົບການ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກໃນອາດີດມາແກ້ໄຂໃນເຫດຜົນໃໝ່ໆໄດ້ ໂດຍເດັກເລີ່ມຮູ້ຈັກນຳເອົາເຫດຜົນຮອບໆຕົວມາຄິດປະກອບການຕັດສິນໃຈ ຫຼື ຊ່ວຍໃນການແກ້ໄຂບັນຫາໃນຊີວິດປະຈຳວັນ

6. ທິດສະດີຂອງ ທ່ານ ສະຫວີວັນ ກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

ທ່ານ ສະຫວີວັນ ກິນາວົງ ໄດ້ກ່າວວ່າ: ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດພັດທະນາການຮຽນຮູ້ທຸກໆດ້ານເກີດຄວາມຈະເລີນງອກງາມທັງດ້ານຮ່າງກາຍ, ອາລົມ, ສັງຄົມ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ຄຸນນະທຳ-ຈະລິຍະທຳ ເປັນກົດຈະກຳສຳລັບເດັກທີ່ມີຄວາມສຳຄັນເປັນຢ່າງຍິ່ງ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນຂອງເດັກທີ່ມີປະໂຫຍດ ແລະ

ຄວາມສໍາຄັນໃນຫຼາຍດ້ານຄື: ການຫຼິ້ນເປັນການສຶກສາຂອງເດັກທີ່ຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການ, ເປັນການລະບາຍອາລົມ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຕ່າງໆຂອງເດັກ ອັນເປັນການຜ່ອນຄາຍບໍ່ໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຄັ່ງຕຶງ ແລະ ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຜິດ, ຮູ້ຈັກຖືກ, ຮູ້ຈັກແພ້, ຮູ້ຈັກຊະນະ, ຮູ້ຈັກຄຳວ່າຍຸຕິທໍາ ຄວາມຊື່ສັດ, ຄວາມເສຍສະຫຼະ ແລະ ຄວາມອົດທົນ.

ການຫຼິ້ນຄົນດຽວ (ຫຼິ້ນຕາມໃຈ)

ເພາະພັດທະນາການຂອງເດັກຈະຍຶດຕົວເອງເປັນສູນກາງຂອງທຸກຢ່າງຈະມັກນັ່ງຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼາຍກວ່າການຫຼິ້ນກັບເພື່ອນໃນໄວດຽວກັນບາງຄັ້ງພໍ່ແມ່ອາດຈະເຫັນເດັກນັ່ງຢູ່ກັບຕຸກກະຕາເປັນເວລາດົນນານ.

ຕົວຢ່າງ: ຫຼິ້ນບົດບາດສົມມິດເປັນການຫຼິ້ນສົມມິດວ່າຕົນເອງຫຼືຂອງຫຼິ້ນເຄື່ອງໃຊ້ຕ່າງໆເປັນນັ້ນເປັນນີ້ເຊັ່ນ: ສົມມິດວ່າຕົນເອງເປັນທ່ານໝໍຄູແລະຕໍາຫຼວດແລ້ວສົມມິດໃຫ້ຕຸກກະຕາເປັນນັກຮຽນ ຫຼື ອື່ນໆ... ສິ່ງເຫຼົ່ານີ້ລ້ວນແລ້ວແຕ່ເປັນຈົນຕະນາການອັນກ້ວາງໄກຂອງເດັກທີ່ຜູ້ໃຫຍ່ບໍ່ຄວນປິດກັນ

ການສັງເກດ, ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ

ກ. ການສັງເກດ

ການສັງເກດຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນ ເດັກຈະເບິ່ງຄົນອື່ນຫຼິ້ນໂດຍບໍ່ເຂົ້າຮ່ວມການຫຼິ້ນກັບຄົນອື່ນ ແຕ່ອາດຈະຖາມຄໍາຖາມ, ໃຫ້ຄໍາແນະນໍາ ແລະ ອື່ນໆ. ແຕ່ການເບິ່ງຜູ້ອື່ນຫຼິ້ນບໍ່ຄ່ອຍປະກົດໃນໄວນີ້.

ຂ. ການຮຽນແບບຈາກຄົນອື່ນ

ການຫຼິ້ນຮຽນແບບເປັນການສະທ້ອນໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຫັນ ແລະ ຮູ້ເຖິງການຮັບຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມຕ່າງໆຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໃນດ້ານທີ່ກ່ຽວກັບຕົວເດັກ. ການຫຼິ້ນຮຽນແບບຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ຜ່ານເຂົ້າໄປທາງປະສາດສໍາຜັດແຕ່ຍັງບໍ່ອາດຈະເຂົ້າໃຈ ຫຼື ຮູ້ຄວາມໝາຍໃດໃນທັນທີທີ່ຮັບຮູ້. ໃນການຫຼິ້ນຮຽນແບບເດັກຈະປະສົມປະສານກົມກືນ ຫຼື ປຸງແຕ່ງສິ່ງທີ່ໄດ້ຮັບຮູ້ໃໝ່ໃຫ້ສອດຄ່ອງເຂົ້າກັບສິ່ງທີ່ເດັກຮຽນຮູ້ແລ້ວ, ຄຸ້ນເຄີຍມາແລ້ວຈະເຫັນໄດ້ຈາກການທີ່ເດັກມັກຈະຫຼິ້ນຮຽນແບບສິ່ງທີ່ຕົນຄຸ້ນເຄີຍມາກ່ອນ ແລະ ເຫັນວ່າສໍາຄັນແຕ່ສະຖານະການ ຫຼື ສິ່ງທີ່ເດັກນໍາມາຫຼິ້ນຈະແຕກຕ່າງກັນໄປແລ້ວ ແຕ່ຄວາມເປັນມາຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ

ການຫຼິ້ນດ້ວຍກັນ ແລະ ຈັບຄູ່ກັນຫຼິ້ນ

ເມື່ອເດັກໃຫຍ່ຂຶ້ນມາເດັກຈະມັນຫຼິ້ນນໍາກັນຫຼາຍກວ່າຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນດ້ວຍກັນແຕ່ຕ່າງຄົນຕ່າງຫຼິ້ນເພາະເດັກຍັງຍອມຮັບກະຕິກາຂອງການຫຼິ້ນຮ່ວມກັນໄດ້. ດັ່ງນັ້ນໃນເວລາຫຼິ້ນນໍາກັນບາງຄັ້ງເດັກຈຶ່ງຂ້ອນຂ້າງຈະຜິດຖຽງກັນ.

ຕົວຢ່າງ: ຄູຈັດໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມມຸມ ເດັກຈະຈັບຄູ່ຫຼິ້ນກັບຜູ້ນີ້ຜູ້ນັ້ນເພື່ອຫຼິ້ນນໍາກັນ ແຕ່ບາງຄັ້ງໃນການຫຼິ້ນກໍ່ອາດຈະຜິດກັນ ແຕ່ບໍ່ຖືວ່າຜິດຖຽງກັນເລື້ອຍໆ.

ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມເປັນທີມ

ການຫຼິ້ນເປັນທີມແມ່ນຫຼິ້ນຕັ້ງແຕ່ສອງຄົນຂຶ້ນໄປຖືເປັນກົດຈະກໍາຫຼິ້ນທີ່ມີການປະເມີນຜົນສໍາເລັດຂອງຜູ້ຫຼິ້ນໃນກົດຈະກໍານັ້ນ. ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ອາດຈະກວມເອົາການຫຼິ້ນປະເພດອື່ນໆ (ຍົກເວັ້ນການຫຼິ້ນຄົນດຽວ) ເຊັ່ນ: ດຶງເຊືອກ, ໂຍນບານໃສ່ກະຕ່າ, ສິ່ງບານລອດຂາ, ເຕັ້ນເຂົ້າບ້ວງ ແລະ ອື່ນໆ

ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫລິ້ນ

ອີຣິກສັນ (Erikson, 1963) ເຊື່ອວ່າ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກຫັດ ທິດລອງ ແລະຮຽນຮູ້

ສະຖານນະການຂອງການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ ການຫຼິ້ນເປັນຂະບວນການຕໍ່ເນື່ອງຂອງຄວາມສຳພັນຂອງຄວາມຈິງທາງດ້ານຈິດໃຈ ແລະ ສັງຄົມ ຄວາມຄິດຂອງຟຣອຍ ແລະ ອີຣິກສັນ ເດັກຈະມີພັດທະນາການທາງການຫຼິ້ນໄປຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້ 1) ໄລຍະຮ່າງກາຍໄປຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນ (Auto cosmic) ເປັນໄລຍະທີ່ເດັກມີຄວາມສຸກຈາກການໄດ້ສຳຜັດຮ່າງກາຍຂອງຕົນເອງ ຫຼື ແມ່ 2) ໄລຍະຂອງຫຼິ້ນ ໄປສູ່ການຫຼິ້ນ (Microsphere) ເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກສ້າງໂລກຂອງຕົນເອງໂດຍການຫຼິ້ນສົມມຸດກັບຂອງຫຼິ້ນຂະໜາດນ້ອຍເຊັ່ນ: ຕຸກຕາ ບ້ານ ແລະ ອື່ນ ໆ 3) ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປສູ່ການເຮັດວຽກງານ (Macrosphere) ເດັກຈະມີພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນສົມມຸດຕົວເອງໃນບົດບາດອາຊີບຕ່າງໆເຊັ່ນ: ພົມດິດ, ຮັບໂທສັບ, ເຮັດອາຫານ ເປັນຕົ້ນ ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ສ້າງໂລກຂອງການເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ທິດສະດີຈິດວິເຄາະໄດ້ອະທິບາຍວ່າ ການຫຼິ້ນຈະຖືກນຳໄປໂຢງກັບຄວາມເປັນຜູ້ໃຫຍ່ພາຍໃນຕົວເດັກ ເມື່ອເດັກປະເຊີນກັບສະຖານນະການທີ່ຍາກເກີນຄວບຄຸມ ເດັກຈະສ້າງເລື່ອງລາວສົມມຸດຂຶ້ນ ໂດຍການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ຈິນຕະນາການຄວາມຄິດ ຄວາມເຫັນ ແລະ ການຫຼິ້ນຊ້າໆ ຫຼາຍເທື່ອ ເພຣນເລີຣ (Peller, 1959) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນການເກັບລວບລວມຂະບວນການທີ່ຕ້ອງປະເຊີນກັບຄວາມຄັບຂ້ອງໃຈ ຄວາມກັງວົນ ຄວາມຜິດຫວັງ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ເຊິ່ງຂະບວນການນີ້ເປັນຂະບວນການທີ່ເປັນໄປຢ່າງຊ້າໆ ແລະ ໝັ້ນຄົງ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນວິທີການຄວບຄຸມຕົວເອງ ໂດຍບໍ່ຕ້ອງສູນເສຍຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ດີກ່ຽວກັບຕົນເອງ

ທິດສະດີຂອງ (Freud, 1965) ຕາມຄວາມຄິດຂອງຟຣອຍ ການຫຼິ້ນເປັນທາງອອກໃຫ້ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ ທິດສະດີພັດທະນາການສະຕີປັນຍາ ຂະນະທີ່ທິດສະດີຈິດວິເຄາະເນັ້ນກ່ຽວກັບພຶດຕິກຳການຫລິ້ນຂອງແຕ່ລະບຸກຄົນເຊິ່ງກ່ຽວຂ້ອງກັບພັດທະນາການດ້ານອາລົມ ແລະ ດ້ານສັງຄົມ.

ເພຍເຈດ (Piaget) ຜູ້ນຳທາງທິດສະດີສະຕີປັນຍາກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເກີດຂຶ້ນພາຍໃນຈິດໃຈຂອງເດັກ ແລະ ເປັນຜົນຈາກສະຖານພາບຂອງການພັດທະນາດ້ານສະຕີປັນຍາ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ແລກເກີດໃນໄວເດັກນ້ອຍເດັກຈະລຽນແບບ ແລະ ກິຣິຍາຈາກບຸກຄົນ ຫຼື ສັດຈາກສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວ ແລະ ຈະຄ່ອຍໆພັດທະນາເປັນການຫຼິ້ນສາມຮູບແບບນຳກັນຄື: ການຫຼິ້ນ, ການຝຶກ (Practice Play) ຈະເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເດັກຢູ່ໃນຂັ້ນການໃຊ້ປະສາດສຳຜັດ ແລະ ເມື່ອເດັກອາຍຸປະມານ 2 ປີຈະເລີ່ມການຫຼິ້ນໂດຍໃຊ້ສັນຍະລັກ(Symbolic Play) ແລະ ຈະພັດທະນາໄປເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມີລະບຽບຕົກ (Gameswith Pules) ເພຍເຈດ ຍັງກ່າວອີກວ່າ ການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີກົດ ແລະ ກະຕິການນັ້ນ ຈະເກີດຂຶ້ນຕະຫຼອດຊ່ວງອາຍຸຂອງຄົນທິດສະດີສິ່ງແວດລ້ອມ ທິດສະດີສິ່ງແວດລ້ອມກ່າວເຖິງໂຄງສ້າງ ແລະ ສະຖານນະການທີ່ເຮັດໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກແຕກຕ່າງກັນໄປ ເຊິ່ງໝາຍເຖິງສິ່ງທີ່ດຶງດູດເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສົນໃຈເຊັ່ນ: ຊະນິດຂອງວັດຖຸ ຫຼື ຊະນິດຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທັງໝົດລວມໄປເຖິງເພດຂອງເພື່ອນທີ່ຫຼິ້ນຕະຫຼອດຈົນການຄວບຄຸມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ດ້ວຍ (Nilwichean, H. 1992).

ທິດສະດີຄລາດສິກ ທິດສະດີນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບສາເຫດ ແລະ ຜົນຂອງການຫຼິ້ນປະກອບດ້ວຍທິດສະດີຕ່າງໆ ດັ່ງນີ້ 1) ທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ (The Surplus Energy Theory) ທິດສະດີນີ້ເຊື່ອວ່າໂດຍທຳມະຊາດ ແລະ ມະນຸດຈະເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ສະສົມພະລັງງານໄວ້ໃນຕົວ ຖ້າຫາກມີພະລັງງານທີ່ເຫຼືອຈາກ ການໃຊ້ດຳລົງຊີວິດພື້ນຖານ ມະນຸດກໍຈະໃຊ້ໄປໃນທາງບັນເທີງໂດຍບໍ່ມີຈຸດມຸ້ງໝາຍ ເມື່ອໃດທີ່ເຮົາເຫັນເດັກໆ ອອກໄປວົງຫຼິ້ນເຕັມໄປທັງສາມເດັກຫຼິ້ນ ຄວາມຄິດຂອງທິດສະດີນີ້ເບິ່ງເໝືອນຈະເປັນຈິງ 2) ທິດສະດີຝຶກຫັດ (The Pre-Exercise Theory) ທິດສະດີນີ້ຍືນຍັນວ່າເດັກຫຼິ້ນເພື່ອຝຶກຫັດ ແລະ ເຮັດໃຫ້ສັນຊາດຍານການຢູ່

ລອດເປັນຜົນສົມບູນເມື່ອເດັກເກີດມາໃໝ່ໆ ປະສາດສຳຜັດຕ່າງໆ ຍັງບໍ່ສົມບູນ ເດັກຈຶ່ງຕ້ອງອາໄສການຫຼິ້ນ ເພື່ອເປັນການທົດລອງພັດທະນາປະສາດສຳຜັດອັນຈະສົ່ງຜົນຕໍ່ພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາ ແລະ ອາລົມຕໍ່ໄປ ການຝຶກຫັດ ແລະ ການທົດລອງຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພັດທະນາທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ການຢູ່ຫຼອດພຽງກັບທັກສະໃນການ ດຳລົງຊີວິດ 3) ທິດສະດີການເຮັດຊ້ຳ (The Recapitulation Theory) ທິດສະດີນີ້ເຊື່ອວ່າ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເປັນການນຳກິດຈະກຳຂອງບັນພະບຸລຸດຂອງຕົນມາສະແດງໃໝ່ອີກເທື່ອໜຶ່ງເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນນ້ຳ ຊຸດດິນ ປີນຕົ້ນໄມ້ ພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນຂອງເດັກພັດທະນາໄປຄ້າຍກັບຂັ້ນການພັດທະນາທາງວັດທະນະທຳຂອງມະນຸດ ການຫຼິ້ນຈະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກລົບລ້າງພຶດຕິກຳທີ່ບໍ່ພຽງປະສົງຂອງມະນຸດອອກໄປ ການຫຼິ້ນເປັນການຕຽມຕົວເດັກໃຫ້ກ້າວໄປສູ່ ກິດຈະກຳທີ່ທັນສະໄໝ ຊຶ່ງທັນກັບໂລກທີ່ຈະເລີນກ້າວໜ້າ 4) ທິດສະດີນັ້ນທນາການ (The Recreation Theory) ທິດສະດີນີ້ຈະກົງກັນຂ້າມກັບທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ຂະນະທີ່ທິດສະດີພະລັງງານ ເຫຼືອໃຊ້ກວ່າວ່າ ຄົນເຮົາມີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ ແລະ ຕ້ອງການທີ່ຈະກຳຈັດສ່ວນເກີນຖິ້ມໄປ ທິດສະດີພັດທະນາ ການແນະນຳວ່າພະລັງງານຂອງຄົນເຮົາສິ້ນເປືອງໝົດໄປຈະຕ້ອງຫາວິທີສະສົມໄວ້ ການເຮັດວຽກງານຈະເຮັດໃຫ້ສຸຍ ເສຍພະລັງທາງຮ່າງກາຍ ແລະ ຈິດໃຈ ການຫຼິ້ນຈະເຮັດໃຫ້ສົດຊື່ນ ແລະ ເອີ້ນພະລັງງານໃຫ້ກັບຄືນມາ ເພື່ອຈະໄດ້ ເຮັດເຮັດວຽກໃໝ່ ແລະ 5) ທິດສະດີ

ການພັກຜ່ອນ (The Relaxation Theory) ທິດສະດີນີ້ເປັນສ່ວນຂະຫຍາຍຂອງທິດສະດີນັ້ນທນາການ ຊຶ່ງກ່າວ ເຖິງພາລະກິດຂອງປະຊາຊົນໃນປະຈຸບັນວ່າປະສົບກັບຄວາມອົດເໝືອຍຈາກການເຮັດວຽກງານທາງສະໜອງ ແລະ ກ້າມຊື່ນ ຈຶ່ງຄວນມີກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງການຫລິ້ນທີ່ຕ້ອງໃຊ້ກຳລັງ ຊຶ່ງໃຫຍ່ (Weeramanodham, A. 2006: 5) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນໃນການຫຼິ້ນຂອງເດັກກ່ອນໄວ ຮຽນວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນຄວາມສາມາດທີ່ມີມາແຕ່ກຳເນີດ ເປັນປະຕິກິລິຍາຕອບສະໜອງຕາມທຳມະຊາດ ໂດຍຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກປຸກຖືມວັຍໄດ້ພັດທະນາສິ່ງຕໍ່ໄປນີ້:

- 1) ຮຽນຮູ້ຄວາມຄິດລວບຍອດ ແລະ ສິ່ງຕ່າງໆ
- 2) ພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມ
- 3) ພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານຮ່າງກາຍ
- 4) ຄວບຄຸມສະຖານນະການຂອງຊີວິດ

5) ຝຶກຂະບວນການທາງພາສາ

6) ພັດທະນາທັກສະໃນການຮຽນຮູ້ຫນັງສື

7) ພັດທະນາທັກສະໃນຄວາມພາກພູມໃຈໃນຕົວເອງ

8) ຕຽມຕົວເພື່ອບົດບາດຊີວິດຂອງການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ເຊັ່ນ: ການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະມີອິດສະຫຼະທາງຄວາມຄິດ, ການຕັດສິນໃຈ, ການໃຫ້ຄວາມຮ່ວມມື ແລະ ການເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ຈາກການສຶກສາທິດສະດີທີ່ກ່າວມາຂ້າງຕົ້ນນີ້ ແຕ່ລະທິດສະດີໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນໂດຍສາມາດສະຫຼຸບດັ່ງນີ້:

1) ການຫຼິ້ນຄືການຮຽນຮູ້ຕາມທໍາມະຊາດທີ່ເກີດຂຶ້ນກັບເດັກ

2) ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນ ເກີດຈິນຕນາການ

3) ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກຄິດ ຄິດສ້າງສັນ ຄິດຮູບແບບການຫຼິ້ນ ຄິດແກ້ບັນຫາ ເພື່ອນໍາໄປສູ່ຈຸດໝາຍຂອງການຫຼິ້ນ.

4) ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພຣັອມທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຢ່າງຂຶ້ນຈາກເດີມ ແລະ ພຣັອມທີ່ຈະຮຽນຮູ້ສິ່ງໃໝ່ໆ

5) ການຫຼິ້ນເປັນການຕຽມເດັກໃຫ້ກຳລັງທີ່ຈະຮຽນຮູ້ໄປສູ່ກິດຈະກຳທີ່ທັນຕໍ່ຢຸກສະໄໝໃນໂລກທີ່ມີຄວາມປ່ຽນແປງຢູ່ຕະຫຼອດເວລາ

6) ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກຢ່າງເປັນລະບົບຂອງຮ່າງກາຍທັງໝົດໄປເຖິງການໃຊ້ປະສາດສໍາຜັດອິນຊີທັງ 5

7) ວິທີການຫຼິ້ນທີ່ເໝາະສົມຕໍ່ພັດທະນາການ ແລະ ມີຄວາມທ້າທາຍຈະເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສົນໃຈ ແລະ ຢາກຈະຫຼິ້ນ

8) ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີປະຕິສໍາພັນທີ່ດີຕໍ່ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງ ເພື່ອນ ແລະ ສາມາດຊ່ວຍໃຫ້ເດັກປັບຕົວເພື່ອຢູ່ໃນສັງຄົມຕໍ່ໄປໃນອະນາຄົດ.

ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນແນວທາງການຫຼິ້ນ, ວິທີການທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ແລະ ຖ່າຍທອດຄວາມໝາຍ ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ທ່ານມີຕໍ່ສິ່ງແລະສະຖານນະການການຕ່າງໆອ້ອມຕົວອອກມາເປັນການກະທໍາ ເພື່ອໃຫ້ຕົວເອງຮຽນຮູ້ ແລະ ໃຫ້ຜູ້ອື່ນຮັບຮູ້ຄວາມສາມາດຂອງຕົນ ການຫຼິ້ນຕ່າງໆຂອງເດັກຈຶ່ງມີລໍາດັບຂັ້ນພັດທະນາການທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ ສອດຄ້ອງກັບພັດທະນາການທາງຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ທາງສັງຄົມຂອງເດັກ

ໃນສ່ວນທີ່ກ່ຽວກັບທິດສະດີການຫຼິ້ນໄດ້ມີນັກວິຊາການກ່າວເຖິງໄວ້ຫຼາຍທິດສະດີດັ່ງນີ້

1. ໂອນສັນ (ເກສິນດາ ມານະຈຸຕິ 2529 : 3-4 ; ອ້າງອີງມາຈາກ Olsan . 1959) ໄດ້ກໍານົດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນເອົາໄວ້ພໍສະຫຼຸບໄດ້ດັ່ງນີ້ຄື:

1.1 ທິດສະດີແຫ່ງວິວັດທະນາການ (Recapitulation Theory) ຄືການທີ່ເດັກແຕ່ລະເຝົ້າພັນນຳເອົາກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຂອງບັນພະບຸລຸດມາພິຈາລະນາທົບທວນ ແລະ ປະຕິບັດການຫຼິ້ນຢ່າງວິຖີຊີວິດຂອງຄົນລຸ້ນເກົ່າເຄີຍຫຼິ້ນມາກ່ອນ ດ້ວຍສັນຊາດຕະຍານທີ່ເກີດຂຶ້ນໂດຍອັດໂນມັດຢ່າງມີເອກະລັກໃນສັງຄົມແຫ່ງວັດທະນະທຳນັ້ນໆເຊັ່ນ: ເດັກນຳເອົາການຫຼິ້ນອີມອນຊ່ອນຜ້າ ງຸກິນຫາງ ຫລື ຂີ່ມ້າສິ່ງເມືອງມາຫລິ້ນ ໂດຍຢຶດຕາມກົດກາເໝືອນຢ່າງທີ່ບັນພະບຸລຸດເຄີຍປະຕິບັດມາກ່ອນໃນອາດິດ

1.2 ທິດສະດີສັນທານການ (Recreation Theory) ໝາຍເຖິງ ການຫຼິ້ນນັ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈະຊ່ວຍຜ່ອນຄາຍຄວາມຕຶງຄຽດໃນຊີວິດມະນຸດ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ ເພີດເພີນມີອາລົມເບີກບານແຈ່ມໃສ ຊ່ວຍເສີມສ້າງສຸຂະພາບອະນາໄມທີ່ດີໃຫ້ກັບມະນຸດ ຕະຫລອດຈົນເປັນກິດຈະກຳທີ່ໃຊ້ເປັນງານອາດິເຣກໃຫ້ແກ່ເດັກໄດ້.

1.3 ທິດສະດີແຫ່ງການຕຽມຊີວິດ (Preparation Theory) ຄື: ການຫຼິ້ນເປັນຂະບວນການທີ່ຈະຊ່ວຍຕຽມເດັກໃນມື້ນີ້ໃຫ້ເຕີບໂຕເປັນຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ມີຄຸນນະພາບໃນມື້ຂ້າງໜ້າຈາກການຫຼິ້ນເດັກຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ບົດບາດຂອງຄົນໃນສັງຄົມຮຽນຮູ້ທີ່ໃຊ້ກິນໄກຂອງຮ່າງກາຍຢ່າງປະສານສຳພັນກັນ ຮູ້ຈັກການຄົ້ນຄິດ ການຕັດສິນໃຈ ການແກ້ບັນຫາ ຮຽນຮູ້ເຖິງປະໂຫຍດ ແລະ ຄຸນຄ່າຂອງໂລກທີ່ອາໄສຢູ່ ເຂົ້າໃຈທຳມະຊາດຂອງຄົນ ພຶດ ສັດ ແລະ ສິ່ງຂອງທັງຫຼາຍອັນເປັນຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ທັກສະພື້ນຖານ ເຊິ່ງຈຳເປັນສຳລັບເດັກເພື່ອຈະນຳໄປໃຊ້ໃນຊີວິດໃນອານາຄົດ.

ຈາກທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນກ່າວມາຂ້າງເທິງນີ້ ພິສະຫລຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍເຮັດໃຫ້ເຫັນວິທີການທີ່ມີໃນອາດິດ ສະແດງເຖິງວັດທະນະທຳປະເພນີຂອງແຕ່ລະທ້ອງຖິ່ນ ແລະ ຍັງຊ່ວຍໃນການລະບາຍຄວາມຕຶງຄຽດຂອງອາລົມເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ແລະ ຍັງຊ່ວຍປຸກສຳນຶກທາງດ້ານຈິດໃຈໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ຮູ້ຈັກປັບຕົວໃນຂະນະຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ.

2. ເພຍເຈດ (ເລຂາ ປິຢະອັດສຣິຢະ 2545 : 21-22 ; ອ້າງອີງມາຈາກ Piaget. 1962) ໄດ້ແບ່ງແຍກພັດທະນາການທາງຄວາມຮູ້ຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງເດັກອອກເປັນລຳດັບຂັ້ນຂອງການພັດທະນາການທາງການຫຼິ້ນຕາມແນວທິດສະດີມີດັ່ງນີ້

2.1 ຂັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ປະສາດສັມຜັດ– ຄວາມຮູ້ສຶກແລະກິນໄກເຄື່ອນໄຫວຕ່າງໆ (Sensory Motor Stage) ເນື່ອງຈາກໃນຂັ້ນແລກຂອງການຈະເລີນເຕີບໂຕຕາມໄວ ເດັກຍັງບໍ່ສາມາດແຍກຕົນເອງ (Self) ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມໃຫ້ອອກຈາກກັນໄດ້ ເດັກເຊື່ອແຕ່ວ່າທຸກສິ່ງທຸກຢ່າງທັງໝົດຢູ່ທີ່ຕົນເອງຫຼິ້ນ ຕົນເອງມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງຕ້ອງເປັນຜູ້ຫຼິ້ນ ລັກສະນະການຫຼິ້ນຈຶ່ງເປັນການປະຕິບັດ ຫຼື ການຫຼິ້ນເລື້ອຍໆ ໂດຍບໍ່ເບື້ອໜ້າຍ.

2.2 ຂັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ສັນຍະລັກ (Representation Stage) ເມື່ອເດັກມີການພັດທະນາໃນດ້ານສະຕິປັນຍາເພີ່ມຂຶ້ນຕາມວຸຖຸພາວະເດັກຈະມີຄວາມສາມາດໃນການຕອບສະໜອງຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການໃຊ້ຄວາມສາມາດທີ່ເພີ່ມຂຶ້ນເປັນໄປໃນແນວທາງທີ່ເລີ່ມຮູ້ຈັກໃຊ້ຄວາມຄິດມະໂນພາບ ແລະ ຈົນຕານການໃຫ້ເຂົ້າມາກ່ຽວຂ້ອງກັບກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຂອງຕົນໄລຍະເວລາ 2-7 ປີ ຈຶ່ງເປັນໄລຍະທີ່ຄວາມຄິດໃນດ້ານສັນຍະລັກຂອງເດັກຈະເລີ່ມເປັນຮູບຮ່າງ ແລະ ພັດທະນາຂຶ້ນ ເດັກຈະເອົາໃຈໃສ່ກັບການຫຼິ້ນທີ່ມີການສົມມຸດ ຫຼື ກຳນົດສິ່ງຕ່າງໆ ທັງໝົດທັງວັດຖຸເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຕົວບຸກຄົນມີຖານະເປັນຕົວແທນສິ່ງຂອງ ແລະ ສະຖານທີ່ເປັນຈິງໃນຊີວິດ

2.3 ຂັ້ນການຫຼິ້ນທີ່ສື່ຄວາມຄິດຄວາມເຂົ້າໃຈ (Reflective Stage) ເທື່ອອາຍຸປະມານ 7 ປີ ການຕໍ່ເຕີມຄວາມຄິດ ການເກີດຄວາມຄິດລວມຍອດມີຫຼາຍຂຶ້ນ ແລະ ສະລັບຊັບຊ້ອນຢູ່ຂຶ້ນ ເດັກຈະມີພັດທະນາການຮັບຮູ້ທີ່ສາມາດຈັດໝວດໝູ່ ຫຼື ປະເພດຂອງວັດຖຸ ແລະ ເຫດການຕ່າງໆໄດ້ ຕະຫຼອດຈົນມີພັດທະນາການທາງດ້ານພາສາຫຼາຍພໍທີ່ຈະສື່ຄວາມເຂົ້າໃຈກັບບຸກຄົນອື່ນ ການຫຼິ້ນສ່ວນໃຫຍ່ໃນໄລຍະນີ້ຈຶ່ງເປັນໄປໃນຮູບການຫຼິ້ນທີ່ມີກົດເກນ, ມີກະຕິກາ ແລະ ຂັ້ນຕອນເຂົ້າມາກ່ຽວຂ້ອງ ໃນຕົວຢ່າງການຫຼິ້ນບົດພໍ່ ແມ່ ລູກ ແລະ ໝໍ ຈະມີການຂຽນເປັນບົດເປັນລະຄົນໄດ້ຫຼິ້ນໃນເລື່ອງ ມີການຂຶ້ນຕົ້ນ ດຳເນີນເລື່ອງ ແລະ ສະຫຼຸບທ້າຍເລື່ອງ ພາສາທີ່ໃຊ້ໃນການລຳດັບບົດ ແລະ ຂັ້ນຕອນຂອງເລື່ອງຈະສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນເຖິງການທີ່ເດັກຕ້ອງລວບລວມ ແລະ ວາງແນວຄວາມຄິດເພື່ອໃຫ້ສອດຄ່ອງກັນຢ່າງມີເຫດຜົນ ແລະ ຄວາມເປັນໄປໄດ້ ເພື່ອໃຫ້ສື່ຄວາມຄິດຂອງຕົນເອງໃຫ້ຜູ້ອື່ນຮັບຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈ

ເພຍເຈດ ຍັງໄດ້ໃຫ້ຂໍ້ສັງເກດວ່າ ໃນໄລຍະ 4-7 ປີ ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ສັນຍະລັກ ຊຶ່ງເກີດຈາກຄວາມຄິດຄຳນຶງ ແລະ ຄວາມເຫັນຂອງເດັກຈະເລີ່ມຫຼຸດນ້ອຍລົງເລື້ອຍໆ ແລະ ເດັກຈະປັບຕົວໃຫ້ເຂົ້າກັບຄວາມເປັນຈິງຕາມທຳມະຊາດອ້ອມຕົວໄດ້

3. ສະວິວັນນະ ຈິ່ງຈະເລີນ (ມ.ປ.ປ. 2525) ສະເໜີວ່າ ພັດທະນາການຫຼິ້ນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບພັດທະນາການທາງສັງຄົມ ຊຶ່ງນັກຈິດວິທະຍາໄດ້ແບ່ງຂັ້ນຕອນການຫຼິ້ນໄດ້ 5 ຂັ້ນ ດັ່ງນີ້

1 ຂັ້ນຫຼິ້ນຄົນດຽວ (Solitary Play) ເປັນການຫຼິ້ນເພື່ອແສງຫາປະສົບການ ແລະ ທຳຄວາມຮູ້ຈັກຄຸ້ນເຄີຍກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ເດັກຈະຫຼິ້ນຄົນດຽວແມ່ນບໍ່ມີເຄື່ອງຫຼິ້ນກໍຈະຫຼິ້ນອະໄວຍະວະຂອງຕົນເອງເຊັ່ນ ນິ້ວມື ມື ແຂນ ຂາ ເຮັດສຽງ ສິ່ງສຽງ ຖ້າມີເຄື່ອງຫຼິ້ນກໍຈະຈັບບ່າຍຢຶດເອົາໄມ້ເຄາະ ຟາດ ຫຍິບຈັບ ຊຶ່ງຕາມທິດສະດີຂອງການຫຼິ້ນຮຽກວ່າ ເດັກຫຼິ້ນ ເພາະມີພະລັງສ່ວນເກີນ ຫຼິ້ນເພື່ອດສະໜອງຄວາມຕ້ອງການທາງຮ່າງກາຍຂອງຕົນ ຈະຫຼິ້ນກັບຜູ້ໃຫຍ່ໃກ້ຕົວທີ່ຕົນຄຸ້ນເຄີຍດ້ວຍກໍຄື ພໍ່ແມ່ ພີ່ລ້ຽງ ເປັນການຫຼິ້ນເຊິ່ງປະຕິສຳພັນລະຫວ່າງເດັກກັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ຕ້ອງອຸ່ມກອດ ລ້ຽງດູກັນຢ່າງໃກ້ຊິດນັ້ນເອງ

2 ຂັ້ນການຫຼິ້ນໂດຍເບິ່ງຄົນອື່ນຫຼິ້ນ (Spectation Play) ເດັກຈະເຮັມພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມໂດຍການເຝົ້າເບິ່ງຄົນອື່ນຫຼິ້ນ ເບິ່ງອ້າຍ,ເອີຍ,ນ້ອງຫຼິ້ນ ນັບວ່າເຮັມຈະປ່ຽນຈາກການຍຶດຕົນເອງເປັນສູນສົນໃຈໄປສູ່ຄວາມຮູ້ທີ່ພໍ່ຈະຮ່ວມກັບຄົນອື່ນໄດ້ ແຕ່ຍັງບໍ່ລົງມືປະຕິບັດຮ່ວມດ້ວຍ ຍົກເວັ້ນການຫຼິ້ນກັບຜູ້ໃກ້ຊິດ ພໍ່ແມ່ ເອີ້ນຍລ້ຽງ ເປັນການຫຼິ້ນໃນເຊິ່ງປະຕິສຳພັນກັບພໍ່ແມ່ ຫຼື ຜູ້ໃກ້ຊິດເຮັດຫນ້າທີ່ເປັນເອື້ອຍລ້ຽງຊຶ່ງເດັກໄວນີ້ຈະມີອາຍຸໃນລະຫວ່າງ 1-2 ປີ

3 ຂັ້ນການຫຼິ້ນແບບຕ່າງຄົນຕ່າງຫລັ້ນ (Parallel Play) ເປັນຣະຍະທີ່ເດັກສັງເກດຄົນອື່ນຫຼິ້ນດ້ວຍ ເລີ່ມສົນໃຈຄົນອື່ນຫຼິ້ນແຕ່ບໍ່ຫຼິ້ນຮ່ວມດ້ວຍ ບາງທີຫຼິ້ນຂອງເໝືອນໆກັນ ເຮັດຕາມກັນເອົາຢ່າງກັນແຕ່ບໍ່ແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນກັນ ບັນຫາຈິ່ງມີເກີດຂຶ້ນຄື ຍາດເຄື່ອງຫຼິ້ນຊະນິດດຽວກັນ ຄູ່ ຫຼື ຜູ້ໃຫຍ່ຕ້ອງຫາເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ພຽງພໍ ແລະ ຝຶກໃຫ້ຮູ້ຈັກແບ່ງເຄື່ອງກັນບໍ່ຍາດກັນ ເດັກໃນໄວນີ້ຈະຢູ່ໃນຊ່ວງອາຍຸ 2-4 ປີ

4 ຂັ້ນການຫຼິ້ນນຳກັນໄດ້ຈັບຄູ່ຫຼິ້ນໄດ້ (Partnership Play) ເດັກໄວນີ້ຈະຢູ່ໃນຊ່ວງອາຍຸ 4-6 ປີ ເດັກເລີ່ມມີພັດທະນາການທາງສັງຄົມຫຼາຍຂຶ້ນ ຮູ້ຈັກຖ້ອຍທີ່ຖ້ອຍອາໄສ ເວົ້າລົມກັນ ປຶກສາກັນ ຈະເຮັດຫຍັງນຳກັນແບ່ງປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນຮ່ວມກັນ ເປັນການນຳໄປສູ່ຄວາມຮ່ວມມືໃນການຫຼິ້ນເປັນໝູ່ຄະນະ ຫຼື ເປັນກຸ່ມອາດເປັນກຸ່ມ

ນ້ອຍ 2-3 ຄົນ 3-4 ຄົນ 4-5-6 ຄົນ ແຕ່ໃນກໍລະນີກຸ່ມໃຫຍ່ອາດຈະມີກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ມີກິດຈະກຳຍ່ອຍໆ ຮ່ວມຢູ່ດ້ວຍ ການຫຼິ້ນໃນລັກສະນະນີ້ຈະນຳໄປສູ່ການຫຼິ້ນທີ່ມີຄວາມຮ່ວມມືກັນ (Co-operative play) ເຊິ່ງນຳໄປສູ່ກິດເກນ ກະຕິກາ ໃນການຫຼິ້ນເກມຊະນິດຕ່າງໆຮ່ວມກັບເພື່ອນໆ

5 ຂັ້ນການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມເປັນທີມ (Group Play) ເດັກໄວນີ້ອາຍຸ 6-12 ປີ ຈະຫຼິ້ນໝົດທຸກຄົນໃນກຸ່ມຫຼິ້ນເປັນທີມ ຖ້າມີການເຂົ້າໃຈກະຕິກາ ຍອມຮັບກິດລະບຽບ ມີການແຂ່ງຂັນ ຮູ້ຈັກພ່າຍແພ້ຊະນະໄດ້ ຮູ້ຈັກໃຊ້ເຫດໃຊ້ຜົນ ແລະ ມີການຕັດສິນໃຈປະກອບການຫຼິ້ນໄດ້ ເພື່ອໃຫ້ມີຂະບວນການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມ ມີການປຶກສາຫາລື ຫາວິທີແກ້ບັນຫາເພື່ອທີ່ຈະໄດ້ພົບກັບຄວາມສຳເລັດ ຫຼື ໄຊຊະນະໃນການຫຼິ້ນເກມ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳໜຶ່ງທີ່ເໝາະສົມທີ່ສຸດໃນການປຸກຝັງການຮູ້ຈັກຍອມຮັບການພ່າຍແພ້ ການຊະນະ ຢ່າງມີນ້ຳໃຈນັກກິລາ ນອກຈາກນັ້ນຍັງຝຶກການຮັບຜິດຊອບໃນໜ້າທີ່ຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງບຸກຄົນໃນເວລາຫຼິ້ນໂດຍມີການແບ່ງໜ້າທີ່ກັນເຮັດທັງໃນເວລາກ່ອນຫຼິ້ນ ແລະ ພາຍຫຼັງການຫຼິ້ນ.

ດັ່ງນັ້ນພັດທະນາການຫຼິ້ນທາງສັງຄົມໃນໄລຍະແຮກ ເດັກຈະຖືຕົວເອງເປັນສູນກາງຂອງຄວາມສຳຄັນ ເນື່ອງຈາກພັດທະນາການທາງການໃຊ້ພາສາຍັງບໍ່ຢູ່ໃນຂັ້ນທີ່ຈະໃຊ້ພາສາເປັນສິ່ງໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຂົ້າໃຈຕາມຕົນໄດ້ ແລະ ເດັກຍັງຕ້ອງຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຕົນເອງເພື່ອຮູ້ຈັກຕົນເອງ ການຫຼິ້ນຈຶ່ງມັກຈະຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຕໍ່ມາເມື່ອເດັກໄດ້ຮູ້ຈັກ ແລະ ສ້າງຕົວຕົນທີ່ແທ້ຈິງຂຶ້ນມາແຕ່ແລ້ວໂດຍສາມາດແຍກສິ່ງແວດລ້ອມຕ່າງໆອອກໄດ້ວ່າແຕກຕ່າງກັນ ຫຼື ຄືກັນ ເດັກຈຶ່ງເລີ່ມທີ່ຈະສົນໃຈ ແລະ ຕ້ອງການຫຼິ້ນນຳກັນກັບເດັກອື່ນໃນລັກສະນະຄ່ອຍເປັນຄ່ອຍໄປເມື່ອຍັງບໍ່ຮູ້ຈັກການຫຼິ້ນນຳກັນກໍໄດ້ແຕ່ຫຼິ້ນຄົນດຽວຢູ່ໃກ້ໆ ຕໍ່ມາພະຍາຍາມເຂົ້າຮ່ວມຫຼິ້ນໂດຍການຫຼິ້ນເໝືອນໆກັນ ໂດຍຍອມເປັນຜູ້ຕາມ ແລະ ໃນທີ່ສຸດກໍເຂົ້າຮ່ວມຫຼິ້ນນຳກັນໂດຍຕົນເອງມີໂອກາດເປັນຜູ້ນຳລະມີສ່ວນຮ່ວມສະແດງຄວາມຄິດເຫັນດ້ວຍ

4. ມອນຣິສັນ (Morrison. 1995 : 257) ແບ່ງການຫຼິ້ນດັ່ງນີ້

ການຫຼິ້ນທາງສັງຄົມ (Social Play) ຈະເກີດຂຶ້ນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນກັບເດັກຄົນອື່ນໃນກຸ່ມໂດຍແບ່ງການຫຼິ້ນອອກ ເປັນ 6 ປະເພດຄື:

- 1 ການຫຼິ້ນທີ່ບໍ່ມີການໃຊ້ອຸປະກອນ (Unoccupied Play) ເດັກບໍ່ໄດ້ສິ່ງກັບໃຜ ສິ່ງໃດ ຫຼື ໃຜ ເດັກ
- 2 ອາດຈະນັ່ງ ຫຼື ຍືນ ໂດຍບໍ່ເຮັດຫຍັງທີ່ສັງເກດເຫັນໄດ້
- 3 ການຫຼິ້ນຕາມລຳພັງ (Solitary Play) ເດັກຈະຫຼິ້ນຄົນດຽວໂດຍບໍ່ສົນໃຈຜູ້ອື່ນ

5. ທິດສະດີຂອງ Patrick (ອ້າງເຖິງໃນພຣົນ ຄຸຣຸຣັດນະ, 2535) ພັດທະນາທິດສະດີນີ້ຂຶ້ນໂດຍອາໄສແນວຄວາມຄິດທີ່ວ່າການຫຼິ້ນຄື ການສະໜອງຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດທາງອາລົມ ໂດຍກ່າວວ່າໃນສະພາບຂອງສັງຄົມປະຈຸບັນເຕັມໄປດ້ວຍການແຂ່ງຂັນ ແລະ ການປຽບທຽບຜົນງານ ເຊິ່ງຕ້ອງການຄົນທີ່ມີເຫດຜົນໃນລັກສະນະຮູບປະທຳ ມີຄວາມຕັ້ງໃຈສູງ ມີຄວາມລະອຽດອ່ອນ ເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຄຽດເຊິ່ງນຳໄປສູ່ຄວາມຜິດປົກກະຕິທາງລະບົບປະສາດ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດຈາກການເຮັດວຽກງານ ເຖິງແມ່ນວ່າເດັກບໍ່ຕ້ອງເຮັດວຽກແຕ່ການຫຼິ້ນກໍເປັນເລື່ອງທຳມະຊາດຂອງເດັກ

ທິດສະດີຂອງ Karl Gross (ອ້າງເຖິງໃນພົນນີ ຄຸຣຸຣັດນະ, 2535) ເຊື່ອວ່າ ຮ່າງກາຍໃຊ້ພະລັງງານໃນການປະກອບກິດຈະກຳຕ່າງ ໆ ຕາມຕ້ອງການ ການຫລິ້ນເປັນຄວາມຕ້ອງການຢ່າງໜຶ່ງເກີດຂຶ້ນເມື່ອຮ່າງກາຍມີ

ພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ຈາກການປະກອບການງານແລ້ວຄື ຮ່າງກາຍຕ້ອງໃຊ້ພະລັງງານໃນການເຮັດວຽກງານກ່ອນແລ້ວ ຈຶ່ງນຳພະລັງງານທີ່ເຫຼືອມາໃຊ້ໃນການຫລິ້ນ ກຮອດໄດ້ກວ່າເພີ່ມເຕີມວ່າ ການຫລິ້ນເປັນກະບວນການທາງສັຍ ຊາດຍານ ຊຶ່ງແນວຄິດນີ້ມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຫລາຍຕໍ່ປະສົບການໃນຊ່ວງຕົ້ນຊີວິດຂອງເດັກ ເພາະການທີ່ເດັກໄດ້ມີ ປະສົບການ ຫລື ບໍ່ມີປະສົບການໃນການຫລິ້ນນີ້ ຈະມີຜົນຕໍ່ຊີວິດຂອງເດັກໃນອະນາຄົດ ການທີ່ເດັກມີໂອກາດ ຫລິ້ນຫລາຍ ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ຊີວິດເມື່ອໃຫຍ່ຂຶ້ນ ຊຶ່ງປະສົບການເຫຼົ່ານີ້ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກ ສາມາດຄວບຄຸມຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງແລະສະພາບແວດລ້ອມໄດ້ ອີກທັງຢັ້ງຊ່ວຍພັດທະນາບຸກຄະລິກກະ ພາບ ແລະສະຕິປັນຍາ ສ່ວນເດັກທີ່ຂາດປະສົບການໃນການຫລິ້ນກໍຈະຂາດທັກສະຕ່າງ ໆ ທີ່ຈຳເປັນໃນຊີວິດ

ແນວຄິດທົດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ມີໂອກາດທີ່ຈະອະທິບາຍ ຫຼື ສະແດງອອກເຖິງຈຸດມຸ້ງໝາຍ ແລະ ຄວາມຕ້ອງ ການຂອງຕົນເອງ ໄດ້ຮຽນຮູ້ ຮັບຮູ້ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຜູ້ອື່ນ ຮຽນຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມ ຮຽນຮູ້ຄວາມເປັນຢູ່ຂອງຜູ້ອື່ນ ຊ່ວຍສ້າງຄວາມສຳພັນການຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ແລະ ທຳມະຊາດອ້ອມຕົວເປັນການສະແດງອອກຂອງພຶດຕິກຳການ ຮຽນຮູ້ ຄູ່ຈຶ່ງບໍ່ຄວນເບິ່ງຂ້າມການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ສາມາດນຳມາໃຊ້ໃນການຮຽນການສອນໄດ້.

ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ (2534 : 87 – 95) ກວ່າວ່າທົດສະດີການຫຼິ້ນສາມາດແບ່ງອອກເປັນ 4 ທົດ ສະດີ (Mitchell & Mason, 1984, Ellis, 1973) ຄື

1. ທົດສະດີຄລາດສິກ (Classical Theories)

ທົດສະດີນີ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບສາເຫດແລະຜົນຂອງການຫຼິ້ນ ປະກອບດ້ວຍທົດສະດີຕ່າງ ໆ ດັ່ງນີ້

1.1 ທົດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ (The Surplus Energy Theory) ທົດສະດີນີ້ເຊື່ອວ່າ ໂດຍ

ທຳມະຊາດແລ້ວມະນຸດຈະເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມກະຕືລືລົ້ນ ແລະ ສະສົມພະລັງງານໄວ້ໃນຕົວ ຖ້າຫາກມີພະລັງງານທີ່ ເຫຼືອຈາກການໃຊ້ເພື່ອດຳລົງຊີວິດພື້ນຖານ ມະນຸດກໍຈະໃຊ້ໄປໃນທາງບັນເທີງໂດຍບໍ່ມີຈຸດມຸ້ງໝາຍ ເມື່ອໃດທີ່ຄູ ສອນເດັກລະດັບອນຸບານ ເຫັນເດັກອອກໄປແລ່ນຫຼິ້ນໃນສນາມເດັກຫຼິ້ນເຕັມໄປທັງສະໜາມ ຄວາມຄິດຂອງທົດສະ ດີນີ້ເບິ່ງເໝືອນຈະເປັນຈິງ

1.2 ທົດສະດີຝຶກຫັດ (The Pre-Exercise Theory) ທົດສະດີນີ້ຢືນຢັນວ່າເດັກຫຼິ້ນເພື່ອຝຶກຫັດ ແລະ ເຮັດໃຫ້ສັຍຊາດຕາຍານການຢູ່ຫຼອດເປັນຜົນສົມບູນເມື່ອເດັກເກີດມາໃໝ່ໆ ປະສາດສຳຜັດຕ່າງໆ ຍັງບໍ່ສົມບູນ ເດັກ ຈຶ່ງຕ້ອງອາໄສການຫຼິ້ນເພື່ອເປັນການທົດລອງພັດທະນາປະສາດສຳຜັດອັນຈະສົ່ງຜົນຕໍ່ພັດທະນາການທາງສະຕິປັນ ຍາ ແລະ ອາລົມຕໍ່ໄປ ການຝຶກຫັດ ແລະ ການທົດລອງຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພັດທະນາທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ການຢູ່ຫຼອດ ພໍໆ ກັບທັກສະໃນການດຳລົງຊີວິດ

1.3 ທົດສະດີການເຮັດຊ້ຳ (The Recapitulation Theory) ທົດສະດີນີ້ເຊື່ອວ່າ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເປັນການນຳກິດຈະກຳຂອງບັນພະບຸລຸດຂອງຕົນມາສະແດງໃໝ່ອີກເທື່ອໜຶ່ງເຊັ່ນ ການຫຼິ້ນນ້ຳ ຂຸດດິນ ປີນຕົ້ນໄມ້ ພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນຂອງເດັກພັດທະນາໄປຄ້າຍກັບຂັ້ນການພັດທະນາທາງວັດທະນະທຳຂອງມະນຸດ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍ

ໃຫ້ເດັກລົບລ້າງພຶດຕິກຳທີ່ບໍ່ເໝາະສົມກັບຈຸດປະສົງຂອງມະນຸດອອກໄປ ການຫຼິ້ນເປັນການຕຽມຕົວເດັກໃຫ້ກ້າວໄປສູ່ກິດຈະກຳທີ່ທັນສະໄໝ ເຊິ່ງທັນກັບໂລກທີ່ຈະເລີນກ້າວໜ້າ.

1.4 ທິດສະດີພັດທະນາການ (The Recreation Theory) ທິດສະດີນີ້ຈະກົງກັນຂ້າມກັບທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ ຂະນະທີ່ທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ກວ່າວ່າ ຄົນເຮົາມີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ ແລະ ຕ້ອງການທີ່ຈະກຳຈັດສ່ວນເກີນຖິ້ມໄປ ທິດສະດີນັ້ນທນາການແນະນຳວ່າພະລັງງານຂອງຄົນເຮົາສິ້ນເປືອງໝົດໄປ ຈະຕ້ອງຫາວິທີສະສົມໄວ້ ການເຮັດວຽກງານຈະເຮັດໃຫ້ສູບເສຍພະລັງທາງຮ່າງກາຍ ແລະ ຈິດໃຈ ການຫຼິ້ນຈະເຮັດໃຫ້ສົດຊື່ນ ແລະ ຮຽກພະລັງງານໃຫ້ກັບຄືນມາ ເພື່ອຈະໄດ້ເລີ່ມເຮັດວຽກໃໝ່

1.5 ທິດສະດີການພັກຜ່ອນ (The Relaxation Theory) ທິດສະດີນີ້ເປັນສ່ວນຂະຫຍາຍຂອງທິດສະດີພັດທະນາການ ເຊິ່ງກ່າວເຖິງພາລະກິດຂອງປະຊາຊົນໃນປະຈຸບັນວ່າປະສົບກັບຄວາມເມື່ອຍລ້າ ອົດເໝືອຍ ຈາກການເຮັດວຽກງານທັງດ້ານສະໝອງ ແລະ ກ້າມຊີ້ນ ຈຶ່ງຄວນມີກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງການຫຼິ້ນທີ່ຕ້ອງໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່.

ແນວຄິດນີ້ມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຫຼາຍຕໍ່ປະສົບການເບື້ອງຕົ້ນຂອງເດັກເພາະການທີ່ເດັກມີປະສົບການ ຫຼື ບໍ່ມີປະສົບການໃນການຫຼິ້ນນີ້ຈະມີຜົນຕໍ່ຊີວິດໃນອະນາຄົດຂອງເດັກ ການທີ່ເດັກໄດ້ມີໂອກາດຫຼິ້ນຫຼາຍກໍຈະເຮັດໃຫ້ເດັກມີໂອກາດຝຶກທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ຊີວິດເມື່ອໃຫຍ່ຂຶ້ນ ປະສົບການເຫຼົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດທີ່ຈະຄວບຄຸມຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມໄດ້ ທັງຈະຊ່ວຍພັດທະນາບຸກຄະລິກກະພາບ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ແລະ ເດັກທີ່ຂາດປະສົບການໃນການຫຼິ້ນກໍຈະຂາດທັກສະຕ່າງໆທີ່ຈຳເປັນໄປ

ທິດສະດີຈິດວິເຄາະ (Psychoanalytical Theories)

1. ທິດສະດີການຫຼິ້ນຄລາດສິກ (Classical Theories of play)

ທິດສະດີເຫຼົ່ານີ້ໄດ້ພະຍາຍາມອະທິບາຍເຖິງປະກົດການການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃນລັກສະນະຕ່າງໆ ແຕ່ເນື່ອງຈາກບໍ່ມີຂໍ້ມູນສະໜັບສະໜູນ ທິດສະດີເຫຼົ່ານີ້ຈຶ່ງບໍ່ໄດ້ຮັບຄວາມສົນໃຈເທົ່າທີ່ຄວນ ແຕ່ຢ່າງໃດກໍຕາມທິດສະດີເຫຼົ່ານີ້ມີປະໂຫຍດຢ່າງຫຼາຍ ເພາະຈະຊ່ວຍໃຫ້ເຂົ້າໃຈເຖິງແນວຄິດຂອງນັກການສຶກສາກ່ຽວກັບການຫລິ້ນໃນອິດທິຊຶ່ງທິດສະດີເຫຼົ່ານີ້ໄດ້ແກ່:

1.1 ທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ (Surplus Energy theory) ທິດສະດີພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ນີ້ພັດທະນາໂດຍ ຄານ ກຣ໌ອດ (Karl Gross) ຊຶ່ງໄດ້ແນວຄວາມຄິດເບື້ອງຕົ້ນຈາກ ອະຣິດໃຫຍ່ເດີນ (Aristotle) ແນວຄິດທີ່ສຳຄັນຂອງທິດສະດີນີ້ເຊື່ອວ່າ ອິນທິຈະໃຊ້ພະລັງງານໄປປະກອບກິດຈະກຳເພື່ອນຳໄປສູ່ເປົ້າໝາຍທີ່ຕ້ອງການອັນໄດ້ແກ່ການເຮັດວຽກງານ ຫຼື ເພື່ອໄປປະກອບກິດຈະກຳທີ່ບໍ່ມີເປົ້າໝາຍອັນໄດ້ແກ່ການຫຼິ້ນ ແຕ່ວ່າການຫລິ້ນຈະເກີດຂຶ້ນໄດ້ຕໍ່ເມື່ອອິນທິພະລັງງານເຫຼືອໃຊ້ຈາກການປະກອບການງານແລ້ວ ນັ້ນຄືອິນທິຈະຕ້ອງໃຊ້ພະລັງງານໃນການເຮັດວຽກງານກ່ອນແລ້ວຈຶ່ງນຳພະລັງງານທີ່ເຫຼືອມາໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນແນວຄິດຂອງທິດສະດີນີ້ໄດ້ຮັບການສະໜັບສະໜູນຈາກນັກການສຶກສາພິປະມານ ເຖິງວ່າທ່ານຈະ ບໍ່ຮູ້ກ່ຽວກັບທິດສະດີນີ້ມາກ່ອນເລີຍ ຊຶ່ງອາດຈະທົດສອບ

ໄດ້ໂດຍການລອງຖາມນັກການສຶກສາເບິ່ງວ່າເປັນຫຍັງເດັກຈຶ່ງມັກຫຼິ້ນ ມັກຈະໄດ້ຄໍາຕອບວ່າເດັກມີພະລັງງານເຫຼືອເພື່ອ ທ່ານກໍເອົາພະລັງງານນີ້ມາໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນ

1.2 ທິດສະດີການຜ່ອນຄາຍ (Relaxation theory) ແພດທຣິກ (Patrick . 1916) ພັດທະນາທິດສະດີນີ້ໂດຍອາໄສແນວຄວາມຄິດທີ່ວ່າ ການຫຼິ້ນນັ້ນເພື່ອທີ່ຈະສະໜອງຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດທາງອາລົມ ໂດຍທີ່ທ່ານກ່າວວ່າ ການງານໃນສະພາບຂອງສັງຄົມປະຈຸບັນນີ້ຕ້ອງການຄົນທີ່ສະແດງເຫດຜົນໃນລັກສະນະຮູບທໍາ ມີຄວາມຕັ້ງໃຈສູງ ແລະ ກິດຈະການນັ້ນຈະຕ້ອງອາໄສຄວາມລະອຽດອ່ອນ ອີກທັງມີການແຂ່ງຂັນ ແລະ ປຽບທຽບຜົນງານເຫຼົ່ານັ້ນ ຈຶ່ງເຮັດໃຫ້ເກີດຄວາມຄຽດ ແລະ ນໍາໄປສູ່ຄວາມຜິດປົກກະຕິທາງລະບົບປະສາດ ຊຶ່ງບໍ່ເໝືອນກັບສັງຄົມໃນສະໄໝບູຮານ ສັງຄົມສະໄໝນັ້ນຈະເຮັດກິດຈະກຳທີ່ໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ໃນຊີວິດປະຈຳວັນໄດ້ແກ່: ການແລ່ນ ການກະໂດດ ການແກ່ວງ ເປັນຕົ້ນ ກິດຈະກຳແບບດຽວນີ້ກັບມາເປັນກິດຈະກຳເພື່ອຜ່ອນຄາຍອາລົມຂອງຄົນໃນສັງຄົມສະໄໝໃໝ່ແທນ ທິດສະດີນີ້ໄດ້ຮັບຄວາມສົນໃຈ ແລະ ນາມາປະຍຸກຕາໃຊ້ໃນສັງຄົມປະຈຸບັນນີ້ພໍປະມານ ແຕ່ແນວໃດກໍຕາມທິດສະດີບໍ່ໄດ້ອະທິບາຍເຖິງການຫຼິ້ນຂອງເດັກຢ່າງຊັດເຈນ ເພາະຖ້າການຫຼິ້ນນັ້ນເຮັດເພື່ອຈະຜ່ອນຄາຍຄວາມຄຽດຈາກການເຮັດວຽກງານ ແຕ່ວ່າເດັກບໍ່ໄດ້ເຮັດວຽກເປັນຫຍັງຈຶ່ງຕ້ອງຫຼິ້ນດ້ວຍກໍລະນີນີ້ ແພດທຣິກ ອະທິບາຍວ່າການຫຼິ້ນນັ້ນຖືວ່າເປັນທຳມະຊາດຂອງເດັກທີ່ຈະຕ້ອງຫຼິ້ນທີ່ຈະຕ້ອງກະທຳ ແລະ ເຮົາພະຍາຍາມໃຊ້ຄຳວ່າຫຼິ້ນ ເພື່ອທີ່ຈະແຍກອອກຈາກກິດຈະກຳ ການເຮັດວຽກງານທີ່ຄຽດຂອງສັງຄົມຜູ້ໃຫຍ່.

1.3 ທິດສະດີການເຮັດຊ້ຳ (Recapitulation theory) ທິດສະດີນີ້ໄດ້ຮັບແນວຄິດມາຈາກທິດສະດີວິວັດທະນາການຂອງ ດາວິນ (Darwin) ໂດຍທີ່ທ່ານກ່າວວ່າມະນຸດເຮົານັ້ນວິວັດທະນາການມາຈາກສັດເຊວດຽວຈາກແນວຄິດນີ້ເອງ ການຫຼິ້ນຂອງມະນຸດຈຶ່ງຖືໄດ້ວ່າເປັນມໍລະດົກທີ່ຕົກທອດມາຈາກບັນພະບຸລຸດນັ້ນເອງເຊັ່ນ: ການທີ່ເດັກຫຼິ້ນນ້ຳນັ້ນເປັນການອະທິບາຍວ່າບັນພະບຸລຸດຂອງມະນຸດນັ້ນມາຈາກທະເລການຂຸດດິນ ຫຼື ຂຸດຊາຍນັ້ນເປັນການສະແດງເຖິງ ການຂຶ້ນຝັ່ງເທື່ອແລກຂອງບັນພະບຸລຸດຂອງມະນຸດ ການປີນຕົ້ນໄມ້ນັ້ນເປັນການນຳມະນຸດເຮົາຢ້ອນໄປສູ່ບັນພະບຸລຸດເກົ່າຄືລົງ ແລະ ການຫຼິ້ນເປັນກຸ່ມຍ້ອນໃຫ້ເຫັນເຖິງຊີວິດຂອງມະນຸດໃນການລວບລວມເປັນເຜົ່າພັນຕ່າງໆ ຄວາມຄິດເຫັນແນວນີ້ໄດ້ຮັບການວິພາກວິຈານສົມຄວນ ແຕ່ວ່າທິດສະດີນີ້ບໍ່ສາມາດຈະນຳມາອະທິບາຍໃນຮູບແບບຂອງການຫຼິ້ນໃໝ່ໆຂອງເດັກຕະຫຼອດຈົນການຫຼິ້ນກັບຕຸກຕາເປັນຕົ້ນ

1.4 ທິດສະດີການຫຼິ້ນໂດຍສັຍຊາດຍານ (Instinct Practice theory) ຄານ ກຣອດ (Karl Gross) ໄດ້ກ່າວໄວ້ວ່າ ສັດມັກຈະຫຼິ້ນເພື່ອກຽມຕົວສຳລັບຊີວິດໃນອະນາຄົດເປັນລັກສະນະຂອງສັຍນຊາຕະຍານເພື່ອທີ່ຈະຝຶກໃຫ້ເກີດຄວາມສົມບູນຂຶ້ນ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງໃນສັດບາງຊະນິດທີ່ຈະຕ້ອງເປັນອິດສະຫຼະຈາກແມ່ທັນທີທີ່ເກີດມາ ດັ່ງນັ້ນການຫຼິ້ນຂອງສັດເຫຼົ່ານັ້ນຈຶ່ງເປັນການຝຶກຝົນທັກສະຕ່າງໆ ທີ່ຈຳເປັນເມື່ອໃຫຍ່ຂຶ້ນ ຈາກແນວຄິດນີ້ເອງຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຫຼາຍຕໍ່ປະສົບການຊີວິດເບື້ອງຕົ້ນຂອງເດັກ ເພາະການທີ່ເດັກໄດ້ມີປະສົບການ ຫຼື ບໍ່ມີປະສົບການໃນການຫຼິ້ນນີ້ຈະມີຜົນຕໍ່ຊີວິດໃນອະນາຄົດຂອງເດັກ ການທີ່ເດັກໄດ້ມີໂອກາດຫຼິ້ນຫຼາຍ ກໍຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ມີໂອກາດຝຶກທັກສະທີ່ຈຳເປັນຕໍ່ຊີວິດເມື່ອໃຫຍ່ຂຶ້ນ ອີກທັງປະສົບການເຫຼົ່ານີ້ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດທີ່ຈະຄວບຄຸມຄວາມສາມາດຂອງຕົນເອງ ແລະ ສະພາບແວດລ້ອມໄດ້ ທັງອາດຈະຊ່ວຍພັດທະນາການດ້ານບຸກຄະລິກກະພາບ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ເດັກທີ່ຂາດປະສົບການໃນການຫຼິ້ນກໍຈະຂາດທັກສະຕ່າງໆ ທີ່ຈຳເປັນ

2. ທິດສະດີການຫຼິ້ນຮ່ວມສະໄໝ (Contemporary Theory of play)

ທິດສະດີການຫຼິ້ນຮ່ວມສະໄໝນີ້ອາດກ່າວໄດ້ວ່າມີຢູ່ນຳກັນ 3 ທິດສະດີ ຄື

2.1. ທິດສະດີຈິດວິເຄາະ ຟຣອຍ (Freud) ແລະ ອີຣິກສັນ (Erikson) ເປັນຜູ້ນຳກຸ່ມ ເຊິ່ງທິດສະດີນີ້ມັ່ງທີ່ພັດທະນາການດ້ານບຸກຄະລິກກະພາບ ທິດສະດີການຫຼິ້ນໃນແງ່ຂອງພຶດຕິກຳຂອງຄວາມຮູ້ສຶກ

2.2. ທິດສະດີພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາ ພິອາເຈດ (Piaget)ເປັນຜູ້ນຳ ທິດສະດີນີ້ເນັ້ນທີ່ຂະບວນການ ແລະ ຊັ້ນຫາຂອງການຫຼິ້ນທີ່ສົ່ງເສີມພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາ ເຫດນີ້ທິດສະດີນີ້ຈຶ່ງມອງການຫຼິ້ນໃນແງ່ຂອງພຶດຕິກຳທາງສະຕິປັນຍາ

2.3. ທິດສະດີສັງຄົມແລະວັດທະນະທຳ (Sociocultural Theory)

2.1 ທິດສະດີຈິດວິເຄາະ ຄວາມສົນໃຈກ່ຽວກັບທຳມະຊາດການຫຼິ້ນຂອງເດັກນັ້ນເລີ່ມຈາກການສັງເກດຂອງຟຣອຍ ຕໍ່ມາໂຣເບີດ ວອນເດີ (Robert Walder . 1933) ໄດ້ນຳຄວາມຄິດຂອງຟຣອຍທີ່ໄດ້ຈາກການສັງເກດການຫຼິ້ນຂອງເດັກມາລວບລວມເຂົ້ານຳກັນ ແລະ ຕໍ່ມາ ອີຣິກ ອີຣິກສັນ ໄດ້ນຳເອົາທິດສະດີນີ້ມາປັບປຸງອີກເທື່ອ (Erik Erikson . 1950) ຟຣອຍ ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນນັ້ນເກີດຈາກການຕ້ອງການຄວາມພິພິພິ ຊຶ່ງການທີ່ເດັກຈະບັນລຸເຖິງຄວາມພິພິພິໄດ້ນັ້ນ ຈະຕ້ອງສະໜອງດ້ວຍການຫຼິ້ນນັ້ນເອງເຊັ່ນ ການທີ່ເດັກຫຼິ້ນເປັນມະນຸດອົອກ ນັກຂັບລົດແຂ່ງ ພະຍາບານ ຫຼື ແມ່ກໍເພື່ອທີ່ຈະສະແດງອອກເຖິງຄວາມຕ້ອງການທີ່ເຮັດໃຫ້ຕົນເອງມີຄວາມພິພິພິໃຈຫຼາຍຂຶ້ນ ຟຣອຍຍັງໄດ້ເບິ່ງເຫັນອີກວ່າການຫຼິ້ນນັ້ນມີຄຸນຄ່າຢ່າງຫຼາຍໃນແງ່ຂອງການບຳບັດ ເພາະການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກສາມາດລຸດຄວາມບໍ່ພິພິພິໃຈອັນເກີດຈາກປະສົບການໄດ້ໂດຍຄ່ອຍໆ ລຸດຄວາມວິຕົກກັງວົນລົງ ວອນເດີ (Walder) ມີຄວາມຄິດເຫັນເຊັ່ນດຽວກັບຟຣອຍ

ແຕ່ທ່ານຄິດວ່າການຫຼິ້ນເພື່ອນຄວາມວິຕົກກັງວົນນັ້ນບໍ່ສາມາດອະທິບາຍເຖິງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບປະສົບການທີ່ບໍ່ເພີ່ມໃຈຢ່າງຊ້າໆ ຂອງເດັກໄດ້ ວອນເດີ ຈຶ່ງໄດ້ສະເໜີແນວຄິດທີ່ຮຽກວ່າ " ການຖືກບັງຄັບໃຫ້ເຮັດຊ້າໆຊາກໆ " ໂດຍທ່ານກ່າວວ່າ ເມື່ອເດັກມີປະສົບການທີ່ບໍ່ພິພິພິໃຈ ເດັກບໍ່ສາມາດທີ່ຈະລຸດມັນໄດ້ໝົດທັນທີໃນເວລານັ້ນ ໆ ແຕ່ເດັກຈະຕ້ອງສ້າງປະສົບການນັ້ນຊ້າໆແລ້ວຊ້າໆອີກໂດຍການຫຼິ້ນເພື່ອທີ່ຈະລຸດຄວາມເຂັ້ມຂຶ້ນຂອງປະສົບການທີ່ບໍ່ເພີ່ມໃຈນັ້ນລົງ ຈາກການສັງເກດຂອງ ບຣາວນ ເຄີຣີ ແລະ ທິນນິກ (Brown, Curry and Titlnich) ເປັນຕົວຢ່າງທີ່ດີໃນການທີ່ຈະສະໜັບສະໜູນຄວາມຄິດຂອງ " ການຖືກບັງຄັບໃຫ້ເຮັດຊ້າໆຊາກໆ " ໂດຍທີ່ທ່ານພົບວ່າມີເດັກກ່ອນໄວຮຽນກຸ່ມໜຶ່ງ ໄດ້ມີປະສົບການຈາກການທີ່ເຫັນຄົນບາດເຈັບຊຶ່ງເຫດການນັ້ນເກີດຂຶ້ນໃນຂະນະທີ່ເດັກກຳລັງຫຼິ້ນຢູ່ທີ່ດນາມ ໃນຂະນະທີ່ຄົນງານກຳລັງປັບປັດໄດເພື່ອຊ່ອມແຊມອາຄານ ແລະ ປາກກວ່າຄົນງານນັ້ນຕົກລົງມາໄດ້ຮັບບາດເຈັບສາຫັດ ເດັກໄດ້ເຫັນຄູ່ແລ່ນເຂົ້າໄປຊ່ວຍປະຖົມພະຍາບານຮັບຄົນເຈັບໄປສິ່ງທີ່ໂຮງພະຍາບານຈາກນັ້ນໃນອາທິດຕໍ່ມາຄູ່ວ່າ ເດັກໄດ້ມີການຫຼິ້ນຊະນິດໜຶ່ງເພີ່ມຂຶ້ນມາຄືເດັກຄົນໜຶ່ງເຮັດທ່າປິນກອງຫິນ ແລະ ແກ້ງຕົກລົງມາ ໃນຂະນະທີ່ເດັກອີກຄົນສະແດງບົດບາດເປັນຄູ່ເຂົ້າໄປຊ່ວຍປະຖົມພະຍາບານ ແລະ ເດັກອີກຄົນໜຶ່ງເປັນຜູ້ເບິ່ງປະຖົມພະຍາບານ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ຈະເກີດຂຶ້ນເລື້ອຍໆໃນຊ່ວງແລກ ແລະ ຫຼາຍມື້ຕໍ່ມາການຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ຈະຄ່ອຍໆ ຫຼຸດຈຳນວນລົງ ແລະ ອາທິດຕໍ່ມາແທບຈະກ່າວໄດ້ວ່າບໍ່ມີການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ເກີດຂຶ້ນອີກ ຫຼື ຖ້າຈະເກີດຂຶ້ນກໍເກີດນ້ອຍເທື່ອຫຼາຍ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເຊັ່ນນີ້ສະແດງວ່າ ເດັກສາມາດທີ່ຈະໃຊ້ການຫຼິ້ນ

ເພື່ອນຄວາມຕື່ນເຕັ້ນຈາກປະສົບການທີ່ພົບເຫັນທີ່ບໍ່ພົງພໍໃຈໄດ້ ນອກຈາກນີ້ຟຣອຍໄດ້ປຽບທຽບໃຫ້ເຫັນເຖິງການຫຼິ້ນຂອງເດັກແລະການຈົນຕນາການຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ໂດຍທີ່ທ່ານເບິ່ງເຫັນວ່າມີກະບວນການຄ້າຍໆ ກັນ ພຽງແຕ່ວ່າເກີດຂຶ້ນໃນມຸມທີ່ກັບກັນເທົ່ານັ້ນເອງ ເຊິ່ງການຫຼິ້ນຂອງເດັກນັ້ນເປັນການສ້າງໂລກຂອງຄວາມຝັນໃຫ້ເຂົ້າຢູ່ໃນໂລກຂອງຄວາມເປັນຈິງ ເຊັ່ນ ເດັກຈົນຕນາການໂດຍໃຊ້ນິ້ວມືເປັນປືນ ແລະ ຍິງແຕ່ຈົນຕນາການຂອງຜູ້ໃຫຍ່ນັ້ນກັບກົງກັນຂ້າມຄືການສ້າງຄວາມຝັນໃຫ້ແຍກອອກຈາກໂລກຂອງຄວາມເປັນຈິງເຊັ່ນ ຜູ້ໃຫຍ່ຈະສ້າງຈົນຕນາການໄປທຽວອ້ອມໂລກອີຣິກສັນໄດ້ຂະຫຍາຍຜົນງານຂອງຟຣອຍ ແລະ ວອນເດີອີກໄປອີກໂດຍເພີ່ມມີຕື່ມໃໝ່ໆ ເຂົ້າໄປອະທິບາຍການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເພື່ອໃຫ້ເຂົ້າໃຈການຫຼິ້ນຂອງເດັກຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ ຊຶ່ງທ່ານໄດ້ອະທິບາຍການຫຼິ້ນຂອງເດັກວ່າເປັນການພັດທະນາຕາມຂັ້ນຕອນເດັກຈະເຂົ້າໃຈກ່ຽວກັບໂລກທີ່ທ່ານຢູ່ ໂດຍການທີ່ພົບສິ່ງໃໝ່ໆ ແລະ ສລັບຊັບຊ້ອນຫຼາຍຍິ່ງຂຶ້ນ

2.9 ທິດສະດີຈິດວິເຄາະຂອງຟຣອດ (Freud) ອີຣິກສັນ (Erikson) ແລະ ເພີລເລີຣ (Peller)

ໄດ້ອະທິບາຍວ່າ ການຫຼິ້ນຈະຖືກນຳໄປເຊື່ອມໂຍງກັບຄວາມເປັນຜູ້ໃຫຍ່ພາຍໃນຕົວເດັກ ເມື່ອເດັກປະເຊີນກັບສະຖານະການທີ່ຍາກເກີນຄວບຄຸມ ເດັກຈະສ້າງເລື່ອງລາວສົມມຸດຂຶ້ນ ໂດຍການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ຈົນຕນາການຄວາມຄິດ ແລະ ຫຼິ້ນຊ້າໆ ຫຼາຍເທື່ອ ເພີລເລີຣ (Peller, 1959) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນການເກັບລວບລວມຂະບວນການທີ່ຕ້ອງປະເຊີນກັບຄວາມຄັດຂ້ອງໃຈ ຄວາມກັງວົນ ຄວາມຜິດຫວັງ ທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ເຊິ່ງຂະບວນການນີ້ເປັນຂະບວນການທີ່ເປັນໄປຢ່າງຊ້າໆ ແລະ ຫຼັ້ນຄົງ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນວິທີການຄວບຄຸມຕົວເອງໂດຍບໍ່ຕ້ອງສຸຍເສຍຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ດີກ່ຽວກັບຕົນເອງ (Freud, 1965) ຕາມຄວາມຄິດຂອງຟຣອຍ ການຫຼິ້ນເປັນທາງອອກໃຫ້ເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກ

1. ອີຣິກສັນ (Erikson, 1963) ເຊື່ອວ່າ ການຫລິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກຫັດ ທົດລອງ ແລະ ຮຽນຮູ້ສະຖານະການຂອງການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ ການຫລິ້ນເປັນກະບວນການຕໍ່ເນື່ອງຂອງຄວາມສຳພັນຂອງຄວາມຈິງທາງດ້ານຈິດໃຈ ແລະ ສັງຄົມ ຄວາມຄິດຂອງຟຣອຍ ແລະ ອີຣິກສັນ ເດັກຈະມີພັດທະນາການທາງການຫຼິ້ນໄປຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້

1. ໄລຍະຮ່າງກາຍໄປຫາຂອງຫຼິ້ນ (Autocosmic) ເປັນໄລຍະທີ່ເດັກມີຄວາມສຸກຈາກການໄດ້ສຳຜັດຮ່າງກາຍຂອງຕົນເອງ ຫຼື ແມ່.

2. ໄລຍະຂອງຫລິ້ນໄປສູ່ການຫຼິ້ນ (Microsphere) ເປັນຊ່ວງທີ່ເດັກສ້າງໂລກຂອງຕົນເອງໂດຍການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດກັບຂອງຫຼິ້ນຂະໜາດນ້ອຍເຊັ່ນ: ຕຸ້ກຕາ ບ້ານ ແລະ ອື່ນ ໆ

3. ໄລຍະການຫຼິ້ນໄປສູ່ການເຮັດວຽກງານ (Macrosphere) ເດັກຈະມີພຶດຕິກຳການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຕົວເອງໃນບົດບາດອາຊີບຕ່າງໆເຊັ່ນ: ພົມດິດ ຮັບໂທສັບ ເຮັດແຕ່ງອາຫານ ເປັນຕົ້ນ ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກໄດ້ສ້າງໂລກຂອງການເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ

2. ທິດສະດີພັດທະນາການສະຕິປັນຍາ (Cognitive-developmental Theories) ເພຍເຈດ (Piaget) ຜູ້

ນຳທາງທິດສະດີສະຕິປັນຍາກວ່າວ່າ ການຫຼິ້ນເກີດຂຶ້ນພາຍໃນຈິດໃຈຂອງເດັກແລະເປັນຜົນຈາກສະຖານພາບຂອງການພັດທະນາດ້ານສະຕິປັນຍາ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ແລກເກີດ ໃນໄວເດັກນ້ອຍເດັກຈະຮຽນແບບ ແລະ ກິຣິຍາທ່າທາງຈາກບຸກຄົນ ຫຼື ສັດຈາກສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວ ແລະຈະຄ່ອຍ ພັດທະນາເປັນການຫຼິ້ນສາມຮູບແບບນຳກັນຄື ການຫຼິ້ນຝຶກ (Practice Play) ຈະເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເດັກຢູ່ໃນຂັ້ນການໃຊ້ປະສາດສຳຜັດ ແລະ ເມື່ອເດັກອາຍຸປະມານ 2 ປີຈະເລີ່ມການຫຼິ້ນໂດຍໃຊ້ສັນຍະລັກ (Symbolic Play) ແລະ ຈະພັດທະນາໄປເປັນການຫຼິ້ນທີ່ມີກົດກະຕິກາ (Games with Rules) ເພາະເຈດ ຍັງກວ່າວ່າ ການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີກົດລະບຽບ ແລະ ກະຕິການັ້ນ ຈະເກີດຂຶ້ນຕະຫລອດຊ່ວງອາຍຸຂອງຄົນ

3. ທິດສະດີສິ່ງແວດລ້ອມ (Ecological Theories) ທິດສະດີສິ່ງແວດລ້ອມກ່າວເຖິງໂຄງສ້າງ ແລະ ສະຖານນະການທີ່ເຮັດໃຫ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກແຕກຕ່າງກັນໄປ ຊຶ່ງໝາຍເຖິງສິ່ງທີ່ດຶງດູດເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມສົນໃຈ ເຊັ່ນ: ຊະນິດຂອງວັດຖຸ ຫຼື ຊະນິດຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ ທັງໝົດໄປເຖິງເພດຂອງເພື່ອນຫຼິ້ນຕະຫລອດຈົນການຄວບຄຸມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ດ້ວຍ (ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ, 2534 : 87 – 95)

ຈາກທັດນະ ແລະ ແນວຄິດຂອງນັກການສຶກສາທີ່ກ່າວເຖິງທິດສະດີການຫຼິ້ນ ຈະເຫັນໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນສິ່ງທີ່ເດັກຂາດບໍ່ໄດ້ ເປັນຂະບວນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກໃນທຸກສະຖານນະການ ເປັນການສະແດງອອກເຖິງຄວາມພິພິດໃນຂະນະຫລິ້ນ ບໍ່ວ່າຈະຫລິ້ນກລາງແຈ້ງ ຫລືຫລິ້ນໃນຮົ່ມ ເດັກສາມາດຫຼິ້ນນຳກັນໄດ້ທັງຊາຍແລະຊາວ ຄຣຸຄວນຄຳນຶງເຖິງພັດທະນາການໃນແຕ່ລະຊ່ວງອາຍຸຂອງເດັກໂດຍເລືອກຈັດປະສົບການການຫຼິ້ນໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບລະດັບຂັ້ນຂອງພັດທະນາການ ເພື່ອພັດທະນາເດັກໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ໄດ້ຫຼາຍທີ່ສຸດ

2.10 ຫຼັກການພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ພັດທະນາການ(Development) ໝາຍເຖິງການປ່ຽນແປງດ້ານໂຄງສ້າງຂອງຮ່າງກາຍ ແລະ ແບບແຜນຂອງຮ່າງກາຍທຸກສ່ວນການປ່ຽນແປງນີ້ຈະກ້າງໜ້າໄປເລື້ອຍໆເປັນຂັ້ນຕອນ ຈາກໄລຍະໜຶ່ງໄປອີກໄລຍະໜຶ່ງເຮັດໃຫ້ເດັກມີລັກສະນະ ແລະ ຄວາມສາມາດໃໝ່ໆເກີດຂຶ້ນ ເຊິ່ງມີຜົນເຮັດໃຫ້ຈະເລີນກ້າວໜ້າຕາມລຳດັບ ທາງດ້ານຮ່າງກາຍອາລົມ, ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ(ສຸຊາ ຈັນເອມ ອ້າງໃນ ອັນສິມາ ອ່ອນນ້ອມ, 2549) ພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນເປັນຂະບວນການປ່ຽນແປງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນຕົວເດັກຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງຕັ້ງແຕ່ເລີ່ມ 25 ປະຕິສິນທິໃນຄົນມານດາຈົນກະທັ່ງເຂົ້າສູ່ອາຍຸ 3 -6 ປີ ເຊິ່ງມີລັກສະນະພິເສດກວ່າປະສົບການໃນຊ່ວງໄວອື່ນ ເນື່ອງຈາກການປ່ຽນແປງໃນຫຼາຍໆດ້ານທີ່ເກີດຂຶ້ນຢ່າງປະສົມປະສານ ໃນຊ່ວງເວລາດ່ຽວກັນ ແລະ ສາມາດເຫັນລັກສະນະການປ່ຽນແປງຊ້າໄວແຕກຕ່າງກັນ ແຕ່ສ່ວນຫຼາຍແລ້ວພຶດຕິກຳກໍ່ຊັດເຈນ ເຊິ່ງອັດຕາໃນການປ່ຽນແປງຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນອາດມີອັດຕາການປ່ຽນແປງຊ້າໄວແຕກຕ່າງກັນ ແຕ່ສ່ວນຫຼາຍແລ້ວພຶດຕິກຳກໍ່ມັກຈະເປັນໄປຕາມແບບແຜນ ແລະ ມີຮູບແບບທິດທາງດຽວກັນຫຼັກພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ສາມາດແບ່ງອອກເປັນປະເດັນຕ່າງໆ ໂດຍຢຶດຫຼັກຂອງພັດທະນາການມະນຸດດັ່ງນີ້:

2.10.1 ຄວາມໝາຍຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ເດັກກ່ອນໄວຮຽນ (Early Childhood) ຄື ເດັກທີ່ມີອາຍຸຕັ້ງແຕ່ປະຕິສິນທິເຖິງ 6 ປີ ບໍລິບູນການ

ອົບຮົມ ແລະ ລ້ຽງດູແກ່ເດັກກ່ອນໄວຮຽນມີຄວາມສໍາຄັນຢ່າງຫຼາຍ ເນື່ອງຈາກເດັກໄວນີ້ຕ້ອງການການຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງແວດລ້ອມຮອບໆຕົວຜ່ານປະສາດສໍາຜັດທັງ 5 ດ້ານ ຈາກບົດາ ມານດາ ຄົນຮອບຂ້າງ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມ ເຊິ່ງຈະສົ່ງຜົນໃຫ້ເກີດພັດທະນາການທີ່ເປັນຮາກຖານຂອງບຸກຄະລິກພາບອຸປາໄນ ແລະ ການຈະເລີນເຕີບໂຕທັງຮ່າງກາຍ ແລະ ຈິດໃຈ ສະໜອງ ສະຕິປັນຍາ ຄວາມສາມາດ ເພາະເດັກໃນຊ່ວງຕັ້ງແຕ່ປະຕິສິນທິໃນທ້ອງແມ່ຈົນເຖິງ 4 ປີ ລະບົບປະສາດ ແລະ ສະໜອງຈະເລີນເຕີບໂຕໃນອັດຕາສູງສຸດ(ປະມານ 80% ຂອງຜູ້ໃຫຍ່) ການອົບຮົມປຸກຝັງສ້າງເສີມພັດທະນາການທຸກດ້ານໃຫ້ແກ່ເດັກກ່ອນໄວຮຽນໄດ້ຈະເລີນເຕີບໂຕເຕັມສັກກາຍຍະພາບໃນຊ່ວງອາຍຸນີ້ຈະເປັນຮາກຖານທີ່ດີຈະໃຫ້ເຂົາເຕີບໂຕເປັນເຍົາວະຊົນ ແລະ ພົນລະເມືອງທີ່ດີ ສະຫຼາດ ຄິດເປັນເຮັດເປັນ ແລະ ມີຄວາມສຸກເດັກປະຖົມຈະມີຊີວິດລອດ ແລະ ເຕີບໂຕໄດ້ກໍ່ດ້ວຍການເພິ່ງພາພໍແທ້ ແລະ ຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ຊ່ວຍລ້ຽງດູ ປົກປອງຈາກອັດຕະລາຍ ຫາກຜູ້ໃຫຍ່ໃຫ້ຄວາມຮັກເອົາໃຈໃສ່ໃກ້ຊິດອົບຮົມລ້ຽງດູໂດຍເຂົາໃຈ ເດັກພ້ອມຈະຕອບສະໜອງຄວາມຕ້ອງການພື້ນຖານທີ່ປ່ຽນໄປຕາມໄວ ຢ່າງເໝາະສົມໃຫ້ສົມດຸນກັນທັງດ້ານຮ່າງກາຍ, ຈິດໃຈ, ອາລົມ, ສະຕິປັນຍາ ແລະ ສັງຄົມແລ້ວ ເດັກຈະເລີນເຕີບໂຕແຂງແຮງ, ແຈ່ມໃສ, ມີຄວາມໝັ້ນຄົງທາງໃຈຮູ້ພາສາ ໄຟດີພ້ອມທີ່ຈະພັດທະນາຕົນເອງໃນຂັ້ນຕໍ່ໄປໃຫ້ເປັນຄົນເກັ່ງ ແລະ ຄົນດີຢູ່ໃນສັງຄົມໄດ້ຢ່າງເປັນສຸກ ແລະ ມີປະໂຫຍດ.

ພັດທະນາການຫລັ້ນຮູບແບບຕ່າງໆ ຕາມລຳດັບ

ສະຫມອງຂອງມະນຸດຈະໃຫຍ່ແລະພັດທະນາກາໄດ້ ດ້ວຍການກະຕຸ້ນຜ່ານປະສົບການຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ຜ່ານການສໍາຜັດ ດ້ວຍປະສາດສໍາຜັດທັງ 5 ຄື ທາງຕາ ສໍາຜັດ ໄດ້ຍິນ ໄດ້ຊຶ້ມລົດຊາດ ແລະ ໄດ້ກລິນ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນທົດລອງ - *Vea Vecchi*

ໄລຍະທີ 1: ການບໍ່ຫຼິ້ນທັງໝົດ (Unoccupied Play)

ໃນຊ່ວງ 3 ເດືອນແລກເດັກຈະຫຼິ້ນແບບບໍ່ຫຼິ້ນທັງໝົດຄື ຈະເຄື່ອນໄຫວ ຫຼື ຫຼິ້ນ ໂດຍທີ່ບໍ່ມີຈຸດປະສົງຫຍັງພິເສດ ເປັນການລອງຜິດລອງຖືກຂັ້ນແລກເປັນສັຍຍານເບື້ອງຕົ້ນຂອງພັດທະນາການການຫຼິ້ນໃນເດັກ

ໄລຍະທີ 2: ການຫຼິ້ນຄົນດຽວ (Solitary Play)

ໃນຊ່ວງ 3 – 18 ເດືອນ ເດັກມັກຈະຫຼິ້ນຄົນດຽວ ໂດຍບໍ່ສົນໃຈ ຫຼື ສັງເກດເຫັນເພື່ອນໆ ອ້ອມຂ້າງ ເພາະເຂົາຈະສົນໃຈໃນສິ່ງໃໝ່ນີ້ຢ່າງຫຼາຍ ຈຶ່ງເລືອກທີ່ຈະເບິ່ງ, ລອງຈັບ, ສໍາຜັດ ຫຼື ເຂົ້າສິ່ງຕ່າງໆ ດ້ວຍຕົວເອງກ່ອນເປັນຊ່ວງສໍາຄັນ ທີ່ພໍ່ແມ່ສາມາດໃຫ້ຫຼິ້ນກິດຈະກຳສໍາຜັດ Sensory Play ໃຊ້ທັກສະກ້າມຊື່ນມື ແລະພັດທະນາກ້າມຊື່ນໃຫຍ່ສ່ວນຕ່າງໆ ຜ່ານການຫຼິ້ນ ແລະ ເຄື່ອງຫຼິ້ນງ່າຍໆ

ໄລຍະທີ 3: ການຫຼິ້ນແບບສັງເກດການ (Onlooker Play)

ປົກກະຕິການຫຼິ້ນແບບນີ້ຈະເລີ່ມຂຶ້ນໃນຊ່ວງກ່ອນໄວອາຍຸລ້ຽງເດັກ ຫຼື ໃກ້ 18 ເດືອນ ເດັກຈະໃຊ້ເວລາສ່ວນໃຫຍ່ເບິ່ງການຫຼິ້ນຂອງເດັກອື່ນ ໃນບາງຄັ້ງເດັກອາດຈະເວົ້າລົມຊັກຖາມກ່ຽວກັບກຸ່ມເດັກ ຫຼື ຜູ້ຄົນທີ່ຕົນເຫັນ ເບິ່ງຢູ່ແຕ່ບໍ່ເຂົ້າໄປຮ່ວມຫຼິ້ນດ້ວຍ ເດັກຈະຢູ່ໃນໄລຍະຫ່າງພໍທີ່ຈະເວົ້າກັບກຸ່ມໝູ່ເພື່ອນໄດ້ ແຕ່ຈະບໍ່ລົມ ຫຼື

ພະຍາຍາມຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນເພື່ອທີ່ຕົນຈະໄດ້ເຫັນ ແລະ ໄດ້ຍິນທຸກຢ່າງທີ່ເກີດຂຶ້ນໃນກຸ່ມເດັກໆ ຄົນອື່ນໄລຍະນີ້ ເປັນສັນຍານສໍາຄັນຂອງຄວາມສົນໃຈໃນການຮຽນຮູ້ພາສາ ແລະ ທັກສະການເຂົ້າສັງຄົມຂຶ້ນຕື່ມ

ໄລຍະທີ 4: ການຫຼິ້ນແບບຕ່າງຄົນຕ່າງຫຼິ້ນ (Parallel Play)

18 ເດືອນ – 2 ປີ ເປັນໄວອາຍຸການຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະຫຼະ ເດັກຈະຫຼິ້ນຕາມລຳພັງ ໂດຍທີ່ບໍ່ແຊກແຊງການຫຼິ້ນຂອງຄົນອື່ນ ເດັກຈະມັກຫຼິ້ນຂອງຕົວເອງ ຫຼື ຫຼິ້ນຄົນດຽວຫຼາຍກວ່າ ໂດຍບໍ່ສົນໃຈທີ່ຈະເຂົ້າໄປຫຼິ້ນດ້ວຍ ຫຼື ຫຼິ້ນກັບ ເດັກຄົນອື່ນການຫຼິ້ນແບບນີ້ ເປັນການເລີ່ມການຮຽນຮູ້ເລື່ອງສິດທິ ວ່າອັນໃດເປັນຂອງຂ້ອຍ Mine!

ໄລຍະທີ 5: ການຫຼິ້ນຮ່ວມກັບເພື່ອນ (Associative Play)

ຊ່ວງປະມານ 3 ປີ ເດັກຈະເລີ່ມສົນໃຈຫຼິ້ນກັບເພື່ອນຫຼາຍກວ່າການຫຼິ້ນກັບເຄື່ອງຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນຂັ້ນນີ້ ເປັນຊ່ວງເວລາທີ່ດີທີ່ພໍ່ແມ່ຈະໄດ້ສອນວ່າ ສິ່ງໃດຄວນເຮັດ ແລະ ບໍ່ຄວນເຮັດເວລາຫລິ້ນກັບລູກ

ໄລຍະທີ 6: ການຫຼິ້ນແບບເຂົ້າສັງຄົມ (Social Play)

ຊ່ວງປະມານ 4 ປີ ເດັກຈະເລີ່ມສົນໃຈຫຼິ້ນກັບເພື່ອນຄົນອື່ນຢ່າງມີຈຸດປະສົງ ມີກຸດຮ່ວມກັນຫຼາຍຂຶ້ນການຫຼິ້ນຂັ້ນນີ້ ເປັນຊ່ວງເວລາສໍາຄັນທີ່ພໍ່ແມ່ຈະໄດ້ສອນເລື່ອງການຮັບ ການໃຫ້ ແລະ ການເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັນເພື່ອໃຫ້ບັນລຸເປົ້າໝາຍກຸ່ມ.

ນອກຈາກນັ້ນຍັງມີການຫຼິ້ນແບບອື່ນໆທີ່ສໍາຄັນເຊັ່ນ:

- o ການຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ຮ່າງກາຍ (Physical Play) ການຫຼິ້ນແບບນີ້ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ອອກກຳລັງກາຍ ແລະ ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຕ່າງໆ ທີ່ສໍາຄັນ ການທີ່ເດັກໄດ້ແລ່ນ ໄດ້ໂຕດ ໄດ້ຫຼິ້ນເກມຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ແລ່ນໄລ່ຈັບ ແລ່ນຊ່ອນຫານັ້ນສໍາຄັນຫຼາຍ

- o ການຫຼິ້ນສ້າງສັນ (Constructive Play) ການຫຼິ້ນແບບນີ້ ເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ເດັກຢັງເປັນເດັກນ້ອຍ ແລະ ການຫຼິ້ນຈະເລີ່ມຊັບຊ້ອນຫຼາຍຂຶ້ນຕາມອາຍຸຂອງເດັກເຊັ່ນ ເດັກຈັບເອົາຂອງເຂົ້າປາກ ເພື່ອຈະຊົມລົດ ຫຼື ສໍາຜັດວ່າຂອງຊັ້ນນັ້ນມັນມີລົດຊາດຢ່າງໃດ ອ່ອນ ຫລື ແຂງ ກໍເປັນການຫຼິ້ນແບບສ້າງສັນ ແລະ ເມື່ອເດັກໃຫຍ່ຂຶ້ນ ການຫຼິ້ນປະເພດນີ້ກໍຈະເພີ່ມຄວາມຊັບຊ້ອນຫຼາຍຂຶ້ນໄປເປັນລຳດັບ

- o ການຫຼິ້ນເພື່ອການສະແດງອອກ (Expressive Play) ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເດັກໆ ຈະໄດ້ຄວບຄຸມການຫຼິ້ນ ແລະ ກິດຈະກຳຂອງຕົນຢ່າງເຕັມທີ່ ເຊິ່ງເປັນການຫຼິ້ນທີ່ຈະໄດ້ສ້າງເສີມຄວາມຫມັ້ນໃຈໃນຕົວທ່ານເອງ ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ໃຊ້ໄດ້ດີໄດ້ແກ່ ພວກທີ່ເດັກໄດ້ຕີ ໄດ້ໂຍນ ໄດ້ຫຼິ້ນດິນຕີຕ່າງໆທີ່ມີສຽງ

2.11 ຄວາມຫມາຍຂອງການຫລິ້ນ

ການກະທຳ ເພື່ອຄວາມສະໝຸກສະໜານ ແລະ ຜ່ອນຄາຍ ການຫຼິ້ນສາມາດຫຼິ້ນຄົນດຽວ ຫຼື ຫຼິ້ນຫຼາຍຄົນໄດ້ ຫຼິ້ນໂດຍສະໝັກໃຈ ບໍ່ມີໃຜບັງຄັບ ການຫຼິ້ນເປັນຄວາມສາມາດທີ່ມີມາແຕ່ກຳເນີດ ເປັນປະຕິກິລິຍາຕອບສະຫນອງ

ຕາມທຳມະຊາດ ໂດຍຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມ ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນ ເກີດຈິນຕະນາການ

ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກຄິດ, ຄິດສ້າງສັນ, ຄິດຮູບແບບການຫຼິ້ນ, ຄິດແກ້ບັນຫາ ເພື່ອນຳໄປສູ່ຈຸດໝາຍຂອງການຫຼິ້ນ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຄວາມອົດທົນ ແລະ ພ້ອມອອກສູ່ສັງຄົມຕໍ່ໄປໃນອະນາຄົດ

ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ນັບວ່າເປັນສິ່ງຈຳເປັນ ແລະ ສຳຄັນຫຼາຍ ເພາະການຫຼິ້ນເປັນປະສົບການທີ່ມີການຕຽມເດັກໃຫ້ມີຄວາມພ້ອມທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ຈິດໃຈ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ກ່ອນທີ່ຈະເຂົ້າຮຽນໃນລະດັບປະຖົມສຶກສາ

ຄຳວ່າ “ການຫຼິ້ນ” ໄດ້ມີຜູ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍໄວ້ແຕກຕ່າງກັນຫຼວງຫຼາຍເຊັ່ນ ໃນພຶດຕະນາໜະຍະບັບຮາດບັນດິດສະຖານ ພ.ສ. 2525 ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນ ໝາຍເຖິງ ການເຮັດເພື່ອເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນ ຫຼື ຜ່ອນຄາຍຄວາມຕຶງຄຽດທາງດ້ານອາລົມ (ພຶດຕະນາໜະຍະບັບຮາດບັນດິດສະຖານ, 2525)

ສຸຊາ- ສຸຣາງ ຈັນເອມ (2529 : 121) ກ່າວໄວ້ດັ່ງນີ້

ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍພະລັງງານທີ່ເຫຼືອໃຫ້ເປັນໄປຕາມທຳມະຊາດ ການຫຼິ້ນເປັນການຫາຄວາມສະໜຸກສະໜານເພີດເພີນ ເພື່ອເປັນການພັກຜ່ອນໂດຍເດັກບໍ່ຮູ້ສຶກອົດເມື່ອຍເທົ່າກັບການເຮັດວຽກງານເຖິງແມ່ນຈະຕ້ອງອອກແຮງຫຼາຍຄືກັນ

- ການການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນແບບບັນພະບຸລຸດ ເພາະເດັກເຄີຍເຫັນການກະທຳຂອງບຸກຄົນທີ່ເດັກໃກ້ຊິດ
- ການການຫຼິ້ນເປັນການຊົດເຊີຍສິ່ງທີ່ຂາດ ໂດຍເດັກຈະສະແດງອອກມາໂດຍການການຫຼິ້ນ

ເຍົາວະພາ ເດຊະຄຸ (2542 : 20) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ເປັນຫົວໃຈ ແລະ ມີຄວາມສຳຄັນເພາະເປັນການສະໜອງຄວາມຕ້ອງການທາງຈິດໃຈຄື: ເກີດຄວາມສະໜຸກສະໜານ ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນຈະເກີດການຮຽນຮູ້ໄປພ້ອມໆ ກັນດ້ວຍ ເດັກຈະຮຽນຮູ້ໄດ້ດີໂດຍຜ່ານປະສົບການກົງທີ່ເປັນຮູບທຳ ໂດຍໃຊ້ປະສາດສຳຜັດທັງ 5 ແລະມີໂອກາດພັດທະນາທັກສະຕ່າງໆ ໄປພ້ອມໆກັນດ້ວຍ

ສຸວະໄລ ມະຫາກັນທາ (2532 : 1) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊີວິດເດັກ ປະສົບການຈາກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ຈະນຳໄປສູ່ການຮູ້ຈັກຮັບຜິດຊອບຕົນເອງ ການຢູ່ຮ່ວມກັນໃນສັງຄົມຂອງການມີຊີວິດຢ່າງຜູ້ໃຫຍ່ໃນມື້ຂ້າງໜ້າ

ດະນຸ ຈິຣະເດຊາກຸນ (2541 : 25) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນພຶດຕິກຳຂອງມະນຸດທີ່ສະແດງອອກມາປະກົດໃຫ້ເຫັນໂດຍຊັດເຈນ ບໍ່ວ່າການສະແດງອອກນັ້ນຈະເປັນການສະແດງອອກດ້ານຮ່າງກາຍເຊັ່ນ ກິຣິຍາທ່າທາງຕ່າງໆ ຕະຫລອດຈົນຄວາມຄິດຈາກການສົນທະນາເວົ້າຈາກັນ

ເຊຣິສາ ໃຈແຜ່ວ (2532 : 37) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນຄື ການເຮັດວຽກງານຂອງເດັກ ການຫຼິ້ນສາມາດເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມເພີດເພີນ ແລະ ເກີດຄວາມເພິ່ງພໍໃຈ ສິ່ງເຫຼົ່ານີ້ມີຄຸນຄ່າຢ່າງຍິ່ງສຳລັບເດັກ

ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ (2534 : 87) ໄດ້ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳສ່ວນໃຫຍ່ໃນຊີວິດຂອງເດັກການ

ຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມແລະ ສະຕິປັນຍາ

ປະໂມ ຢ້ຽມສັດຕິ (2539 : 33) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນປະສົບການທີ່ເປັນຫ້ວໃຈ ແລະ ມີຄວາມສໍາຄັນ ຢູ່ ທຳມະຊາດຂອງເດັກຈະມັກການຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນນອກຈາກຈະສນອງຄວາມຕ້ອງການທາງຈິດໃຈຄືເພື່ອຄວາມສະ ຫຼຸກສະໜານແລ້ວຢັ້ງເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງຊີວິດເດັກ ຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນຈະເກີດການຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາຄວາມ ຄິດໄປພ້ອມກັນດ້ວຍ

ນອກຈາກນີ້ຍັງມີ ສໍານັກງານການສຶກສາທ້ອງຖິ່ນ ກະຊວງມະຫາດໄທ (2532 : 18) ໄດ້ກ່າວວ່າ ການ ຫຼິ້ນຄື: ທຳມະຊາດຂອງເດັກຕາມໄວອາຍຸນີ້ທຸກຄົນ ການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນຕໍ່ການຈະເລີນເຕີບໂຕທຸກດ້ານ ເພາະການ ຫຼິ້ນເປັນປະສົບການກົງ ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ ຮັບຮູ້ ປັບຕົວ ແລະ ປ່ຽນແປງຄວາມຄິດຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຄະນະກຳມະການການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ (2541 : 7) ກ່າວໄວ້ເຊັ່ນດຽວກັນວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ ສໍາຄັນໃນຊີວິດເດັກທຸກຄົນ ເດັກຈະຮູ້ສຶກສະຫຼຸກສະໜານ ເພີດເພີນໄດ້ສັງເກດ ໄດ້ມີໂອກາດທົດລອງ ສ້າງສັນຄິດ ແກ້ບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບດ້ວຍຕົນເອງ ການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນ ແລະ ມີຜົນຕໍ່ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກ ຊ່ວຍພັດ ທະນາທັງດ້ານຮ່າງກາຍ ດ້ານອາລົມ ດ້ານຈິດໃຈ ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ

ນັກການສຶກສາຊາວຕ່າງປະເທດກໍໄດ້ໃຫ້ຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ເຊັ່ນດຽວກັນຄື:

ເຮີລອກ (Hurlock, 1956 : 321) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມເພີດເພີນ ສະຫຼຸ ກສະໜານ ໂດຍບໍ່ຄໍານຶງເຖິງຜົນທີ່ເກີດຂຶ້ນ ແລະ ມັກເປັນກິດຈະກຳທີ່ບຸກຄົນກະທໍາໂດຍບໍ່ຖືກບັງຄັບ

ແມກ (Mack, 1975) ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ຜູ້ຫຼິ້ນສາມາດປັບຕົວເຂົ້າກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກປຽບໄດ້ກັບການເຮັດວຽກງານຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ຕ່າງກັນກົງທີ່ການຫຼິ້ນຂອງເດັກບໍ່ມຸ່ງຫວັງສິ່ງໃດສິ່ງໜຶ່ງ ເມື່ອສິ້ນສຸດການຫຼິ້ນ ນອກຈາກເປັນຄວາມພິພິພິໃຈຕາມທຳມະຊາດ

ເພຍເຈດ (Piaget, 1962) ໄດ້ກ່າວວ່າການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳໃນການພັກຜ່ອນ ເກີດຄວາມສະຫຼຸກສະໜານເພີດ ພິນ ທີ່ບໍ່ໄດ້ມຸ່ງເນັ້ນການແຂ່ງຂັນພຽງຢ່າງດຽວ ແຕ່ຄວນຄໍານຶງເຖິງວ່າເມື່ອເດັກຫຼິ້ນແລ້ວໄດ້ປະໂຫຍດ ຮູ້ຈັກຄິດ ຮູ້ ຈັກແກ້ບັນຫາ ໃຫ້ອ່ຳພັຍ ແລະ ເສຍສະລະ ຕະຫຼອດຈົນມີປະຕິສໍາພັນ ໄດ້ເຮັດວຽກຮ່ວມກັນເພື່ອການພັດທະນາ ດ້ານຮ່າງກາຍ ດ້ານອາລົມ ດ້ານຈິດໃຈ ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ

ມາກາເຮັດ ໂລເວນເຟດ (Margaret loventfeld, 1977 : 100, ອ້າງເຖິງໃນ ເຢົາວພາ ເດຊະຄຸບ, 2542 : 21) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນຂອງເດັກປຖົມວັຍເອົາໄວ້ໃນໜັງສື ຊື່ “Play in Childhood” ວ່າ:

- ການຫຼິ້ນ ຄື ການກະທໍາກິດຈະກຳທາງຮ່າງກາຍ (Play as a Bodily Activity)
- ການຫຼິ້ນ ຄື ການໄດ້ຮັບປະສົບການຊ້ໍາ (Play as Repetition of Experience)
- ການຫຼິ້ນ ຄື ການສະແດງອອກຊຶ່ງຄວາມເພີ້ຝັນ (Play as Demonstration of Fantasy)
- ການຫຼິ້ນ ຄື ການເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງແວດລ້ອມ (Play as Realization of Environment)
- ການຫຼິ້ນ ຄື ການຕຽມການເພື່ອຊີວິດ (Play as Preparation for Life)

ຣູດອບຟ (Rudolph, 1984 : 96) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນກະບວນການຂອງການພັດທະນາທັງ 4 ດ້ານຂອງເດັກຄື ດ້ານຮ່າງກາຍ ຈິດໃຈ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ຊຶ່ງການຫຼິ້ນນີ້ມີອົງປະກອບ 3 ປະການດັ່ງນີ້:

- ການຫຼິ້ນນຳໄປສູ່ການຄົ້ນພົບເຫດຜົນແລະຄວາມຄິດ
- ການຫຼິ້ນເປັນການເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງເດັກກັບສັງຄົມ
- ການຫຼິ້ນເປັນການນຳເດັກໄປສູ່ຄວາມສົມດຸນໃນສັງຄົມ

ກໍຣິດອິນ ແລະ ໂບຣ໌ວນີ (Gordon and Browne, 1995) ກ່າວວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນຫົວໃຈສຳຄັນຂອງການຮຽນຮູ້ ເດັກຈະສະແດງຄວາມຫມາຍຕ່າງ ໆ ຜ່ານການຫຼິ້ນ ຄູ່ຈຶ່ງສາມາດວາງແຜນໃຊ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນການຮຽນຮູ້ໄດ້ດ້ວຍການປ່ຽນແປງຄວາມສະໝຸກສະໜານທີ່ເກີດຂຶ້ນໃຫ້ກາຍເປັນປະສົບການການຮຽນຮູ້

ປະພາພັນ ອ່ຽມສຸພາສິດ, 2542 : 119) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ດັ່ງນີ້

- ການຫຼິ້ນເປັນການລອກລຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງສະພາບຊີວິດຈິງ
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນເຖິງຜົນປະຕິສຳພັນ ແລະປະສົບການຂອງເດັກໃນສັງຄົມ
- ການຫຼິ້ນເປັນການຜ່ອນຄລາຍຄວາມຕຶງຄຽດຂອງເດັກທີ່ສັງຄົມບໍ່ຍອມຮັບ
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງອອກຕາມຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກ
- ການຫຼິ້ນເປັນການສະແດງບົດບາດສົມມຸດ
- ການຫຼິ້ນເປັນກະຈົກເງົາສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນເຖິງຄວາມຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກ
- ການຫຼິ້ນເປັນການແກ້ບັນຫາແລະລອງໃຊ້ວິທີການແກ້ບັນຫາເຫຼົ່ານັ້ນ

2.12 ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນ

ການຫຼິ້ນເປັນການເຮັດວຽກງານຂອງເດັກ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພັດທະນາທັກສະຕ່າງ ໆ ເດັກສາມາດຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງ ໆ ຈາກການຫຼິ້ນເຊັ່ນດຽວກັບທີ່ຜູ້ໃຫຍ່ເລີ່ມຮູ້ຈັກການເຮັດວຽກງານ ເຊິ່ງຄວາມຮູ້ທັງຫຼາຍຈະສົ່ງສົມເປັນພື້ນຖານໃນການດຳລິຊີວິດໃນມື້ໜ້າ

ເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ເດັກຫຼິ້ນບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຮາຄາແພງ ແຕ່ຄວນເປັນສິ່ງທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມເພີດເພີນ ສະໜຸກສະໜານ ສ້າງປັນຍາ ສ້າງສັນ ຄວາມຊຳນານໃນການໃຊ້ມືຕີນ ແລະຮ່າງກາຍສ່ວນອື່ນໆ ຂອງເດັກ ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫລິ້ນ ພໍ່ ແມ່ ຄູ່ – ອາຈານ ຫຼື ຜູ້ລ້ຽງດູເດັກ ຄວນແນະນຳວິທີຫຼິ້ນ ເວົ້າລົມຖາມຄຳຖາມທີ່ກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກຄິດຄົ້ນຫາຄຳຕອບ

ການເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກ ມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງ ຄວນຈະຕ້ອງຄຳນຶງເຖິງຫຼັກ 4 ປ. ຄືປະໂຫຍດ ປະຢັດ ປະສິດທິພາບ ແລະ ປລອດໄພ

ປະໂຫຍດ ເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ພັດທະນາດ້ານຮ່າງກາຍ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ມີຄຸນຄ່າກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມຄິດທາງສ້າງສັນ ກະຕຸ້ນໃຫ້ຢາກຫລິ້ນ ຢາກສນຸກ ແລະ ໄດ້ຄວາມຮູ້ຈາກການເຄື່ອງຫຼິ້ນປະຢັດ ມີຄວາມຄົງທົນ ແຂງແຮງ ບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງເປັນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ແພງປະສິດທິພາບ ມີຄຸນຄ່າສ້າງສັນ ເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດຈິນຕນາການປອດໄພ ບໍ່ເປັນສິ່ງທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດອັນຕະລາຍໃນການຫຼິ້ນເຊັ່ນ ບໍ່ແຫຼມຄົມ ຫຼື ມີດິນລະເບີດທີ່ອາດເຂົ້າຕາ ຫຼື ເຮັດໃຫ້ຕາບອດໄດ້

ຄວາມສຳຄັນຂອງການຫຼິ້ນນັ້ນມີຜູ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າແລະໄດ້ໃຫ້ຄວາມຫມາຍໄວ້ຫຼວງຫຼາຍ ດັ່ງເຊັ່ນ:

ເພຍເຈດ (Piaget, ອ້າງເຖິງໃນ ເຢົາວພາ ເດຊະຄຸປຕ໌, 2542 : 22) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສຳຄັນຂອງ

ການຫຼິ້ນວ່າ ການຫຼິ້ນຈະມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ພັດທະນາການທາງສະຕິປັນຍາຈາກການຫຼິ້ນເດັກຈະສາມາດຈຳແນກໄຈ້ແຍກສິ່ງຕ່າງໆ ຈາກສິ່ງດຶງດູດຄວາມສົນໃຈໄດ້ ແລະ ຂະນະທີ່ເດັກຕອບສະໜອງສິ່ງດຶງດູດຄວາມສົນໃຈ ເດັກຈະສາມາດຮັບຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆ ເຂົ້າມາໃນສະໜອງ ເພຍເຈດຍັງໄດ້ເວົ້າເຖິງການຫຼິ້ນເອົາໄວ້ 3 ປະການຄື:

1. ບົດບາດຂອງການຫຼິ້ນ ຄື ການລະບາຍອາລົມ
2. ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເຂົ້າໃຈເຖິງສິ່ງທີ່ເປັນນາມທໍາ
3. ການຫຼິ້ນເປັນການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມ

ຮູບິນ ແລະ ຄະນະ (Rubin and Other, 1983) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ດັ່ງນີ້

1. ການຫຼິ້ນເປັນຄວາມສໍາພັນທີ່ເດັກກໍານົດຂຶ້ນດ້ວຍຕົນເອງ ໂດຍມີອິດສະຫລະຈາກກົດເກນ
2. ການຫລິ້ນເປັນສິ່ງສໍາຄັນແລະຄວບຄຸມໂດຍເດັກ
3. ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳຂອງຊີວິດຈິງທີ່ສາມາດເຮັດໄດ້ຕະຫລອດເວລາ
4. ການຫຼິ້ນມີຄວາມສໍາຄັນທີ່ກະບວນການຂອງກິດຈະກຳຫລາຍກວ່າຜົນທີ່ໄດ້ຈາກການຫຼິ້ນ
5. ການຫຼິ້ນຕ້ອງມີປະຕິສໍາພັນແລະການຮ່ວມມືກັນຂອງເດັກ

ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ (2534 : 114 – 116) ໄດ້ກ່າວໄວ້ວ່າ ການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນສໍາຄັນຂອງຊີວິດເດັກນ້ອຍ ແລະມີຄຸນຄ່າຕໍ່ການພັດທະນາທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ແລະການຫຼິ້ນຂອງເດັກຈະມີຜົນຕໍ່ພັດທະນາການຫລາຍນ້ອຍພຽງໃຜ ຂຶ້ນຢູ່ກັບຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ຊຶ່ງໝາຍເຖິງ ຄູ່ ພໍ່ແມ່ ທີ່ຈະຕ້ອງເຂົ້າໄປມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຊ່ວຍເຫລືອດ້ວຍ

ສະຣວງທອນ ນາວາຜົນ (2542 : 5) ແລະ ເກສິນດາ ມານະຈຸຕິ (2529 : 2 – 3) ໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ຄ້າຍກັນເຊິ່ງພໍ່ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການພັດທະນາດ້ານຕ່າງ ໆ ຕົວຢ່າງ ເຊັ່ນ ດ້ານຮ່າງກາຍ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງ ສົມບູນ ເພີ່ມທັກສະການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນຕ່າງ ໆ ດ້ານອາລົມ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ມີອາລົມແຈ່ມໃສ ເບີກບານ ສະໝຸກສະໜານ ດ້ານສັງຄົມຈະຊ່ວຍເສີມສ້າງໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ມີຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງ ກລ້າສະແດງອອກ ສາມາດຮ່ວມຫຼິ້ນກັບເພື່ອນໄດ້ຢ່າງສ້າງສັນ ແລະ ມີປະຕິສໍາພັນກັບຜູ້ອື່ນ ເຮັດໃຫ້ເປັນຜູ້ທີ່ປັບຕົວເຂົ້າກັບສິ່ງແວດລ້ອມໄດ້ງ່າຍ ມີທັກສະໃນການສື່ສານ ດ້ານສະຕິປັນຍາຈະຊ່ວຍຝຶກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຄິດທັງດ້ານການຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ ການຄິດຢ່າງສ້າງສັນ ແລະ ຈົນຕນາການ ສາມາດຮູ້ຈັກວາງແຜນ ຮູ້ຈັກແກ້ບັນຫາ ມີນໍ້າໃຈ ມີຄວາມອົດທົນ ເປັນການປຸກຝັງຈຸນິຍາມ ເຈົ້າທໍາໃຫ້ແກ່ເດັກດ້ວຍ

ເຊຣິສາ ໃຈແຜ່ວ (2532 : 49) ຢັງໄດ້ກ່າວເຖິງຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນວ່າ ການຫຼິ້ນຂອງເດັກເປັນກິດຈະກຳທີ່ຄວນຄວາມຕ້ອງການເດັກໃນໄວອາຍຸນັ້ນໆ ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມສະໝຸກສະໜານ ເພີດເພີນ ດັ່ງນັ້ນຈຶ່ງມີຄວາມສໍາຄັນເທົ່າໆ ກັບການເຮັດວຽກງານຂອງຜູ້ໃຫຍ່ໃນແຕ່ລະມື້ ຊີວິດຂອງເດັກຈະມີຄວາມສຸກ ແລະ ມີຄຸນຄ່າເມື່ອເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ ແລະ ໃຊ້ປະສາດສົມຜັດທັງຫ້າ ຊ່ວຍໃຫ້ເຂົ້າໃຈສິ່ງຕ່າງ ໆ ໄດ້ດີຂຶ້ນ ແລະມີປະສິບການຫລາຍຢ່າງຂຶ້ນ ເພາະການຫຼິ້ນກັບສິ່ງການຮຽນຮູ້ທີ່ເໝາະສົມກັບວຸດຖຸພາວະຂອງເດັກແຕ່ລະວັຍ

ນອກຈາກນີ້ ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ (2535 : 85 – 86) ໄດ້ສະຫລຸບເຖິງຄຸນຄ່າຂອງການຫຼິ້ນໄວ້ດັ່ງນີ້:

- ການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນສໍາຄັນຂອງຊີວິດເດັກນ້ອຍແລະມີຄຸນຄ່າຕໍ່ການພັດທະນາທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ
 - ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສ້າງບັນຍາກາດຂອງຄວາມເປັນອັນໜຶ່ງອັນດຽວກັນ ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນນຳກັນເດັກຈະຮຽນຮູ້ ການແບ່ງປັນ ການຫຼິ້ນນຳກັນກັບເພື່ອນໆ ຮຽນຮູ້ການລະວັງຖືຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນກັບໝູ່ເພື່ອນ ແລະ ຮຽນຮູ້ການເຂົ້າ ສັງຄົມ
 - ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການຮູ້ຈັກດັດແປລຽ ຄິດ ຢຶດຫຢຸນ ເຊັ່ນ ການໃຊ້ກ້ານກລ້ວຍສົມຕິເປັນມ້າ ເປັນຕົ້ນ
 - ການຫຼິ້ນເປັນການໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການຮໍ່ຄອຍຖ້າ ຝຶກຄວາມອົດທົນ ຊຶ່ງຈະເປັນລັກສະນະນິສັຍທີ່ຕິດຕົວ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກໃນອະນາຄົດ
 - ການຫຼິ້ນກ່ຽວກັບບົດບາດຕ່າງ ໆ ຂອງບຸກຄົນໃນຊຸມຊົນ ເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບອາຊີບຕ່າງໆ ທັງ ໝົດເຖິງການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບສັງຄົມ ເຊິ່ງຈະມີຜົນເຮັດໃຫ້ເດັກຄິດເຖິງອະນາຄົດ ແລະ ບົດບາດຂອງບຸກຄົນຕ່າງໆ ໃນສັງຄົມ
 - ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ແລະພັດທະນາຄວາມຮູ້ສຶກເຫັນອີກເຫັນໃຈຜູ້ອື່ນ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງໃນ ຂະນະທີ່ຫຼິ້ນສວມບົດບາດຜູ້ອື່ນ ເດັກຈະເຮັດເຂົ້າໃຈວ່າຄົນອື່ນຮູ້ສຶກຢ່າງໃດເມື່ອມີຄວາມທຸກ ຫຼື ຄວາມສຸກ
 - ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຝຶກຈົນຕນາການແລະຄວາມຄິດສ້າງສັນ ເດັກຈະສ້າງມະນຸດພາບໃນ ເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ແມ່ນແຕ່ເລື່ອງໃນໃຈຂອງຕົນເອງ ເດັກຈະຝຶກຮຽນສຽງທໍາມະຊາດ ສຽງສັດ ສຽງເວົ້າ ຕະຫຼອດຈົນ ການເຄື່ອນໄຫວຂອງຄົນ ແລະ ສັດ ເດັກຈະຄົ້ນຄວ້າຫາວິທີການໃໝ່ໆ ເດັກຈະຮຽນຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ຮຽນຮູ້ ທີ່ຈະແຍກອອກວ່າສິ່ງໃດເປັນຄວາມຈິງ ແລະ ວ່າສິ່ງໃດເປັນຄວາມຝັນ
- ສໍານັກງານການປະຖົມສຶກສາແຫ່ງຊາດ (2534 : 12 – 14) ໄດ້ກ່າວວ່າການຫຼິ້ນມີຄວາມສໍາຄັນຕໍ່ພັດທະນາການ ແລະການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກອະນຸບານດັ່ງນີ້

1. ເປັນການຕອບສະຫນອງພັດທະນາການທາງອາລົມຂອງເດັກ ເພາະໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນເດັກຈະສະແດງ ອອກໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ ມີຄວາມສົດຊື່ນ ສະໝຸກສະໜານ ເບີກບານ ເຮັດໃຫ້ເດັກຮູ້ສຶກເປັນສຸກເພາະໄດ້ຫຼິ້ນຕາມທີ່ຕົນ ເອງຕ້ອງການ ໄດ້ເຄື່ອນໄຫວຢ່າງອິດສະຫຼະ ເຊິ່ງຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຫຼຸດຄວາມຕຶງຄຽດທາງດ້ານຈິດໃຈ ແລະ ຊ່ວຍ ໃຫ້ເກີດຄວາມແຈ້ມໃສ
2. ເປັນການຕອບສະຫນອງຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກໃນຫຼາຍ ໆ ດ້ານ ເຊັ່ນ ດ້ານຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນ ຊຶ່ງເດັກສະແດງອອກໂດຍການທົດລອງ ຈັບ ສໍາຫຼວດ , ຟັງສຽງ ດ້ານຄວາມຕ້ອງການທາງຮ່າງກາຍ ຄວາມຕ້ອງ ການທາງຈິດໃຈ ແລະເປັນການທົດແທນຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກຊຶ່ງເດັກສະແດງອອກໂດຍການຫຼິ້ນສົມມຸດ
3. ເປັນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ໃນສິ່ງຕ່າງ ໆ ທີ່ຢູ່ອ້ອມໆຕົວ ເຊັ່ນ ຮຽນຮູ້ເລື່ອງ ຂະໜາດ ນໍ້າໜັກ ສີ ຮູບຮ່າງ ຄວາມເໝືອນ ຄວາມແຕກຕ່າງ ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຕົນເອງ ເຊັ່ນ ຮູ້ວ່າມັກຫຼີບໍ່ມັກເຮັດ ຫຍັງ ເຮັດສິ່ງໃດໄດ້ຫຼີບໍ່ໄດ້ ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບການຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນ ເຊັ່ນ ການຜັດປ່ຽນກັນຫຼິ້ນ ການລໍຄອຍຖ້າ ການ ແບ່ງປັນ ການຕັດສິນບັນຫາຕ່າງ ໆ ແລະ ຮຽນຮູ້ເຖິງຫນ້າທີ່ ແລະ ຄວາມຮັບຜິດຊອບຂອງຕົນທີ່ມີຕໍ່ຊຸມຊົນ ເຊັ່ນ

ຫນ້າທີ່ຂອງພໍ່ແມ່ ລູກ ຕຳຫຼວດ ນາຍບ້ານ, ໝໍ ຊຶ່ງເດັກຈະຮຽນຮູ້ໄດ້ຫຼາຍຈາກການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດ ແລະ ຈາກການສັງເກດ

4. ຊ່ວຍພັດທະນາຄຸນສົມບັດຫຼາຍປະການທີ່ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຮັບຄວາມສຳເລັດໃນການເຮັດວຽກງານເມື່ອເດັກເຕີບໂຕຂຶ້ນເປັນຜູ້ໃຫຍ່ ສະນັ້ນ ທັກສະທີ່ເດັກໄດ້ຮັບຈາກການຫຼິ້ນຈະເປັນພື້ນຖານໃນການເຮັດວຽກງານຂອງເດັກໃນອະນາຄົດ ເພາະຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນ ເດັກຈະມີໂອກາດໄດ້ຮຽນຮູ້ເຖິງພາລະກິດ ແລະ ຫນ້າທີ່ຂອງການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ ເປັນການຝຶກນິໄສໃນເລື່ອງຮັກການເຮັດວຽກງານ ມີຄວາມຮັບຜິດຊອບແລະການຮູ້ຈັກໃຊ້ເວລາຫ່າງໃຫ້ເປັນປະໂຫຍດ

5. ເປັນການຕຽມຊີວິດຂອງເດັກ ເປັນການຝຶກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຫນ້າທີ່ ທີ່ຕົນເອງຕ້ອງເຮັດໃນອະນາຄົດຝຶກການພັກເກີນເອງ ການເອື້ອເພື່ອເພື່ອແຜ່ ການແບ່ງປັນ ການເປັນຜູ້ນຳ ແລະ ຜູ້ຕາມທີ່ດີ

6. ເພື່ອໃຫ້ມີທັດສະ ຕິທີ່ດີຕໍ່ການອອກກຳລັງກາຍ ແລະເພື່ອເປັນແນວທາງໃນການທີ່ຈະໄປຫຼິ້ນກິລາປະເພດອື່ນ ໆ ຕໍ່ໄປ

7. ຊ່ວຍພັດທະນາເດັກໃນທຸກ ໆ ດ້ານ ຄື ດ້ານຮ່າງກາຍ ການຫຼິ້ນເປັນການໃຊ້ພະລັງງານສ່ວນເກີນໃນຮ່າງກາຍຂອງເດັກເປັນການຝຶກກ້າມຊີ້ນໃຫ້ເຮັດວຽກປະສານກັນຢ່າງມີປະສິດທິພາບ

ດ້ານອາລົມ ແລະ ຈິດໃຈ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດພັດທະນາການທາງອາລົມ ແລະ ຈິດໃຈໃຫ້ຫມັ້ນຄົງແຂງແຮງ ຮູ້ຈັກປັບອາລົມໃຫ້ເຂົ້າກັບພາວະແວດລ້ອມ ແລະ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍຫຼຸດຄວາມຂັດຂ້ອງໃຈຂອງເດັກ

ດ້ານສັງຄົມ ການຫຼິ້ນຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກພັດທະນາການດ້ານຄວາມສຳພັນກັບບຸກຄົນອື່ນເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຢູ່ທັງໝົດ ຮູ້ຈັກບົດບາດຂອງສະມາຊິກໃນກຸ່ມ ຝຶກການສະມາຄົມ ແລະ ຝຶກເດັກໃນເລື່ອງຂອງການປັບຕົວ

ດ້ານສະຕິປັນຍາ ການຫຼິ້ນຖືວ່າເປັນການຝຶກການຮຽນຮູ້ດ້ວຍຕົນເອງຂອງເດັກເປັນການຝຶກໃນເລື່ອງການຄິດ ແລະ ສິ່ງເສີມຈົນນາການຂອງເດັກ

ດັ່ງນັ້ນສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນມີຄວາມສຳຄັນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກເປັນຢ່າງຫຼາຍ ບໍ່ວ່າຈະເປັນໃນດ້ານການຕຽມປະສົບການເພື່ອການຢູ່ໃນສັງຄົມຢ່າງມີຄວາມສຸກ ຄວາມສະໝຸກສະໜານເພີດເພີນ ນອກຈາກນີ້ການສ້າງ ແລະ ສະແດງອອກທາງຈິນຕະນາການອັນເປັນຫົວໃຈສຳຄັນຂອງກິດຈະກຳທາງຄວາມຄິດຂອງເດັກທີ່ມີຢ່າງຫຼວງຫຼາຍໃຫ້ເດັກໄດ້ເລືອກຫຼິ້ນຢ່າງບໍ່ຮູ້ຈັກຈົບຊີ້ນ ຊຶ່ງກ່າວໄດ້ວ່າການຫຼິ້ນເປັນການເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ພັດທະນາທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ

ຈາກຄວາມໝາຍຂອງການຫຼິ້ນ ດັ່ງກ່າວຂ້າງເທິງ ພໍສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນໝາຍເຖິງ ປະສົບການ ແລະ ກິດຈະກຳທຸກຊະນິດທີ່ເກີດຂຶ້ນດ້ວຍຄວາມສະໝັກໃຈຂອງເດັກ ທີ່ນຈະໃຫ້ຄວາມສະໝຸກສະໜານແລ້ວຍັງເປັນປະສົບການການຮຽນຮູ້ ຊຶ່ງເປັນການຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ພັດທະນາທັກສະ ແລະ ການສ້າງຄວາມສຳພັນໃນທາງສັງຄົມ ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະປັບຕົວເຂົ້າກັບສິ່ງແວດລ້ອມ ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະໃຊ້ວັດຖຸເຄື່ອງມື ຕ່າງ ໆ ຮູ້ຈັກຫນ້າທີ່ຂອງຕົນເອງ ນອກຈາກນີ້ຍັງສາມາດຊ່ວຍ ເສີມສ້າງຂະບວນການພັດທະນາການດ້ານຕ່າງ ໆ ທັງ 4 ດ້ານ ໃຫ້ເດັກໄດ້ຢ່າງເໝາະສົມອີກດ້ວຍ ຄວາມສຳຄັນຢ່າງໃດກັບເດັກອະນຸບານ ມີຫຼາຍຄົນສົງໄສວ່າ “ເປັນຫຍັງເດັກມັກຫຼິ້ນ ມື້ໆ ໜຶ່ງເອົາແຕ່ຫຼິ້ນຫຼິ້ນ

ແນວນີ້ຫຼິ້ນແນວນັ້ນ ບໍ່ຮູ້ຈັກເບື້ອ ຫຼິ້ນໄດ້ທຸກເວລາທຸກສະຖານທີ່ທັງທີ່ບ້ານ ແລະ ທີ່ໂຮງຮຽນ ຫຼິ້ນແລ້ວໄດ້ຫຍັງ ແລ້ວຄວນຈະເຮັດແນວໃດດີກັບການມັກຫຼິ້ນຂອງເດັກ” ນີ້ຄືຄຳຖາມ ຫລື ຄຳຈົມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ໂດຍສະເພາະພໍ່ ແມ່ ຜູ້ປົກຄອງຫຼື ແມ້ກະທັ້ງຄູບາງຄົນໃນສັງຄົມ ແລະ ໃນວັດທະນະທຳທີ່ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍຂອງໂລກໃບນີ້ ມະນຸດເຮົາສາມາດຮຽນຮູ້ໄດ້ ແລະ ພັດທະນາໄດ້ດ້ວຍວິທີການທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ໂດຍຄົນສ່ວນຫລາຍ ຫຼື ວັດທະນະທຳໜຶ່ງທີ່ຄົນເຮົານຶກເຖິງໃນການພັດທະນາກໍຄືວິຊາການ ຊຶ່ງມຸ່ງເນັ້ນໃນການສ້າງຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈ ຈາກສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນພາຍນອກ ຊຶ່ງຫາກໃຜຕ້ອງການເປັນຄົນເກັ່ງ ຫຼື ຜູ້ໃຫຍ່ຕ້ອງການພັດທະນາເດັກຫຼື ຕ້ອງການໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ຕ້ອງສົ່ງເສີມທາງວິຊາການຫຼາຍໆ ຕ້ອງຮຽນ ຕ້ອງອ່ານ ຕ້ອງຂຽນຫຼືຕ້ອງທ່ອງຈຳຫຼາຍໆແຕ່ “ການຫຼິ້ນ” ກັບເປັນສິ່ງທີ່ຫຼາຍໆ ຄົນເບິ່ງວ່າເປັນເລື່ອງຂາດສາລະ ເລື່ອງບໍ່ສຳຄັນ ຫຼືເລື່ອງທີ່ບໍ່ຄວນສົນໃຈ ແຕ່ຫາຮູ້ບໍ່ວ່າເລື່ອງຂາດສາລະກັບເປັນເລື່ອງທີ່ສຳຄັນທີ່ສຸດໃນການສ້າງການຮຽນຮູ້ແລະ ການພັດທະນາດ້ານຕ່າງໆໃຫ້ແກ່ເດັກ ບໍ່ວ່າຈະເປັນການຫຼິ້ນຮູບແບບໃດ ເພາະເດັກຈະມີກະບວນການຮຽນຮູ້ຜ່ານຂະບວນການຫຼິ້ນ ແລະ ເປັນສິ່ງສະທ້ອນວັດທະນະທຳສັງຄົມຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ ແຕ່ລະຊາດ ຊຶ່ງເອົາຢ່າງແທ້ຈິງແລ້ວບໍ່ແມ່ນມີພຽງເດັກອະນຸບານເທົ່ານັ້ນທີ່ມັກຫຼິ້ນຫຼືຮຽນຮູ້ຈາກການຫຼິ້ນ ແມ້ກະທັ້ງເດັກທີ່ມີລະດັບສູງຂຶ້ນໄປກວ່າເດັກອະນຸບານຫຼືຜູ້ໃຫຍ່ກໍຍັງຮຽນຮູ້ຜ່ານການຫຼິ້ນໃນຮູບແບບຕ່າງໆເຊັ່ນກັນ ດັ່ງນັ້ນຜູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເດັກອະນຸບານຈຶ່ງຄວນຫັນມາໃຫ້ຄວາມສົນໃຈກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນ ຄວນມີຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການຫຼິ້ນ ຮູບແບບການຫຼິ້ນຫຼື ປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນ ເພື່ອຈະໄດ້ເຂົ້າໃຈເດັກ ແລະສາມາດພັດທະນາ ແລະ ສົ່ງເສີມການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກໄດ້ຈາກການຫຼິ້ນໄດ້ດີຢູ່ຂຶ້ນ ຊຶ່ງມີນັກຈິດວິທະຍາຫຼາຍຄົນໄດ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບການຫຼິ້ນໄວ້ ແລະ ທີ່ໜ້າສົນໃຈ ຄື ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ຊຶ່ງມີນັກວິຊາການຫຼາຍທ່ານທັງໃນປະເທດ ແລະ ຕ່າງປະເທດໄດ້ກ່າວເຖິງທິດສະດີຂອງທ່ານຢ່າງຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ກວ້າງຂວາງ ຊຶ່ງຜູ້ຂຽນຈຶ່ງຢ່າງນຳສະເໜີມຸມມອງຂອງ ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ທີ່ທ່ານໄດ້ສຶກສາ ແລະໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບການຫຼິ້ນ ໂດຍສະເພາະໃນຊ່ວງແລກຂອງຊີວິດຫຼືໃນຊ່ວງໄວເດັກອະນຸບານ ທ່ານບໍ່ພຽງແຕ່ເບິ່ງທີ່ການຫຼິ້ນພາຍນອກຂອງເດັກເທົ່ານັ້ນ ທ່ານຍັງເບິ່ງເຖິງເບື້ອງໜຶ່ງ ແລະ ເຈາະເລິກເຖິງປະຫວັດທີ່ຊ້ອນຢູ່ພາຍໃຕ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ຫຼື ສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນຈາກພາຍໃນຕົວຂອງເດັກຈາກການຫຼິ້ນຂອງ

ເດັກອະນຸບານອີກດ້ວຍ ຊຶ່ງ ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ໄດ້ສຶກສາກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນທີ່ສົ່ງຜົນຕໍ່ການພັດທະນາເດັກໄວ້ຫຼາຍມຸມມອງ ຊຶ່ງຜູ້ຂຽນຂໍນຳສະເໜີດັ່ງນີ້ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky : 1978) ເປັນນັກຈິດວິທະຍາຊາວຣັດເຊຍ His most productive years were at the Institute of Psychology in Moscow(1924-34), where he expanded his ideas on cognitive development, particularly the relationship between language and thinking. ຈົບການສຶກສາໃນປີ 1913 ໄດ້ຮັບຫຼຽນທອງຈາກຊາວຢິວຢ໌ມເອກຊິນ ໃນຣັດເຊຍ ແມ່ຂອງທ່ານ Fluent in French and German, he studied philosophy and literature at Shanyavsky People's University while completing a master's degree in law at Moscow University. ຊຳນານໃນພາສາຝຣັ່ງເສດແລະເຢຍລະມັນ ທ່ານສຶກສາປັດຊະຍາ ແລະວັນນະກຳທີ່ມະຫາວິທະຍາໄລ Shanyavsky ທ່ານຈົບປະລິນຍາໂທດ້ານກົດໝາຍທີ່ມະຫາວິທະຍາໄລມອດໂກ Returning home in 1917, he taught at various institutes, and began reading widely in psychology

and education. ແລະ ຫຼັງທີ່ຈົບຈາກມະຫາວິທະຍາໄລ Shanyavsky ທ່ານກັບມາບ້ານໃນປີ 1917 ແລະ ສອນທີ່ວິທະຍາໄລຄູ ແລະ ເລີ່ມຂຽນງານທີ່ນິຍົມກັນຢ່າງຫຼາຍທາງດ້ານຈິດວິທະຍາ ແລະ ການສຶກສາ ຄື Educational Psychology ຕໍ່ມາທ່ານເຮັດວຽກໃນສຖາບັນຂອງຈິດວິທະຍາ (ກາງສັດຕະວັດ 1920) ການສຶກສາທາງດ້ານຈິດວິທະຍາພັດທະນາການເດັກຂອງ ໄວກັອດສກີ(Vygotsky) ສະເໜີໄວ້ວ່າ ເຮົາຄວນທີ່ຈະ “ສືບສາວ” ການພັດທະນານັ້ນ ເຮົາຕ້ອງປະກອບສ້າງມັນໃໝ່ດ້ວຍການຫັນກັບໄປເບິ່ງແຫຼ່ງຂອງພຶດຕິກຳຕ່າງໆ ນີ້ ຕ້ອງຍອມຮັບວ່າ ແນວຄິດເລື່ອງຈິດວິທະຍາ cultural-historical ຂອງທ່ານບໍ່ເຄີຍມີມາກ່ອນໜ້ານີ້ ທ່ານສະເໜີຈິດວິທະຍາພັດທະນາການທ່ານເຊື່ອວ່າໃນການພັດທະນາເດັກທ່ານບໍ່ຄຳນຶງເຖິງອາຍຸຂອງເດັກ ແຕ່ການພັດທະນາເດັກໄດ້ມັນຕ້ອງເກີດຂຶ້ນຈາກພາຍໃນຂອງເດັກ historically-based ນັ້ນຄືຂະບວນການປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳຈະເຂົ້າໃຈໄດ້ກໍມີພຽງການເຂົ້າໃຈຜ່ານປະຫວັດສາດຂອງພຶດຕິກຳເທົ່ານັ້ນ ທ່ານໃຊ້ຄຳວ່າຄວາມສຳພັນເຊິ່ງເຫດ ແລະ ຜົນທີ່ເປັນຜົນວັດ ຊຶ່ງເປັນຈິດວິທະຍາທີ່ສຳຄັນ ມີພຽງປາກົດການທາງຈິດວິທະຍາທີ່ເບິ່ງຂະບວນການປ່ຽນແປງເທົ່ານັ້ນທີ່ຈະຊ່ວຍອະທິບາຍໄດ້ ນັບວ່າເປັນເຄື່ອງມືທີ່ສຳຄັນສຳລັບການປະກອບສ້າງຂອງລະບຽບໃໝ່ທາງຄວາມຄິດຈິດວິທະຍາພຶດຕິກຳຂອງເດັກມີການປ່ຽນແປງ ການພັດທະນາການຮຽນຮູ້ຈາກການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ຊຶ່ງໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ເຊື່ອວ່າ ການຫຼິ້ນ ຫຼື ເດັກຫຼິ້ນຂອງຫຼິ້ນ, ຫຼິ້ນເກມເປັນປາກົດການທາງຈິດວິທະຍາແລະ ບົດບາດໃນການພັດທະນາຂອງເດັກ Through play the child develops abstract meaning separate from the objects in the world, which is a critical feature in the development of higher mental functions.[4] ຜ່ານການຫຼິ້ນ ເດັກໄດ້ພັດທະນາຄວາມຫມາຍຂອງນາມະທຳທີ່ແຍກຕ່າງຫາກຈາກວັດຖຸໃນໂລກຊຶ່ງເປັນຄຸນສົມບັດທີ່ສຳຄັນໃນໜ້າທີ່ການພັດທະນາຈິດໃຈທີ່ສູງຂຶ້ນ ໂດຍໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ໄດ້ເລີ່ມສຶກສາເດັກເປັນໄລຍະ ດັ່ງນີ້ໃນຊ່ວງໄວເດັກນ້ອຍ(ຊ່ວງປີແລກ)ທ່ານໄດ້ສຶກສາການພັດທະນາອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກຂອງເດັກນ້ອຍກັບຄວາມສຳພັນກັບຜູ້ເບິ່ງແຍງເດັກ ເພື່ອສິ່ງຜົນຕໍ່ການພັດທະນາ ຜົນຈາກການປະເມີນພົບວ່າປະການແລກເດັກນ້ອຍໄດ້ພັດທະນາຮ່ວມກັບສິ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັນໃນໂລກພາຍນອກ ຊຶ່ງກາຍເປັນຄວາມເຂັ້ມແຂງກວ່າຫຼາຍກັບສິ່ງທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບຕົນໃນການສື່ສານທາງອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກກັບຜູ້ໃຫຍ່ ໃນທາງກົງກັນຂ້າມເດັກນ້ອຍຄິດວ່າ ຂອງຫຼິ້ນເປັນວິທີການຂອງການສື່ສານກັບຜູ້ໃຫຍ່ເທົ່ານັ້ນ ເດັກນ້ອຍອາດຈະທຽບທຽດຈາກການບໍ່ໄດ້ສຳຜັດກິດຈະກຳ” ແລະ”ບໍ່ມີຄວາມສຳພັນກັບກິດຈະກຳຮ່ວມກັບວັດຖຸປະການທີ່ສອງ ເດັກນ້ອຍຍອມຮັບຜູ້ໃຫຍ່ທີ່ເປັນຜູ້ໄກ່ເກ່ຍທັງໝົດຂອງຄວາມສຳພັນຂອງພວກທ່ານກັບໂລກພາຍນອກ ອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກຂອງພວກທ່ານ ແລະ ການສື່ສານກັບຜູ້ໃຫຍ່ໄດ້ຖືກແທນທີ່ໂດຍຮຽກວ່າທຸລະກິດ – ເໝືອນການສື່ສານ ນັ້ນຄື ການສື່ສານໃນຮູບແບບຂອງການຮ່ວມກັນເຮັດກິດຈະກຳ – centered ນຳໄປສູ່ຜົນສຳເລັດການປ່ຽນຂອງເດັກນ້ອຍຜ່ານໄປທີ່ວັດຖຸ – centered ກິດຈະກຳຮ່ວມກັນ ແລະ ນຳໄປສູ່ການເຮັດກິດຈະກຳໃໝ່ຮ່ວມກັນໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ເນັ້ນໄປທີ່ຕົ້ນເຫດສຳຄັນຂອງຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງວັດຖຸ ໃນຊ່ວງປີແລກ ແລະ ປີທີ່ສອງ ໃນຊ່ວງປີແລກຂອງຊີວິດ ເດັກນ້ອຍຈະ ສະຫຼາດໃນການສຳຜັດຕາມລັກສະນະຂອງວັດຖຸທາງກາຍະພາບ ຂອງພວກທ່ານ ເຊັ່ນ ບ່ອນເປັນກ້ອນກົມກຶ່ງໄປຫາຫາກຜັກອອກເຮັດໃຫ້ມີສຽງ ຫຼື ຖ້າ ເຮັດໃຫ້ເກີດສຽງ ແລະ ອື່ນໆ ເພື່ອທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເກີດການຄົ້ນພົບເຊັ່ນນັ້ນ ເດັກນ້ອຍບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງມີຜູ້ໃຫຍ່ຢູ່ໃນບໍລິເວນໃກ້ຄຽງ ເຊັ່ນ ທາງກາຍະພາບຂອງວັດຖຸທີ່ມີລັກສະນະຂອງພື້ນ ທີ່

ເບິ່ງເຫັນໄດ້ ແລະ ສາມາດເຫັນຜົນໄດ້ໃນການສຳຫຼວດກວດກາ ຕ່າງໆທີ່ເປັນອິດສະຫຼະສະຫຼຸບກໍຄື ເດັກນ້ອຍເລີ່ມທີ່ຈະຮຽນແບບການກະທຳຂອງຜູ້ໃຫຍ່ ແລະ ຫຼິ້ນກັບວັດຖຸຕາມຄວາມໝາຍທາງສັງຄົມຂອງພວກທ່ານ ເຊັ່ນວ່າ ໃນໄລຍະແລກພຽງປາກົດໃນລະຫວ່າງການຮ່ວມກິດຈະກຳ ຊຶ່ງຜູ້ໃຫຍ່ຄວນສະແດງໃຫ້ເຫັນການກະທຳທີ່ເໝາະສົມ ແລະ ຄວນກະຕຸ້ນໃຫ້ເດັກນ້ອຍຮຽນແບບສິ່ງເຫຼົ່ານັ້ນເປັນຢ່າງດີ ເປັນຜົນມາຈາກການຮ່ວມກິດຈະກຳ ຊຶ່ງຈະກ່ຽວຂ້ອງແລະມີຂະບວນການຮຽນຮູ້ ຫຼື ຂະບວນການໃນການພັດທະນາກັບທິດສະດີທີ່ສຳຄັນຂອງໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ຊຶ່ງຮຽກວ່າເຂດ proximal ຂອງການພັດທະນາ (zpd) zpd ເປັນທັກສະການຮັບຮູ້ ແລະ ແນວຄິດຕ່າງໆທີ່ບໍ່ໄດ້ພັດທະນາຂຶ້ນມາຢ່າງເຕັມທີ່ ແຕ່ເປັນ “ເທິງຂອບຂອງສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນມາໃໝ່” ພຽງແຕ່ເດັກໄດ້ຮັບການສະໜັບສະໜູນທີ່ເໝາະສົມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ໃນຊ່ວງປີທີ່ສອງ – ສາມໃນຊ່ວງປີທີ່ສອງຂອງຊີວິດ ເດັກສາມາດສັງເກດເຫັນວັດຖຸຕາມລັກສະນະທາງກາຍະພາບໄດ້ຫຼາຍເທື່ອ ໄວກັອດສກີ (vygotsky) ໄດ້ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບກິດຈະກຳຫຼັກໂດຍມີການເຮັດກິດຈະກຳຂອງເດັກ- centered ໃນຊ່ວງນີ້ ກິດຈະກຳຄວນຈະມີເນື້ອໃນຄວມຄຸມສາເຫດຂອງເດັກກັບວັດຖຸຕາມຄວາມໝາຍທາງສັງຄົມຂອງພວກທ່ານ ແຕ່ບໍ່ໄດ້ຖືກຈຳກັດສຳລັບເລື່ອງຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ຂອງຫຼິ້ນເດັກໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ໃຫ້ເຫດຜົນວ່າສຳລັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກກັບວັດຖຸເປັນກິດຈະກຳທີ່ເນັ້ນຄວາມສຳຄັນຢ່າງຍິ່ງໃຫຍ່ໃນການພັດທະນາຂອງເດັກໃນຊ່ວງ 1 – 3 ປີ ດັ່ງນັ້ນເດັກຈຶ່ງຄວນມີກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອນຳໄປສູ່ຊ່ວງເວລາທັງໝົດຂອງກິດຈະກຳສິ່ງເສີມການພັດທະນາຂອງເດັກ ຊຶ່ງຜົນງານທີ່ເຫັນໄດ້ແຈ້ງຈາກການສຶກສາຂອງທ່ານ ຄື ເມື່ອເດັກຕ້ອງການຂີ່ມ້າ ແຕ່ບໍ່ສາມາດຂີ່ມ້າແທ້ ໆໄດ້ທ່ານຈຶ່ງຈັບໄມ້ ແລະ ຍືນຄ່ອມ ໂດຍຈົນນາການວ່າໄມ້ທີ່ຂີ່ເປັນມ້າ “ການດຳເນີນການຕາມກົດນີ້ເລີ່ມຕົ້ນທີ່ຈະພິຈາລະນາຈາກຄວາມຄິດບໍ່ແມ່ນໂດຍວັດຖຸ ມັນເປັນເລື່ອງຍາກສຳລັບເດັກເພື່ອທີ່ຈະຕັດຄວາມຄິດ (ຄວາມໝາຍຂອງຄຳ) ອອກຈາກວັດຖຸ ການຫຼິ້ນເປັນຂັ້ນຕອນການນຳໄປສູ່ທິດທາງຕ່າງໆ ຊຶ່ງເປັນຊ່ວງເວລາທີ່ສຳຄັນຂອງການແຍກຄວາມໝາຍຂອງມ້າໄມ້ຈາກມ້າຈິງຊຶ່ງເປັນໜຶ່ງໃນໂຄງສ້າງພື້ນຖານທາງຈິດວິທະຍາການ ແລະ ການກຳນົດຄວາມສຳພັນຂອງເດັກກັບຄວາມເປັນຈິງປ່ຽນໄປຢ່າງສິ້ນເຊີງ” ໃນຊ່ວງປີທີ່ສີ່ – ຫົກດ້ານການຫຼິ້ນອື່ນໆທີ່ ໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ອ້າງເຖິງເປັນການພັດທະນາຂອງກິດທາງສັງຄົມ ເຊັ່ນ ເມື່ອເດັກຫຼິ້ນກ່ຽວກັບບ້ານ ແລະ ມີການຫຼິ້ນບົດບາດຂອງສະມາຊິກໃນຄອບຄົວທີ່ແຕກຕ່າງກັນ Vygotsky cites an example of two sisters playing at being sisters. ໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ອ້າງຕົວຢ່າງຂອງນ້ອງສາວສອງຄົນທີ່ຫຼິ້ນເປັນນ້ອງສາວ The rules of behavior between them that go unnoticed in daily life are consciously acquired through play. ກິດຂອງພຶດຕິກຳລະຫວ່າງພວກທ່ານຈາກການສັງເກດ ມາຈາກໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ມີການສະແດງອອກຜ່ານການຫຼິ້ນ ຫຼື ການຫຼິ້ນເກມທີ່ມີກົດຄວບຄຸມຢູ່ ເດັກກໍຈະຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຄວບຄຸມຕົວເອງຕາມກົດຕ່າງໆ ເຫຼົ່ານັ້ນໄວກັອດສກີ (Vygotsky) ເນັ້ນວ່າ ເດັກຈະບໍ່ມີອິດສະຫຼະໃນການຫຼິ້ນ ໃນລະຫວ່າງການຫຼິ້ນເດັກທຸກຄົນຄວນທີ່ຈະເປັນໄປຕາມກົດ ກະຕິກາເດັກທີ່ມີສ່ວນຮ່ວມໃນການຫຼິ້ນທີ່ຄວບຄຸມຢ່າງເຂັ້ມງວດຂອງພຶດຕິກຳ ຂອງແຕ່ລະຄົນໃນການຫຼິ້ນຕ່າງໆຂອງການສະແດງບົດບາດໃນການຫຼິ້ນ ແຕ່ການຫຼິ້ນແຕ່ລະບົດບາດບັນຈຸ ບາງຢ່າງເປັນລະບຽບ ສັງເກດເຫັນວ່າ “ຫຼັກນິຕິທຳຖືກຊ້ອນຢູ່... ຕາມບົດບາດ ດັ່ງນັ້ນໃນການຮຽນຜ່ານການຫຼິ້ນ ເດັກຈະຄວບຄຸມພຶດຕິກຳຂອງພວກທ່ານແລະໄດ້ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະລະງັບ ແລະ ຈະປະຕິບັດຕາມກົດວ່າເປັນຄວາມສາມາດທີ່ຈະພັດທະນາພຶດຕິກຳຕົນເອງຂອງພວກທ່ານ

ຈະເຫັນໄດ້ວ່າທ່ານເບິ່ງເຖິງການຫຼິ້ນສາມາດສົ່ງເສີມຈົນຕະນາການຫຼັກ ເດັກສາມາດໃຊ້ຈົນຕະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນ ໄດ້ນອກຈາກການຫຼິ້ນສົ່ງເສີມຈົນຕະນາການຂອງເດັກແລ້ວການຫຼິ້ນຍັງພັດທະນາກົດ ລະບຽບທາງສັງຄົມໃຫ້ກັບ ເດັກອີກດ້ວຍເຊັ່ນການຫຼິ້ນເກມ ນອກຈາກນີ້ການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເດັກບໍ່ໄດ້ຫຼິ້ນພຽງຄົນດຽວແຕ່ເດັກມີປະຕິສຳພັນ ກັບວັດຖຸຕ່າງໆ ກັບບຸກຄົນອື່ນທີ່ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ຊຶ່ງ ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ເຊື່ອວ່າຊີວິດຂອງຄົນເຮົາມີ ຂະບວນການໃນການພັດທະນາ ໂດຍການພັດທະນາຂຶ້ນຢູ່ກັບການປະຕິສຳພັນທາງສັງຄົມ ແລະ ການຮຽນຮູ້ທາງ ສັງຄົມທີ່ຈະນຳໄປສູ່ການພັດທະນາຂະບວນການຄິດແທ້ ໆ ປາກົດການນີ້ເປັນການທີ່ຮ້ອງວ່າ ການພັດທະນາຂອງ proximal ດັ່ງນັ້ນການມີປະຕິສຳພັນທາງສັງຄົມຈຶ່ງມີ ບົດບາດເບື້ອງຕົ້ນໃນການພັດທະນາດ້ານຄວາມຄິດຂອງຂະ ບວນການ ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ມຸ້ງໄປທີ່ການເຊື່ອມໂຍງລະຫວ່າງຜູ້ຄົນ ແລະ ການແປຮູ້ສິ່ງເຫຼົ່ານີ້ໃນຮູບ ແບບທີ່ພວກທ່ານມີການຂະບວນການເຮັດ ແລະ ມີປະຕິສຳພັນໃນປະສົບການຮ່ວມກັນ ຊຶ່ງການມີປະຕິສຳພັນກັນ ໃນສັງຄົມ ກໍ່ມີສ່ວນໃນການໃຊ້ພາສາໃນການສື່ສານ ໃນການສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃຫ້ກົງກັນ ຊຶ່ງການໃຊ້ພາສາໃນການ ສື່ສານຫຼື ການຫຼິ້ນກໍ່ຈະມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນໄປຂຶ້ນຢູ່ກັບສັງຄົມ ຫຼື ວັດທະນະທຳຂອງເດັກຄວາມສຳຄັນຂອງການ ຫຼິ້ນທີ່ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງກັບການສຶກສາໄວກັອດສກີ້ (vygotsky) ເຮັດໃຫ້ເຊື່ອກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ແລະ ຂະຫຍາຍຕົວອອກໄປຈາກການສຶກສາໃນຊ່ວງຕົ້ນໆ ທາງຈິດວິທະຍາທີ່ດີຂອງທ່ານ ໃນທິດສະດີທີ່ເຮັດຫນ້າທີ່ຂອງ ການພັດທະນາຈິດໃຈໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ໃນການຫຼິ້ນໄວກັອດສກີ້ (vygotsky) ຊຶ່ງໃຫ້ເຫັນໃນຊ່ວງໜຶ່ງຕົ້ນໆ ໃນຮູບແບບ ທີ່ເດັກໄດ້ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະໃຊ້ວັດຖຸ ແລະ ການກະທຳຂອງພວກທ່ານເຮັດຫນ້າທີ່ໃນເຊິງສັນຍະລັກ ພາບ ທີ່ມີຊື່ສຽງ ຂອງວັດທະນະທຳນັບຕັ້ງແຕ່ເຄື່ອງໝາຍ ແລະ ສັນຍະລັກຕ່າງໆໄດ້ສ້າງໃຫ້ພື້ນຖານຂອງການພັດທະນາຂອງຈິດໃຈ ສູງຂຶ້ນ ການພິຈາລະນາການຫຼິ້ນໂດຍ ໄວກັອດສກີ້(vygotsky) ເປັນຜູ້ນຳຂອງກົດຈະກຳສະໄໝໃໝ່ ໃນໂຮງຮຽນ ອນຸບານ ໃນການເຮັດກົດຈະກຳການຕຽມການສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ ກົດຈະກຳ ແຕ່ອາດບໍ່ໄດ້ກ່ຽວຂ້ອງກັບອົງປະກອບທີ່ ເປັນສັນຍະລັກທັງໝົດເມື່ອອະທິບາຍເຖິງການໃຊ້ສັນຍະລັກຊຶ່ງເປັນລັກສະນະສະເພາະ ໄວກັອດສກີ້ (vygotsky) ຈຳກັດຂອບເຂດຂອງການຫຼິ້ນ ການລະຄົນ ເຮັດໃຫ້ເຊື່ອວ່າການຫຼິ້ນເປັນແບບສະບັບຂອງ preschoolers ແລະ ການຈຳກັດອາຍຸຂອງເດັກໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານສຶກສາ ດັ່ງນັ້ນໄວກັອດສກີ້ (vygotsky) ນິຍາມການຫຼິ້ນບໍ່ທັງໝົດ ເຖິງກົດຈະກຳອື່ນໆ ເຊັ່ນ ການເຄື່ອນໄຫວກົດຈະກຳ ສາເຫດຂອງວັດຖຸ ແລະ ການສຳຫຼວດກວດກາຕ່າງໆ ແລະ ຍັງຄົງເປັນ ອ້າງເຖິງໃນຖານະທີ່ຫຼິ້ນໂດຍນັກການສຶກສາຕະຫຼອດຈົນ noneducators ທີ່ຫຼິ້ນຈິງ ຊຶ່ງການຫຼິ້ນ ຕາມທີ່ ໄວກັອດສກີ້ (vygotsky) ນິຍາມມີລັກສະນະສຳຄັນ 3 ປະການ, ປະການທີ່ໜຶ່ງ ເດັກສ້າງຈົນຕະນາການ ຈາກສະຖານະການ ໃນບົດບາດ ແລະ ການກະທຳອອກມາແລະນັ້ນເປັນໄປຕາມຫຼັກເກນກຳນົດສະເພາະ ໂດຍບົດ ບາດລັກສະນະຂອງແຕ່ລະຄົນເຫຼົ່ານີ້ມີບົດບາດສຳຄັນຕໍ່ການກໍ່ຕົວໃນໃຈຂອງເດັກມີຫນ້າທີ່ໃນການພັດທະນາຈິດໃຈ ໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ການຫຼິ້ນເກມໃນຈົນຕະນາການ ສະຖານະການເດັກຈະຕ້ອງດຳເນີນການສອງປະເພດ ຂອງການ ປະຕິບັດການ – ບັດໄຈພາຍນອກ ແລະ ພາຍໃນປະເທດ ໃນການຫຼິ້ນ ການ ເຮັດພາຍໃນ ປະເທດເຫຼົ່ານີ້ ການດຳ ເນີນງານໃນຄວາໝາຍນີ້ຍັງຂຶ້ນຢູ່ກັບຜົນການດຳເນີນງານໃນຕ່າງປະເທດໃນວັດຖຸຕ່າງໆ ແຕ່ຢ່າງໃດກໍ່ຕາມການ ປາກົດຕົວຂຶ້ນມາຫຼາຍ ພາຍໃນສັນຍານການກະທຳໃນຊ່ວງຕົ້ນຂອງເດັກການປ່ຽນຜ່ານຈາກແບບໃນຊ່ວງຕົ້ນຂອງ ຂະບວນການຄິດ sensorimotor ແລະ ຄວາມຄິດກ່ຽວກັບພາບອື່ນໆ ໃນຄວາມກ້າວໜ້າຫຼາຍກວ່າຈະເປັນ

ສັນຍະລັກຂອງຄວາມຄິດ ດ້ວຍເຫດນີ້ ເຮັດໃຫ້ເຊື່ອວ່າການຫຼິ້ນ ເພື່ອຕຽມການສໍາລັບສອງສ່ວນນີ້ມີໜ້າທີ່ເຮັດໃຫ້ທາງຈິດໃຈສູງຂຶ້ນ ທັງໝົດເຖິງຄວາມຄິດ ແລະ ຈົນຕະນາການປະການທີ່ສອງ ການຫຼິ້ນມີໜ້າທີ່ພັດທະນາຈິດໃຈໃຫ້ສູງຂຶ້ນເປັນການສົ່ງເສີມໃຫ້ເກີດພຶດຕິກຳໂດຍເຈດຕະນາ ມັນຈະກາຍເປັນໄປໄດ້ເພາະຄວາມເຊື່ອມຄວາມສໍາພັນທີ່ມີຢູ່ລະຫວ່າງບົດບາດການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ລະບຽບທີ່ຈຳເປັນທີ່ຈະຕາມມາເມື່ອຫຼິ້ນຕໍ່ບົດບາດຕ່າງໆເຫຼົ່ານັ້ນສໍາລັບ preschoolers ຫຼິ້ນກາຍເປັນເທື່ອແລກໃນກິດຈະກຳເດັກທີ່ຂັບເຄື່ອນໂດຍບໍ່ຈຳເປັນຕ້ອງໃຫ້ເກີດຄວາມປະຕິກິລິຍາດີ ທັນທີທີ່ມີຫຼາຍກວ່າຢູ່ນີ້ ໂດຍຄວາມຕ້ອງການທີ່ຈະລະງັບແຮງກະຕຸ້ນຂອງເດັກໂດຍທັນທີປະການທີ່ສາມ ໃນການຫຼິ້ນເປັນສັນຍານແລກຂອງອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກໂດຍທົ່ວໄປປະກົດວ່າມີອາລົມຄວາມຮູ້ສຶກທີ່ວ່າຕອນນີ້ມີຄວາມໝາຍກວ້າງທີ່ກ່ຽວພັນກັບປະເພດຂອງຜູ້ຄົນແລະ ສະຖານນະການສະເພາະຫຼາຍກວ່າຄວາມເປັນເຫດການ ຍົກຕົວຢ່າງເຊັ່ນ ເມື່ອມີສຽງຮ້ອງຂອງເດັກເມື່ອທ່ານຫຼິ້ນ ທ່ານສະແດງເຖິງຄວາມອົດທົນ ເພາະທ່ານຮູ້ວ່າເດັກທຸກຄົນເຮັດເມື່ອພວກທ່ານຈະຖືກຍິງ ໃນສະຖານນະການອື່ນ ເຊັ່ນ ເມື່ອມີເດັກມີລັກສະນະສະເພາະກ່ຽວກັບບົດບາດຂອງໝໍຫຼື ເປັນນັກດັບເພີງ ນັ້ນຈະບັນລຸເຖິງຄວາມປາດຖະໜາເປັນສາກົນ ທີ່ຈະກໍ່ການເໝືອນຜູ້ໃຫຍ່ວິທີການທີ່ຈະພັດທະນາເດັກ : ຄວາມສໍາເລັດແລະ ສິ່ງທີ່ຍັງຂາດຕົກບົກຜ່ອງສານຸສິດຍົກອີງ vygotsky ໃນຮັດເຊຍ ມີທາງທົດສະດີຂອງໄວກັອດສກີ(vygotsky) ເຂົ້າໄປໃນຄວາມຄິດເປັນຕົ້ນ ແລະ ພາຍໃນ ສອດຄ່ອງກັບທົດສະດີຂອງທ່ານຂະບວນການຄິດທີ່ຈະປ່ຽນແປງພຶດຕິກຳແລະ ແງ່ມຸມທາງສັງຄົມ ແລະ ການພັດທະນາຂອງເດັກ ໃນທົດສະດີນີ້ ຂະບວນການໄກ່ແກ່ຍໃນການຮຽນຂອງເດັກຂອງກິດຈະກຳສະເພາະ ໃຫ້ພິຈາລະນາວ່າສາເຫດຫຼັກການຂອງການພັດທະນາຂອງຕົນ ມັນຈະຢູ່ໃນຮູບແບບ ຂອງກິດຈະກຳທີ່ນຳໄປສູ່ການພັດທະນາເດັກ ແລະ ມີແຮງກະຕຸ້ນໃໝ່ທີ່ເໝາະກັບຄວາມສາມາດຂອງພວກທ່ານໃນສັງຄົມອຸດສາຫະກຳ ເດັກໆອາດບໍ່ໄດ້ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງໃນການເຮັດກິດຈະກຳບາງຢ່າງ ຈາກມຸມມອງຂອງຮັດເຊຍ neo – vygotskians ເປັນຜູ້ນຳສໍາລັບໃນຊ່ວງເວລາຂອງການພັດທະນາ ເປັນທີ່ໜ້າສົນໃຈແຕ່ຢ່າງໃດກໍຕາມ ຖ້າໃນກໍລະນີທີ່ເປັນການພັດທະນາຂອງເດັກໄດ້ຮັບພັດທະນາຕໍ່ໄປກໍຈະດີ ຍົກຕົວຢ່າງ ເຊັ່ນ ໃນໂຮງຮຽນອນຸບານໃນອາເມລິກັນ ໃຫ້ເບິ່ງທີວີ ແລະ ຫຼິ້ນເກມຝຶກອົບຄອມພິວເຕີຫຼາຍກວ່າໃນການກະທຳ sociodramatic ຫຼິ້ນ ຈາກມຸມມອງຂອງຮັດເຊຍ neo – vygotskians ນີ້ຈະສົ່ງຜົນຕໍ່ຄວາມສາມາດທີ່ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດບັນຫາກັບເດັກໆເຫຼົ່ານີ້ ຊຶ່ງຕາມຫຼັກການໃນຫ້ອງຮຽນຂອງອາເມລິກັນຄູໂຮງຮຽນອະນຸບານສຶກສາຄວນຈະຈັດກໍຄື ໃຫ້ເດັກຕ້ອງໄດ້ຮ້ອງເພງ ເຕັ້ນລຳ ຢ່າງອິດສະຫຼະໃນການສອນການສຶກສາກ່ຽວກັບການຮຽນໃນໂຮງຮຽນອນຸບານ ທາງວັດທະນະທຳ – ຂະນົບທຳນຽມຮີດຄອງທາງປະຫວັດສາດຫຼາຍເລື່ອງໃນປັດຈຸບັນຈາກ ໄວກັອດສກີ (vygotsky) ການຕາຍຂອງເພື່ອນຮ່ວມງານການສຶກສາ ແລະ ເປັນ ນັກການສຶກສາການພັດທະນາເດັກສຳຄັນໆ ຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງ ແລະ ມີການຕົກບແຕ່ງເຄົ້າໂຄງຊຸດກ່ອນໜ້ານີ້ ໃນໝວດນີ້ ສິ່ງຜົນໃຫ້ການສຶກສາເຮັດຢ່າງພິຖິພິຖັນຂອງ oretical ແນວຄວາມຄິດ ແລະ ຫຼັກການທີ່ແນະນຳໂດຍ ໄວກັອດສກີ (vygotsky) ໃນການພັດທະນາທີ່ດີ ແອບພິເຄຊັນໃນທາງປະຕິບັດຂອງຫຼັກການຕ່າງໆເຫຼົ່ານີ້ ໃນສ່ວນທີ່ກ່ຽວກັບຂະບວນການຂອງການຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາການຂອງເດັກໄວຮຽນໂຮງຮຽນອນຸບານ ທາງວັດທະນະທຳທີ່ສຳຄັນ ແລະ ທົດສະດີທາງປະຫວັດສາດ ໄດ້ຖືກເຮັດຂຶ້ນໃນພື້ນທີ່ຂອງການຫຼິ້ນ ຄວາມຄິດ ແລະ ການພັດທະນາທາງອາລົມ ການພັດທະນາຄວາມຮູ້ສຶກການຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາການຂອງເດັກຈາກການຮຽນໃນໂຮງຮຽນອນຸບານ ໃນມຸມມອງ

ຂອງ vygotskianvygotsky ໄດ້ຂຽນກ່ຽວກັບການພັດທະນາຂອງການປົກຄອງຕົນເອງໃນໂຮງຮຽນອນຸບານ ກ່ຽວກັບຂໍ້ບັງຄັບໃນສອງວິທີ ຄືໃນຄວາມສໍາພັນກັບການພັດທະນາ ພາກເອກຊົນ ແລະ ໃນຄວາມສໍາພັນກັບການ ພັດທະນາເຮັດໃຫ້ ເຊື່ອກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ການກ່າວຂອງເອກຊົນໄດ້ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກມີການໃຊ້ເຄື່ອງມືທີ່ຈະໃຊ້ ບັງຄັບພຶດຕິກຳຂອງເດັກສາມາດໃຊ້ຕອນນີ້ ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອເດັກ ສາມາດຄວບຄຸມຕົວເອງໄດ້ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ ເຊື່ອວ່າເຮັດໃຫ້ມີລັກສະນະສະເພາະວິທີ ທີ່ໃຫ້ການສະໜັບສະໜູນການໃຊ້ກົດລະບຽບຂອງຕົວເອງໂດຍຜ່ານ ລະບົບອັນໜຶ່ງຂອງບົດບາດ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບກົດຂໍ້ບັງຄັບຕ່າງໆ ຫຼິ້ນຢ່າງຕໍ່ເນື່ອງຈາກໂຮງຮຽນອນຸບານ ໂດຍເຕັມ ໃຈທີ່ຈະຍອມສະລະຄວາມປາດຖະໜາຂອງພວກທ່ານໃນທັນທີໂດຍໃຫ້ການສະໜັບສະໜູນຕາມຫຼັກເກນໂດຍ ປ່ອຍໃຫ້ມີຫຼາຍຂຶ້ນ ເຮັດໃຫ້ພວກທ່ານມີຄວາມປາດຖະໜາໃນຮູບແບບສັນຍາລັກ

ສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ ການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ ການພັດທະນາແກ່ເດັກໃນດ້ານຕ່າງໆ ເຊັ່ນ ດ້ານຄວາມ ຄິດ ຈົນຕະນາການ ພາສາ ດ້ານການຮຽນຮູ້ກົດລະບຽບທາງສັງຄົມວັດທະນະທຳ ຊຶ່ງການຫຼິ້ນຈະດຶງເອົາຄວາມຮູ້ສຶກ ນິກຄິດຂອງເດັກອອກມາ ແລະ ທີ່ສໍາຄັນການຫຼິ້ນມີຫນ້າທີ່ພັດທະນາຈິດໃຈຂອງເດັກໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ໂດຍການຫຼິ້ນອາດ ຈະແຜ່ງດ້ານເຈົ້າທຳ ຈາລິຍະທຳໃຫ້ແກ່ເດັກ ທັງໝົດເຖິງພັດທະນາການທາງດ້ານສັງຄົມດ້ວຍ ເພາະການຫຼິ້ນເດັກຈະ ຕ້ອງມີປະຕິສໍາພັນກັບບຸກຄົນອື່ນ ແລະ ກັບວັດຖຸ ໄວກັອດສກີ້ (Vygotsky) ຈະໃຫ້ຄວາມສໍາຄັນໂດຍເລີ່ມຕັ້ງແຕ່ ຊ່ວງແລກຂອງຊີວິດ ເປັນຕົ້ນໄປ ໂດຍເດັກຈະມີກະບວນການຫຼິ້ນທີ່ປ່ຽນແປງໄປຕາມຊ່ວງອາຍຸຕາມສະພາບແວດ ລ້ອມ ແລະ ບຸກຄົນທີ່ກ່ຽວຂ້ອງທັງທີ່ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ເປັນສ່ວນຕົວການຫຼິ້ນໃນເກມທັງທີ່ເກີດຂຶ້ນເອງຕາມທີ່ຕ່າງໆ ຫຼື ໃນລະບົບການສຶກສາ ແລະ ຈາກທີ່ກ່າວມາວ່າເດັກຈະມີຮູບແບບການຫຼິ້ນແບບໃດ ຫຼິ້ນທີ່ບ້ານ ຫຼື ທີ່ໂຮງຮຽນ ກໍ ຈະກ່ຽວຂ້ອງ ແລະ ມີຂະບວນການຮຽນຮູ້ ຫຼື ຂະບວນການໃນການພັດທະນາກັບທິດສະດີທີ່ສໍາຄັນຂອງ ໄວກັອດ ສກີ້(Vygotsky) ຊຶ່ງຮ້ອງວ່າເຂດ proximal ຂອງການພັດທະນາ (zpd) zpd ເປັນທັກສະການຮັບຮູ້ ແລະ ແນວຄິດຕ່າງໆທີ່ບໍ່ໄດ້ພັດທະນາຂຶ້ນມາຢ່າງເຕັມທີ່ ແຕ່ເປັນ “ເທິງຂອບຂອງສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນມາໃໝ່” ພຽງແຕ່ເດັກໄດ້ ຮັບການສະໜັບສະໜູນທີ່ເໝາະສົມຂອງຜູ້ໃຫຍ່ດັ່ງນັ້ນຜູ້ທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບເດັກ ບໍ່ວ່າຈະເປັນພໍ່ ແມ່ ຜູ້ປົກຄອງ ຄູ່ຫ ຫຼື ບຸກຄົນອື່ນໆ ທີ່ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງໃນການພັດທະນາເດັກ ຕ້ອງຫັນກັບມາເບິ່ງ “ການຫຼິ້ນ” ແລະ ໃຫ້ຄວາມ ສໍາຄັນກັບການຫຼິ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ເພື່ອທີ່ການຫຼິ້ນຈະໄດ້ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ມີປະສິດທິພາບໃນການພັດທະນາ ເດັກທຸກຊ່ວງອາຍຸຕໍ່ໄປ

ເອກະສານອ້າງອີງການພັດທະນາຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນ.(2553).ອອນໄລ ຈາກ.<http://www.hu.eureka.org>.ສິວຣັກສ .(ມ.ປ.ປ). ບົດຄວາມ ໄວກັອດສກີ້ ເບິ່ງຈິດວິທະຍາເປັນເລື່ອງ ສັຍຍະ ແລະ ວັດທະນະທຳ.ຄະນະສຶກສາສາດ ມະຫາວິທະຍາລັຍຊຽງໃໝ່

ປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນ

- ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍພະລັງງານທີ່ເຫຼືອໃຫ້ເປັນໄປຕາມທຳມະຊາດ
- ການຫຼິ້ນເປັນການຫາຄວາມສຸກເພລິດເພລິນ ເພື່ອເປັນການພັກຜ່ອນ
- ການຫຼິ້ນເປັນການຝຶກທັກສະການເບິ່ງແຍງຕົນເອງ ໂດຍອາດເກີດຈາກການລອກລຽນແບບຜູ້ໃຫຍ່
- ການຫຼິ້ນເປັນການຊົດເຊີຍສິ່ງທີ່ຂາດ ໂດຍເດັກຈະສະແດງອອກມາໂດຍການຫລິ້ນ

- ການຫຼິ້ນ ເປັນການຝຶກການສັງເກດ ໄດ້ມີໂອກາດທົດລອງ ເກີດຄວາມສ້າງສັນຄິດແກ້ບັນຫາ ແລະ ຄົ້ນພົບດ້ວຍຕົນເອງ ການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນ ແລະ ມີຜົນຕໍ່ການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກ ຊ່ວຍພັດທະນາທັງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ຈິດໃຈ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ

ຫຼິ້ນມີປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການເດັກ

ການຫຼິ້ນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ສຳຄັນຢ່າງຢື່ນສຳລັບເດັກ ເພາະເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນຊີວິດປະຈຳວັນຂອງເດັກ ເປັນໂອກາດທີ່ເດັກຈະໄດ້ຮຽນຮູ້ປະສົບການຕ່າງ ໆ ໄດ້ດ້ວຍຕົນເອງ ການຫຼິ້ນຢັ້ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ໃຫ້ຄວາມສຸກ ສະໜອງສະໜານເພີດເພີນແກ່ເດັກໂດຍບໍ່ມີການບັງຄັບໃດໆ ແລະ ຢັ້ງເປັນວິທີການ ຫຼື ແນວທາງທີ່ເດັກຈະຊ່ວຍໃຫ້ຕົນເອງສາມາດປັບຕົວ ປ່ຽນແປງຄວາມຄິດ ຄວາມເຂົ້າໃຈສິ່ງແວດລ້ອມເພື່ອໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບຄວາມເປັນຈິງອ້ອມໆຕົວ ໃຫ້ເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມສາມາດທີ່ຈະຢູ່ໃນສັງຄົມໄດ້ຢ່າງມີຄວາມສຸກ

ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນມີປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການເດັກທຸກສ່ວນດັ່ງນີ້:

ດ້ານຮ່າງກາຍ ເດັກໄດ້ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນນ້ອຍ ແລະ ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່

ດ້ານອາລົມ - ຈິດໃຈ ເດັກຈະລ່າເລີງເບີກບານ ມີອິດສະຫລະໃນການເລືອກຫຼິ້ນສິ່ງທີ່ຕົນສົນໃຈ ເດັກໄດ້ລະບາຍອາລົມ ແລະ ຄວາມຮູ້ສຶກຂະນະຫຼິ້ນ ຜ່ອນຄລາຍຄວາມຕຶງຄຽດ

ດ້ານສັງຄົມ ເດັກຮູ້ຈັກຕົນເອງ ຮູ້ຈັກບຸກຄົນອ້ອມດ້ານ (ຈາກການຫຼິ້ນສົມມຸດ) ຮູ້ຈັກເພື່ອນທີ່ຫຼິ້ນດ້ວຍ ຂະນະຫຼິ້ນເດັກໄດ້ມີໂອກາດຮູ້ຈັກບົດບາດຂອງຕົນເອງ ແລະ ຜູ້ອື່ນ ຮູ້ຈັກການຜ່ອນຜັນ ແລະ ລໍຄອຍ ອົດທົນຕໍ່ຄວາມບໍ່ສົມຫວັງ ຮູ້ຈັກການແບ່ງປັນ ຮູ້ຈັກການຮ່ວມມືກັບຄົນອື່ນ ເປັນຕົ້ນ

ດ້ານສະຕິປັນຍາ ເດັກໄດ້ຫັດໃຊ້ຄວາມຄິດ ຕັດສິນໃຈແກ້ບັນຫາ ໄດ້ມີໂອກາດສືບຄົ້ນຫາຄຳຕອບ ຫຼື ບາງເທື່ອການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ສ້າງຄວາມຮູ້ ໂດຍບໍ່ຕ້ອງຈັດກິດຈະກຳຢ່າງເປັນທາງການ ການຫຼິ້ນຈຶ່ງເປັນສ່ວນໃນການເສີມສ້າງການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ

ຄອບຄົວຄວນໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ໂດຍສະເພາະການຫຼິ້ນຢ່າງອິດສະຫຼະ ຄວນສົ່ງເສີມໃຫ້ລູກໄດ້ຫລິ້ນໂດຍໃຊ້ຈົນຕນາການຂອງຕົວເອງ ເຊິ່ງນອກຈາກເດັກຈະເພີດເພີນມີຄວາມສຸກແລ້ວ ຍັງຊ່ວຍພັດທະນາສະໜອງຂອງເດັກ ເດັກກ່ອນໄວຮຽນຈະຫຼິ້ນ ແລະ ສ້າງແບບການຫຼິ້ນຂອງຕົນເອງຢູ່ແລ້ວ ສະແດງຄວາມເປັນຕົວເອງ ຕາມທຳມະຊາດຂອງເດັກໄວນີ້ເດັກຈະຫຼິ້ນຢູ່ຕະຫຼອດເວລາ ບໍ່ວ່າທີ່ບ້ານ ຫຼື ໂຮງຮຽນ ຈຶ່ງເປັນໂອກາດທີ່ດີ ທີ່ຄອບຄົວຈະສົ່ງເສີມການຈະເລີນເຕີບໂຕຂອງເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນດ້ວຍຄວາມຮັກ ແລະ ເຂົ້າໃຈໝູ່ເພື່ອນຫຼິ້ນຂອງເດັກ ທີ່ບ້ານຄື ພໍ່ແມ່ ຍາດ ພີ່ນ້ອງ ແລະ ເພື່ອນບ້ານ ລັກສະນະການຫຼິ້ນທີ່ບ້ານຂອງເດັກມີລັກສະນະສອດຄ່ອງກັບກິດຈະກຳເສລີທີ່ໂຮງຮຽນ ຄອບຄົວສາມາດສ້າງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນໃຫ້ແກ່ເດັກໄດ້ງ່າຍໆເຊັ່ນ ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຕາມນິທານ ຫຼິ້ນຕໍ່ໄມ້ບໍລິຫານ ຫຼິ້ນນ້ຳ ຫຼິ້ນບໍ່ຊາຍ ພໍ່ແມ່ອາດຫາຊາຍ ຫານ້ຳໃສ່ອ່າງ ຫຼື ຊາມ ພ້ອມວັດຖຸຕັກດິນ ຕັກນ້ຳ ບໍລິເວນພາຍໃນບ້ານອາດຈະຈັດມຸມໜັງສືສຳລັບເດັກ ມຸມດິນຕີ ເປັນມຸມສົ່ງເສີມການເຮັດກິດຈະກຳຮ່ວມກັນໃນຄອບຄົວໄດ້ ເພື່ອສົ່ງເສີມການເຂົ້າສັງຄົມຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ການເລືອກເຄື່ອງຫຼິ້ນຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຫຼາຍຕໍ່ພັດທະນາການໃນແຕ່ລະວັຍ ເດັກໃນວັຍແລກເກີດ - 6 ເດືອນ ຄວນຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດທີ່ມີສີສັນສົດໃສ ມີສຽງ ສາມາດບີບແລ້ວເກີດສຽງໄດ້ເຊັ່ນ ກອງດິນຕີ ໂມບາຍກຣາຟຟິກ

ເດັກໃນໄວ 6 – 12 ເດືອນ ຄວນຫລິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນທີ່ມີຜິວສໍາຜັດທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດຝຶກການເຄື່ອນໄຫວມື ນິ້ວມື ແລະຂາ ເຊັ່ນ ລູກບອນນຸ່ມ ຢາງກັດຮູບຊົງຕ່າງໆ ເດັກໃນວັຍ 1 - 2 ຂວບ ຄວນຫລິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດພັດທະນາການກ້າມຊີ້ນແຂນ ຂາໃນການຊົງຕົວ ແລະ ການບັງຄັບທົດທາງ ປະເພດສິ່ງເສີມຈົນຕນາການ ເຊັ່ນ ເຄື່ອງຫຼິ້ນປະເພດລາກຈູງ ການປັ້ນດິນນໍ້າມັນ ແລະ ເດັກໃນໄວ 2 – 6 ປີ ຄວນຫລິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນສິ່ງເສີມພັດທະນາກລ້າມຊີ້ນມື ແລະ ການປະສານສໍາພັນລະຫວ່າງຕາກັບມື ເພື່ອຕຽມຄວາມພ້ອມດ້ານການຂຽນ ເສີມຄວາມຄິດ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ເສີມບົດບາດສົມມຸດເຊັ່ນ: ມ້າໂຍກ ລົດຖີບ, ສາມລໍ້ ຝຶກຮ້ອຍລູກປັດ ຊຸດຂອງຮຽນແບບຂອງຈິງ ເປັນຕົ້ນ

ກິດຈະການຫຼິ້ນຈຶ່ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ສອດຄ້ອງກັບທຳມະຊາດການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຄື ເດັກມັກຫຼິ້ນ ແລະ ຮຽນຮູ້ສິ່ງແປກໃໝ່ຈາກການຫຼິ້ນ ແລະ ເດັກວັຍ 3 - 6 ປີ ເປັນຊ່ວງການຕຽມຄວາມພ້ອມເຂົ້າສູ່ອນຸບານ ຈຶ່ງຕ້ອງຮຽນຮູ້ທີ່ຈະປັບຕົວເຂົ້າສູ່ສັງຄົມຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ກວ່າໄດ້ວ່າການຫຼິ້ນມີອິດທິພົນຕໍ່ການຮຽນຮູ້ ການພັດທະນາແກ່ເດັກໃນດ້ານຕ່າງໆເຊັ່ນ ດ້ານຄວາມຄິດ ຈົນຕະນາການ ພາສາ ການຮຽນຮູ້ກົດລະບຽບທາງສັງຄົມ ວັດທະນະທຳເຊິ່ງການຫຼິ້ນຈະດຶງເອົາຄວາມຮູ້ສຶກນິກົດຂອງເດັກອອກມາ ແລະ ທີ່ສໍາຄັນການຫຼິ້ນມີສ່ວນຊ່ວຍພັດທະນາຈິດໃຈຂອງເດັກດ້ານຄຸນນະທຳ ຈາລິຍະທຳໃຫ້ສູງຂຶ້ນ ຜ່ານການຫຼິ້ນທີ່ຕ້ອງມີການເອື້ອເຟື້ອແບ່ງປັນຮ່ວມກັນ ທັງໝົດເຖິງພັດທະນາການທາງດ້ານສັງຄົມດ້ວຍ ເພາະການຫຼິ້ນເດັກຈະຕ້ອງມີປະຕິສຳພັນກັບບຸກຄົນອື່ນ ແລະ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວ

ດັ່ງນັ້ນ ພໍ່ແມ່ ຜູ້ປົກຄອງ ຄູ ຫຼື ບຸກຄົນອື່ນໆ ທີ່ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງໃນການພັດທະນາເດັກ ຕ້ອງໃຫ້ຄວາມສົນໃຈ“ການຫຼິ້ນ” ແລະ ໃຫ້ຄວາມສໍາຄັນກັບການຫຼິ້ນຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມເພື່ອທີ່ການຫຼິ້ນຈະໄດ້ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ມີປະສິດທິພາບໃນການພັດທະນາເດັກກ່ອນໄວຮຽນຕໍ່ໄປ

ຄຸນຄ່າຂອງການຫຼິ້ນ (ຫັນສາ ນິນວິຊຽນ, 2535) ໄດ້ກ່າວໄວ້ດັ່ງນີ້:

- ການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນສໍາຄັນຂອງຊີວິດເດັກນ້ອຍ ແລະ ມີຄຸນຄ່າຕໍ່ການພັດທະນາທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ
- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສ້າງປັນຢາກາດຂອງຄວາມເປັນອັນໜຶ່ງອັນດຽວກັນ ໃນຂະນະທີ່ເດັກຫຼິ້ນນຳກັນເດັກຈະຮຽນຮູ້ການແບ່ງປັນ ການຫຼິ້ນນຳກັນກັບເພື່ອນ ໆ ຮຽນຮູ້ການລະວັງຖືຮັກສາເຄື່ອງຫຼິ້ນກັບເພື່ອນແລະ ຮຽນຮູ້ການເຂົ້າສັງຄົມ
- ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການຮູ້ຈັກດັດແປງ ຄິດ ຍຶດຢຸ່ນເຊັ່ນ ການໃຊ້ກ້ານກ້ວຍບົດບາດສົມມຸດເປັນມ້າ
- ການຫຼິ້ນເປັນການໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການລໍຄອຍ ຝຶກຄວາມອົດທົນ ຊຶ່ງຈະເປັນລັກສະນະນິໄສທີ່ຕິດຕົວ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກໃນອະນາຄົດ
- ການຫຼິ້ນກ່ຽວກັບບົດບາດຕ່າງໆ ຂອງບຸກຄົນໃນຊຸມຊົນ ເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບອາຊີບຕ່າງໆ ທັງໝົດເຖິງການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບສັງຄົມ ຊຶ່ງຈະມີຜົນເຮັດໃຫ້ເດັກຄິດເຖິງອະນາຄົດແລະບົດບາດຂອງບຸກຄົນຕ່າງ ໆ ໃນສັງຄົມ

- ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະນາຄວາມຮູ້ສຶກເຫັນອີກເຫັນໃຈຜູ້ອື່ນ ໂດຍສະເພາະຢ່າງຍິ່ງໃນຂະນະທີ່ຫຼິ້ນສວມບົດບາດຜູ້ອື່ນ ເດັກຈະເລີ່ມເຂົ້າໃຈວ່າຄົນອື່ນຮູ້ສຶກຢ່າງໃດເມື່ອມີຄວາມທຸກຫລືຄວາມສຸກ
- ການຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຝຶກຈິນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ເດັກຈະສ້າງຈິນຕະນາການເລື່ອງລາວຕ່າງໆ ແມ່ນແຕ່ເລື່ອງໃນໃຈຂອງຕົນເອງ ເດັກຈະຝຶກຮຽນສຽງທຳມະຊາດ ສຽງສັດ ສຽງເວົ້າຕະຫຼອດຈົນການເຄື່ອນໄຫວຂອງຄົນ ແລະ ສັດ ເດັກຈະຄົ້ນຄວ້າຫາວິທີການໃໝ່ໆ ເດັກຈະຮຽນຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ຮຽນຮູ້ທີ່ຈະແຍກອອກວ່າອັນໃດເປັນຄວາມຈິງ ແລະ ອັນໃດບໍ່ເປັນຄວາມຈິງ
- ກ່ອນທີ່ຈະໄປເລືອກຊື້ເສື້ອຜ້າຂອງທາງຮ້ານເຮົາ ທາງຮ້ານຂອງເຮົາຂໍນຳສະເໜີປະໂຫຍດຂອງເສື້ອຜ້າເດັກໃຫ້ເຈົ້າພໍ່ເຈົ້າແມ່ໄດ້ຮູ້ກັນວ່າອີກຈາກຈະສວມໃສ່ເພື່ອຄວາມໜ້າຮັກ ຄວາມສະບາຍແລ້ວ ເສື້ອຜ້າເດັກມີປະໂຫຍດຫຍັງແດ່?

1. ໃຫ້ຄວາມອົບອຸ່ນ ກັບລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າ ເສື້ອຜ້າເດັກເປັນເໝືອນຊນວນກັນຄວາມຮ້ອນເກັບອຸນຫະພູມໄວ້ໃຫ້ຮ່າງກາຍ
2. ເສີມພັດທະນາການດ້ານຄວາມເຄື່ອນໄຫວ ໃຫ້ກັບລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າ ການສວມໃສ່ເສື້ອຜ້າທີ່ພໍດີບໍ່ຫຼວມບໍ່ຄັບຈົນເກີນໄປ ເຮັດໃຫ້ເດັກໃຊ້ກຳລັງມັດນ້ອຍແລະມັດໃຫຍ່ໄດ້ທຸກສ່ວນຢ່າງສະດວກ
3. ເສີມພັດທະນາການຮຽນຮູ້ ສະຕິປັນຍາບໍດີພານ ເຊັ່ນການທີ່ເດັກໄດ້ສວມໃສ່ເສື້ອມີກະດູມຫລືກາງເກງທີ່ມີຊິບ ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກຝົນໄປໃນຕົວເອງ
4. ເສີມພັດທະນາການສະຫມອງ ເມື່ອລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າເຮັດມີຄວາມຄິດເປັນຂອງຕົວເອງ ອາດໃຫ້ລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າເລືອກເສື້ອຜ້າໃນການສວມໃສ່ດ້ວຍຕົວເອງ
5. ສ້າງຄວາມເປັນລະບຽບແບບແຜນ ຫາກລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າສວມໃສ່ຊຸດນັກຮຽນ ເຄົ້າຈະສາມາດຮູ້ໜ້າທີ່ຕົວເອງໄດ້
6. ເສີມດ້ານສຸກອະນາໄມ ໃຫ້ລູກນ້ອຍຂອງເຈົ້າໄດ້ສວມໃສ່ເສື້ອຜ້າທີ່ສະອາດແລະສະດວກສະບາຍເພື່ອການໃຊ້ຊີວິດໃນປະຈຳວັນທີ່ດີຢູ່ຂຶ້ນ

ປະໂຫຍດຂອງເຄື່ອງຫລິ້ນ

ການຈັດຫາຂອງຫຼິ້ນໃຫ້ແກ່ເດັກ ຄວນເໝາະສົມກັບວັຍແລະພັດທະນາການ ທັງຫມົດທັງໃຫ້ໂອກາດເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ ເຊິ່ງເດັກຈະໄດ້ຮັບປະໂຫຍດດັ່ງນີ້

1. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກໄດ້ໃຊ້ປະສາດສັມຜັດດ້ານຕ່າງໆໄດ້ຢ່າງເຕັມທີ່ ແລະ ສິ່ງເສີມພັດທະນາການທຸກດ້ານ
2. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຊ່ວຍກະຕຸ້ນຄວາມສົນໃຈ ຄວາມຢາກຮູ້ຢາກເຫັນຂອງເດັກ
3. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຊ່ວຍຕອບສະຫນອງຄວາມຕ້ອງການຂອງເດັກໃນການເຮັດກິດຈະກຳຕ່າງໆ
4. ເຄື່ອງຫຼິ້ນໃຫ້ໂອກາດເດັກໄດ້ສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກນິກຄິດຂອງຕົນເອງຢ່າງອິດສະຫລະໃນການຫຼິ້ນ
5. ເຄື່ອງຫຼິ້ນຊ່ວຍສ້າງເສີມບຸກຄະລິກລັກສະນະພື້ນຖານທີ່ດີໃຫ້ແກ່ເດັກ ແລະຢ່າງຊ່ວຍພັດທະນາເດັກໃນການຮຽນຮູ້ການຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນໄດ້

ຫຼັກການຈັດການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກ

ການຫຼິ້ນ ໝາຍເຖິງ ກິດຈະກຳທີ່ກໍ່ໃຫ້ເກີດຄວາມສະໝຸກສະໜານບັນເທີງໃຈ ເພີດເພີນ ເປັນກິດຈະກຳທີ່ເກີດຈາກແຮງຈູງໃຈພາຍໃນ ມຸ້ງໜັ້ນເພື່ອຄວາມພໍໃຈຫຼາຍກວ່າຈຸດມຸ້ງໝາຍ ຫຼື ຜົນທີ່ຈະໄດ້ຮັບ ໂດຍສະເພາະການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳທີ່ສໍາຄັນສໍາລັບເດັກ ແລະ ມີສ່ວນໃນການສົ່ງເສີມພັດທະນາການຂອງເດັກໃນທຸກໆດ້ານ

2.10 ທິດສະດີການຫຼິ້ນສໍາລັບເດັກ

ແບ່ງອອກເປັນ 2 ທິດສະດີ ຄື

1. ທິດສະດີຄລາດສິກ (Classic Theories) ເປັນທິດສະດີທີ່ອະທິບາຍເຖິງສາເຫດ ແລະ ຈຸດປະສົງຂອງການຫຼິ້ນ ເປັນທິດສະດີໃຫຍ່ທີ່ປະກອບດ້ວຍທິດສະດີຍ່ອຍໆ ດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້

1.1 ທິດສະດີພະລັງ ຫຼື ສ່ວນເກີນ (Surplus Energy Theory) ທີ່ກ່າວໄວ້ມະນຸດມີພະລັງງານຕ່າງໆ ຫຼວງຫຼາຍທີ່ໃຊ້ໃນຊີວິດປະຈຳວັນ ດັ່ງນັ້ນ ພະລັງງານທີ່ເຫຼືອ ມະນຸດຈຶ່ງໃຊ້ມາເຮັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ

1.2 ທິດສະດີພັດທະນາການ ຫຼື ການຜ່ອນຄາຍ (Recreation Relaxation Theory) ອະທິບາຍກົງກັນຂ້າມກັບທິດສະດີຂອງ Spencer ຄື ການຫຼິ້ນ ເປັນການເພີ່ມພະລັງຂຶ້ນໃນຕົວມະນຸດ ເຮັດໃຫ້ຮ່າງກາຍສົດຊື່ນຂຶ້ນ ເພື່ອທີ່ຈະນໍາໄປໃຊ້ໃນການເຮັດວຽກງານ

1.3 ທິດສະດີສັຍຊາດຍານ (Instinct Theory) ຫຼື ຮຽກອີກຊື່ວ່າ ທິດສະດີຝຶກຫັດ (The Pre-exercise Theory) ຊຶ່ງເຊື່ອວ່າການຫລິ້ນເປັນການຕຽມຮັບບົດບາດຕໍ່ໄປໃນອະນາຄົດ

1.4 ທິດສະດີກະທໍາຊ້ໍາ (Recapitulation Theory) ຊຶ່ງກົງກັນຂ້າມກັບທິດສະດີສັຍຊາດຍານ ໂດຍທິດສະດີນີ້ອະທິບາຍວ່າ ການຫຼິ້ນ ຂອງເດັກທີ່ກະທໍາຊ້ໍາໆ ຈະມີຜົນໃນດ້ານການດໍາລົງຖືຮັກສາ ແລະ ອະນຸຮັກສາ ວັດທະນະທຳ ຕະຫຼອດຈົນການສືບທອດຂອງກິດຈະກຳການຫຼິ້ນ

2. ທິດສະດີໂມເດີຣັນ (Modern Theory) ປະກອບດ້ວຍທິດສະດີຍ່ອຍໆ ຄື

2.1 ທິດສະດີຈິດວິເຄາະຂອງ Freud ແລະ Erikson ຊຶ່ງອະທິບາຍວ່າການຫລິ້ນເປັນທາງອອກສໍາລັບການປົດປ່ອຍອາລົມຂອງເດັກ ຊຶ່ງກ່ຽວກັບພັດທະນາການດ້ານອາລົມ ແລະ ສັງຄົມຂອງເດັກ ເປັນທາງອອກທີ່ເຮັດໃຫ້ເດັກສະແດງຄວາມຮູ້ສຶກຕ່າງໆ ອອກມາ ຊຶ່ງຈະສາມາດຊ່ວຍສົ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານຕ່າງໆ ແລະ ການຮູ້ສຶກມີຄຸນຄ່າ ໃນຕົນເອງຂອງເດັກ ໂດຍເດັກຈະມີພັດທະນາການດ້ານການຫລິ້ນດັ່ງຕໍ່ໄປນີ້ ຄື

1. Autocosmic ເປັນການຫລິ້ນກ່ຽວກັບຕົນເອງ ໂດຍສູນກາລາງການຫລິ້ນຢູ່ທີ່ຕົນເອງ
2. Microsphere ເປັນການຫລິ້ນຢູ່ກັບໂລກໃບນ້ອຍໆ ຂອງຕົນເອງ ຈົນຕາການຂອງຕົນເອງ
3. Macrosphere ເປັນການເລື່ອນໂດຍມີຄົນອື່ນເຂົ້າມາກ່ຽວຂ້ອງ ເປັນສັງຄົມ

2.2 ທິດສະດີພັດທະນາການທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ (Cognitive-Developmental Theory) ທິດສະດີນີ້ຈະເນັ້ນທີ່ກຳມະຊັບການຫຼິ້ນ ທີ່ນໍາໄປສູ່ພັດທະນາການທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ຊຶ່ງມີຜູ້ທີ່ເຫັນດ້ວຍກັບແນວຄິດນີ້ ຄື Piaget ໂດຍການຫຼິ້ນ ຈະເຮັດໃຫ້ເກີດທັກສະແລະປະສົບການທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເກີດພັດທະນາຄວາມຮູ້ໃໝ່ໄດ້ ແລະ Sutton Smith ທີ່ກ່າວວ່າການເລົ່າຈະຊ່ວຍພັດທະນາຄວາມຢືດຫຍຸ້ນ ແລະ ເພີ່ມທັກສະໃນການແກ້ບັນຫາໄດ້

2.3 ທິດສະດີສັງຄົມ ແລະ ວັດທະນະທຳ (Sociocultural Theory) ເປັນທິດສະດີທີ່ເຫັນຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນ ຕໍ່ ສັງຄົມແລະວັດທະນະທຳ ແລະ ມີຜົນຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກ

ປະໂຫຍດຂອງການຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການພັດທະນາດ້ານຕ່າງໆ

ດ້ານຮ່າງກາຍ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີຮ່າງກາຍແຂງແຮງ ສົມບູນ ເພີ່ມທັກສະ ການໃຊ້ກຳລັງມືຕ່າງໆ

ດ້ານອາລົມ ຈະຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ມີອາລົມແຈ່ມໃສ ເບີກບານ ສະໜຸກສະໜານ

ດ້ານສັງຄົມ ຈະຊ່ວຍເສີມສ້າງໃຫ້ເດັກເປັນຜູ້ທີ່ມີຄວາມເຊື່ອມັ່ນໃນຕົນເອງ ກລ້າສະແດງອອກ ສາມາດຮ່ວມ ຫຼິ້ນ ກັບເພື່ອນໄດ້ຢ່າງສ້າງສັນ ແລະມີປະຕິສຳພັນກັບຜູ້ອື່ນ ເຮັດໃຫ້ເປັນຜູ້ທີ່ປັບຕົວເຂົ້າກັບສິ່ງແວດລ້ອມໄດ້ງ່າຍ ມີ ທັກສະໃນການສື່ສານ

ດ້ານສະຕິປັນຍາ ຈະຊ່ວຍຝຶກໃຫ້ເດັກຮູ້ຈັກຄິດທັງດ້ານການຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນ ການຄິດຢ່າງສ້າງສັນ ແລະຈົນຕນາ ການ ສາມາດຮູ້ຈັກວາງແຜນ ຮູ້ຈັກແກ້ບັນຫາ ມີນ້ຳໃຈ ມີຄວາມອົດທົນ ເປັນການປຸກຝັງຈະລິຍະທຳ ເຈົ້າທຳໃຫ້ ແກ່ເດັກດ້ວຍ

ສຳລັບຜູ້ໃຫຍ່ກໍ່ໄດ້ຮັບປະໂຫຍດຈາກການຫຼິ້ນ ຂອງເດັກເຊັ່ນກັນ

ນອກຈາກຈະເປັນການເສີມສ້າງບັນຍາກາດຂອງຄວາມເປັນຄອບຄົວທີ່ອົບອຸ່ນ ພໍ່ ແມ່ ລູກ ແລ້ວຍັງເປັນໂອ ກາດທີ່ຜູ້ໃຫຍ່ ຈະໄດ້ຮັບຮູ້ວ່າເດັກຫລີ ບຸດຫຼານຂອງຕົນເອງໃນລະດັບເລິກລົງໄປອີກວ່າທ່ານມີຄວາມຄິດ ແລະ ຄວາມຕ້ອງການຢ່າງໃດ ທັງຍັງຈະຊ່ວຍສະທ້ອນໃຫ້ເຫັນພາບຂອງຕົນເອງກ່ຽວກັບການດຳລົງຊີວິດປະຈຳວັນທົ່ວ ໄປ ແລະ ການກະທຳຂອງຕົນ ຕໍ່ເດັກ ເພາະເດັກຈະສະທ້ອນສິ່ງຕ່າງໆ ເຫຼົ່ານັ້ນອອກມາໃນການຫຼິ້ນ ຂອງທ່ານ ແລະ ຫາກຜູ້ໃຫຍ່ໄດ້ລອງມາຮ່ວມຫລິ້ນໃນສິ່ງທີ່ເດັກຫລິ້ນຢູ່ກໍອາດຈະຮູ້ສຶກເຖິງຄວາມເພລີດເພລິນຜ່ອນຄາຍຄວາມ ຄຽດ ແລະ ເພີ່ມມຸມມອງໃໝ່ໆໃຫ້ກັບຕົນເອງອີກດ້ວຍ

ຜູ້ໃຫຍ່ສິ່ງເສີມການຫຼິ້ນ ຂອງເດັກໄດ້ ດັ່ງນີ້ :

1. ຈັດຫາສະຖານທີ່ ອຸປະກອນທີ່ເໝາະສົມແກ່ໄວຂອງເດັກ ເທິງພື້ນຖານຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈເລື່ອງພັດ ທະນາການ ແລະຄວາມສົນໃຈ ຂອງເດັກໃນແຕ່ລະໄວອາຍຸ
2. ປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນ ຢ່າງອິດສະຫລະຕາມຄວາມຄິດ ແລະ ຈົນຕນາການຂອງທ່ານ ຜູ້ໃຫຍ່ພຽງຢູ່ໃກ້ໆ ຄອຍຖ້າເບິ່ງແຍງເລື່ອງຄວາມປອດໄພໃນໄລຍະທີ່ເບິ່ງເຫັນ ແລະ ສາມາດຊ່ວຍເຫຼືອເດັກໄດ້ທັນທີ
3. ກະຕຸ້ນ ຊື່ແຈງ ຫຼື ແນະນຳວິທີການຫຼິ້ນໃໝ່ໆໃຫ້ກັບເດັກ ໂດຍອາດສະແດງບົດບາດເປັນຜູ້ຮ່ວມຫຼິ້ນ ຫຼື ສະເໜີທາງເລືອກການຫຼິ້ນແບບໃໝ່ໆໃຫ້ກັບເດັກດ້ວຍຕາມຄວາມສົມຄວນ ແຕ່ຕ້ອງລະວັງວ່າ ບໍ່ໃຫ້ການຫຼິ້ນເປັນ ການຕາມໃຈຜູ້ໃຫຍ່
4. ກ່າວຄຳຊົມ ເມື່ອເດັກເຮັດໄດ້ຕາມເກນທີ່ກຳນົດ ເພື່ອເປັນການສິ່ງເສີມຄວາມເຊື່ອໝັ້ນໃນຕົນເອງ ແຕ່ເມື່ອ ເດັກເຮັດຜິດພາດ ຫຼື ຮູ້ສຶກວ່າລົ້ມເຫຼວ ຜູ້ໃຫຍ່ຕ້ອງໃຫ້ຄວາມສົນໃຈເປັນພິເສດ ໂດຍກ່າວຄຳປລອບໃຈ ຫຼື ດຶງ ເດັກເຂົ້າມາໄວ້ໃນອ້ອມກອດ ເພື່ອເປັນການເສີມກຳລັງໃຈ
5. ຜູ້ໃຫຍ່ຄວນຊ່າງສັງເກດແລະຈົດຈຳກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ເມື່ອບວບວ່າ ເດັກສົນໃຈໃນສິ່ງໃດເປັນ ພິເສດ ຄວນສິ່ງເສີມຄວາມສົນໃຈນັ້ນໆດ້ວຍການຫອຸປະກອນ ຫລືແນະນຳເພີ່ມເຕີມໃຫ້ແກ່ເດັກ ເພື່ອສິ່ງເສີມໃຫ້ ເດັກໄດ້ມີການພັດທະນາດ້ານນັ້ນໆຕໍ່ໄປ ບາດຄວາມຈາກ:

ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ຄະນະກຳມາທິການນານາຊາດວ່າດ້ວຍການສຶກສາໃນສັດວັດທີ່ 21 ແຫ່ງຢູເນດໂກ ໄດ້ກ່າວເຖິງ “ ສີ່ເສົາຫຼັກ ທາງການສຶກສາ ” ທີ່ເປັນຫຼັກໃນການຈັດການສຶກສາໃນສັດວັດທີ່21 ເຊິ່ງປະກອບດ້ວຍການຮຽນຮູ້ 4 ຮູບແບບ (Wungsrikoon, A.2016) ປະກອບດ້ວຍ 1) ການຮຽນຮູ້ເພື່ອຮູ້ ໝາຍເຖິງ ການຮຽນຮູ້ທີ່ມຸ້ງພັດທະນາທັກສະ ຂະບວນການຄິດ ການຝຶກສຕິດມາທິຫຼາຍກວ່າການມອບຄວາມຮູ້ໃຫ້ແກ່ເດັກ ເພື່ອໃຫ້ສາມາດຮຽນຮູ້ ແລະ ພັດທະ ນາຕົນເອງໄດ້ຕະຫຼອດຊີວິດ 2) ການຮຽນຮູ້ເພື່ອໃຫ້ນຳໄປປະຕິບັດໄດ້ ໝາຍເຖິງ ການຮຽນຮູ້ເພື່ອມຸ້ງພັດທະນາ ຄວາມສາມາດໂດຍກະບວນການຮຽນຮູ້ຈະເປັນການບຸນນາການລະຫວ່າງຄວາມຮູ້ແລະການຝຶກປະຕິບັດທີ່ເປັນ

ປະສົບການຕ່າງ ໆ ທາງສັງຄົມ 3) ການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຢູ່ຮ່ວມກັນ ໝາຍເຖິງ ການຮຽນຮູ້ທີ່ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດດຳລົງຊີວິດຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນໃນສັງຄົມໄດ້ຢ່າງມີຄວາມສຸກ ແລະ 4) ການຮຽນຮູ້ເພື່ອຊີວິດ ໝາຍເຖິງ ການຮຽນຮູ້ທີ່ມຸ້ງພັດທະນາຜູ້ຮຽນທັງດ້ານຮ່າງກາຍ,ດ້ານຈິດໃຈ ແລະ ດ້ານສະຕິປັນຍາ ໃຫ້ຄວາມສຳຄັນກັບຈົນຕະນາການ ແລະ ຄວາມຄິດສ້າງສັນ Dachakup, Y. (1999; ອ້າງອີງຈາກ Landreth,1972) ກ່າວວ່າ ໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກປຖົມວັຍນັ້ນ ເດັກໃນໄວອະຍຸນີ້ຄວນໄດ້ຮັບການຝຶກຝົນໃຫ້ພັດທະນາທັກສະທາງດ້ານຕ່າງໆ ດັ່ງນີ້:

- 1) ທັກສະທີ່ກ່ຽວກັບປະສາດສັມຜັດແລະການເຄື່ອນໄຫວພື້ນຖານ (Basic Sensory Motor Skills)
- 2) ຂະບວນການໃນການຄິດ (Thinking Process)
- 3) ການເກີດຄວາມຄິດລວບຍອດ (Concepts)
- 4) ການຝຶກຮູບແບບໃນການເວົ້າ (Speed Form) ທັງນີ້ເພື່ອໃຫ້ເດັກເກີດຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ເກີດການ

ຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງ ໆ ອ້ອມຕົວຈາກການໃຊ້ປະສາດສັມຜັດທັງຫ້າໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ ຄຣຸດວນມີຄວາມເຂົ້າໃຈເຖິງແຕ່ລະຊ່ວງຂອງພັດທະນາການວ່າສາມາດຮຽນຮູ້ຫຍັງໄດ້ໂດຍວິທີໃດ ທັງນີ້ເພື່ອຊ່ວຍສົ່ງເສີມໃຫ້ເດັກພັດທະນາການຮຽນຮູ້ໄດ້ດີຢູ່ຂຶ້ນ

ການ ຫຼິ້ນຄວາມຄິດທີ່ວ່າເດັກຮຽນໂດຍການຫຼິ້ນ ເປັນຄວາມຄິດທີ່ເລີ່ມຕົ້ນໂດຍ ຟຣໍເບນ (Froebel) ຜູ້ຊຶ່ງສ້າງລະບົບໂຮງຮຽນເທິງພື້ນຖານຂອງຄຸນຄ່າທາງການສຶກສາຂອງການຫຼິ້ນ ຟຣໍເບນຖືວ່າການຫຼິ້ນເປັນພັດທະນາການຂັ້ນສູງສຸດຂອງເດັກ ແລະພັດທະນາການຕາມທຳມະຊາດຂອງເດັກຈະເກີດຂຶ້ນໂດຍການຫຼິ້ນ ການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳສ່ວນໃຫຍ່ໃນຊີວິດຂອງເດັກ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມ ແລະ ຊ່ວຍໃຫ້ເດັກມີພັດທະນາການທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມແລະສະຕິປັນຍາ ນັກການປຖົມວັຍສຶກສາຈຶ່ງມັກຈະຈັດໂປຣແກມການສຶກສາທີ່ພະແນກການຫຼິ້ນໄວ້ເປັນສ່ວນສຳຄັນຂອງຫຼັກສູດ ໂດຍຈັດການຫຼິ້ນເປັນກິດຈະກຳປະຈຳວັນທີ່ຂາດບໍ່ໄດ້ ການຫຼິ້ນເປັນການລະບາຍພະລັງງານທີ່ເຫຼືອ ການຫຼິ້ນເປັນສິ່ງທີ່ເກີດຂຶ້ນເອງໂດຍທຳມະຊາດການຫຼິ້ນເປັນການຕຽມຕົວສຳລັບການເປັນຜູ້ໃຫຍ່ ການຫຼິ້ນເປັນການພັກຜ່ອນ ຫລື ການຫຼິ້ນເປັນການກະທຳຊ້າໆ ດັ່ງລາຍລະອຽດໃນທິດສະດີການຫຼິ້ນຕໍ່ໄປນີ້ ທິດສະດີການຫຼິ້ນແບ່ງອອກເປັນ 4 ທິດສະດີ (Mitchell and Mason, 1948) ຄື:

- 1) ທິດສະດີຄລາດສິກ (Classical Theories) 2) ທິດສະດີຈິດວິເຄາະ (Psychoanalytic Theories) 3) ທິດສະດີພັດ ນ າ ກ າ ນ ສະ ຕິປັນ ຍ າ (Cognitive-developmentalTheories) ແລະ
- 4) ທິດສະດີສິ່ງແວດລ້ອມ (EcologicalTheories)___

ການພັດທະນາການຫຼິ້ນເພື່ອເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເພື່ອພັດທະນາທັກສະຂອງຜູ້ຮຽນໃນສັດວັດທີ່ 21 ນັກການສຶກສາໃນປະຈຸບັນຕ່າງກໍມີແນວຄິດກ່ຽວກັບທັກສະສຳຄັນທີ່ເດັກ ແລະ ເຍົາວະຊົນມີໃນສັດວັດທີ່ 21 ເຊິ່ງມີຄວາມສອດຄ່ອງໂດຍເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັກສະການຄິດຢ່າງມີວິຈາະຍານ ແລະ ທັກສະໃນການແກ້ບັນຫາ ທັກສະການຄິດ ແລະ ນະວັດທະກຳ ທັກສະຄວາມຮ່ວມມືການເຮັດວຽກງານເປັນທີມ ແລະ ພາວະຜູ້ນຳ ທັກສະຄວາມເຂົ້າໃຈຕ່າງວັດທະນະທຳຕ່າງໆ ຂະບວນການພັດທະນາທັກສະການສື່ສານຂໍ້ມູນສານສົນເທດ ແລະ ຮູ້ເທົ່າທັນສື່ ທັກສະດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີສານສົນເທດ ແລະ ການສື່ສານ ທັກສະອາຊີບ ແລະ ທັກສະການຮຽນຮູ້ ແລະ ມີທັກສະໃນການອ່ານ ການຂຽນ ແລະ ການຄິດໄລ່ ການພັດທະນາຜູ້ຮຽນໃຫ້ມີທັກສະສຳຄັນໃນສັດວັດທີ່ 21 ເປັນມິຕິໃໝ່ຂອງວົງການສຶກສາທີ່ທຸກອົງຄົກຮທັງໃນຣະດັບປະເທດລົງມາເຖິງຣະດັບທີ່ມີຫນ້າທີ່ໂດຍກົງຫລືທີ່ມີສ່ວນກ່ຽວຂ້ອງຕ່າງກໍໃຫ້ຄວາມສຳຄັນແລະຄວາມຮ່ວມມືກັນວາງແຜນພັດທະນາຜູ້ຮຽນຢ່າງເປັນລະບົບ ເພື່ອໃຫ້ຜູ້ຮຽນໄດ້ມີທັກສະສຳຄັນຈຳເປັນເທິງພື້ນຖານຂອງເຈົ້າທຳຈຣິຍທຳໃນການຢູ່ຮ່ວມກັນໃນສັງຄົມໂລກ ເປັນຜູ້ທີ່ມີລັກສະນະທີ່ດີຂອງ

ພົນລະເມືອງໂລກ Palitthapolkanphim, P. (2012: 19-20) ກ່າວວ່າ ທັກສະຂອງຄົນໃນສັດວັດທີ່ 21 ທີ່
ຄົນທຸກຄົນຕ້ອງຮຽນຮູ້ຕັ້ງແຕ່ຊັ້ນອນຸບານ ໄປຈົນເຖິງມະຫາວິທະຍາໄລ ແລະ ຕະຫຼອດຊີວິດ ຄື 3 R x 7C
3R ໄດ້ແກ່: Reading (ອ່ານອອກ), (W)Riting (ຂຽນໄດ້) ແລະ (A) Rithmetics (ຄິດເລກເປັນ)
7C ໄດ້ແກ່: Critical thinking& problem solving (ທັກສະດ້ານການຄິດ ຢ່າງມີວິຈາລະຍານ ແລະ ທັກ
ສະໃນການແກ້ບັນຫາ) Creativity and innovation (ທັກສະດ້ານການສ້າງສັນ ແລະ ນະວັດຕະກຳ)
Cross-cultural understanding (ທັກສະດ້ານຄວາມເຂົ້າໃຈ, ວັດທະນະທຳ) Collaboration,
teamwork & leadership (ທັກສະດ້ານຄວາມຮ່ວມມື ການເຮັດວຽກເປັນທີມ ແລະ ພາວະຜູ້ນຳ)
Communications, information and media literacy (ທັກສະດ້ານ ການສື່ສານ ສານສົນເທດ ແລະ ຮູ້ເທົ່າ
ທັນສື່) Computing and ICT literacy (ທັກສະດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີສານສົນເທດ ແລະ
ການສື່ສານ) Career and learning skills(ທັກສະອາຊີບ ແລະ ທັກສະການຮຽນຮູ້)ຄວາມສຳຄັນຂອງການ
ຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເພື່ອພັດທະນາທັກສະຂອງຜູ້ຮຽນໃນສັດວັດທີ່ 21 ນັກການສຶກສາໃປະຈຸບັນຕ່າງກໍມີແນວ
ຄິດກ່ຽວກັບທັກສະສຳຄັນທີ່ເດັກແລະເຍົາວະຊົນພົບໃນສັດວັດທີ່ 21 ຊຶ່ງຈະມີຄວາມສອດຄ້ອງໂດຍເນັ້ນໃຫ້ຜູ້
ຮຽນມີທັກສະການຄິດຢ່າງມີວິຈາລະຍານແລະທັກສະໃນການແກ້ບັນຫາ ທັກສະການຄິດແລະນະວັດກຳ ທັກສະ
ຄວາມຮ່ວມມື ການເຮັດວຽກງານເປັນທີມແລະພາວະຜູ້ນຳ ທັກສະຄວາມເຂົ້າໃຈຕ່າງວັດທະນະທຳຕ່າງຂະບວນ
ການທັດສະນະຄະຕິ ທັກສະການສື່ສານຂໍ້ມູນສານສົນເທດ ແລະ ຮູ້ເທົ່າທັນສື່ ທັກສະດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ເທັກ
ໂນໂລຢີສານສົນເທດ ແລະ ການສື່ສານ ທັກສະອາຊີບ ແລະ ທັກສະການຮຽນຮູ້ ແລະ ມີທັກສະໃນການອ່ານ ການ
ຂຽນ ແລະ ການຄິດໄລ່ ດັ່ງນັ້ນບຸກຄະລາກອນທາງການສຶກສາກໍມີຄວາມສຳຄັນໂດຍສະເພາະຄູ່ຜູ້ສອນສາມາດ
ຈັດການຮຽນຮູ້ໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັກສະສຳຄັນດັ່ງກ່າວຄວນສົ່ງຜົນດີຕໍ່ຜູ້ຮຽນດັ່ງນີ້ 1) ຜູ້ຮຽນເປັນຜູ້ທີ່ຄິດເປັນ ເພາະໄດ້
ຮັບການຝຶກທັກສະການຄິດໃນລະຫວ່າງກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທັງໃນດ້ານທັກສະການຄິດຢ່າງມີວິຈາລະຍານທັກສະ
ການແກ້ບັນຫາ ຜູ້ຮຽນສາມາດນຳມາໃຊ້ໃນການດຳເນີນຊີວິດປະຈຳວັນ ສົ່ງຜົນໃຫ້ການຕັດສິນໃນການເຮັດ
ກິດຈະກຳຕ່າງໆເປັນໄປຢ່າງມີເຫດຜົນຖືກຕ້ອງເໝາະສົມ ເມື່ອມີບັນຫາເກີດຂຶ້ນກໍສາມາດແກ້ບັນຫາດ້ວຍຕົວເອງ ບໍ່
ກະກຸ່ມການພລາດຟຣັງໂດຍຂາດຄວາມຍື່ນຍັ້ງ ຫຼື ຄິດບໍ່ເປັນ 2) ເປັນຜູ້ທີ່ຮູ້ເທົ່າທັນເທັກໂນໂລຢີຕ່າງໆ ໃຊ້ທັກສະ
ດ້ານຄອມພິວເຕີໃນການສືບຕໍ່ຂໍ້ມູນສານສົນເທດ ແລະ ຮູ້ເທົ່າທັນສື່ ຮູ້ຈັກເລືອກຮັບຂໍ້ມູນຂ່າວສານຢ່າງມີວິຈາລະ
ຍານ ສາມາດນຳຂໍ້ມູນມາໃຊ້ປະໂຫຍດໃນການຮຽນ ການເຮັດກິດຈະກຳ ແລະ ການດຳລົງຊີວິດໃນສັງຄົມ 3) ຜູ້
ຮຽນຮູ້ຈັກການເຮັດວຽກງານຮ່ວມກັນເປັນທີມ ຮູ້ຈັກສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ ແລະ ຮັບຟັງຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ອື່ນ
ຢ່າງມີເຫດຜົນ ຜັດປ່ຽນກັນເປັນຜູ້ນຳສະແດງອອກເຖິງນ້ຳໃຈເອື້ອເພື່ອເຜື່ອແຜ່ ມີມະນຸດສຳພັນທີ່ດີຕໍ່ກັນມີວິໄນ
ແລະ ຮັບຜິດຊອບ ເປັນສ່ວນໜຶ່ງຂອງການມີວິຖີການດຳລົງຊີວິດໃນສັງຄົມປະຊາທິປະໄຕໄຂ່ຫຼັງ 4) ຜູ້ຮຽນໄດ້
ຮັບການຝຶກໃຫ້ມີຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ມີທັກສະການຢູ່ຮ່ວມກັນໃນສັງຄົມທີ່ມີຄວາມຫຼາກຫຼາຍທາງວັດທະນະທຳ
ມີຄວາມຄິດເຫັນທີ່ແຕກຕ່າງກັນ ເຊິ່ງໃນສັງຄົມໂລກຢຸກປະຈຸບັນທຸກຄົນຈະຕ້ອງປັບຕົນໃຫ້ເຂົ້າກັບສັງຄົມ ແລະ
ວັດທະນະທຳທີ່ຫຼາກຫຼາຍ ແລະ ມີການພົ່ງພາອາໄສເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ ເພື່ອການຢູ່ຮ່ວມກັນຢ່າງສັນຕິສຸກ 5) ຜູ້ຮຽນ
ຈະມີຄວາມສາມາດໃນການສື່ສານທັງໃນດ້ານການເວົ້າ ການຂຽນ ການອ່ານ ການສະແດງທາທາງ ເປັນຜູ້ທີ່ສາມາດສື່
ສານກັບບຸກຄົນຕ່າງໆບັນລຸຕາມເປົ້າໝາຍໄດ້ຢ່າງຖືກຕ້ອງເໝາະສົມທັງໃນດ້ານສັງຄົມຮະດັບຄອບຄົວ ໂຮງຮຽນ
ຊຸມຊົນ ແລະ ສັງຄົມລະຫວ່າງຊາດທົ່ວໂລກໄດ້ 6) ຜູ້ຂຽນມີທັກສະພື້ນຖານສຳຄັນໃນການປະກອບອາຊີບ ທັກສະ
ໃນການຮຽນຮູ້ ທັກສະໃນການຄິດສ້າງສັນ ແລະ ນະວັດກຳຄວນເຮັດໃຫ້ເກີດແນວຄິດ ຫຼື ວິທີການໃໝ່ໃນກາຣິດ
ກິດຈະກຳຕ່າງໆ ຢູ່ສະເໝີ ຈະເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການພັດທະນາອາຊີບຂອງຕົນໃນອະນາຄົດ ຊຶ່ງຈະເປັນປະໂຫຍດຕໍ່

ສັງຄົມທັງໃນລະດັບຊາດ ແລະ ໂລກເຊັ່ນ: ຮ່ວມກັນຫາແນວທາງອະນຸຮັກສາສະພາບແວດລ້ອມ ການພັດທະນາ ເສດຖະກິດ ສັງຄົມດ້ວຍວິທີການພັດທະນາຢ່າງຢັ້ງຢືນ ການສ້າງຄວາມເຂັ້ມແຂງໃຫ້ແກ່ເສດຖະກິດຂອງຊຸມຊົນ ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ເພື່ອພັດທະນາທັກສະຂອງຜູ້ຮຽນໃນສິດວັດທີ່ 21 ຈຶ່ງມີຄວາມສຳຄັນຢ່າງຫລາຍ ທີ່ ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງຈະຕ້ອງເຂົ້າມາມີສ່ວນຮ່ວມໃນການພັດທະນາເດັກເພື່ອໃຫ້ເກີດການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ ຝຶກໃຫ້ ເດັກມີທັກສະໄປພຣ້ອມກັບແນວຄວາມຄິດໃນການພັດທະນາ ໂດຍເນັ້ນໃຫ້ຜູ້ຮຽນມີທັກສະທັກສະວານສານສຶກ ສາສາດປຣິທດນ໌ ປີທີ່ 32 ສະບັບທີ່ 126 ຕັ້ງແຕ່ຊັ້ນອນຸບານ ຄື 3R ໄດ້ແກ່ (R)Reading (ອ່ານ ອອກ),(W)Riting (ຂຽນໄດ້) ແລະ (A)Rithmetics (ຄິດເລກເປັນ) 7Cໄດ້ແກ່ Critical thinking and problem solving (ທັກສະດ້ານການຄິດ ຢ່າງມີວິຈາລະຍານ ແລະ ທັກສະໃນການແກ້ບັນຫາ)Creativity and innovation (ທັກສະດ້ານການສ້າງສັນ ແລະນວັດກຳ) Cross-cultural understanding (ທັກສະດ້ານ ຄວາມເຂົ້າໃຈຕ່າງ ວັດທະນະທຳ ຂະບວນການທາງດ້ານທັກສະນະຄະຕິ)Collaboration, teamwork and leadership (ທັກສະດ້ານຄວາມຮ່ວມມື ການເຮັດວຽກງານເປັນທີມ ແລະພາວະຜູ້ນຳ)Communications, information and media literacy(ທັກສະດ້ານ ການສື່ສານ ສານສົນເທດ ແລະຮູ້ເທົ່າທັນສື່)Computing and ICT literacy (ທັກສະດ້ານຄອມພິວເຕີ ແລະ ເທັກໂນໂລຢີ ສານສົນເທດ ແລະ ການສື່ສານ) Career and learning skills (ທັກສະອາຊີບ ແລະ ທັກສະການຮຽນຮູ້)

ການສົ່ງເສີມການຫຼິ້ນເພື່ອເດັກກ່ອນຮຽນໃນສິດວັດທີ່ 21

ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງຄວນປ່ອຍໃຫ້ເດັກໄດ້ຫຼິ້ນ ສາລັບເດັກແລ້ວການຫຼິ້ນເປັນສ່ວນສຳຄັນຂອງຊີວິດມີຄຸນຄ່າຕໍ່ການ ພັດທະນາທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ອາລົມ ສັງຄົມ ແລະ ສະຕິປັນຍາ ການຫຼິ້ນຊ່ວຍສົ່ງເສີມການເຮັດວຽກງານເປັນທີມ ເປັນກຸ່ມ ເພື່ອຄວາມສຳເລັດຂອງເປົ້າໝາຍດຽວກັນ ທັງນີ້ເດັກຈະຮຽນຮູ້ການແບ່ງປັນຮຽນຮູ້ການລະວັງຖືຮັກສາ ຂອງຫຼິ້ນຮ່ວມກັນກັບເພື່ອນ ແລະ ຮຽນຮູ້ການເຂົ້າສັງຄົມ ການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການຮູ້ຈັກດັດແປງ ຄິດຢຶດ ຫຼຸ່ມເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນກໍ່ສ້າງ ຈາກໄມ້ບລັອກເປັນບ້ານ ກ້ານກ້ວຍເປັນມ້າ ການຫຼິ້ນຢັງຊ່ວຍຝຶກໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ການລໍ ຄອຍຖ້າ ຝຶກຄວາມອົດທົນ ເຊິ່ງຈະເປັນລັກສະນະນິສັຍທີ່ຕິດຕົວ ແລະ ເປັນປະໂຫຍດຕໍ່ເດັກໃນອະນາຄົດການ ຫລິ້ນກ່ຽວກັບບົດບາດ ແລະ ອາຊີບຕ່າງ ໆຂອງບຸກຄົນໃນຊຸມຊົນ ເຮັດໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບອາຊີບ ທັງຫມົດ ເຖິງການຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບສັງຄົມ ຊຶ່ງຈະມີຜົນເຮັດໃຫ້ເດັກຄິດເຖິງອະນາຄົດແລະບົດບາດຂອງບຸກຄົນຕ່າງ ໆ ໃນ ສັງຄົມເພາະການຫຼິ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ຜ່ານປະສາດສຳຜັດທັງ 5 ເຊັ່ນ: ການຫຼິ້ນຊາຍ ການແຕ້ມຮູບພາບ ການຫຼິ້ນສີນ້ຳ ຈະເຮັດໃຫ້ທ່ານໄດ້ພັດທະນາກ້າມຊີ້ນໄດ້ຝຶກການຈຳແນກ ການສັງເກດ ແລະ ທີ່ສຳຄັນຄືເປັນການ ເປີດໂອກາດໃຫ້ເດັກໄດ້ໃຊ້ຄວາມຄິດສ້າງສັນ ໃຫ້ເດັກໄດ້ເຮັດກິດຈະກຳກາງແຈ້ງທີ່ອາດຕ້ອງຢູ່ກາງແດດລົມເຊັ່ນ: ຫຼິ້ນເຄື່ອງຫຼິ້ນສະໝາມ ການຂີ່ລົດຖີບ ເຊິ່ງເປັນກິດຈະກຳທີ່ຈະເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ຝຶກທັກສະທັງທາງການເບິ່ງເຫັນ ການຄິດຕັດສິນໃຈ ແລະ ໄດ້ຝຶກການຊົງຕົວ ສິ່ງສຳຄັນຖັດມາ ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງຄວນສື່ສານກັບເດັກ ສອນໃຫ້ເດັກມີ ສະຕິມົດມາທິໃນການຟັງ ໂດຍການງຽບ ແລະ ຕັ້ງໃຈຟັງສິ່ງທີ່ໄດ້ຍິນ ຫລືການສອນໃຫ້ລູກຟັງເພລງພຽງຢ່າງດຽວ ໂດຍບໍ່ເຮັດກົດ

ຈະກຳອິນຄອບຄູ່ໄປດ້ວຍນອກຈາກນີ້ເມື່ອລູກສາມາດຟັງໄດ້ແລ້ວ ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງຄວນໃຫ້ໂອກາດເດັກໄດ້ເວົ້າ ສື່ ຄວາມຮູ້ສຶກຂອງຕົນເອງອອກມາດ້ວຍຊຶ່ງນັ້ນຈະຊ່ວຍສອນການສື່ສານຂອງເດັກ ທີ່ຈະພະຍາຍາມບອກໃຫ້ເຖິງ ຄວາມຮູ້ສຶກແລະຄວາມຕ້ອງການຂອງຕົນເອງ ຢັ່ງໄປກວ່ານັ້ນເດັກຢັ່ງໄດ້ຮຽນຮູ້ມານຢາດແລະຈຣິຍທຳເບື້ອງຕົ້ນ ຊຶ່ງ

ຄືເລື່ອງຂອງການໃຫ້ກຽດກັນໃນການຮັບຟັງສິ່ງທີ່ຜູ້ອື່ນເວົ້າ ແລະ ຜູ້ອື່ນກໍຕ້ອງຟັງເຮົາເວົ້າ ຄູ່ຜູ້ປົກຄອງຄວນຕັ້ງຄຳ ຖາມເພີ່ມເຕີມໃຫ້ແກ່ເດັກເພື່ອຝຶກທັກສະທາງການຄິດວິເຄາະ ຄວນຕັ້ງຄຳພາມແບບປາຍເປີດ ຕັ້ງຄຳຖາມກ່ຽວກັບ ສິ່ງທີ່ເດັກເຫັນຫລືສິ່ງທີ່ເດັກຫລິ້ນແລະເຮັດກິດຈະກຳ ຫຼື ຕັ້ງຄຳຖາມກ່ຽວກັບເພລງ ເມື່ອເດັກເຂົ້າໃຈໃນການທີ່ຈະສື່ ສານແລ້ວສິ່ງສຳຄັນຖັດມາຄຣູແລະຜູ້ປົກຄອງຄວນສອນເດັກກ່ຽວກັບວັດທະນະທຳປະເພນີ ແລະ ປຸກຝັງຈິດສຳນຶກ ທີ່ດີງາມໃຫ້ກັບເດັກ ເພາະເປັນເລື່ອງທີ່ສຳຄັນທີ່ເດັກຢຸກປະຈຸບັນຂາດໄປຄື: ເລື່ອງຂອງວັດທະນະທຳ ມານຢາດທາງ ສັງຄົມ ແລະຈິດສຳນຶກ ສິ່ງເຫລົ່ານີ້ເປັນສິ່ງທີ່ຈະຕ້ອງເຮັມປຸກຝັງຕັ້ງແຕ່ວັຍເດັກເພື່ອໃຫ້ຕິດຕົວຂອງພວກທ່ານໄປ ເມື່ອໃຫຍ່ຂຶ້ນ ດັ່ງນັ້ນພໍ່ແມ່ບໍ່ຄວນເພີກ ເສຍຕໍ່ສິ່ງເຫລົ່ານີ້ ສອນໃຫ້ຮູ້ຈັກຂອບໃຈ ຂໍໂທດ ແລະສອນໃຫ້ເຫັນໃຈຜູ້ ອື່ນ ຕັກເຕືອນແລະບອກເຫດຜົນເມື່ອທ່ານເຮັດຜິດເພື່ອໃຫ້ລູກເຂົ້າໃຈແລະບໍ່ເຮັດຢ່າງນັ້ນອີກ ທັງນີ້ການຄວນປຸກ ຝັງຄວນເຮັມສ້າງລະບຽບ ຂໍ້ຕົກລົງ ເງື່ອນໄຂ ຢ່າງງ່າຍ ໆ ໃນເບື້ອງຕົ້ນ ເພື່ອໃຫ້ເດັກຮຽນຮູ້ໃນການປັບຕົວທີ່ຈຳເຮັດ ຕາມຂໍ້ຕົກລົງ ຫລືເງື່ອນໄຂ ວັຍເດັກບໍ່ແມ່ນແຄ່ຫລິ້ນພຽງຢ່າງດຽວແຕ່ເດັກ ໆ ຈະຕ້ອງເຮັມຫັດທີ່ຈະໃຊ້ຊີວິດຢ່າງມີ ລະບົບລະບຽບດ້ວຍ ທັງຫມົດໄປເຖິງການເລີ່ມຝຶກເລື່ອງລະບຽບວິໄນ ເພື່ອເປັນການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະຈັດການຊີວິດຢ່າງ ເປັນຂັ້ນຕອນ ການຮຽນຮູ້ທີ່ຈະປະຕິບັດຕາມກົດ ເຊິ່ງຕໍ່ໄປຈະເຮັດໃຫ້ພວກທ່ານສາມາດເຮັດຕາມກົດໝາຍ ແລະ ຢູ່ຮ່ວມກັບຜູ້ອື່ນໃນສັງຄົມໄດ້ ຜູ້ປົກຄອງຄວນຄວບຄຸມການໃຊ້ສີ່ ແລະ ເທກໂນໂລຢີ ທັງຫມົດໄປເຖິງອຸປະກອນ ແລະເທກໂນໂລຢີເປັນສິ່ງທີ່ເຂົ້າເຖິງງ່າຍ ທັງໂທສັບມືຖື ແທບເລັດ ແລະ ອິນເຕີເນັດ ສິ່ງເຫຼົ່ານີ້ມີທັງຂໍ້ດີ ແລະ ຂໍ້ເສຍ ເມື່ອຫາກຈຳເປັນຕ້ອງໃຊ້ຄວນມີການເລືອກເກມທີ່ເໝາະສົມກັບການພັດທະນາສະໝອງ ແລະ ທັກສະຂອງເດັກມີ ການຈຳກັດການໃຊ້ໃຫ້ເໝາະສົມເພື່ອບໍ່ໃຫ້ມີບັນຫາກັບສາຍຕາ ພໍ່ແມ່ເອງກໍຈະຄວນເປັນຕົວຢ່າງໃນການໃຊ້ເທກ ໂນໂລຢີເຫຼົ່ານີ້ດ້ວຍ ໂດຍບໍ່ໃຊ້ອຸປະກອນແລະເທກໂນໂລຢີເຫຼົ່ານີ້ຕະຫລອດເວລາເຊັ່ນ: ບໍ່ຫຼິ້ນ ຫຼື ໃຊ້ງານໃນເວລາ ທານເຂົ້າ ຫຼື ກໍການບ້ານ ດັ່ງນັ້ນພວກທ່ານຄວນຈະຕ້ອງໄດ້ຮັບການຝຶກໃຫ້ຊ່ວຍເຫຼືອຕົວເອງ ໄດ້ລອງຕັດສິນໃຈ ຫຍັງເອງດ້ວຍເພາະຈະເຮັດໃຫ້ພວກທ່ານໄດ້ຝຶກທັກສະໃນການຄິດວິເຄາະ ແລະ ການຕັດສິນໃຈ ຊຶ່ງອາດນຳໄປສູ່ ທັກສະການເປັນຜູ້ນຳຫລືທັກສະອື່ນໆເຊັ່ນ: ການເລືອກຂອງຫຼິ້ນ ການເລືອກສີທີ່ມັກ ຫຼື ການອິດທິນຮໍ ລອງໃຫ້ ເດັກຄິດຫາວິທີການຜ່ານອຸປະສັກບາງຢ່າງເອງດ້ວຍ ເພາະການຮຽນຮູ້ຜ່ານປະສົບການຈະເກີດຂຶ້ນຫຼັງຈາກທີ່ພວກ ທ່ານໄດ້ໃຊ້ຄວາມຄິດໃນການຕັດສິນໃຈດັ່ງນັ້ນການພັດທະນາການຫລິ້ນຂອງເດັກປຸກຖືມວັຍໃນສິດວັດທີ່ 21 ຈຶ່ງ ເປັນສິ່ງສຳ ຄັນທີ່ມີຄຸນຄ່າຢ່າງຫລາຍເປັນການວາງຮາກຖານການຮຽນຮູ້ໃຫ້ເດັກເພື່ອໃຫ້ເກີດການພັດທະນາທັກສະ ໃຫ້ເຕັມສ້າກຢພາບສາມາດຜະເຊີນແລະດຳຮົງຢູ່ໃນສັງຄົມໂລກທີ່ມີກະແສຂອງການປ່ຽນແປງຢ່າງວ່ອງໄວນຳໄປສູ່ ການຮຽນຮູ້ຕະຫຼອດຊີວິດ

ລັກສະນະການຫຼິ້ນຂອງເດັກ

ສາມາດສະຫຼຸບການຫຼິ້ນຂອງເດັກອອກເປັນຫຼາຍລັກສະນະໄດ້ດັ່ງນີ້:

ການຫຼິ້ນລຽນແບບ (Imitation) ການຫຼິ້ນລຽນແບບເປັນການສະທ້ອນໃຫ້ຜູ້ອື່ນເຫັນ ແລະ ຮູ້ເຖິງການຮັບ ຮູ້ສິ່ງແວດລ້ອມຕ່າງໆ ຂອງເດັກການຫຼິ້ນລຽນແບບຊ່ວຍໃຫ້ເດັກເກີດການຮຽນຮູ້ສິ່ງຕ່າງໆອ້ອມຕົວ ໂດຍຮັບຮູ້ຜ່ານ ປະສາດສຳຜັດ ແຕ່ຍັງບໍ່ອາດຈະເຂົ້າໃຈ ຫຼື ຮູ້ຄວາມໝາຍໄດ້ໃນທັນທີ ໃນການຫຼິ້ນລຽນແບບເດັກມັກຈະຫຼິ້ນລຽນ ແບບຄົນທີ່ຕົນຄຸ້ນເຄີຍ ແລະ ເຫັນວ່າສຳຄັນ ສະຖານນະການ ຫຼື ສິ່ງທີ່ເດັກນຳມາຫຼິ້ນຈະແຕກຕ່າງກັນໄປຂຶ້ນຢູ່ກັບ ປະສົບການຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ

ການສຳຫຼວດ (Exploration) ເປັນຄຸນສົມບັດປະຈຳວັຍຂອງເດັກໄລຍະ 3-6 ປີ ຮາກຖານຂອງການຫຼິ້ນ ແບບສຳຫຼວດຄື: ມີຄວາມສົນໃຈ ສົງສັຍ ແລະ ກະຕືຮື້ນໃຄ່ຮູ້ໃນສິ່ງທີ່ຢູ່ອ້ອມຕົວ ໃນການຫຼິ້ນສຳຫຼວດນີ້ເດັກຈະ ໃຊ້ປະສາດສຳຜັດຕ່າງໆ ຫຼາຍກວ່າການສຳຜັດຈັບຕ້ອງ ຫຼື ເບິ່ງເສຍໆ ເດັກອາດຈັບຂອງຫຼິ້ນກຶ້ງໄປມາ ລອງດົມ ຫຼື ຟັງວ່າມີສຽງຫຼາຍຈາກສ່ວນໃດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ຄົ້ນຫາທີ່ມາຂອງສຽງ ດ້ວຍການຖອດອອກມາເບິ່ງ ການຫຼິ້ນສຳ ຫຼວດນີ້ຈະເປັນພຶດຕິກຳທີ່ຈະນຳໄປສູ່ການຄົ້ນພົບ ແລະ ການແກ້ໄຂບັນຫາໃນ ສະຖານນະການທີ່ເດັກບໍ່ເຄີຍຮຽນຮູ້ ແລະ ມີປະສົບການມາກ່ອນ.

ການທົດສອບ (Testing) ເດັກຈະອາໄສຄວາມຮູ້ໃໝ່ທີ່ໄດ້ຈາກການສຳຫຼວດ ແລະ ຄວາມຮູ້ຈາກປະສົບ ການທີ່ຄຸ້ນເຄີຍ ເປັນພື້ນຖານສິ່ງທີ່ເດັກໄດ້ສຳຫຼວດສຶກສາແລ້ວຈະເປັນອຸປະກອນທີ່ເດັກນຳມາຫຼິ້ນເພື່ອທົດສອບເບິ່ງ ວ່າ ຄຸນສົມບັດຂອງເຄື່ອງຫຼິ້ນ ແລະ ວິທີການຫຼິ້ນທີ່ວາງໄວ້ຈະເປັນໄປຕາມທີ່ທ່ານຄິດ ຫຼື ບໍ່ ຢ່າງໃດ ແລະ ຮູ້ຈັກແກ້ ໄຂບັນຫາທີ່ເກີດຂຶ້ນ ມີຄວາມສົນໃຈ ແລະ ພະຍາຍາມເຮັດໃຫ້ສຳເລັດ ຄຸນຄ່າຂອງການຫຼິ້ນທົດສອບທີ່ເຫັນໄດ້ເດັ່ນ ແຈ້ງກໍຄື: ສິ່ງເສີມພັດທະນາການດ້ານການຮຽນຮູ້ ຄິດຢ່າງມີເຫດຜົນເຫດ ແລະ ຜົນຈະໄດ້ຈາກການສະຫຼຸບຄວາມ ສາມາດທີ່ເກີດຂຶ້ນຈາກການທົດສອບ ແລະ ຜູ້ຫຼິ້ນມີໂອກາດໄດ້ຮຽນຮູ້ກ່ຽວກັບຕົນເອງ ແລະ ເປັນການຊ່ວຍຕົນເອງ ດ້ວຍການສ້າງ (Construction) ເປັນການຫຼິ້ນທີ່ຜູ້ຫຼິ້ນສ້າງຄວາມສຳພັນລະຫວ່າງຕົນເອງກັບສິ່ງແວດລ້ອມໃນ ລັກສະນະຕ່າງໆ ໂດຍເດັກຈະນຳເອົາປະສົບການຕ່າງໆຂອງຕົນເຂົ້າມາທັງໝົດກັນ ການຫຼິ້ນຊະນິດນີ້ຈະສະທ້ອນໃຫ້ ເຫັນເຖິງຄວາມສາມາດຂອງເດັກໃນການລວບລວມອາລົມ ຄວາມຄິດ ແລະ ເຫດຜົນໃຫ້ສຳພັນກັນຂຶ້ນໃໝ່ເພື່ອກໍ່ ໃຫ້ເກີດຄວາມຄິດຈິນຕນາການຢ່າງສ້າງສັນ(Creative Imagination) ແລະ ເພື່ອໃຫ້ເປົ້າໝາຍຂອງການກະທຳ ປະສົບຄວາມສຳເລັດ ມີການສຶກສາພວ່າເດັກອາຍຸ 3 ປີ ຈະສົນໃຈສະເພາະກິດຈະກຳທີ່ຕົນເອງໄດ້ກະທຳ ແຕ່ພໍ ອາຍຸ 5 ປີ ຈະສົນໃຈຜົນງານທີ່ຕົນເອງເຮັດອອກມາ ການຫຼິ້ນແບບສ້າງຈິນຕນາການຈະມີຫຼາຍທີ່ສຸດໃນເດັກອາຍຸ ລະຫວ່າງ 5-8 ປີ ສ່ວນການແລ່ນມົມຕີຂອງເດັກ 4 ປີ ຈະຫຼິ້ນບົດບາດສົມມຸດກ່ຽວກັບຄວາມເປັນຢູ່ຂອງສັດ ແລະ ສະມາຊິກໃນຄອບຄົວ ເດັກ ມັກຈະມັກຫຼິ້ນຊະນິດທີ່ໃຊ້ກຳມະຊັບໃນການເຄື່ອນໄຫວ ເພາະເດັກມັກທົດສອບກຳ ລັງກຳມະຊັບຂອງຕົນເຊັ່ນ: ການໂດດຂາດຽວ ການເຄື່ອນໄຫວເທິງທ່ອນໄມ້ ຫຼື ຕາມຂອບບໍ່ຊາຍ ການຫຼິ້ນທີ່ສຳຄັນ ອີກຢ່າງໜຶ່ງຂອງເດັກຄື: ການກໍ່ສ້າງ ເດັກຈະເລີ່ມຮູ້ຈັກເກັບ ແລະ ສະສົມສິ່ງຂອງເພື່ອນຳມາກໍ່ສ້າງ ຫຼື ປະດິດ ຄວາມສົນໃຈໃນການຫຼິ້ນ ຖ້າເປັນຂອງຫຼິ້ນທີ່ເດັກສ່ວນໃຫຍ່ມັກຫຼາຍໆ ຈະມີໄລຍະເວລາໃນການຫຼິ້ນດົນແຕກຕ່າງ ກັນດັ່ງນີ້ ເດັກ 2 ປີ ດົນ 7 ນາທີ ເດັກ 3 ປີ ດົນ 8.9 ນາທີ ເດັກ 4 ປີ ດົນ 12.3 ນາທີ ແລະ ເດັກ 5 ປີ ດົນ 13.6 ນາທີ ຈາກນັ້ນການຫຼິ້ນຂອງເດັກ ແລະ ເວລາທີ່ໃຊ້ໃນການຫຼິ້ນຈະຫຼຸດລົງເມື່ອເດັກມີອາຍຸເພີ່ມຂຶ້ນ ເນື່ອງຈາກມີ ຫນ້າທີ່ໃໝ່ໆ ໃຫ້ເດັກເຮັດຫຼາຍຂຶ້ນງານວິຈັຍກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນຂໍສະເໜີຕົວຢ່າງງານວິໄຈການຫຼິ້ນທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາ ການຂອງເດັກໃນລະດັບອນຸບານດັ່ງນີ້:

ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາ

ພັດທະນາການທາງການເວົ້າຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການຈັດກິດຈະກຳ ໂດຍການຫຼິ້ນເກມທາງພາສາ ການຄິດຢ່າງມີວິຈາຣິນຍານຂອງເດັກກ່ອນໄວທີ່ໄດ້ຮັບການຫຼິ້ນເກມຝຶກທັກສະການຄິດການສຶກສາຄວາມຄິດລວມ ຍອດດ້ານການອະນຸຮັກສາເດັກກ່ອນໄວຮຽນທີ່ໄດ້ຮັບການຫຼິ້ນເກມການສຶກສາການພັດທະນາທັກສະພື້ນຖານທາງ ວິທະຍາສາດຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນແບບຕໍ່ພາບການຄິດວິຈາລະຍານຂອງ ເດັກປຖົມວັຍທີ່ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາແບບມີຕິສຳພັນສະຕິປັນຍາຂອງເດັກປຖົມວັຍທີ່ຫຼິ້ນເກມການສຶກສາມີຕິ ສຳພັນການສອນໂດຍໃຊ້ເກມທີ່ມີຕໍ່ຄວາມສາມາດໃນການຮຽນຮູ້ຄຳສັບ ຄວາມຄົງທົນໃນການຮຽນຮູ້ ແລະ ເຈ

ດຄະຕິ ຕໍ່ການຮຽນວິຊາພາສາອັງກິດຂອງນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ 2 ທັກສະການຄິດວິເຄາະຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນທີ່ຫຼີ້ນເກມການສຶກສາປະກອບພາບຜົນຂອງເກມການສຶກສາທີ່ ມີຕໍ່ທັກສະການອ່ານຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນການປຽບທຽບຄວາມພ້ອມການອ່ານຂອງນັກຮຽນຊັ້ນອນຸບານປີທີ 2 ໂດຍການຈັດປະສົບການດ້ວຍຊຸດເກມການສຶກສາກັບການຈັດປະສົບການແບບປົກກະຕິຜົນຂອງເກມການສຶກສາທີ່ ມີຕໍ່ທັກສະການອ່ານຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ການຄິດຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນທີ່ຫຼີ້ນເກມການສຶກສາຮຽງລຳດັບ.ການຫຼີ້ນເກມການສຶກສາແບບເນັ້ນພາສາກັບພື້ນຖານການອ່ານຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ

2.10 ທິດສະດີແບບເຝິກ

1 ຄວາມໝາຍຂອງແບບເຝິກ

ແບບເຝິກແມ່ນການຮຽນຮູ້ທີ່ຄຸ້ມຄອງຂຶ້ນເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນ ໄດ້ທົບທວນເນື້ອໃນບົດຮຽນທີ່ຮຽນຮູ້ມາແລ້ວ ເພື່ອສ້າງຄວາມຮູ້,ຄວາມເຂົ້າໃຈ ແລະ ຊ່ວຍເພີ່ມທັກສະຄາມຊຳນານ ແລະ ເຝິກຂະບວນຄິດໃຫ້ຫຼາຍຂຶ້ນທັງຍັງມີປະໂຫຍດໃນການຫຼຸດພາລະກິດການສອນໃຫ້ຄູອີກດ້ວຍ, ທັງພັດທະນາຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນ ແລະ ເຮັດໃຫ້ຜູ້ຮຽນສາມາດເບິ່ງເຫັນຄວາມກ້າວໜ້າຈາກຜົນການຮຽນຂອງຕົນເອງໄດ້. ເຄື່ອງມືໃນການແກ້ໄຂບັນຫາສະເພາະຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຊຳນິຊຳນານ ແລະ ເສີມສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນໄດ້ດີ. (ໄພທຸນຍ໌ ມູນດີ ປີ 2003, ໜ້າ48).

ສະນັ້ນ, ແບບເຝິກ ແມ່ນເຄື່ອງມືຊະນິດໜຶ່ງທີ່ຊ່ວຍການແກ້ໄຂບັນຫາ ເພື່ອຊ່ວຍພັດທະນາໃຫ້ຜູ້ຮຽນເກີດຄວາມຊຳນິຊຳນານ ແລະ ໄດ້ສ້າງຄວາມເຂົ້າໃຈໃນບົດຮຽນໄດ້ດີ. ສ່ວນແບບເຝິກທັກສະຈະລຽງລຳດັບເປັນລຳດັບແຕ່ງ່າຍຫຍາຍກ ແລະ ເຮັດໃຫ້ເກີດມີການເສີມສ້າງຄວາມຮູ້ພື້ນຖານອີກດ້ວຍ.

2 ຄວາມສາຄັນຂອງແບບເຝິກ

ແບບເຝິກທັກສະເປັນສ່ວນໃນການຮຽນ-ການສອນ ເພາະຖ້າຂາດແບບເຝິກທັກສະເຮົາກໍບໍ່ສາມາດເຝິກຝົນທັກສະໃຫ້ມີຄວາມຮູ້ໄດ້, ແບບເຝິກທັກສະນີ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການເຝິກຝົນທັກສະຄວາມຮູ້ຕ່າງໆຫລັງຈາກໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວນັກຮຽນກໍອາດລົມຄວາມຮູ້ທີ່ຮຽນຜ່ານໄປໄດ້ ເຊິ່ງອາດຈະສົ່ງຜົນສະທ້ອນໃຫ້ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ ຫຼືນັກຮຽນບໍ່ມີປະສິດທິພາບໃນການຮຽນຮູ້ເທົ່າທີ່ຄວນ ເຊິ່ງເປັນທິດສະດີຂອງ (ຄຳຂົມ ແສນກ້າ 2004, ໜ້າ 32).

ສະນັ້ນ, ແບບເຝິກທັກສະເປັນສ່ວນໜຶ່ງໃນການຮຽນການສອນທີ່ສາມາດເຝິກຝົນທັກສະໃຫ້ເກີດມີຄວາມຮູ້ໃນດ້ານຕ່າງໆໄດ້, ແບບເຝິກທັກສະນີ້ເພື່ອໃຊ້ໃນການເຝິກຝົນທັກສະຄວາມຮູ້ຕ່າງໆຫຼັງຈາກໄດ້ຮຽນໄປແລ້ວອາດສົ່ງຜົນໃນການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ - ການສອນ ເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນມີປະສິດທິພາບໃນການຮຽນຮູ້ສູງເທົ່າທີ່ຄວນ.

3 ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແບບເຝິກ

ແບບເຝິກມີຄວາມຈຳເປັນທີ່ສຸດຕໍ່ການຮຽນທັກສະທາງພາສາຫຼາຍ ແລະ ຄຸນປະໂຫຍດຂອງແບບເຝິກປະກອບມີດັ່ງນີ້:

- ໃຊ້ເສີມປຶ້ມແບບຮຽນໃນການຮຽນຮູ້.
- ເປັນສື່ການສອນທີ່ຊ່ວຍແບ່ງພາລະຂອງຄູ.
- ເປັນເຄື່ອງມືທີ່ຊ່ວຍເຝິກຝົນ ແລະ ສົ່ງເສີມທັກສະການໃຊ້ພາສາໃຫ້ດີຂຶ້ນແຕ່ຕ້ອງໄດ້ຮັບການແນະນຳຈາກຄູ

ອີກດ້ວຍ.ແບບເຝິກທີ່ສ້າງຂຶ້ນໂດຍຄໍານຶງເຖິງຄວາມແຕກຕ່າງລະຫວ່າງບຸກຄົນເປັນການຊ່ວຍໃຫ້ ເດັກປະສົບ ຜົນສໍາເລັດໃນການຮຽນຕາມລໍາດັບຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນ.

- ຊ່ວຍເສີມທັກສະໃຫ້ນັກຮຽນໄດ້ຈຳບົດຮຽນໄດ້ດີ.
- ເປັນເຄື່ອງມືວັດຜົນທາງການຮຽນຫຼັງຈົບບົດຮຽນໃນແຕ່ລະຄັ້ງ.
- ແບບເຝິກທີ່ຈັດທໍາເປັນປຶ້ມອໍານວຍຄວາມສະດວກໃຫ້ແກ່ນັກຮຽນໃນການເກັບຮັກສາໄວ້, ເພື່ອທົບທວນບົດ ຮຽນດ້ວຍຕົນເອງ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ຄູເຫັນບັນຫາ ແລະ ຂໍ້ບົກພ່ອງໃນການສອນ ຕະຫຼອດຈົນຮູ້ຮອດບັນຫາ, ຂໍ້ບົກພ່ອງ ແລະ ຈຸດອ່ອນ ຂອງນັກຮຽນໃຫ້ຄູສາມາດແກ້ໄຂບັນຫາໃຫ້ທັນເວລາ.
- ຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນມີໂອກາດເຝິກທັກສະຢ່າງເຕັມທີ່.
- ແບບເຝິກທັກສະທີ່ຈັດພິມໄວ້ຮຽບຮ້ອຍແລ້ວ ຈະຊ່ວຍຄູປະຢັດເວລາ ແລະ ແຮງງານໃນການສອນ.
- ການຕຽມການສອນ,ການສ້າງແບບເຝິກທັກສະຈະຊ່ວຍໃຫ້ນັກຮຽນປະຢັດເວລາໃນເວລາແກ້ໂຈດບົດເຝິກ ຫັດ.

ຈາກຄຸນປະໂຫຍດຂອງແບບເຝິກດັ່ງກ່າວ, ສາມາດສະຫຼຸບໄດ້ວ່າ: ແບບເຝິກນອກຈາກຈະຊ່ວຍໃຫ້ ນັກຮຽນມີໂອກາດໄດ້ເຝິກຝົນທັກສະ ແລະ ເຝິກຝົນດ້ວຍຕົວເອງແລ້ວຍັງຊ່ວຍໃຫ້ຄູເຫັນບັນຫາ,ຂໍ້ບົກພ່ອງໃນການ ສອນ,ຮູ້ບົກຫາຂໍ້ບົກພ່ອງ ແລະ ຈຸດອ່ອນຂອງນັກຮຽນ ເພື່ອຄູຈະແກ້ໄຂໄດ້ຢ່າງທັນເວລາ. ນອກຈາກນີ້, ຍັງຊ່ວຍ ປະຢັດເວລາ ແລະ ແຮງງານໃນການຕຽມການສອນຂອງຄູອີກດ້ວຍ.

4 ລັກສະນະຂອງແບບເຝິກທີ່ດີ

ລັກສະນະຂອງແບບເຝິກທີ່ດີນັ້ນຈະຕ້ອງໃຊ້ພາສາໃຫ້ເໝາະສົມກັບນັກຮຽນຕະຫຼອດຈົນຄໍານຶງເຖິງ ຈິດຕະວິທະຍາກ່ຽວກັບສິ່ງຊັກຊວນ ການຕອບສະໜອງພັດທະນາການຂອງນັກຮຽນ.ລໍາດັບຂັ້ນຂອງການຮຽນ ນອກນັ້ນຍັງຕ້ອງພິຈາລະນາໃຫ້ສົມກັບໄວ, ຄວາມສາມາດຂອງເດັກເຊິ່ງແບບເຝິກຈະປະກອບດ້ວຍຄໍາຊີ້ແຈງ ຕົວຢ່າງສັ້ນໆທີ່ຈະໃຫ້ເດັກເຂົ້າໃຈງ່າຍໃຊ້ເວລາໃຫ້ເໝາະສົມ ແລະ ມີລັກສະນະກ່ຽວຂ້ອງກັບບົດຮຽນທີ່ຮຽນໄປ ແລ້ວ. ນອກຈາກນີ້ແບບເຝິກຄວນມີຫຼາຍຮູບແບບເພື່ອສ້າງຄວາມສົນໃຈ ແລະ ທໍາທາຍເພື່ອໃຫ້ນັກຮຽນສະແດງ ຄວາມສາມາດ.

ສະຫຼຸບວ່າ: ລັກສະນະຂອງແບບເຝິກທີ່ດີນັ້ນຈະຕ້ອງໃຊ້ພາສາໃຫ້ເໝາະສົມກັບນັກຮຽນຄວນຄໍານຶງເຖິງ ພັດທະນາການຂອງນັກຮຽນໃນແຕ່ລະຂັ້ນຂອງການຮຽນ ແລະ ຄວາມສາມາດຂອງເດັກເພື່ອໃຫ້ເດັກກ້າສະແດງ ຄວາມສາມາດ.

2.2 ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ

ນາງ ຍຸພິນ ສີແກ່ ພ້ອມຄະນະ ມະຫາວິທະຍາໄລຣາດຊະພັດສວນດູສິດ (2012: ບົດຄັດຫຍໍ້)ການສຶກ ສາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍ ຂອງນັກຮຽນອະນຸບານ ທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ, ໄດ້ຮັບ ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນບ້ານໄທ.ໂດຍມີຈຸດປະສົງເພື່ອສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍຂອງ ນັກຮຽນອະນຸບານທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງດ້ານສະຕິປັນຍາລະດັບເລັກໜ້ອຍ, ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການຈັດກິດຈະກຳ ໂດຍໃຊ້ຮູບແບບການວິໄຈ ເຊິ່ງທົດສອບແບບກຸ່ມດຽວ, ທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການເຮັດກິດຈະກຳ. ຈາກການ ສຶກສາງານວິໄຈຂອງທ່ານ ຍຸພິນ ສີແກ່ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ: ຄວາມສາມາດຂອງການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍຂອງກຸ່ມ

ຕົວຢ່າງສູງຂຶ້ນຫຼັງການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນບ້ານໄທ ເຊິ່ງມີເນື້ອໃນສຳຄັນທາງສະຖິຕິ 0,05 ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບ ສົມມຸດຕິຖານທີ່ຕັ້ງໄວ້ ແລະ ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ, ມີພັດທະນາການດ້ານອື່ນໆ. ເພີ່ມຂຶ້ນ ເຊັ່ນ: ທັກສະທາງພາສາ, ທັກສະທາງສັງຄົມ ການມີປະຕິສຳພັນໃນການຫຼິ້ນຮ່ວມກິດຈະກຳກັບໝູ່ເພື່ອນໄດ້ດີຂຶ້ນ.

ນາງ ສວງສຸດາ ມູນມາ ແລະ ຮັງສັນ ສິງຫາເລີດ ພ້ອມຄະນະ ບົດຄັດຫຍໍ້ (2551:143): ການສຶກສາ ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງ ສະຕິປັນຍາ ໃນຊັ້ນອະນຸບານ. ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ ເພື່ອສຶກສາຄວາມສາມາດຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກ ຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ໃນການນຳໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ໂດຍວິທີເຝິກການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນດ້ວຍກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ, ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈຄືນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ຊັ້ນອະນຸບານ 1 ໂຮງຮຽນອຸບົນປັນຍານຸ ກຸນ ແຂວງອຸບົນລາດສະຫານີ ມີລະດັບສະຕິປັນຍາ 50-70, ອາຍຸ 6-10 ປີ. ດຳເນີນການທົດສອບໃນພາກຮຽນທີ່ 2 ປີ 2549 ຈຳນວນ 8 ຄົນ, ຄັດເລືອກກຸ່ມຕົວຢ່າງດ້ວຍວິທີການເລືອກແບບເຈາະຈົງ ແລະ ໄດ້ດຳເນີນການທົດສອບ 8 ອາທິດ, ອາທິດລະ 5 ວັນ, ວັນລະ 45 ຊົ່ວໂມງ ໃຊ້ວິທີການທົດສອບແບບ One group pretest-posttest design. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈເປັນແຜນການຈັດປະສົບການດ້ວຍກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ແບບປະ ເມີນຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ: ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ຊັ້ນອະນຸບານຫຼັງຈາກການເຝິກໃຊ້ກ້າມຊີ້ນດ້ວຍກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເດັກມີຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ສູງຂຶ້ນລະດັບ 0.05.

ນາງ ລະວີວັນ ແຊ່ຫຼີ ບົດຄັດຫຍໍ້ (2558:2) ການພັດທະນາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງ ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງດ້ານສະຕິປັນຍາ ລະດັບເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງໂດຍການໃຊ້ກິດຈະກຳການເຝິກ ເພື່ອສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່. ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງເພື່ອສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງ ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາລະດັບເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳການເຝິກເພື່ອ ສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່, ເພື່ອປຽບທຽບຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງ ທາງສະຕິປັນຍາລະດັບເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການໃຊ້ກິດຈະກຳການເຝິກເພື່ອສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນ ໃຫຍ່, ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈຄື ນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາລະດັບເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງ ມີປັນຫາໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ: ຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງນັກຮຽນທີ່ມີ ຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາລະດັບເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງໂດຍການໃຊ້ກິດຈະກຳການເຝິກເພື່ອສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນ ໃຫຍ່ຢູ່ໃນລະດັບຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິປັນຍາລະດັບ ເລັກໜ້ອຍເຖິງປານກາງຫຼັງການໃຊ້ກິດຈະກຳການເຝິກເພື່ອສົ່ງເສີມກ້າມຊີ້ນໃຫຍ່ສູງກວ່າກ່ອນການເຝິກ.

ນາງ ສາວ ຟາລາຕິ ໝາດເຕີະ (2557) ຜົນຂອງການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາການຂອງ ເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີວັດຖຸປະສົງ ເພື່ອສຶກສາຜົນການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາການ ຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນໂດຍສຶກສາ ກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ເປັນເດັກກ່ອນໄວຮຽນທີ່ກຳລັງສຶກສາຢູ່ຊັ້ນອະນຸບານໂຮງຮຽນ ອະນຸບານບ້ານບຸເກະກຸງ ໂດຍວິທີການເລືອກຕົວຢ່າງແບບເຈາະຈົງ (purposive sampling) ຈຳນວນ 30 ຄົນ ເຊິ່ງເດັກປະຖົມມີອາຍຸສົມບູນແຂງແຮງ ໂດຍເລືອກແບບບັນທຶກສຸຂະພາບ ແລະ ຄຸປະຈຳຊັ້ນຍອມຮັບເງື່ອນໄຂ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈໄດ້ແກ່ (1) ແຜນການຈັດປະສົບການໂດຍໃຊ້ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈຳນວນ 12 ກິດຈະກຳທີ່ຜູ້ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ(2)ແບບທົດສອບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ເລື່ອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ຜູ້ວິໄຈສ້າງຂຶ້ນ (3) ແບບທົດສອບສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກສຳລັບເດັກກ່ອນໄວ(Kasetsart Motor Fitness Test) ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໄດ້ແກ່ຄ່າສະເລ່ຍສ່ວນບ່ຽງເບນມາດຖານ ແລະ ທົດສອບສົມມຸດິຖານແບບt-test dependent ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ ສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນຊາຍກ່ອນການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທັງ 6 ລາຍການ ຢູ່ໃນເກນລະດັບປານກາງຍົກເວັ້ນເລື່ອງຂອງການແລ່ນໄວ 20 ແມັດ ເຊິ່ງຢູ່ໃນເກນລະດັບດີ ພາຍຫຼັງເດັກກ່ອນໄວຮຽນຊາຍໄດ້ຮັບການຝຶກກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນເວລາ 8 ສັບດາພົບວ່າເດັກກ່ອນໄວຮຽນຊາຍມີສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກທັງ 6 ລາຍການດີຂຶ້ນຄື ຢູ່ໃນເກນລະດັບດີ ຍົກເວັ້ນການແກ່ວງໜາກບານໄກເຊິ່ງຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ ແລະ ກຸ່ມ ຕົວຢ່າງທີ່ເປັນກ່ອນໄວຮຽນຍິງ ກ່ອນການຝຶກກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນບ້ານທັງ 6 ລາຍການຢູ່ໃນເກນລະດັບຄ້ອນຂ້າງຕໍ່າຍົກເວັ້ນເລື່ອງຂອງການຂອງລູກ-ນັ່ງ 30 ນາທີ ການແລ່ນເກັບຂອງ 3 ຈຸດ ຢູ່ໃນເກນລະດັບປານກາງ ແລະ ການແລ່ນໄວ 20 ແມັດ ການແກ່ວງໜາກບານໄກຢູ່ໃນລະດັບດີ ພາຍຫຼັງເດັກກ່ອນໄວຮຽນຍິງໄດ້ຮັບການຝຶກກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເປັນເວລາ 8 ສັບດາພົບວ່າເດັກກ່ອນໄວຮຽນຍິງມີສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກທັງ 6 ລາຍການດີຂຶ້ນຄື ຢູ່ໃນເກນລະດັບປານກາງຍົກເວັ້ນການແກ່ວງໜາກບານໄກເຊິ່ງຢູ່ໃນລະດັບດີ ແລະ ການແລ່ນເກັບຂອງ 3 ຈຸດ ຢູ່ໃນເກນລະດັບປານກາງ ແລະ ການແລ່ນໄວ 20 ແມັດ ການແກ່ວງໜາກບານໄກຢູ່ໃນລະດັບດີຫຼາຍ ແລະ ເມື່ອເຮັດການປຽບທຽບສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກຂອງເດັກກ່ອນຮຽນ ກ່ອນ ແລະ ຫຼັງຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈະພົບວ່າເດັກມີສະມັດຖະພາບທາງກົນໄກດີເຊັ່ນດຽວກັບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຮູ້ເລື່ອງດ້ານຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ພົບວ່າພາຍຫຼັງການໃຊ້ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງເດັກຍິງມີຄ່າຄະແນນຢູ່ໃນລະດັບດີ ດັ່ງນັ້ນການຝຶກກິດຈະກຳການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຜົນດີຕໍ່ເດັກກ່ອນໄວຮຽນ.

ທິດຍາພອນ ສຸລະພິນ (2559) ແນວທາງການພັດທະນາການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນການສຶກສາສິລະປະບັນດິດສາຂາການຈັດກິລາ ແລະ ນັບທະນາການ ວັດຖຸປະສົງໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ ເພື່ອຫາແນວທາງການການພັດທະນາການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທ ຂອງສະຖາບັນການສຶກສາກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄັ້ງນີ້ຄື:ຜູ້ທີ່ປະຕິບັດງານກ່ຽວກັບການດຳເນີນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນການສຶກສາລວມທັງໝົດ 53 ຄົນ ໂດຍໃຊ້ວິທີການເລືອກແບບເຈາະຈົງ (Purposive sampling) ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນຄັ້ງນີ້ຄື ແບບສອບຖາມ(Questionnaire) ແລະ ແບບສຳພາດເຊິ່ງເລິກ(In-depth Interview) ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຄື ຄ່າຮ້ອຍລະ ຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ສ່ວນບ່ຽງເບນມາດຖານ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າສະພາບບັນຫາການດຳເນີນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາຕາມທົດສະດີ 4 Msພົບວ່າ ມີບັນຫາດຳເນີນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ ໂດຍລຽງລຳດັບຄ່າສະເລ່ຍໃນແຕ່ລະຂໍ້ຈາກຫຼາຍໄປຫນ້ອຍ ດ້ານງົບປະມານ (Money) ມີຄ່າສະເລ່ຍຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ $x = 3.73$ (S.D. =1.00) ຮອງລົງມາຄ່າສະເລ່ຍດ້ານການຈັດການບໍລິຫານ(Management) ຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ $x = 3.66$ (S.D.=1.14) ຄ່າສະເລ່ຍດ້ານວັດຖຸອຸປະກອນສະຖານທີ່ (Materials) ຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ $x = 3.51$ (S.D. = 1.17) ແລະຄ່າສະເລ່ຍດ້ານບຸຄະລາກອນ (Man) ຢູ່ໃນລະດັບປານກາງ $x = 3.30$ (S.D. = 1.14) ຜູ້ວິໄຈໄດ້ດຳເນີນການຫາແນວທາງການພັດທະນາການຫຼິ້ນ

ພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນສຶກສາໂດຍໃຊ້ວິທີການສຳພາດເຊິ່ງເລິກ(In-depth Interview)ກັບຜູ້ຊົງຄຸນຈຸດທິດ້ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທ ໂດຍນຳຂໍ້ມູນຈາກສະພາບບັນຫາການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທໃນເຊິ່ງປະລິມານມາເປັນແນວທາງໃນການກຳນົດປະເດັນຄຳຖາມໃນການສຳເຊິ່ງເລິກ (In-depth Interview) ໄດ້ແນວທາງການພັດທະນາການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນການສຶກສາ 2 ແນວທາງຄື 1. ແນວທາງການພັດທະນາຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາຂອງສະຖາບັນ ທີ່ສອດຄ່ອງກັບບັນຫາການດຳເນີນການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນ 2. ແນວທາງການພັດທະນາຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາຂອງສະຖາບັນທີ່ສອດຄ່ອງກັບຍຸດທະສາດສະຖາບັນກາສຶກສາ ແລະ ສອດຄ່ອງກັບການບູລະນາການຕາມພັນທະກິດຂອງສະຖາບັນການສຶກສາ.

ພິຕິນັນ ອະໄພ (Phitinan Aphai) ລະວີວັນ ວອນວິໄຊ (Rawiwan Wanwichai) ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນອາຍຸ 6-9 ປີ ການວິໄຈເຊິ່ງທົດລອງມີຄວາມມຸ່ງໝາຍເພື່ອສ້າງກິດຈະກຳ ການຫຼິ້ນເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນອາຍຸ 6-9 ປີ ໂດຍສຶກສາຜົນກ່ອນ ແລະ ຫຼັງການໃຊ້ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນ ກຸ່ມຕົວປະຊາກອນທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈເປັນເດັກທີ່ໄດ້ຮັບການວິໄຈຈາກແພດວ່າມີພາວະສາມະທິສັນຈຳນວນ 6 ຄົນ ໂຮງຮຽນພະມະຫາໄຖ່ສຶກສາ ກຸງເທບມະຫານະຄອນ ໂດຍໃຊ້ແບບແຜນການທົດລອງແບບ The One Group Pretest – Posttest Design ຜົນການສຶກສາພົບວ່າ 1) ການສ້າງກິດຈະກຳ ການຫຼິ້ນເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນ ໂດຍໃຊ້ທິດສະດີພະຫຸປັນຍາ 2 ດ້ານຄື ດ້ານການເຂົ້າໃຈຕົນເອງ ແລະ ດ້ານມະນຸດສຳພັນມາປະສົມປະສານກັບການຫຼິ້ນທິດສະດີການຮຽນຮູ້ທາງສັງຄົມທິດສະດີຂະບວນການການກຸ່ມ ແລະ ຈິດວິທະຍາສຳລັບເດັກ ມາໃຊ້ໃນການສ້າງກິດຈະກຳເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມທີ່ສອດຄ່ອງກັບເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນ ເຊິ່ງຊຸດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນມີໄລຍະເວລາໃນການເຮັດກິດຈະກຳຈຳນວນ 4 ອາທິດ, ອາທິດລະ 3 ຄັ້ງ ເປັນຈຳນວນ 12 ຄັ້ງ ຄັ້ງລະລະ 40 ນາທີ ຈາກການພິຈາລະນາຄ່າຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຈາກຜູ້ຊົງຄຸນນະຈຸດທິສະຫຼຸບໄດ້ວ່າຜູ້ ຊົງຄຸນນະຈຸດທິມີຄວາມຄິດເຫັນວ່າສອດຄ່ອງ ແລະ ມີຄວາມເໝາະສົມຂອງກິດຈະກຳດ້ານຫຼິ້ນໂດຍພາບລວມຢູ່ໃນລະດັບດີຫຼາຍ 2) ຜົນການໃຊ້ກິດຈະກຳການຫຼິ້ນເພື່ອເສີມສ້າງ ທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນ 6-9ປີ ພົບວ່າກິດຈະກຳການຫຼິ້ນຊ່ວຍເສີມສ້າງ ທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັນ ໂດຍລວມຢູ່ໃນລະດັບຫຼາຍ.

ທະນະວັດປາກຫວານ (2562) ຜົນການໃຊ້ຊຸດກິດຈະກຳບູລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມປັນຍາຕໍ່ການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີຄວາມບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາຂອງສູນການສຶກສາພິເສດ ປະຈຳຈັງຫວັດມຸກດາຫານ The Use of Integrated Activities Packages Via Folk Playing Affected to the Development of Social Abilities of the Intellectual Disabilities Children, Special Education Center of Mukdahan ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີວັດຖຸປະສົງເພື່ອສຶກສາຜົນຂອງການໃຊ້ຊຸດກິດຈະກຳບູລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມປັນຍາຕໍ່ການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີຄວາມບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ຕໍ່ການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມຂອງ ບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ຂອງສູນການສຶກສາພິເສດ ປະຈຳຈັງຫວັດມຸກດາຫານ ກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ເປັນເດັກທີ່ມີຄວາມ ບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ລະດັບຕຽມຄວາມພ້ອມສູນການສຶກສາ

ພິເສດປະຈຳຈັງຫວັດມຸກດາຫານທີ່ກຳລັງສຶກສາປີ 2562 ຈຳນວນ 3 ຄົນ ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການວິໄຈປະກອບດ້ວຍ ຊຸດກິດຈະກຳບຸລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມປັນຍາຕໍ່ການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມ ແຜນການຈັດການ ສຶກສາສະເພາະບຸກຄົນ (IEP) ແລະແຜນການສອນສະເພາະບຸກຄົນ (II P) ແລະ ແບບປະເມີນຜົນການຮຽນຮູ້ ຕາມພັດທະນາການທັກສະທາງສັງຄົມ າະຖືຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໄດ້ແກ່ ຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຮ້ອຍລະ ຜົນການ ວິໄຈພົບວ່າເດັກທີ່ມີຄວາມບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາຂອງສູນການສຶກສາພິເສດ ປະຈຳຈັງຫວັດມຸກດາຫານ ກິດຈະ ກຳບຸລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມປັນຍາຕໍ່ການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມສູງຂຶ້ນຄະແນນຈາກການທົດ ສອບທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີຄວາມບົກພ່ອງທາງສະຕິປັນຍາ ເປັນລາຍບຸກຄົນ ພາຍຫຼັງຈາກທີ່ໄດ້ຮັບການ ສອນ ດ້ວຍຊຸດກິດຈະກຳກິດຈະກຳບຸລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມປັນຍາທຸກຄົນມີຄະແນນສູງກວ່າກ່ອນ ໄດ້ຮັບການສອນ.

ປີຍະນັນ ພຸນໂສພາ (2557) ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າເລື່ອງ ການພັດທະນາການຫຼິ້ນ ເພື່ອການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກກ່ອນ ໄວຮຽນໃນສັດວັດທີ່ 21 ໃນສັດວັດທີ່ 21 ເປັນຊ່ວງເວລາທີ່ໂລກມີຄວາມປ່ຽນແປງ ແລະ ພັດທະນາໄປຢ່າງ ວ່ອງໄວ ຄວາມກ້າວໜ້າຂອງວິທະຍາສາດເທກໂນໂລຢີແລະນວັດກຳ ເປັນປັດຈັບສຳຄັນທີ່ສິ່ງຜົນໃຫ້ໂລກແຫ່ງການ ຮຽນຮູ້ປ່ຽນແປງໄປ ການສຶກສາໃນສັດວັດທີ່ 21 ເປັນການສຶກສາເພື່ອສ້າງຄວາມຮູ້ຄວາມສາມາດ ແລະ ເປີດໂອ ກາດໃຫ້ຜູ້ຮຽນ ມີໂອກາດພັດທະນາສັກຢພາບຂອງຕົນຕາມຄວາມສົນໃຈ ໂດຍບໍ່ມີຂໍ້ຈຳກັດດ້ານເວລາແລະສະຖານ ທີ່ ການພັດທະນາໃນຊ່ວງປຸກຖືມວັຍເປັນຊ່ວງແຮກຂອງການເຮັມຕົ້ນການຮຽນຮູ້ ການຫຼິ້ນຈຶ່ງເປັນວິທີການຮຽນຮູ້ ຂອງເດັກ ເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ພາຕົວເອງໄປຮູ້ຈັກໂລກທີ່ແທ້ຈິງ ແລະການຫລິ້ນຍັງເປັນການກະຕຸ້ນເຮັດໃຫ້ເດັກໄດ້ເຮັດ ໃນສິ່ງທີ່ຕົນເອງພໍໃຈ ການຫລິ້ນໃນສິ່ງທີ່ເດັກພໍໃຈມີຄວາມສະໜຸກສະໜານເປັນການສນອງຄວາມກະຕືຮື້ນ ຄວາມໃຝ່ຮູ້ຂອງເດັກໂດຍບໍ່ຕ້ອງມີໃຜສອນ ບົດຄວາມນີ້ມຸ່ງນຳສະເໜີວິທີການຫຼິ້ນຢ່າງເໝາະສົມທີ່ຈະສິ່ງຜົນຕໍ່ການ ຮຽນຮູ້ໃນເຊິງບວກຂອງເດັກໃຫ້ດີຂຶ້ນໃນທຸກ ໆ ດ້ານທັງທາງດ້ານຮ່າງກາຍ ດ້ານອາລົມ ດ້ານສັງຄົມ ແລະ ດ້ານ ສະຕິປັນຍາ ເພື່ອເປັນການກຽມປະສົບການໃຫ້ເດັກໄດ້ເຕີບໂຕເປັນພົນລະເມືອງທີ່ຄຸນນະພາບ ແລະ ມີທັກສະໃນ ການດຳເນີນຊີວິດຢູ່ໃນສັງຄົມໄດ້ຢ່າງມີຄວາມສຸກ

ບົດທີ 3

ວິທີດຳເນີນການວິໄຈ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈແບບ T-test ແບບ Dependent sample ເລື່ອງ: ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນການສອນ ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ໂດຍມີຂັ້ນຕອນໃນການດຳເນີນດັ່ງນີ້:

- 1) ປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ
- 2) ເຄື່ອງມືແກ້ບັນຫາ/ວິທີການ ຫຼື ແນວທາງການແກ້ບັນຫາ
- 3) ວິທີລວບລວມຂໍ້ມູນ
- 4) ວິທີການວິເຄາະຂໍ້ມູນ
- 5) ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

3.1 ວິທີຄັດເລືອກປະຊາກອນ ແລະ ກຸ່ມຕົວຢ່າງ

ປະຊາກອນແລະກຸ່ມຕົວຢ່າງທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ມີຄື:

1) ປະຊາກອນຄື: ນັກສຶກສາຄູອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ເຊິ່ງມີນັກຮຽນທັງໝົດຈຳນວນ 24 ຄົນ, ຍິງ 24 ຄົນ.

2) ກຸ່ມຕົວຢ່າງ: ການເຮັດວິໄຈຄັ້ງນີ້ແມ່ນນັກສຶກສາຄູອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ຈຳນວນ 10 ຄົນ, ຍິງ 10 ຄົນ ເຊິ່ງແບ່ງເປັນ 2 ກຸ່ມ, ກຸ່ມທົດລອງທີ່ບໍ່ໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະ, ກຸ່ມທົດລອງໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ, ການເລືອກກຸ່ມຕົວຢ່າງແມ່ນເລືອກແບບເຈາະຈົງ (Purposive Sampling) ດ້ວຍການກຳນົດເອົານັກສຶກສາຜູ້ທີ່ທັກສະໃນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ບໍ່ຄ່ອງແຄ້ວ, ມີຄະແນນຕ່ຳສຸດ ແລະ ຄະແນນຄ້ອນຂ້າງຕ່ຳກວ່າເກນທີ່ກຳນົດຈາກເກນປະເມີນ. ເພື່ອມາເປັນກຸ່ມຕົວຢ່າງໃນການວິໄຈໃນຈຳນວນ 10 ຄົນ.

3.2 ເກນໃນການແປຄວາມໝາຍ

ເກນໃນການແປຄວາມໝາຍທັກສະການສອນຄະນິດສາດພື້ນຖານການບວກ - ການລົບແບ່ງອອກເປັນ 4 ລະດັບ:

ຄະແນນ 9 - 10 ສະແດງວ່ານັກສຶກສາຄູມີທັກສະສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້ດີທີ່ສຸດ

ຄະແນນ 7 – 8 ສະແດງວ່ານັກສຶກສາຄູມີທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້ດີ

ຄະແນນ 5 – 6 ສະແດງວ່ານັກສຶກສາຄູມີທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງປານກາງ

ຄະແນນ 3 – 4 ສະແດງວ່ານັກສຶກສາຄູມີທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໜ້ອຍທີ່ສຸດ

3.3 ເຄື່ອງມືແກ້ບັນຫາ/ວິທີການ ຫຼື ແນວທາງການແກ້ບັນຫາ

ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການຄົ້ນຄ້ວາຂ້າງແມ່ນນຳໃຊ້ເຄື່ອງມືຄື

1. ແຜນການສອນກ່ຽວກັບກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ
2. ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ຈຳນວນ 4 ຊຸດ.
3. ແບບປະເມີນ ການສອນຕາມຂັ້ນຕອນສຳລັບນັກສຶກສາ 12+4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ຈຳນວນ 4 ຄັ້ງ ກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນ. 1 ຊຸດ.
4. ແບບທົດສອບກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ 1 ຊຸດ.

3.3.1 ການສ້າງແລະຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື

ການສ້າງເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການເກັບລວບລວມຂໍ້ມູນຈະໄດ້ດຳເນີນການສຶກສາຕາມລຳດັບດັ່ງນີ້:

1. ການສ້າງແບບເຝິກທັກສະການແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ
 - 1.1 ສຶກສາເອກະສານ ແລະ ງານວິໄຈທີ່ກ່ຽວຂ້ອງກັບສ້າງແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ.
 - 1.2 ສຶກສາຫຼັກສູດ, ແບບຮຽນ ແລະ ຄຸ້ມຄອງທີ່ກະຊວງສຶກສາອອກແບບຕາມຫຼັກສູດອະນຸບານສຶກສາ ປີ 2000 ກ່ຽວກັບກຸ່ມການຮຽນຮູ້ດ້ານການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຂອງຊັ້ນອະນຸບານທີ່ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ແຫ່ງສປປ ລາວ.
 - 1.3 ດຳເນີນການສ້າງແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ສຳລັບນັກສຶກສາ ລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ຈຳນວນ 10 ຊຸດແບບເຝິກການຫຼິ້ນ.
 - 1.4 ນຳແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງສຳລັບນັກສຶກສາ ລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ສະບັບຮ່າງໄປຂໍຄຳສະເໜີຕໍ່ອາຈານທີ່ປຶກສາ
 - 1.5 ປັບປຸງແກ້ໄຂຕາມຂໍ້ສະເໜີແນະ
 - 1.6 ນຳແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງສຳລັບນັກຮຽນ ລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ສະບັບຮ່າງໃຫ້ຜູ້ຊ່ຽວຊານກວດດ້ານເນື້ອຫາຈຳນວນ 3 ທ່ານ ກວດສອບຄວາມທ່ຽງກົງຕາມເນື້ອຫາ (content validity) ໂດຍຫາຄ່າດັດນີຄວາມສອດຄ່ອງ (index of congruence: IOC) ແລະຄວາມເໝາະສົມຂອງພາສາທີ່ໃຊ້ໃນຄຳຖາມ

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC = ຄ່າດັດນີຄວາມສອດຄ່ອງລະຫວ່າງຂໍ້ຄຳຖາມກັບຈຸດປະສົງ

$\sum R$ = ຜົນລວມຂອງຄະແນນຄວາມຄິດເຫັນຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ

N = ຈຳນວນຜູ້ຊ່ຽວຊານ

1.7 ຄັດເລືອກແບບເຝິກລາຍຂໍ້ທີ່ມີຄ່າດັດນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຢູ່ລະຫວ່າງ.60 ຂຶ້ນໄປ ແລະປັບປຸງແກ້ໄຂຕາມຂໍ້ສະເໜີແນະຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານດ້ານເນື້ອຫາ

1.8 ນຳແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຊັ້ນອະນຸບານສຳລັບນັກສຶກສາຄະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ໄປທົດລອງໃຊ້ກັບນັກຮຽນທີ່ບໍ່ແມ່ນກຸ່ມຕົວຢ່າງຄື: ນັກສຶກສາຄະນຸບານລະບົບ 12 + 4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ສົກປີ 2021-2022 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ຈຳນວນ 24 ຄົນ ເພື່ອເບິ່ງເວລາທີ່ໃຊ້, ຄວາມເໝາະສົມຂອງແບບເຝິກ, ຄວາມສົນໃຈຂອງຜູ້ຮຽນ ແລະ ຄວາມສອດຄ່ອງກັບເນື້ອຫາ.

1.9 ນຳແບບເຝິກທັກສະການດ້ານການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຊັ້ນອະນຸບານສຳລັບນັກສຶກສາຄະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ໄປໃຊ້ໃນການການວິໄຈ ທີ່ຜ່ານການປັບປຸງແກ້ໄຂແລ້ວໄປທົດລອງກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງຄື: ນັກສຶກສາຄະນຸບານລະບົບ 12 + 4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ສົກປີ 2021-2022 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ຈຳນວນ 24 ຄົນ.

3.3.4 ການສ້າງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນເລື່ອງ:

ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຂອງຊັ້ນອະນຸບານສຳລັບນັກຮຽນຄະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ3 ໂດຍໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜູ້ສຶກສາຈະໄດ້ດຳເນີນຕາມລຳດັບດັ່ງນີ້ :

- 1 ສຶກສາແນວຄິດ, ທິດສະດີ, ຫຼັກເກນ ແລະ ວິທີສ້າງແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດຈາກເອກະສານທີ່ກ່ຽວຂ້ອງ.
2. ສຶກສາຫຼັກສູດ, ແບບຮຽນ ແລະ ຄຸ້ມຄອງ ກ່ຽວກັບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງຂອງຊັ້ນອະນຸບານ ຈາກຫຼັກສູດ,ແຜນຈັດປະສົບການ ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ ແຫ່ງ ສ ປ ປ ລາວ.
3. ກຳນົດເນື້ອຫາ ແລະ ຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ໃຫ້ສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້.
4. ສ້າງແບບປະເມີນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ.
5. ນຳແບບທົດສອບທີ່ສ້າງຂຶ້ນ ສະເໜີຜູ້ໃຫ້ຜູ້ຊ່ຽວຊານ3 ທ່ານ ເພື່ອພິຈາລະນາຄວາມທ່ຽງກົງຕາມເນື້ອຫາ, ຄວາມເໝາະສົມຂອງພາສາທີ່ໃຊ້ ແລະ ຄວາມເໝາະສົມຂອງພາສາທີ່ໃຊ້ໃນຄຳຖາມໂດຍຫາຄ່າດັດນີຄວາມສອດຄ່ອງ (index of congruence: IOC)

6.ຄັດເລືອກແບບທົດສອບລາຍຂໍ້ທີ່ມີຄ່າດັດນີຄວາມສອດຄ່ອງ (IOC) ຢູ່ລະຫວ່າງ.60 ຂຶ້ນໄປ ແລະປັບປຸງແກ້ໄຂຕາມຂໍ້ສະເໜີແນະຂອງຜູ້ຊ່ຽວຊານ.

7. ນຳແບບທົດສອບໄປທົດລອງໃຊ້ກັບນັກຮຽນທີ່ບໍ່ແມ່ນກຸ່ມຕົວຢ່າງ ຄື: ນັກສຶກສາຄະນຸບານລະບົບ 12 + 4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ສົກປີ 2020-2021 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ຈຳນວນ 14 ຄົນ.

8.ນຳແບບທົດສອບທີ່ຜ່ານການປັບປຸງແກ້ໄຂແລ້ວໄປທົດລອງກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງຄື: ນັກສຶກສາສາຍຄະນຸບານລະບົບ 12 + 4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ສົກປີ 2021-2022 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ຈຳນວນ 10 ຄົນ.

3.3.5 ແບບແຜນການທົດລອງ ແລະ ຂັ້ນຕອນການທົດລອງ

1. ແບບແຜນການທົດລອງ

ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ເປັນການວິໄຈແບບ **One Group Pre-test Post-test Design** ໂດຍມີລັກສະນະການວິໄຈດັ່ງຕາຕະລາງທີ 1

ຕາຕະລາງທີ 1: ແບບແຜນການວິໄຈແບບ **One Group Pre-test Post-test Design**

ກຸ່ມ	Pre-test	Treatment	Post-test
ທົດລອງN	E ₁	$\bar{x}$	E ₂

2. ຄວາມໝາຍຂອງສັນຍາລັກ

E1 : ແທນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ ການສອນກ່ອນຮຽນ (Pre-test)

$\overline{X}$: ແທນຄ່າສະເລ່ຍ

E2 : ແທນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ ການສອນກ່ອນຮຽນ (Pre-test)

SD : ແທນຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານ

N : ແທນຈຳນວນນັກຮຽນກຸ່ມຕົວຢ່າງ

1.1 ຂັ້ນຕອນການດຳເນີນການ

ການທົດລອງໃນຄັ້ງນີ້ດຳເນີນການໃນພາກຮຽນທີ 1 ປີ 2022 ອາທິດໜຶ່ງ 3 ຊົ່ວໂມງ ລວມ 4 ຄັ້ງ ໂດຍມີລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

2.2 ນຳແບບເຝິກທັກສະໄປທົດລອງໃຊ້ກັບນັກສຶກສາກ່ອນ

2.3 ທົດສອບກ່ອນຮຽນ (Pre-test) ດ້ວຍແບບທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ ເລື່ອງ: ການສອນຄະນິດສາດກ່ຽວກັບພື້ນຖານການບວກ - ການລົບ ໂດຍເນັ້ນແບບເຝິກທັກສະ.

2.4 ນຳແບບເຝິກໄປໃຊ້ກັບນັກສຶກສາກຸ່ມຕົວຢ່າງ ໂດຍບັນທຶກການຮຽນ - ການສອນ ດ້ວຍຮ່າງປະເມີນຄະ

ແນວເວລາປະຕິບັດກິດຈະກຳໂດຍການເຮັດກິດຈະກຳບຸກຄົນ ແລະ ການເຮັດແບບເຝິກທັກສະໄວ້ທຸກຄັ້ງ.

2.5 ຜູ້ວິໄຈເຮັດການທົດລອງກັບກຸ່ມຕົວຢ່າງ

2.6 ເມື່ອດຳເນີນການສອນຄົບທຸກແຜນແລ້ວເຮັດການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນ, ຫຼັງການຮຽນ (Post-test) ກັບນັກຮຽນກຸ່ມຕົວຢ່າງ ໂດຍໃຊ້ແບບທົດສອບຊຸດເດີມກັບກ່ອນຮຽນ.

3.4 ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ ແລະ ສະຖິຕິ

3.4.1 ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຜູ້ສຶກສາຈະໄດ້ດຳເນີນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

1. ວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງແບບເຝິກການການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງໂດຍໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຕາມເກນ 80/80 ເຊິ່ງຈະໄດ້ວິເຄາະຕາມສູດການຫາຄ່າ E_1 / E_2
2. ວິເຄາະຄ່າດັດຊະນີປະສິດທິຜົນຂອງແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ (EI: The effectiveness index)
3. ວິເຄາະປຽບທຽບຜົນຄະແນນຈາກການທົດສອບລະຫວ່າງກ່ອນຮຽນກັບຫຼັງຮຽນໂດຍໃຊ້ **t – test** ແບບ **Dependent sample**
4. ວິເຄາະຄວາມເພິ່ງພໍໃຈຂອງນັກຮຽນ ຕໍ່ການພັດທະນາການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງໂດຍຄິດໄລ່ຈາກຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຄ່າບ່ຽງເບນມາດຕະຖານຂອງຂໍ້ມູນທີ່ລວບລວມໄດ້ຈາກແບບປະເມີນ.

3.4.2 ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

1. ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການຫາຄຸນນະພາບຂອງເຄື່ອງມື
 - 1.1 ຫາຄວາມທ່ຽງກົງ ຂອງແບບທົດສອບໂດຍໃຊ້ສູດດັດນີຄ່າຄວາມສອດຄ້ອງ IOC
 - 1.2 ຫາຄ່າຄວາມເຊື່ອມັນຂອງແບບທົດສອບໂດຍໃຊ້ສູດສຳປະສິດແອນຟາຂອງຄອນບາກ ດ້ວຍໂປແກມສຳເລັດຮູບທາງສະຖິຕິ
2. ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການບັນລະຍາຍຂໍ້ມູນ ໂດຍໃຊ້ ໂປແກມສຳເລັດຮູບທາງສະຖິຕິມີດັ່ງນີ້

2.1 ຄ່າສ່ວນຮ້ອຍ (Percentage)

$$\text{ສູດ} \quad P = \frac{f}{N} \times 100$$

ເມື່ອ P ແທນ ສ່ວນຮ້ອຍ(ຮ້ອຍລະ)

f ແທນ ຄວາມຖີ່ທີ່ຕ້ອງການແປງໃຫ້ເປັນຮ້ອຍລະ

N ແທນ ຈຳນວນຄວາມຖີ່ທັງໝົດ

2.2 ຄ່າສະເລ່ຍ (Mean)

$$\text{ສູດ} \quad \bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

ເມື່ອ $\bar{X}$: ແທນ ຄ່າສະເລ່ຍ

$\sum X$: ແທນ ຜົນລວມຄະແນນທັງໝົດໃນກຸ່ມເປົ້າໝາຍ

N : ແທນ ຈຳນວນນັກຮຽນ

$$\text{ສູດ} \quad E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

$$E_1 = \frac{\frac{184 + 200}{24}}{20} \times 100 = \frac{384}{24 \times 20} \times 100 = \frac{384}{480} \times 100 = 80$$

E_1 : ແທນປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນຮູ້ຈາກກິດຈະກຳລະຫວ່າງຮຽນດ້ວຍບົດສອນ

$\sum X$: ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນນັກຮຽນທີ່ໄດ້ມາຈາກການເຮັດກິດຈະກຳລະຫວ່າງຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນທຸກຄົນດ້ວຍການໃຊ້ບົດສອນ.

A : ແທນຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດບົດສອບລະຫວ່າງຮຽນດ້ວຍການໃຊ້ບົດສອນ

N : ແທນຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດທີ່ໃຊ້ການປະເມີນປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ

$$\text{ສູດ} \quad E_2 = \frac{\frac{\sum Y}{N}}{B} \times 100$$

$$E = \frac{\frac{266}{10}}{30} \times 100 = \frac{266}{10 \times 30} \times 100 = \frac{266}{300} \times 100 = 89$$

$\sum_2$: ແທນຄ່າປະສິດທິພາບຂອງຜົນລັບໄດ້ຈາກຄະແນນການເຮັດແບບທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງ

ການຮຽນຂອງນັກຮຽນທັງໝົດ.

$\sum Y$: ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນນັກຮຽນທີ່ໄດ້ຈາກການເຮັດແບບທົດສອບຜົນສໍາເລັດຫຼັງການໃຊ້ບົດສອນຂອງຜູ້ຮຽນທຸກຄົນ.

B: ແທນຄະແນນເຕັມຂອງແບບທົດສອບຜົນສໍາເລັດຫຼັງຮຽນ

N : ແທນຈຳນວນນັກຮຽນທັງໝົດທີ່ໃຊ້ໃນການປະເມີນປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ

2.4 ຄ່າບ່ຽງເບນມາດຕະຖານ (S. D)

$$\text{ສູດ } S.D. = \sqrt{\frac{N \sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}}$$

ເມື່ອ S.D. ແທນ ສ່ວນບ່ຽງເບນມາດຕະຖານ

X^2 ແທນ ຄະແນນແຕ່ລະຕົວ

N ແທນ ຈຳນວນຄະແນນ

$\sum$ ແທນ ຜົນລວມທັງໝົດໃນກຸ່ມເປົ້າໝາຍ

2.4 ການຫາຄ່າດັດນີປະສິດທິຜົນ (Effectiveness Index : E.I) ມີສູດດັ່ງນີ້:

ດັດນີປະສິດທິຜົນ= ຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ-ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ
(ຈຳນວນນັກຮຽນ x ຄະແນນເຕັມ)-ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ.

$$\begin{aligned} \text{ຫຼື } E.I &= \frac{p_2 - p_1}{Total - p_1} \\ &= \frac{266 - 170}{10 \times 10 - 170} = \frac{266 - 170}{300 - 170} = 0.73 \end{aligned}$$

E.I ແທນ ດັດນີປະສິດທິຜົນ

P_1 ແທນ ຜົນລວມຂອງຄະແນນກ່ອນຮຽນທຸກຄົນ

P_2 ແທນ ຜົນລວມຂອງຄະແນນຫຼັງຮຽນທຸກຄົນ

Total ແທນ ຜົນຄູນຂອງຈຳນວນຜູ້ຮຽນກັບຄະແນນເຕັມ

ບົດທີ4

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າການວິໄຈເລື່ອງ:ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍ ເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາສາຍອະນຸບານລະບົບ12+4ປີທີ3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ2021-2022 ຜູ້ວິໄຈໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າດຳເນີນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຕາມຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

4.1 ການແປຜິນ

ການສຶກສາຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ ເພື່ອເສີມທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໃນ ຊັ້ນອະນຸບານໂດຍເນັ້ນແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ12+4 ປີທີ3 ພາກທີ1 ກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງ ມີຄວາມແຕກຕ່າງກັນ ໂດຍຫຼັງໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະມີຜົນການຮຽນດີກວ່າກ່ອນຮຽນ.

4.2 ສັນຍາລັກ ແລະ ອັກສອນຫຍໍ້ທີ່ໃຊ້ສື່ຄວາມໝາຍໃນການວິໄຈ

ເພື່ອໃຫ້ສະດວກໃນການແປຄວາມໝາຍ ແລະ ມີຄວາມສະດວກໃນການນຳສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຜູ້ ເຄີ້ນ ຄວ້າໄດ້ກຳນົດສັນຍາລັກດັ່ງນີ້:

$\sum X$: ແທນຜົນລວມຂອງຄະແນນທັງໝົດ

$\bar{X}$: ແທນຄ່າສະເລ່ຍ

E1 : ແທນຄ່າປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນຮູ້

E2 : ແທນປະສິດທິພາບຜົນສຳເລັດຫຼັງຮຽນ (Pre-test)

E.I ແທນຄວາມຄວາກ້າວໜ້າໃນການ

SD : ແທນຄ່າຜົນປ່ຽນມາດຕະຖານ

N : ແທນຈຳນວນນັກຮຽນ

P : ແທນເປີເຊັນ

4.3 ລຳດັບຂັ້ນຕອນໃນການສະເໜີຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ການວິເຄາະຂໍ້ມູນຄັ້ງນີ້ຜູ້ຄົນຄວ້າໄດ້ດຳເນີນວິເຄາະຂໍ້ມູນຕາມລຳດັບຂັ້ນຕອນດັ່ງນີ້:

ຕອນທີ1: ວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1, E2) ການນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳ

ກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼັ້ນພື້ນເມືອງສໍາລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ມີປະສິດທິພາບຕາມ ເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80.

ຕອນທີ2: ວິເຄາະຫາຄ່າດັດນີປະສິດທິຜົນດ້ານການຮຽນຂອງນັກຮຽນ (E.I) ໂດຍນໍາໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະ ເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼັ້ນພື້ນເມືອງສໍາລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ.

4.4 ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນ

ຕອນທີ1: ວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1, E2) ການນໍາໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງ ແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼັ້ນພື້ນເມືອງສໍາລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1/ E2 ເກນ 80/80.

4.4.1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ

ກ. ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1)

ຕາຕະລາງທີ1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ1

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ1			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	7	9	9	25
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	7	9	8	24
ຜູ້ທີ 4	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 5	8	9	8	25
ຜູ້ທີ 6	7	9	9	25
ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	7	8	8	23
ຜູ້ທີ10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	77	85	86	248
$\bar{X}$	7,7	8,5	8,6	24,8
SD	0,67	0,53	0,52	0,92
ເປີເຊັນ	77	85	86	81

$$E_1 = \frac{\frac{77+85}{20}}{10} \times 100 = \frac{162}{10 \times 20} \times 100 = \frac{162}{200} \times 100 = 81$$

$$E_2 = \frac{\frac{86}{10}}{10} \times 100 = \frac{86}{10 \times 10} \times 100 = \frac{86}{100} \times 100 = 86$$

ຈາກຕາຕະລາງທີ 1: ພົບວ່າ ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນບົດສອນທີ 1 ແລະ ບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 81/86 ເຊິ່ງເທົ່າກັບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 80/80

ຕາຕະລາງທີ 2 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1) ບົດສອນທີ 2

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ 2			
	ຄະແນນກຸ່ມ 10	ຄະແນນພຶດກຳ 10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ 30
ຜູ້ທີ 1	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	7	8	8	23
ຜູ້ທີ 4	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 5	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 6	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	8	8	25
ຜູ້ທີ 10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	81	82	86	249
$\bar{X}$	8,1	8,2	8,6	24,9
SD	0,57	0,42	0,52	0,99
ເປີເຊັນ	81	82	86	80

$$E_1 = \frac{\frac{81+82}{20}}{10} \times 100 = \frac{160}{10 \times 20} \times 100 = \frac{160}{200} \times 100 = 80$$

$$E_2 = \frac{\frac{86}{10}}{10} \times 100 = \frac{86}{10 \times 10} \times 100 = \frac{86}{100} \times 100 = 86$$

ຈາກຕາຕະລາງ2: ພົບວ່າ ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນບົດສອນທີ2 ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ ເຕົ່າ ນັກສຶກສາມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ການຈັດການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ສາມາດສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ່າ ແລະ ບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 80/86 ເຊິ່ງເທົ່າ ກັບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 80/80

ຕາຕະລາງທີ3 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ3

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ3			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	8	9	8	25
ຜູ້ທີ 4	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 5	9	8	8	25
ຜູ້ທີ 6	8	8	10	26
ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	9	9	27
ຜູ້ທີ10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	83	85	88	256
$\bar{X}$	8,3	8,5	8,8	25,6
SD	0,48	0,53	0,63	0,84
ເປີເຊັນ	81	82	86	84

$$E_1 = \frac{\frac{83+85}{2}}{10} \times 100 = \frac{168}{10 \times 20} \times 100 = \frac{168}{200} \times 100 = 84$$

$$E_2 = \frac{\frac{88}{10}}{10} \times 100 = \frac{88}{10 \times 10} \times 100 = \frac{88}{100} \times 100 = 88$$

ຈາກຕາຕະລາງ3: ພົບວ່າ ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນບົດສອນທີ3 ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວ ໄລ່ໜູ ໂດຍນັກສຶກສາມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ການຈັດການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ສາມາດສອນກິດຈະກຳ ກາງແຈ້ງໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໜູ, ແລະ ບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 84/88 ເຊິ່ງເທົ່າກັບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 80/80

ຕາຕະລາງທີ4 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ4

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ4			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 2	9	10	9	28
ຜູ້ທີ 3	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 4	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 5	9	8	8	25
ຜູ້ທີ 6	8	9	10	27
ຜູ້ທີ 7	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	9	9	27
ຜູ້ທີ10	9	8	9	26
ລວມຄະແນນ	87	89	90	266
$\bar{X}$	8,7	8,9	9	26,6
SD	0,48	0,57	0,47	0,84
ເປີເຊັນ	81	89	90	88

$$E_1 = \frac{\frac{87+89}{20}}{10} \times 100 = \frac{176}{10 \times 20} \times 100 = \frac{176}{200} \times 100 = 88$$

$$E_2 = \frac{\frac{90}{10}}{10} \times 100 = \frac{90}{10 \times 10} \times 100 = \frac{90}{100} \times 100 = 90$$

ຈາກຕາຕະລາງ4: ພົບວ່າ ຜົນການວິເຄາະຂໍ້ມູນໃນບົດສອນທີ4 ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄື ເປັດ ໂດຍນັກສຶກສາມີຄວາມຮູ້, ຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ການຈັດການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ສາມາດສອນກິດຈະກຳ ກາງແຈ້ງໂດຍຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ, ແລະ ບັນລຸຈຸດປະສົງທີ່ກຳນົດໄວ້ ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 88/90 ເຊິ່ງເທົ່າກັບເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 80/80

ຕາຕະລາງ5 ຜົນການວິເຄາະດ້ານຂະບວນການຮຽນ - ການສອນຈາກບົດສອນທີ 1-4

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ຜົນການທົດສອບລະຫວ່າງແຕ່ລະບົດ				
	ບົດສອນທີ 1	ບົດສອນທີ 2	ບົດສອນທີ 3	ບົດສອນທີ 4	ລວມທັງໝົດ 4 ບົດສອນ
ຜູ້ທີ 1	25	26	26	27	104
ຜູ້ທີ 2	24	24	24	28	100
ຜູ້ທີ 3	24	23	25	26	98
ຜູ້ທີ 4	25	25	26	27	103
ຜູ້ທີ 5	25	24	25	25	99
ຜູ້ທີ 6	25	25	26	27	103
ຜູ້ທີ 7	26	26	26	27	105
ຜູ້ທີ 8	26	26	26	26	104
ຜູ້ທີ 9	23	25	27	27	102
ຜູ້ທີ10	25	25	25	26	101
$\sum X$	248	249	256	266	1019
$\bar{X}$	24,8	24,9	25,6	26,6	101.9
SD	0,92	0,99	0,84	0,84	2.33

E1	81	80	84	88	84.90
----	----	----	----	----	-------

$$E_1 = \frac{\frac{1019}{10}}{120} \times 100 = \frac{1019}{10 \times 120} \times 100 = \frac{1019}{1200} \times 100 = 84.90$$

ຈາກຕາຕະລາງ5: ພົບວ່າ ນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ3 ໄດ້ຄະແນນຈາກຂະບວນການສອນ(E1)ບົດສອນທີ1, ບົດສອນທີ2,ບົດສອນທີ3,ບົດສອນທີ4 ຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະ ຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ແລະ ມີ

ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານເທົ່າກັບ (SD)= 2.33 ແລະ ປະສິທິພາບຂອງຂະບວນການສອນ(E1) ເທົ່າກັບ 84.90

4.4.2 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຜົນການຮຽນ(E2)

ຕາຕະລາງທີ6 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຜົນການຮຽນ(E2)

ນັກຮຽນຄົນທີ	ຄະແນນ		ຄວາມກ້າວໜ້າ
	ທິດສອບກ່ອນການຮຽນ30	ທິດສອບກ່ອນຫຼັງສອນ30	
1	19	27	46
2	18	28	46
3	17	26	43
4	15	27	42
5	17	25	42
6	19	27	46
7	18	27	45
8	16	26	42
9	15	27	42
10	16	26	42
$\sum X$	170	266	436
$\bar{X}$	17	26.6	43.6
SD	1.49	0.84	89

$$E_2 = \frac{\frac{266}{10}}{30} \times 100 = \frac{266}{10 \times 30} \times 100 = \frac{266}{300} \times 100 = 89$$

ຈາກຕາຕະລາງ 6 ພົບວ່າ ຈາກການທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນກ່ອນມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 17 ມີຄ່າຜົນປ່ຽນມາດຖານເທົ່າກັບ SD= 1.49 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນຂອງນັກຮຽນ ເຫັນວ່າມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 26.6 ແລະ ມີຄ່າຜົນປ່ຽນມາດຖານເທົ່າກັບ SD= 0.84 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ (E2) ເທົ່າກັບ 89.

4.4.3 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1/E2)

ຕາຕະລາງ 7 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ

ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ	ຄະແນນເຕັມ	$\bar{X}$	SD	(E1/E2)
ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ (E1)	120	101,.9	2.33	84.90
ປະສິດທິຜົນການຮຽນ(E2)	30	26.6	0.84	89

ຄ່າດັດນີປະສິດທິຜົນ (Effectiveness Index : E.I)

$$= \frac{266-170}{10 \times 10 - 170} = \frac{266-170}{300-170} = 0.73$$

ຈາກຕາຕະລາງ 7: ພົບວ່າ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101,.9 ຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ຄະແນນ ຄ່າຜົນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ(E1) ເທົ່າກັບ 84.90 ແລະ ຄະແນນຈາກບົດທົດສອບວັດຜົນສໍາເລັດທາງການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ $\bar{X}$ 26.6 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ຄ່າຜົນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 0.84 ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89 ດັ່ງນັ້ນ ບົດສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ(ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ່າ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ) ມີຄ່າດັດນີປະສິດທິຜົນ E.I ເທົ່າກັບ 0.73 ແລະ ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 84.90 /89 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນ 80/80 ທີ່ຕັ້ງໄວ້.

ບົດທີ 5

ສະຫຼຸບ ອະພິປາຍ ແລະ ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ການຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້ຜູ້ວິໄຈໄດ້ຄົ້ນຄວ້າໃນເລື່ອງການພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ-ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນສົກ 2021–2022 .ເຊິ່ງສາມາດສະຫຼຸບດັ່ງນີ້:

5.1 ການສະຫຼຸບການວິໄຈ

ໃນການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີຈຸດປະສົງ ເພື່ອພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນສົກ 2021-2022. ເຊິ່ງສາມາດສະຫຼຸບຕາມຈຸດປະສົງໄດ້ດັ່ງນີ້:

1. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80.
2. ເພື່ອສຶກສາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022.
3. ເພື່ອປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ສົກຮຽນ 2021-2022. ເຊິ່ງແບ່ງເປັນ 2 ກຸ່ມ, ກຸ່ມທົດລອງທີ່ບໍ່ໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະ, ກຸ່ມທົດລອງໄດ້ຮັບກິດຈະກຳແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈຳນວນກຸ່ມຕົວຢ່າງ 10 ຄົນ, ຍິງ 10 ຄົນ, ການເລືອກກຸ່ມຕົວຢ່າງແມ່ນເລືອກແບບເຈາະຈົງ (Purposive Sampling) ດ້ວຍການກຳນົດເອົານັກສຶກສາຜູ້ທີ່ທັກສະໃນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນ ພື້ນເມືອງ ບໍ່ຄ່ອງແຄ້ວ, ມີຄະແນນຕ່ຳສຸດ ແລະ ຄະແນນຄ້ອນຂ້າງຕ່ຳກວ່າເກນທີ່ກຳນົດຈາກເກນປະເມີນ. ເພື່ອມາເປັນກຸ່ມຕົວຢ່າງໃນການວິໄຈໃນຈຳນວນ 10 ຄົນ. ເຄື່ອງມືທີ່ໃຊ້ໃນການສຶກສາຄົ້ນຄວ້າຄັ້ງນີ້: ເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ

12+4 ປີທີ3 ພາກຮຽນ1 ຈຳນວນ 4 ຊຸດ.ສະຖິຕິທີ່ໃຊ້ໃນການວິເຄາະຂໍ້ມູນຄືການທົດສອບຄ່າສະເລ່ຍ ແລະ ຄ່າປ່ຽນແປງມາດຕະຖານຂອງຂໍ້ມູນທີ່ລວບລວມໄດ້ຈາກແບບບທົດສອບກ່ອນ ແລະ ຫຼັງ.

ຜົນການວິໄຈ

ຈາກການວິໄຈຫົວຂໍ້ ພັດທະນາທັກສະການຈັດການຮຽນ - ການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ ໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ສາຍອະນຸບານລະບົບ 12+4 ປີ3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ 2021 – 2022. ສາມາດສະຫຼຸບຜົນໄດ້ດັ່ງນີ້:

1. ປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80ພົບວ່າ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ຄະແນນຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ (E1) ເທົ່າກັບ84.90 ແລະ ຄະແນນຈາກບົດທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ $\bar{X}$ 26.6ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 0.84 ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89 ດັ່ງນັ້ນ ບົດສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ(ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ້າ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືເປັດ)ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 84.90 /89 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນ 80/80 ທີ່ຕັ້ງໄວ້.

2) ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ12+4 ປີທີ3ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ2021-2022. ພົບວ່າ ນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ3 ໄດ້ຄະແນນຈາກຂະບວນການສອນ (E1) ບົດສອນທີ1, ບົດສອນທີ2,ບົດສອນທີ3,ບົດສອນທີ4 ຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ (SD)= 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການສອນ (E1) ເທົ່າກັບ 84.90

3) ປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2021-2022. ພົບວ່າຈາກການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນກ່ອນມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 17 ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ SD= 1.49 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນຂອງນັກຮຽນເຫັນວ່າມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 26.6 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ SD= 084 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89. ຄ່າຕັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຮູ້ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ເທົ່າກັບ 0.73 ເຫັນວ່າ: ມີຄ່າຕັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.73 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້

5.2 ອະພິປາຍ

1. ປະສິດທິພາບໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບ ນັກສຶກສາຄອບຄຸມນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ມີປະສິດທິພາບຕາມເກນ E1 / E2 ເກນ 80/80ພົບວ່າ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101,9 ຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ຄະແນນ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ(E1) ເທົ່າກັບ84.90 ແລະ ຄະແນນຈາກບົດທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນມີຄ່າສະເລ່ຍເທົ່າກັບ $\bar{X}$ 26.6 ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ 0.84 ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89 ດັ່ງນັ້ນ ບົດສອນກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ(ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນນາຍພານລ່າສັດ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ້າ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແມວໄລ່ໝູ,ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຍ່າງຄືເບັດ)ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ84.90 /89 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນ 80/80 ທີ່ຕັ້ງໄວ້ ຜົນເປັນເຊັ່ນນີ້ກໍ່ເນື່ອງມາຈາກແບບເຝິກທັກສະການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ, ມີການວາງແຜນກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ແລະ ຈັດສັນຢ່າງເປັນຂັ້ນຕອນ, ເປັນລະບົບໂດຍດຳເນີນການສຶກສາຕາມຫຼັດສູດ,ມີການວິເຄາະເນື້ອໃນ, ຜົນການຮຽນຢ່າງສອດຄ່ອງ ແລະ ເໝາະສົມກັບອົງປະກອບການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ທີ່ກຳນົດໄວ້ໃນຫຼັກສູດ, ລາຍວິຊາການສອນໃນສາຍຄອບຄຸມນຸບານ ເຊິ່ງມີຄວາມສອດຄ່ອງກັບບົດວິທະຍານິພົນຂອງ (ອຈ ພູມິ ຈັນທະລັງສີ ພ້ອມຄະນະ, 2018: ບົດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາການວິໄຈໃນຫົວຂໍ້: ການພັດທະນາການອ່ານ ແລະ ການຂຽນສະກົດຄຳພາສາລາວ ຂັ້ນພື້ນຖານ ໂດຍໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກຮຽນຊັ້ນປະຖົມສຶກສາປີທີ3 ໂຮງຮຽນປະຖົມສາທິດ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກ 2017-2018. ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ: ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ 78.46/83.84 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນ 75/75 ທີ່ຕັ້ງໄວ້. ຜົນສຳເລັດການຮຽນດ້ານທັກສະການຂຽນສະກົດຄຳ ລະຫວ່າງກ່ອນຮຽນ ແລະ ຫຼັງຮຽນ ໂດຍໃຊ້ແບບເຝິກ ສຳລັບນັກຮຽນປະຖົມສຶກສາ ປີທີ 3 ພົບວ່າ ຫຼັງຮຽນສູງກວ່າກ່ອນຮຽນ.ເຊິ່ງຄະແນນສະເລ່ຍກ່ອນຮຽນເທົ່າກັບ 4. 38 ແລະ ຫຼັງຮຽນເທົ່າກັບ 8.38. ຄຳດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຮູ້ທັກສະການຂຽນສະກົດຄຳ ໂດຍໃຊ້ແບບເຝິກ ສຳລັບນັກຮຽນປະຖົມສຶກສາປີທີ 3 ເຫັນວ່າ: ມີຄຳດັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.71 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້.

2) ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກິດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄອບຄຸມນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ສົກຮຽນ 2021-2022:ພົບວ່າ ນັກສຶກສາອະນຸບານປີທີ3 ໄດ້ຄະແນນຈາກຂະບວນການ(E1)ບົດສອນທີ1, ບົດສອນທີ2, ບົດສອນທີ3,ບົດສອນທີ4 ຂອງການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະຜ່ານການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 101.9 ຈາກຄະແນນຈາກຄະແນນເຕັມ 120 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຕະຖານເທົ່າກັບ (SD)= 2.33 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການສອນ (E1) ເທົ່າກັບ 84.90 ແລະ ປະສິດທິພາບຂອງຜົນທ້າຍ (E2) ເທົ່າກັບ 90 ມີປະສິດທິພາບເທົ່າກັບ84.90/90 ເຊິ່ງສູງກວ່າເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້ 80/80 ອັນນີ້ກໍ່ເນື່ອງມາຈາກບົດສອນ ການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ ມີການກຽມ ແລະ ສ້າງແຜນການຮຽນຮູ້ຢ່າງມີຂັ້ນຕອນເປັນລະບົບເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບ (ນາງ ສາວ ຟາລາຕິ ໝາດເຕີ້ 2557) ໄດ້ສຶກສາ ຜົນຂອງການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ການວິໄຈຄັ້ງນີ້ມີວັດຖຸປະສົງ ເພື່ອສຶກສາຜົນການຝຶກ

ການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າ ຄະແນນຫຼັງການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງມີຄ່າຄະແນນຫຼັງຮຽນຢູ່ໃນລະດັບດີ.

3) ຜົນການປຽບທຽບກ່ອນສອນ ແລະ ຫຼັງສອນກ່ຽວກັບການຮຽນການສອນກົດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຜ່ານແບບເຝິກທັກສະສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນສຶກຮຽນ 2021-2022. ພົບວ່າຈາກການທົດສອບວັດຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນກ່ອນມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 17 ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານເທົ່າກັບ $SD=1.49$ ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ຫຼັງການຮຽນຂອງນັກຮຽນເຫັນວ່າມີຄະແນນສະເລ່ຍເທົ່າກັບ 26.6 ແລະ ມີຄ່າຜັນປ່ຽນມາດຖານເທົ່າກັບ $SD= 0.84$ ຈາກຄະແນນເຕັມ 30 ຄະແນນ ແລະ ປະສິດທິຜົນການຮຽນ (E2) ເທົ່າກັບ 89. ຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນຂອງການຮຽນຮູ້ໂດຍນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກົດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງສຳລັບນັກສຶກສາ ຄູອະນຸບານ ລະບົບ 12+4 ປີ ທີ 3 ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ ເທົ່າກັບ 0.73 ເຫັນວ່າ: ມີຄ່າດັດສະນີປະສິດທິຜົນເທົ່າກັບ 0.73 ເຊິ່ງເປັນໄປຕາມເກນທີ່ຕັ້ງໄວ້. ທັງນີ້ກໍ່ເນື່ອງຈາກການນຳໃຊ້ແບບເຝິກທັກສະເຂົ້າໃນການຮຽນການສອນກົດຈະກຳກາງແຈ້ງໂດຍເນັ້ນແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງຈຶ່ງເຮັດໃຫ້ນັກສຶກສາມີຄວາມຮູ້ ຄວາມເຂົ້າໃຈຕໍ່ການສອນກົດຈະກຳກາງແຈ້ງຈົນໄດ້ຮັບຜົນສຳເລັດທາງການຮຽນຫຼັງຮຽນດີກວ່າກ່ອນຮຽນ ເຊິ່ງສອດຄ່ອງກັບ (ທະນະວັດປາກຫວານ 2562: ບົດຄັດຫຍໍ້) ໄດ້ສຶກສາ ຜົນການໃຊ້ຊຸດກົດຈະກຳບູລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ຜົນການວິໄຈພົບວ່າມີຄະແນນຫຼັງການສອນໃຊ້ຊຸດກົດຈະກຳສູງກວ່າກ່ອນໄດ້ຮັບການສອນໃຊ້ຊຸດກົດຈະກຳ.

5.3 ຂໍ້ສະເໜີແນະ

ຕໍ່ກັບຜົນຂອງການວິໄຈ:

- ຄວນນຳໄປເຜີຍແຜ່ໃຫ້ຄູ-ອາຈານສອນໃນສາຍອະນຸບານ ແລະ ໂຮງຮຽນອະນຸບານໄດ້ຮັບຮູ້ເຂົ້າໃຈ ເພື່ອນຳໄປໃຊ້ໃນການຈັດການຮຽນ ການສອນໃນດິຂຶ້ນ.

- ຄວນນຳໃຊ້ຜົນຂອງການວິໄຈໄປໝູນໃຊ້ເຂົ້າໃນການຈັດຕັ້ງການຮຽນ-ການສອນໃນອະນາຄົດ.

ຕໍ່ກັບບົດຮຽນໃນການວິໄຈ:

- ຄູສອນໃນລາຍວິຊາ ຫຼັກການສອນ ແລະ ກົດຈະກຳກາງແຈ້ງໃນສາຍອະນຸບານ ແລະ ຄູສອນໃນໂຮງຮຽນອະນຸບານຄວນເຮັດການວິໄຈໃນເລື່ອງນີ້ກັບນັກຮຽນ, ນັກສຶກສາ ຫຼື ຄູສອນພາຍໃນໂຮງຮຽນ.

ເອກະສານອ້າງອີງ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ (1999) ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ສຳລັບເດັກອະນຸບານ ພິມ
ທີ່ ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ (2012) ຫຼັກສູດ ແລະ ແຜນຈັດປະສົບການຊັ້ນອະນຸບານ ພິມທີ່
ນະຄອນຫຼວງວຽງຈັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ (2012) ແບບຮຽນ ແຜນຈັດປະສົບການການຈັດກິດຈະກຳແບບຫຼິ້ນສຳລັບເດັກ
ກ່ອນໄວຮຽນພິມທີ່ ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

ກະຊວງສຶກສາທິການ ແລະ ກິລາ (2016) ແບບຮຽນ ການຈັດແບບຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ລະດັບ
ປະລິນຍາຕີ

ພິມທີ່ ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ

ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ໂດຍຜ່ານພຶດຕິກຳຂອງທ່ານສະກິນເນີ (Skinner)(2009) ແບບຮຽນ ຄວາມຮູ້ກ່ຽວກັບເດັກ

ທິດສະດີການຮຽນຮູ້ຂອງທ່ານຣຸດໂຊ (1712-1778) ແບບຮຽນ ສຶກສາສາດ ລະບົບ 11+1

ຄູ່ມືການຈັດກິດຈະກຳແບບຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ (2560) ສຳນັກງານຄົ້ນຄວ້າການຮຽນຮູ້ສຳລັບເດັກ
ແຫ່ງ ປະເທດໄທ

ເອກະສານການອົບຮົມ ເລື່ອງການຮຽນຮູ້ພັດທະນາສະຫມອງ (IQ , EQ)

ທີ່ມາ : <https://www.kidactiveplay.com/content.php?types=learn&cid=272>

ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນສຳລັບກ່ອນໄວຮຽນhttp://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Adm/Porntip_C.pdf

ຄູ່ມືການຫຼິ້ນສຳລັບເດັກກ່ອນໄວຮຽນ ແຫຼ່ງທີ່ມາ:http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Ed_Adm/Porntip_C.pdf

ການຫຼິ້ນສຳລັບກ່ອນໄວຮຽນ (2525)

http://www.thaischool1.in.th/_files_school/12101242/workteacher

ແນວຄິດທິດສະດີກ່ຽວກັບການຫຼິ້ນ ແຫຼ່ງທີ່ມາ <https://www.brainkiddy.com/article>

GotoKnow ປະເພດຂອງການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແຫຼ່ງທີ່ມາ <https://www.brainkiddy.com/article/132>
ຄວາມຫມາຍ ຄວາມສໍາຄັນຂອງການຫຼິ້ນ

ແຫຼ່ງທີ່ມາ <https://eledu.ssru.ac.th/suphanwadee.wa/pluginfile>.

ການພັດທະນາຄວາມເຂົ້າໃຈໃນການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກຜ່ານການຫຼິ້ນ

ແຫຼ່ງທີ່ມາ <https://dopah.anamai.moph.go.th/web-upload>

ນາງ ຍຸພິນ ສີແກ່ ພ້ອມຄະນະ ມະຫາວິທະຍາໄລຣາດຊະພັດສວນດຸສິດ (2012) ການສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການ

ໃຊ້ກ້າມຊີ້ນໃຫ່ຍ ຂອງນັກຮຽນອະນຸບານ ທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິບັນຍາ, ໄດ້ຮັບການຈັດກິດຈະການການຫຼິ້ນພື້ນບ້ານໄທ.

ນາງ ສວງສຸດາ ມຸນມາ ແລະ ຮັງສັນ ສິງຫາເລີດ ພ້ອມຄະນະ (2551) ການສຶກສາຄວາມສາມາດໃນການໃຊ້ກ້າມຊີ້ນ

ໃຫ່ຍ ໂດຍໃຊ້ກິດຈະການການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ຂອງນັກຮຽນທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິບັນຍາ ໃນຊັ້ນອະນຸບານ.

ນາງ ສາວ ຟາລາຕິ ໝາດເຕີະ (2557) ຜົນຂອງການຝຶກການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງທີ່ມີຕໍ່ພັດທະນາການຂອງເດັກກ່ອນໄວຮຽນ https://soreda.oas.psu.ac.th/files/813_file_TC1146.pdf

ນາງ ສຸມາລີ ບົວຫຼວງ (2535) ຜົນຂອງການໃຊ້ເກມການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງທີ່ມີຕໍ່ພຶດຕິກຳ
<http://libdoc.dpu.ac.th/thesis/Pawittra.Som.pdf>

ສຸຊາຕິ ໂສມປະຍຸນ (2535). 10 ອ້າງໃນງານວິໄຈຂອງ ລະວີວັນ ຄຸ່ມພັດທະນາການເດັກຂອງໂຮງພະຍາບານລາດຊະ

ນຸກຸນກຳສຸຂະພາບຈິດ ອ້າງໃນ ຣະວີວັນ ແຊ່ຫຼີ ທັນວາ(2558). (<http://kannikamedia.blogspot.com/2013/12/blog-post.html>) ຫຼັກການແນວຄິດທົດສະດີກ່ຽວກັບເດັກອະນຸບານ.

ທິດຍາພອນ ສຸລະພິນ (2559) ແນວທາງການພັດທະນາການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ ແລະ ກິລາໄທຂອງສະຖາບັນການສຶກສາ

ສິລະປະບັນດິດສາຂາການຈັດກິລາ ແລະ ນັ້ນທະນາການ ແຫຼ່ງທີ່ມາ <http://www.tnsu.ac.th/web/web13/images/fbfiles/wittayanipon/2559/13>.

ພິຕິນັນ ອະໄພ (Phitinan Aphai) ລະວີວັນ ວອນວິໄຊ (Rawiwan Wanwichai) ການຈັດກິດຈະກຳ ການຫຼິ້ນ

ເພື່ອເສີມສ້າງທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີພາວະສາມະທິສັ້ນອາຍຸ 6-9 ປີ

ແຫຼ່ງທີ່ມາ <file:///C:/Users/MOES/Documents/Downloads.pdf>

ທະນະວັດປາກຫວານ (2562) ຜົນການໃຊ້ຊຸດກິດຈະກຳບຸລະນາການຜ່ານການຫຼິ້ນພື້ນເມືອງພູມບັນຍາດໍການພັດທະນາທັກສະທາງສັງຄົມຂອງເດັກທີ່ມີຄວາມບົກຜ່ອງທາງສະຕິບັນຍາຂອງສູນການສຶກສາພິເສດ ປະຈຳ

*ຈັງຫວັດມຸກດາຫານ The Use of Integrated Activities Packages Via Folk Playing
Affected to the Development of Social Abilities of the Intellectual Disabilities
Children, Special Education Center of Mukdahan*

ແຫຼ່ງທີ່ມາ <file:///C:/Users/MOES/Documents/Downloads/withayajarnthaijo>

ສຣວງທອນ ນາວາຜິນ ຜູ້ຈັດການສະຖາບັນເດັກ ມຸນນິທິເດັກ ການຫຼິ້ນ ແລະ ການຮຽນຮູ້ຂອງເດັກ

ແຫຼ່ງທີ່ມາ <https://www.kidactiveplay.com/content.php?types=learn&cid=66>

ເຄື່ອງມືສໍາລັບການວິໄຈ

ຜົນການວິເຄາະ

4.4.1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ

ກ. ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1)

ຕາຕະລາງທີ1 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ1

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ1			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	7	9	9	25
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	7	9	8	24
ຜູ້ທີ 4	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 5	8	9	8	25
ຜູ້ທີ 6	7	9	9	25

ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	7	8	8	23
ຜູ້ທີ10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	77	85	86	248
$\bar{X}$	7,7	8,5	8,6	24,8
SD	0,67	0,53	0,52	0,92
ເປີເຊັນ	77	85	86	81

$$E_1 = \frac{\frac{77 + 85}{20}}{\frac{10}{20}} \times 100 = \frac{162}{10 \times 20} \times 100 = \frac{162}{200} \times 100 = 81$$

$$E_2 = \frac{\frac{86}{10}}{\frac{10}{10}} \times 100 = \frac{86}{10 \times 10} \times 100 = \frac{86}{100} \times 100 = 86$$

ຕາຕະລາງທີ2 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ2

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ2			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	7	8	8	23
ຜູ້ທີ 4	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 5	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 6	8	8	9	25
ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	8	8	25

ຜູ້ທີ10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	81	82	86	249
$\overline{X}$	8,1	8,2	8,6	24,9
SD	0,57	0,42	0,52	0,99
ເປີເຊັນ	81	82	86	80

$$E_1 = \frac{\frac{81+82}{20}}{10} \times 100 = \frac{160}{10 \times 20} \times 100 = \frac{160}{200} \times 100 = 80$$

$$E_2 = \frac{\frac{86}{10}}{10} \times 100 = \frac{86}{10 \times 10} \times 100 = \frac{86}{100} \times 100 = 86$$

ຕາຕະລາງທີ3 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1) ປິດສອນທີ3

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ປິດສອນທີ3			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍປິດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 2	8	8	8	24
ຜູ້ທີ 3	8	9	8	25
ຜູ້ທີ 4	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 5	9	8	8	25
ຜູ້ທີ 6	8	8	10	26
ຜູ້ທີ 7	9	8	9	26
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	9	9	27

ຜູ້ທີ10	8	8	9	25
ລວມຄະແນນ	83	85	88	256
$\bar{X}$	8,3	8,5	8,8	25,6
SD	0,48	0,53	0,63	0,84
ເປີເຊັນ	81	82	86	84

$$E_1 = \frac{\frac{83+85}{20}}{10} \times 100 = \frac{168}{10 \times 20} \times 100 = \frac{168}{200} \times 100 = 84$$

$$E_2 = \frac{\frac{88}{10}}{10} \times 100 = \frac{88}{10 \times 10} \times 100 = \frac{88}{100} \times 100 = 88$$

ຕາຕະລາງທີ4 ຜົນການວິເຄາະປະສິດທິພາບດ້ານຂະບວນການສອນ (E1)ບົດສອນທີ4

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ບົດສອນທີ4			
	ຄະແນນກຸ່ມ10	ຄະແນນພຶດກຳ10	ຄະແນນສອບທ້າຍບົດ 10	ລວມຄະແນນ30
ຜູ້ທີ 1	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 2	9	10	9	28
ຜູ້ທີ 3	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 4	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 5	9	8	8	25
ຜູ້ທີ 6	8	9	10	27
ຜູ້ທີ 7	9	9	9	27
ຜູ້ທີ 8	8	9	9	26
ຜູ້ທີ 9	9	9	9	27

ຜູ້ທີ10	9	8	9	26
ລວມຄະແນນ	87	89	90	266
$\bar{X}$	8,7	8,9	9	26,6
SD	0,48	0,57	0,47	0,84
ເປີເຊັນ	81	89	90	88

$$E_1 = \frac{\frac{87 + 89}{20}}{\frac{10}{20}} \times 100 = \frac{176}{10 \times 20} \times 100 = \frac{176}{200} \times 100 = 88$$

$$E_2 = \frac{\frac{90}{10}}{\frac{10}{10}} \times 100 = \frac{90}{10 \times 10} \times 100 = \frac{90}{100} \times 100 = 90$$

ຕາຕະລາງ5 ຜົນການວິເຄາະດ້ານຂະບວນການຮຽນ - ການສອນຈາກບົດສອນທີ 1-4

ນັກຮຽນຜູ້ທີ	ຜົນການທົດສອບລະຫວ່າງແຕ່ລະບົດ				
	ບົດສອນທີ 1	ບົດສອນທີ 2	ບົດສອນທີ 3	ບົດສອນທີ 4	ລວມທັງໝົດ 4 ບົດສອນ
ຜູ້ທີ 1	25	26	26	27	104
ຜູ້ທີ 2	24	24	24	28	100
ຜູ້ທີ 3	24	23	25	26	98
ຜູ້ທີ 4	25	25	26	27	103
ຜູ້ທີ 5	25	24	25	25	99
ຜູ້ທີ 6	25	25	26	27	103
ຜູ້ທີ 7	26	26	26	27	105
ຜູ້ທີ 8	26	26	26	26	104
ຜູ້ທີ 9	23	25	27	27	102

ຜູ້ທີ10	25	25	25	26	101
$\sum X$	248	249	256	266	1019
$\bar{X}$	24,8	24,9	25,6	26,6	101,9
SD	0,92	0,99	0,84	0,84	2,33
E1	81	80	84	88	84,90

$$E_1 = \frac{\frac{1019}{10}}{120} \times 100 = \frac{1019}{10 \times 120} \times 100 = \frac{1019}{1200} \times 100 = 84.90$$

4.4.2 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຜົນການຮຽນ(E2)

ຕາຕະລາງທີ6 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຜົນການຮຽນ(E2)

ນັກຮຽນຄົນທີ	ຄະແນນ		ຄວາມກ້າວໜ້າ
	ທິດສອບກ່ອນການຮຽນ30	ທິດສອບກ່ອນຫຼັງສອນ30	
1	19	27	46
2	18	28	46
3	17	26	43
4	15	27	42
5	17	25	42
6	19	27	46
7	18	27	45
8	16	26	42
9	15	27	42
10	16	26	42
$\sum X$	170	266	436

$\bar{X}$	17	26.6	43.6
SD	1.49	0.84	89

$$E_2 = \frac{\frac{266}{10}}{30} \times 100 = \frac{266}{10 \times 30} \times 100 = \frac{266}{300} \times 100 = 89$$

4.4.3 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ(E1/E2)

ຕາຕະລາງ7 ຜົນການວິເຄາະຫາປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ

ປະສິດທິພາບຂອງບົດສອນ	ຄະແນນເຕັມ	$\bar{X}$	SD	(E1/E2)
ປະສິດທິພາບຂອງຂະບວນການຮຽນ (E1)	120	101,.9	2.33	84.90
ປະສິດທິຜົນການຮຽນ(E2)	30	26.6	0.84	89

ແຜນກາສອນ

ບົດທີ 4

ການຈັດກິດຈະກຳການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ

ວິຊາ:ການຈັດກິດຈະກຳ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ	ໂມດູນ2: ການຈັດກິດຈະກຳ ການຫຼິ້ນກາງແຈ້ງ	ເວລາ: ນາທີ
ຫົວຂໍ້: ການແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ຜະລິດ ອຸປະກອນ ກິດຈະກຳການແຈ້ງ(ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງ)	ຫົວຂໍ້ຍ່ອຍ:1.1ຮ່າງແຕ່ງບົດ ສອນ 1.2 ອົງປະກອບ ແລະ ຂັ້ນຕອນ ຂອງການແຕ່ງບົດສອນ. 1.3 ແຕ່ງບົດສອນຕາມແຜນຈັດ ປະສົບການ	ຜົນສຳເລັດດ້ານການຮຽນຮູ້ຂອງໂມດູນ - ໃນ ຕອນທ້າຍຂອງບົດນີ້, ນັກສຶກສາຄູ່ຈະສາມາດ: - ແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ຜະລິດອຸປະກອນ ປະກອບການສອນກ່ຽວກັບການສອນ ແບບຫຼິ້ນພື້ນເມືອງໄດ້ - ເຝິກສອນທົດລອງແລະສອນຕົວຈິງ

ແຫຼ່ງຊັບພະຍາກອນ	ການປະເມີນ
- ເອກະສານ ການຈັດກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ (2019)	-ການສັງເກດ: ການສອນ, ການຖາມ, ການຕອບ, ການສົນທະນາ, ການສະແດງອອກທາງສາຍຕາ- ໃບ ໜ້າ-ທ່າທາງໃບສະຫຼຸບຂອງນັກສຶກສາຄູ
ກິດຈະກຳກະຕຸ້ນ (5ນາທີ)	
ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູລຸກຂຶ້ນແລ້ວຮ້ອງເພງ ແບ້ ຄູບອກວ່າຊົ່ວໂມງນີ້ ເຮົາຈະມາສຶກສາສິ່ງທີ່ສຳຄັນອີກສິ່ງໜຶ່ງທີ່ພວກເຮົາໃນນາມທີ່ຈະເປັນຄູໃນອານາຄົດຕ້ອງຮູ້ ແລະ ເຂົ້າໃຈຢ່າງເລິກເຊິ່ງ ກ່ອນການສອນ, ລະຫວ່າງການສອນ ແລະ ຫຼັງການສອນ.	
ກິດຈະກຳການຮຽນການສອນ	
ການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ (10 ນາທີ) - ຄູສົນທະນາກັບນັກຮຽນວ່າ: ຜ່ານມາພວກນັ້ນເຄີຍໄດ້ແຕ່ງບົດສອນກິດຈະກຳຫຍັງແດ່? - ຄູໃຫ້ນັກຮຽນ 2 ຄົນອະທິບາຍຄວາມເຂົ້າໃຈຂອງຕົນຕໍ່ກັບປະສົບການຜ່ານມາ. ກິດຈະກຳ (໓ນາທີ) ກິດຈະກຳທີ 1: (20 ນາທີ) ຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນຂອງການແຕ່ງບົດສອນ - ຄູຕັ້ງຄຳຖາມລະດົມສະໝອງ + ການແຕ່ງບົດສອນມີຄວາມໝາຍ ແລະ ຄວາມສຳຄັນແນວໃດ ? + ອົງປະກອບພື້ນຖານຂອງການແຕ່ງບົດສອນມີຈັກອົງປະກອບ ? ຄື ອົງປະກອບໃດແດ່ ? + ຂັ້ນຕອນຂອງການແຕ່ງບົດສອນມີຈັກຂັ້ນຕອນ? ຄື ຂັ້ນຕອນໃດແດ່ ? - ໃຫ້ນັກສຶກສາຄົ້ນຫາຕອບດ້ວຍຕົນເອງ - ໃຫ້ນັກສຶກສາຕ່າງໜ້າລຸກຂຶ້ນຕອບ 1-3 ຄົນ - ຄູ ແລະ ນັກສຶກສາຮ່ວມກັນສະຫຼຸບຄືນຕອບ ກິດຈະກຳທີ 2: (120 ນາທີ) - ຄູອະທິບາຍ, ແນະນຳການບົດສອນໃຫ້ນັກຮຽນຟັງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ - ໃຫ້ນັກຮຽນລຸກຂຶ້ນປະກອບຄຳຄິດເຫັນ 1-3 ຄົນ - ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ - ຈາກນັ້ນກໍເອົາບົດສອນແບບຢ່າງໃຫ້ນັກຮຽນສັງເກດ, ພ້ອມທັງສອນທົດລອງໃຫ້ນັກຮຽນເບິ່ງ 1-2 ເທື່ອ (ບົດສອນກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນພື້ນຜູ້ເມືອງ: ແບບຫຼິ້ນແບ້ກິນໝາກເຂືອ ແລະ ແບບຫຼິ້ນ ແກ່ກາບໝາກ) - ຄູ ແລະ ນັກຮຽນຮ່ວມກັນຖອດຖອນບົດ ກິດຈະກຳທີ 3: (120ນາທີ)	

- ຄູ່ແບ່ງນັກຮຽນອອກເປັນ 4 ກຸ່ມ
- ຄູ່ຢາຍໃບງານ
- + ກຸ່ມ 1 ແຕ່ງກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນ ຍາດໄຂ່ເຕົ່າ
- + ກຸ່ມ 2 ແຕ່ງກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນ ນາຍພານລ່າເນື້ອ
- + ກຸ່ມ 3 ແຕ່ງກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນ ແມວໄລ່ໝູ
- + ກຸ່ມ 4 ແຕ່ງກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືເປັດ
- ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ່ແຕ່ລະກຸ່ມແຕ່ງບົດສອນພ້ອມທັງຜະລະອຸປະກອນໃນກຸ່ມກ່ຽວກັບ 1. ແບບຫຼິ້ນຍາດໄຂ່ເຕົ່າ
2. ແບບຫຼິ້ນ ນາຍພານລ່າເນື້ອ 3. ແບບຫຼິ້ນ ແມວໄລ່ໝູ 4. ແບບຫຼິ້ນ ຍ່າງຄືເປັດ
- ຕິດຕາມ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳຖ້າຈຳເປັນ.

ກິດຈະກຳທີ 4: (120 ນາທີ)

ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ່ຕ່າງໜ້າແຕ່ລະກຸ່ມນຳສະເໜີ(ສອນຕົວຈິງ)1.ສິນທະນາກ່ຽວກັບສິ່ງທີ່ແຕ່ລະກຸ່ມນຳສະເໜີ
(ສອນຕົວຈິງ) ເລື່ອງດຽວກັນ, ແຕ່ມີສິ່ງທີ່ແຕກຕ່າງກັນ

- ໃຫ້ນັກສຶກສາພາຍໃນຫ້ອງ ແລະ ຄູ່ ປະກອບຄໍາເຫັນໃສ່ເພື່ອຖອດຖອນບົດຮຽນເຊິ່ງກັນ ແລະ ກັນ
- ຄູ່ຕິດຕາມ ແລະ ໃຫ້ຄໍາແນະນຳຖ້າຈຳເປັນ

ສະຫຼຸບ&ປະເມີນ(10ນາທີ)

ຄູ່ສະຫຼຸບຄືນໂດຍເຊື່ອມໂຍງກັບແນວຄິດຂອງນັກສຶກສາຄູ່ກ່ຽວກັບພາບລວມຂອງການແຕ່ງບົດສອນ ແລະ
ຜະລິດ ອຸປະກອນການຈຳນວນ ຈາກສິ່ງທີ່ໄດ້ສຶກສາຄົ້ນຄວ້າມາ.

- ປະເມີນ:ຈາກການແຕ່ງບົດສອນ, ຜະລິດສື່ການສອນ ແລະ ສອນຕົວຈິງຂອງນັກສຶກສາ.

ວັນທີ.....

ພາກວິຊາອະນຸບານ

ວັນທີ.....

ຜູ້ສອນ

ບົດສອນ

ໝ່ວຍ ຕົວຂອງຂ້ອຍ

ອາທິດທີ 4 ມື້ທີ 3

ກິດຈະກຳ: ກາງແຈ້ງ

ຊັ້ນອະນຸບານ 2

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແບ່ງກິນໝາກເຂືອ

ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນຜົນ
----------	---------	----------------------	------	---------	-----------

ເພື່ອໃຫ້ເດັກສາມາດຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບກິນໝາດເຂືອຢ່າງເບີກບານມ່ວນຊື່ນແລະ ປອດໄພ	ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບກິນໝາດເຂືອ	+ ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ. - ຄູຈັດເດັກນັ່ງເປັນລະບຽບ - ຄູທັກທ້າຍສະບາຍດີກັບເດັກ - ຄູກວດກາຈຳນວນພົນສະເໝີຊື່(ຖ້າເປັນຄູໃໝ່) - ຄູພາເດັກສ້າງບັນຍາກາດດ້ວຍການຮ້ອງເພງ ລາງມື - ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ + ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ. - ຄູສະເໜີກິດຈະກຳທີ່ຈະພາເດັກຮຽນ: ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ໝ່ວຍ ຕົວຂອງຂ້ອຍ , ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບກິນໝາດເຂືອ - ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ. + ວິທີຫຼິ້ນ: - ໃຫ້ເດັກ 1 ຄູ່ອອກມາຢືນຢູ່ກາງວົງມົນເອົາແພມັດຕາໄວໃຫ້ຜູ້ໜຶ່ງສົມມຸດວ່າເປັນໂຕແບ້, ຜູ້ໜຶ່ງສົມມຸດເປັນໝາກເຂືອ, ຜູ້ທີ່ເປັນໂຕແບ້ຍືນຫ່າງຈາກຜູ້ທີ່ເປັນໝາກເຂືອປະມານ 2 ແມັດ, ສ່ວນເດັກຜູ້ອື່ນແມ່ນຈັບແຂາກັນເປັນວົງມົນ - ຜູ້ນຳພາສັ່ງວ່າກຽມ... ຫຼິ້ນຜູ້ເປັນໂຕແບ້ໃຫ້ຮ້ອງວ່າ ແບ້, ແບ້, ແບ້, ຜູ້ເປັນໝາກເຂືອໃຫ້ຢ່າງແລ້ວເວົ້າວ່າໝາກເຂືອ, ໝາກເຂືອຜູ້ເປັນໂຕແບ້ໃຫ້ແລ່ນໄລ່ຈັບຜູ້ທີ່ເປັນໝາກເຂືອ, ການຫຼິ້ນແມ່ນບໍ່ໃຫ້ອອກຈາກວົງມົນ. - ຖ້າຜູ້ເປັນແບ້ໄລ່ຈັບຜູ້ເປັນໝາກເຂືອໄດ້ແມ່ນໃຫ້ຢຸກຕິການຫຼິ້ນແລ້ວປ່ຽນເອົາຄູ່ໃໝ່ອອກມາຫຼິ້ນແທນ, ຈົຍກວ່າໝົດເວລາ. - ຄູຕິດຕາມ ແລະ ແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອ	5 ນາທີ 15 ນາທີ 5 ນາທີ	ເພງເປັດນ້ອຍ ຕົວເດັກແພມັດຕາ 1 ຜືນ, ບົດເພງ	- ສັງເກດການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ ແບບກິນໝາດເຂືອຢ່າງມ່ວນຊື່ນແລະ ປອດໄຟຂອງເດັກແຕ່ລະຄົນ
--	--------------------------------------	--	--	--	---

		ເດັກທີ່ເຮັດຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ. ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ + ຂັ້ນສະຫຼຸບ -ຄູຖາມຄືນວ່າສາວຄູພາພວກຫຼານຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນຫຍັງ?ກິດຈະກຳຫຍັງ? ມ່ວນບໍ່ ? ເດັກຕອບ(ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ) ຄູໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບແບບ ຫຼິ້ນແບ່ງກິນໝາດເຂື່ອ 1-2ເທື່ອ +ສຶກສາອົບຮົມເດັກ:ເວລາຫຼິ້ນນຳໝູ່ ເພື່ອນໃຫ້ພວກຫຼານສາມັກຄີຮັກແພງ ກັນ,ບໍ່ຄວນຍານກັນ,ຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງຮູ້ ອະນາໄມຮັກສາຄວາມສະອາດ. -ໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນ			
--	--	---	--	--	--

ຕາຕະລາງວັດ ແລະ ປະເມີນ

ລ/ດ	ຫົວຂໍ້: ການສັງເກດ	ດີ/ຄືນ	ກາງ/ ຄືນ	ປັບປຸງ/ຄືນ/ຊື່
1	ການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບ່ງກິນໝາດເຂື່ອ ຢ່າງມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພຂອງເດັກ ແຕ່ລະຄົນ	o	o	o

ວັນທີ.....

ຜູ້ອຳນວຍການ

ວັນທີ.....

ຜູ້ແຕ່ງ

ບົດສອນ

ໝວຍ ສິ່ງແດດ້ອ້ອມຕົວເຮົາ

ກິດຈະກຳ: ກາງແຈ້ງ

ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແກ່ ຫຼື ລາກກາບໝາກ

ອາທິດທີ 4 ມື້ທີ 3

ຊັ້ນອະນຸບານ 2

ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ ການສອນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ ຜົນ
ເພື່ອໃຫ້ເດັກ ສາມາດຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນລາກ ຫຼືແກ່ກາບໝາກຢ່າງ ມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດ ໄພ -ເຝິກຄວາມ ຄ່ອງແຄ້ວ ແລະ ຈື່ຈາໝູ່ ເພື່ອນໃນ	ແບບຫຼິ້ນ ແກ່ຫຼື ລາກ ກາບໝາກ	+ ຂັ້ນນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນ. - ຄູຈັດເດັກນຶ່ງເປັນລະບຽບ - ຄູທັກທ້າຍສະບາຍດີກັບເດັກ - ຄູກວດກາຈຳນວນພົນ - ຄູພາເດັກສ້າງບັນຍາກາດດ້ວຍການຮ້ອງເພງ ແບ້ ພ້ອມທັງຕົບມື - ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ + ຂັ້ນດຳເນີນການສອນ. - ຄູສະເໜີກິດຈະກຳທີ່ຈະພາເດັກຮຽນ: ກິດຈະກຳກາງແຈ້ງ, ໝວຍ ສິ່ງແດດ້ອ້ອມຕົວເຮົາ, ຫົວຂໍ້: ແບບຫຼິ້ນແກ່ ຫຼື ລາກກາບໝາກ - ຄູແນະນຳ ແລະ ສາທິດວິທີຫຼິ້ນໃຫ້ເດັກເບິ່ງກ່ອນ 1-2 ເທື່ອ. + ວິທີຫຼິ້ນ: - ໃນການຫຼິ້ນກາບໝາກ, ກາບໝາກຈະຕ້ອງມີຂະໜາດໃຫຍ່ພໍເດັກນັ່ງໄດ້. ເດັກທີ່ນັ່ງຕ້ອງຈັບກ້ານໝາກໃຫ້ແໜ້ນເພື່ອບໍ່ໃຫ້ຫົວໄຖແລະລົ້ມໄດ້ ແລະເດັກທີ່ລາກກາບໝາກຕ້ອງຈັບໃຫ້ແໜ້ນ. ຊອກຫາກາບໝາກຫຼາຍໆອັນໃຫ້ເດັກຈັບຄູ່ກັນແລ້ວໃຫ້ແຂ່ງກັນລາກກາບໝາກຄູ່ໂຕເຖິງເສັ້ນໄຊກ່ອນເປັນຝ່າຍຊະນະ. - ຄູໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແກ່ຫຼືລາກກາບໝາກຕາມຫຼັກຄູ1-2 ເທື່ອ - ຄູໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລາກຫຼືແກ່ກາບໝາກ ເລີຍ - ຄູຕິດຕາມແລະແນະນຳຊ່ວຍເຫຼືອເດັກ	5ນາທີ	ເພງ ລູງໝີ	
			15ນາທີ	ຕົວເດັກ ກາບໝາກ	-ສັງເກດ ການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ ລາກຫຼືແກ່ ກາບ ໝາກ ຢ່າງ ມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພ ຂອງເດັກ ແຕ່ລະຄົນ
			5ນາທີ		-ສັງເກດ ຄວາມ ຄ່ອງແຄ້ວ

ເວລາຫຼິ້ນ		ທີ່ເຮັດຍັງບໍ່ທັນໄດ້ດີ. -ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍເດັກ + ຂັ້ນສະຫຼຸບ -ຄູຖາມຄືນວ່າສາວຄູພາພວກຫຼານຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນຫຍັງ?ກິດຈະກຳຫຍັງ? ມ່ວນບໍ່ ? ເດັກຕອບ(ຍ້ອງຍໍຊົມເຊີຍ) ຄູໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຄືນກ່ຽວກັບແບບຫຼິ້ນຢ່າງເທິງກະໂປະໝາກພ້າວ1-2ເທື່ອ +ສຶກສາອົບຮົມເດັກ:ເວລາຫຼິ້ນນຳໝູ່ ເພື່ອນໃຫ້ພວກຫຼານສາມັກຄີຮັກແພງກັນ,ບໍ່ຄວນຍາມກັນ,ຫຼິ້ນແລ້ວຕ້ອງຮູ້ອະນາໄມຮັກສາຄວາມສະອາດ. -ໃຫ້ເດັກຍົກມືທັງສອງເບື້ອງຂຶ້ນສຸດແຂນ,ຫາຍໃຈເຂົ້າ,ຫາຍໃຈອອກແຮງໆ ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ອຍໃຫ້ເດັກຫຼິ້ນຕາມໃຈ -ໃຫ້ເດັກພັກຜ່ອນ			ໃນ ການຫຼິ້ນ ແບບຫຼິ້ນ
-----------	--	--	--	--	----------------------------

ຕາຕະລາງວັດ ແລະ ປະເມີນ

ລ/ດ	ຫົວຂໍ້: ການສັງເກດ	ຕິ/ຄິນ	ກາງ/ ຄິນ	ປັບປຸງ/ຄິນ/ຊື່
1	ຄວາມມ່ວນຊື່ນ ແລະ ປອດໄພຂອງເດັກໃນ	0ຄິນ	0	0
2	ເວລາຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນລາກຫຼືແກ່ກາບໝາກ ຄວາມຄ່ອງແຄ້ວໃນການຫຼິ້ນແບບຫຼິ້ນ			

ວັນທີ.....

ຜູ້ອຳນວຍການ

ວັນທີ.....

ຜູ້ແຕ່ງ

ເກນສັງເກດການສອນຂອງນັກສຶກສາ 20 ຄະແນນ

ລ/ດ	ລາຍການ	ຄະແນນ					ໝາຍເຫດ
		5	4	3	2	1	
	ດ້ານການກະກຽມການສອນ						
1	ມີບົດສອນ ແລະ ຈຸດປະສົງສອດຄ່ອງກັບເນື້ອໃນການສອນ						
2	ມີສື່ປະກອບການສອນສອດຄ່ອງຕາມເນື້ອໃນບົດສອນ						
	ດ້ານການສອນ						
3	ການນຳເຂົ້າສູ່ບົດຮຽນຢ່າງເໝາະສົມກັບເນື້ອໃນການສອນ						
4	ການທວນຄືນບົດຮຽນທີ່ຮຽນມາ						
5	ການລ້ຽວສູ່ບົດຮຽນໃໝ່ທີ່ໜ້າສົນໃຈ						
6	ການນຳສະເໜີກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້ຢ່າງໜ້າສົນໃຈ						
7	ການອະທິບາຍ ແລະ ສາທິດການຮຽນຢ່າງສອດຄ່ອງ						
8	ເປີດໂອກາດໃຫ້ຜູ້ໄດ້ມີສ່ວນຮ່ວມ ແລະ ສະແດງຄວາມຄິດເຫັນ						
9	ການຕັ້ງຄຳຖາມທີ່ກະຕຸ້ນການຮຽນຮູ້ຂອງຜູ້ຮຽນໄດ້ຖືກຕາມເນື້ອໃນ						
10	ຈັດກິດຈະກຳການປຶ້ມອ້ອມເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້ທີ່ຫຼາກຫຼາຍ						
11	ການຕິດຕາມການຮຽນຂອງຜູ້ຮຽນ						
12	ການສະຫຼຸບບົດຮຽນຕາມຈຸດປະສົງການຮຽນຮູ້ທີ່ໜ້າສົນໃຈ						
13	ການປະເມີນຄວາມຮັບຮູ້ຂອງຜູ້ຢ່າງສອດຄ່ອງຕາມເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້						
14	ການສຶກສາອົບຮົມຜູ້ຮຽນທີ່ສອດຄ່ອງກັບກິດຈະກຳການຮຽນຮູ້						
15	ການມອບວຽກໃຫ້ຜູ້ຮຽນສອດຄ່ອງຕາມເນື້ອໃນການຮຽນຮູ້						
16	ການສົ່ງຄວາມຮູ້, ເຕັກນິກ ແລະ ຄວາມພ້ອມຂອງຜູ້ສອນຄ່ອງແຄ້ວ						
	ລວມຄະແນນ						
	ຄະແນນສະເລ່ຍ						

ໝາຍບອກ:

- 5 ໝາຍເຖິງການສອນດີຫຼາຍທີ່ສຸດ
- 4 ໝາຍເຖິງການສອນດີ
- 3 ໝາຍເຖິງການສອນດີພໍໃຊ້
- 2 ໝາຍເຖິງການສອນຄວນປັບປຸງ
- 1 ໝາຍເຖິງການສອນອ່ອນທີ່ສຸດ

ແບບເຝິກທົາ

1) ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູ່ແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ສອນຕົວຈິງ

ໜ່ວຍ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ອະນຸບານ2 ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຫົວຂໍ້: ນາຍພານລ່າເນື້ອ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ
		- ຂັ້ນນຳ - ຂັ້ນສອນ			
1.....					
.....					
.					
.....					
.					
2.....					
.					
.....					
.....					
.....					
..					
3.....		- ຂັ້ນສະຫຼຸບ - ສຶກສາອົບເດັກ - ວຽກບ້ານ 			
.					
.....					
.....					

ແບບຝຶກທີ2

1) ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ສອນຕົວຈິງ

ໜ່ວຍ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ອະນຸບານ2 ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຫົວຂໍ້: ຍາດໄຂ່ເຕົ້າ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ
		- ຂັ້ນນຳ - ຂັ້ນສອນ			
1.....	-.....				
.....					
.....	-.....				
.....					
.....	-.....				
2.....					
.....					
.....					
.....					
3.....					
.....		- ຂັ້ນສະຫຼຸບ - ສຶກສາອົບເດັກ - ວຽກບ້ານ 			

ແບບຝຶກທີ3

2) ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ສອນຕົວຈິງ

ໜ່ວຍ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ອະນຸບານ2 ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຫົວຂໍ້: ແມວໄລ່ໝູ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ	ເວລາ	ອຸປະກອນ	ປະເມີນ
		- ຂັ້ນນຳ 			
1.....		ຂັ້ນສອນ			
.....					
.....					
2.....					
.....					
.....					
3.....					
.....					
.....					
		- ຂັ້ນສະຫຼຸບ 			
		ສຶກສາອົບເດັກ			
					
					
		ວຽກບ້ານ			
					
					
					

ແບບເຟຣກທີ4

3) ໃຫ້ນັກສຶກສາຄູແຕ່ງບົດສອນ ແລະ ສອນຕົວຈິງ

ໜ່ວຍ ສິ່ງແວດລ້ອມອ້ອມຕົວເຮົາ

ອະນຸບານ2 ເວລາ 20-25 ນາທີ

ຫົວຂໍ້: ຍ່າງຄືເປັດ

ຈຸດປະສົງ	ເນື້ອໃນ	ກິດຈະກຳການຮຽນ	ເວລາ	ອຸປະ ກອນ	ປະເມີນ
		• ຂັ້ນນຳ • ຂັ້ນສອນ 1..... -..... -..... 2..... --..... 3..... • ຂັ້ນສະຫຼຸບ - ສຶກສາອົບເດັກ - ວຽກບ້ານ 			

ຮູບການເຄື່ອນໄຫວກິດຈະກຳ
ສົນທະນາ ແລະ ວາງແຜນການສອນ



ການສອນແບບຢ່າງຂອງຄູ





ການສອນຂອງກຸ່ມນັກສຶກສາ





ພາກພະນວກ ຂ
ປະຫວັດຫຍໍ້ຂອງຜູ້ວິໄຈ

ປະຫວັດຜູ້ວິໄຈ

ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ ນາງຄໍາມະລີ ແສງໂສພາ
ວັນເດືອນປີເກີດ 02 / 3 / 1979
ບ້ານເກີດ ລົບປາກດີ ເມືອງ ໂຂງ ແຂວງ ຈຳປາສັກ
ລະດັບວັດທະນະທຳຈົບ ມ 6 ລະດັບວິຊາສະເພາະ ປະລິນຍາຕີ
ປະຈຸບັນຢູ່ບ້ານ ນາໂດນ ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ
ບ່ອນປະຈຳການ ວິທະຍາໄລຄຸສາລະວັນ ສັງກັດຢູ່ຫ້ອງການຄຸອະນຸບານ-ປະຖົມ

ປະຫວັດຫຍໍ້

ຊື່ ແລະ ນາມສະກຸນ ນາງ ຈັນສີມາ ຄັດທະວົງ

ວັນເດືອນປີເກີດ 27 / 7 / 1981

ບ້ານເກີດ ບຶກ ເມືອງ ໂພນທອງ ແຂວງ ຈຳປາສັກ

ລະດັບວັດທະນະທຳຈົບ ມ 6 ລະດັບວິຊາສະເພາະ ຊັ້ນກາງ ສາຍອະນຸບານ ຊັ້ນສູງ ພາສາ
ອັງກິດ. ຊັ້ນສູງ ອະນຸປະລິນຍາສາຍອະນຸບານ

ປະຈຸບັນຢູ່ບ້ານ ຫຼັກ 2 ເມືອງ ສາລະວັນ ແຂວງ ສາລະວັນ

ບ່ອນປະຈຳການ ພາກວິຊາຄູອະນຸບານ ວິທະຍາໄລຄູສາລະວັນ

ເບີໂທລະສັບ 020 22283836

