

บทที่ 4

วิธีการและกลยุทธ์ส่งเสริมการเล่นเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัส
ที่สร้างการเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้โดยเด็กทุกคน (Inclusion)

ณัฐฉานีญา โตรักษา และ ธิติคม พัวพันสวัสดิ์

หลักการเข้าถึงและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ของเด็กทุกคน (Inclusion)

องค์การ UNESCO (2009) ได้ระบุหลักการพื้นฐานสำคัญ 4 ประการของ “Inclusive Learning” ที่ช่วยให้เด็กทุกคน บนพื้นฐานที่ว่า “เด็กทุกคนมีความแตกต่าง” สามารถเรียนรู้ร่วมกันได้อย่างสนุกและมีความสุข ผ่านกรอบแนวคิด “Disability-Inclusive Development” ที่มุ่งเน้นการพัฒนากระแสหลักที่ครอบคลุมสุขภาวะที่ดีขึ้นของคนทุกกลุ่มในสังคม รวมถึงคนพิการ ไว้ดังนี้

- ❶ Inclusion เป็น Process ที่เน้น “วิธีการ” (methods) โดยหาก Methods ที่ใช้เหมาะสมในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ร่วมกันที่ดี ผลลัพธ์ปลายทางจะดีเอง
- ❷ Inclusion เน้นการระบุอุปสรรคในการเรียนรู้ร่วมกัน และขจัดอุปสรรคนั้น
- ❸ Inclusion เน้นการมีอยู่และความรู้สึกถึงการเป็นส่วนหนึ่ง (presence) การเข้าถึง และมีส่วนร่วม (participation) และความสำเร็จ (achievement) ร่วมกันของผู้เรียนทุกคน (for all)
- ❹ Inclusion เน้นการช่วยเหลือกลุ่มเปราะบาง หรือ ผู้เรียนที่มีความเสี่ยงต่อการถูกแบ่งแยก กีดกัน หรือด้อยค่าความสามารถ เพื่อลดปัญหาความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาและทางสังคม

ทั้งนี้ Bullard และคณะ (2020) มองว่า “Inclusion” เป็นได้ทั้งปรัชญา (philosophy) มีความหมายว่า ทำไมเราถึงทำสิ่งนั้น และเป็นทั้งการฝึกฝน (practice) มีความหมายว่า เราจะทำสิ่งนั้นได้อย่างไร โดยในเชิงปรัชญา “Inclusion” คือ:

- ความรู้สึกเชิงบวกของการเป็นส่วนหนึ่ง (sense of belongings) การสร้างมิตรภาพ และการเข้าใจเห็นอกเห็นใจผู้อื่น
- ความหลากหลาย (diversity) เป็นสิ่งสวยงามมีคุณค่า ดังนั้น เด็กทุกคนทุกความแตกต่าง ควรมีสื่อในการเล่นเท่าเทียมกัน เด็กทุกคนมีคุณค่าและมีความหมาย
- ประโยชน์สูงสุดต่อเด็กเป็นหัวใจสำคัญ ขจัดอุปสรรคในสภาพแวดล้อมการเล่นของเด็ก ไม่ว่าจะอุปสรรคเหล่านั้นจะเป็นทางกายภาพ สังคม อารมณ์ และ/หรือ ทัศนคติ

ในเชิงการฝึกฝน “Inclusion” สามารถทำได้ผ่าน “การเล่นแบบกลุ่ม” หรือ การสร้าง “Inclusive Group Experiences” โดย Bullard และคณะ (2020, p.105) สรุปสิ่งที่ผู้จัดโปรแกรมการเล่นและฝึกกลุ่มกิจกรรม จำเป็นต้องคำนึงถึง ดังนี้:

- เด็กๆ ทุกคนมีการรวมกลุ่มกันโดยธรรมชาติ (naturally inclusive) และต้องการที่จะเล่นด้วยกัน
- เด็กๆ มีความอยากรู้อยากเห็นซึ่งกันและกัน และอยากรู้จักโลกรอบๆ ตัวที่มีความซับซ้อน
- เด็กๆ ต้องการถามคำถาม และต้องการคำตอบที่ซื่อสัตย์และตรงไปตรงมา
- เด็กๆ มองหาความแตกต่าง (เช่นเดียวกับมองหาความคล้ายคลึง) ในกลุ่มของพวกเขาเอง
- เด็กๆ ต้องการสร้างความสัมพันธ์ที่มีความหมายและจริงจังกับผู้อื่น เช่นเดียวกับที่ผู้ใหญ่ทำ

ดังนั้นในการทำกิจกรรมกลุ่มต่างๆ “ฝึกกลุ่มกิจกรรม” จึงมีบทบาทสำคัญมาก ในการช่วยให้เด็กๆ สร้างมิตรภาพความสัมพันธ์ และร่วมเล่นด้วยกัน กิจกรรมกลุ่มเป็นโอกาสอันดีเยี่ยม ที่นอกเหนือจากการส่งเสริมให้เด็กๆ มีทักษะที่จำเป็นในการเล่นร่วมกันและทำงานเป็นทีมแล้ว ยังเป็นตัวอย่างฝึกฝนให้เด็กๆ เรียนรู้การใช้ภาษาและพฤติกรรมที่เหมาะสม ไม่แบ่งแยก ยอมรับในความแตกต่างหลากหลายในชีวิต และมองว่าเป็นเรื่องปกติที่จะเห็นเด็กทุกคน ทุกความสามารถ (children of all abilities) เล่นด้วยกันได้



ความแตกต่างระหว่างการเข้าถึงได้ (Accessibility) กับการให้ทุกคนมีส่วนร่วมได้ (Inclusion)

พื้นที่เล่นของเด็ก ไม่ว่าจะป็นสวนสาธารณะ สนามเด็กเล็ก หรือ สวนประสาธสัมผัส ที่ได้มาตรฐาน ส่วนใหญ่ถูกออกแบบให้เข้าถึงได้ (accessible) แต่ไม่ได้ถูกออกแบบให้เด็กทุกคนสามารถมีส่วนร่วมในการเล่นได้ (inclusive) ซึ่งการเข้าถึง (accessibility หรือ ability to access) เป็นเพียง “ก้าวแรก” ของการสร้างสังคมแบบ “Inclusive Society” แต่การจะทำให้สังคมดังกล่าวเข้มแข็งสวยงาม ไม่ทิ้งใครไว้ข้างหลัง จำเป็นต้องทำให้ทุกคน “มีส่วนร่วม” ได้

“Accessibility” จะเน้นองค์ประกอบทางกายภาพของพื้นที่และความสามารถของ คนที่มีความแตกต่างหลากหลาย โดยเฉพาะคนพิการ (ในหลากหลายประเภทของความ พิการ) ในการเข้าถึงและเข้าใช้งานในสิ่งแวดล้อมนั้นๆ ได้ แต่ “Inclusion” จะมากกว่า แค่การเข้าถึง นั่นคือ “Inclusion” ไม่เพียงจะต้องเข้าถึงได้เท่านั้น แต่ต้องส่งเสริมให้ทุกคน มีส่วนร่วม มีปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ทำกิจกรรมร่วมกันบนพื้นที่เดียวกันได้อย่างมีความสุข ในหนังสือ “Say “Yes!” to kids with disabilities, stories and strategies for including all kids” Bullard และคณะ (2020) ได้ระบุปัญหาของพื้นที่เล่นของเด็กๆ ในสวนที่เป็น พื้นที่สาธารณะ รวมทั้งความต้องการของเด็กพิการและครอบครัว ไว้ดังนี้:

- 1 พื้นที่เล่นในสวนส่วนใหญ่ ไม่ได้ออกแบบโดยคำนึงถึงความต้องการของเด็กพิการ หรือ เด็กที่มีความหลากหลาย การออกแบบพื้นที่และกิจกรรมการเล่นไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่าง ในการรับรู้ความรู้สึก “ซ่า” หรือ “ไว” ของเด็กต่อสิ่งเร้า (hyposensitivity หรือ hypersensitivity) นอกจากนี้ ในกรณีเด็กสมองพิการ (cerebral palsy) การออกแบบพื้นที่เล่นไม่ได้ คำนึงถึงความต้องการจำเป็นของเด็กในการสนับสนุนท่าทางเพื่อให้เขาสามารถเล่นชิงช้าหรือ กระดานหกได้ เหมือนกับเด็กทั่วไป
- 2 พื้นที่เล่นในสวนส่วนใหญ่ มักจะออกแบบเหมือนๆ กันหมด คือ เป็นพื้นยาง และมีอุปกรณ์ การเล่นวางไว้ให้ แต่สภาพแวดล้อมเดิมๆ ไม่มีการเปลี่ยนแปลง (static) ในลักษณะนี้ ทำให้เด็กๆ ที่มีความแตกต่างหลากหลาย ไม่รู้สึกถึงการผจญภัย ความแปลกใหม่ และ ความตื่นเต้น ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้สำคัญมากต่อพัฒนาการและการเติบโตของเด็ก

3 พื้นที่เล่นในสวนส่วนใหญ่ไม่มีเจ้าหน้าที่คอยดูแล ทำให้พ่อแม่และเด็กๆ ต้องดูแลแก้ไขปัญหากันเอง เมื่อเด็กเผชิญอุปสรรคในการเล่นหรือเมื่อมีปัญหาปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกิดขึ้นขณะเล่น ซึ่ง Bullard และคณะ (2020) ระบุว่าประสบการณ์ของการไม่มีเจ้าหน้าที่ที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับอุปสรรคการเล่นของเด็กที่มีความหลากหลาย อยู่ในพื้นที่เล่นนั้น ไม่แตกต่างกับการเข้าถึงได้ (accessibility) แต่ไม่สามารถมีส่วนร่วมในการเล่นได้ (non-inclusion)

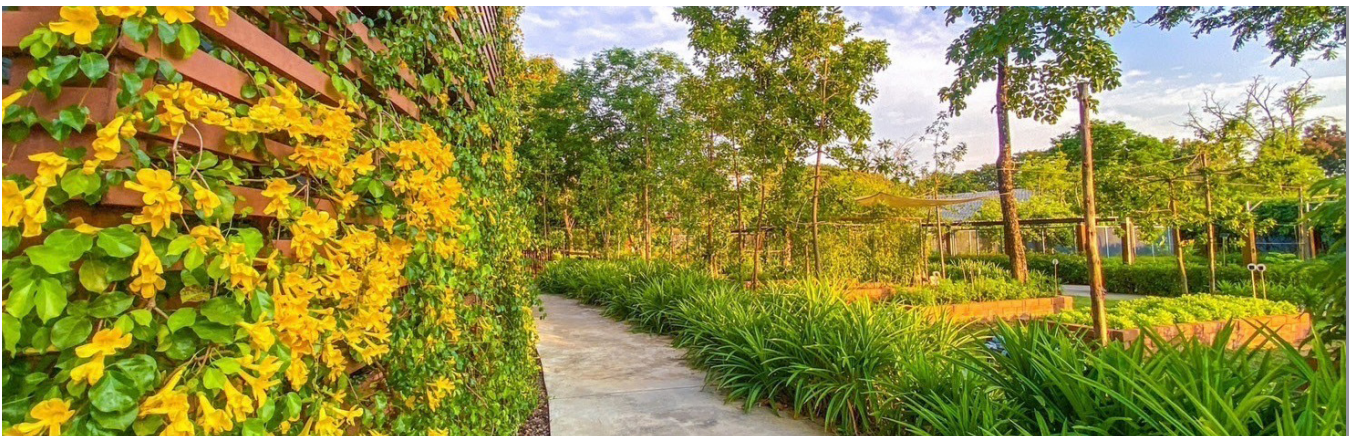
4 สิ่งที่ครอบครัวของเด็กพิการหรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ คาดหวังในพื้นที่เล่น คือ การที่พื้นที่นั้น:

- มีกิจกรรมและอุปกรณ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้เพื่อให้บุตรหลานของเขาสามารถร่วมเล่นได้
- สร้างความรู้สึกมีส่วนร่วม ได้รับการยอมรับ
- สร้างความรู้สึกถึงความเป็นส่วนหนึ่ง ทำให้เด็กๆ สามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างแท้จริง
- สร้างความรู้สึกสบายใจ และไม่รู้สึกว่าบุตรหลานของเขากำลังรบกวนคนอื่น
- ทำให้บุตรหลานของเขา (ซึ่งมีความพิการหรือมีความต้องการพิเศษ) สนุกและมีความสุขในการเล่น เช่นเดียวกับเด็กคนอื่นๆ โดยไม่ถูกจำกัดด้วยความพิการ หรือความแตกต่าง

5 สิ่งที่เด็กพิการหรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ คาดหวังในพื้นที่เล่น คือ:

- ความสามารถในการเข้าร่วมเล่นในกิจกรรมได้ เช่นเดียวกับเด็กคนอื่นๆ
- ความรู้สึกมีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมอย่างแท้จริง
- เพื่อนและมิตรภาพ

ดังนั้น คำถามที่สำคัญคือ เราจะสร้างสิ่งแวดล้อมในพื้นที่เล่นในสวนประสาทสัมผัสอย่างไรที่ไม่เพียงแต่ให้เด็กสามารถเข้าถึง (accessible) แต่ยังให้เด็กทุกคน บนความแตกต่างหลากหลาย สามารถมีส่วนร่วมในการเล่นได้อย่างเท่าเทียมกัน (inclusive)



ปัญหาที่ทำให้ “การเล่นแบบกลุ่ม” ไม่ประสบความสำเร็จ ในการทำให้เด็กทุกคนมีส่วนร่วมในการเล่นได้

มีสาเหตุหลายประการที่ทำให้เด็กถอนตัวออกจากการเล่นแบบกลุ่ม สาเหตุหนึ่งที่เข้าใจได้คือกิจกรรมนั้นไม่ตื่นเต้น ไม่สนุก และเด็กต้องการทำอย่างอื่น ในกรณีนี้การแก้ปัญหาคือผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นและพี่กลุ่มกิจกรรม ต้องพัฒนากิจกรรมให้เด็กรู้สึกตื่นเต้นมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม หากเด็กออกจากกิจกรรมกลุ่มก่อนที่จะเริ่มเล่น หรือ อยู่ๆ ถอนตัวระหว่างการเล่นที่คนอื่นกำลังสนุก สิ่งสำคัญคือต้องพิจารณาว่าสาเหตุใดเด็กจึงออกหรือถอนตัว เพราะอาจเป็นไปได้ว่าเด็กไม่รับรู้ถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นมิตร

Bullard และคณะ (2020, p.105) ระบุ 2 สาเหตุหลักที่ทำให้เด็กรู้สึกว่าสภาพแวดล้อมไม่เป็นมิตรในการให้พวกเขามีส่วนร่วมในการเล่นกับเพื่อนๆ ทำให้ต้องออกหรือถอนตัวจากกิจกรรม ถึงแม้ว่าจริงๆ แล้วพวกเขาอยากที่จะเล่นกับเพื่อนๆ ก็ตาม

- 1 เล่นกิจกรรมนั้นไม่เป็น และไม่มีใครใช้เวลาในการแนะนำวิธีการเล่นให้พวกเขา
- 2 เคยลองเล่นในกิจกรรมนั้นมาก่อนแล้ว และรู้สึกว่าไม่สำเร็จ ซึ่ง “ความสำเร็จ” นี้มีความหมายได้หลายอย่าง อาทิเช่น:
 - เคยลองทำกิจกรรมมาแล้ว และรู้สึกว่าทำได้ไม่ดี (เช่น ถูกผู้ใหญ่ตำหนิว่าไม่ดี ไม่สวย)
 - เคยพยายามเล่นแล้ว แต่ไม่เข้าใจกฎเกณฑ์ในการเล่น และรู้สึกไม่พอใจกับวิธีการที่กิจกรรมนั้นถูกเล่น
 - พวกเขาได้สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาเอง และรู้สึกไม่พอใจเมื่อกฎเกณฑ์เหล่านั้นถูกเปลี่ยนแปลงไปอย่างที่ไม่ได้คาดหวัง
 - เด็กรู้สึกกดดันหรือรู้สึกมากเกินไป (overwhelming) ต่อกิจกรรม รู้สึกว่าประมวผลกิจกรรมได้ยาก ซึ่งอาจหมายถึง เสียงที่ดังเกินไป เร็วเกินไป วุ่นวายเกินไป คาดเดาไม่ได้ หรือไม่เป็นระเบียบ
 - เด็กถอนตัวเพราะรู้สึกว่าพวกเขาเป็นต้นเหตุทำให้กิจกรรมยุ่งเหยิง ทำให้พี่กลุ่มกิจกรรมและเด็กคนอื่นๆ อารมณ์เสียหรือนำไปสู่การจบกิจกรรม
 - เด็กถอนตัวจากกิจกรรมเนื่องจากสาเหตุทางกายภาพร่างกาย เช่น เกมวิ้งไล่จับ เพราะพวกเขาคิดว่าทำกิจกรรมดังกล่าวพร้อมกับเด็กคนอื่นๆ ไม่ได้ กังวลว่าตนเองจะได้รับบาดเจ็บ กังวลว่าจะทำให้กิจกรรมไม่สนุก หรือกังวลว่าจะแพ้ในกิจกรรมนั้น

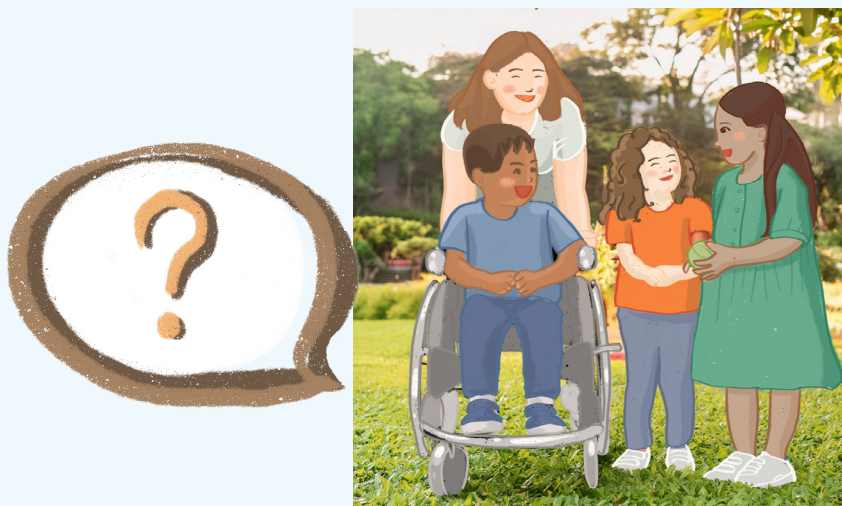
ในกรณีของเด็กพิการหรือเด็กที่มีความต้องการพิเศษ แม้ว่าตัวเด็กเองไม่ต้องการออกจากกลุ่มหรือถอนตัว แต่เด็กกลุ่มนี้มักจะถูกละเลยหรือถูกแยกออกจากกิจกรรมกลุ่ม ซึ่งส่วนใหญ่ไม่เกิดขึ้นจากเจตนาของผู้ใหญ่ที่จะเพิกเฉยหรือกีดกันเด็กกลุ่มนี้ออก แต่มักจะเกิดจากการขาดความเข้าใจในความสามารถของเด็กพิการ ความกลัวการบาดเจ็บที่อาจเกิดขึ้นเนื่องจากข้อจำกัดในความพิการของเด็ก หรือการขาดความรู้ความเข้าใจของครู/พี่กลุ่มกิจกรรม ในการนำกิจกรรมกลุ่มที่让孩子ทุกคนสามารถสนุกและมีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกันได้ (inclusive group activities)

ความพิการหรือความบกพร่องทางร่างกาย/พัฒนาการ/การรับรู้/พฤติกรรม/อารมณ์/สังคม มีอิทธิพลต่อวิธีที่เด็กเหล่านี้จะมีส่วนร่วมเล่นในกิจกรรมกลุ่ม เมื่อครูหรือพี่กลุ่มกิจกรรมมีการตีตรา (stigma) หรือมีทัศนคติยึดมั่นเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพิการทำได้และทำไม่ได้มาก่อนที่เด็กพิการเหล่านี้จะได้มีโอกาสเริ่มเล่นในกิจกรรมกลุ่ม เด็กเหล่านี้จะถูกล้อมกรอบด้วยความพิการ (หรือความไม่ปกติ) แทนที่พวกเขาจะรู้สึกตื่นเต้นกับความสามารถของตนเอง แน่ใจว่าเมื่อครู/พี่กลุ่มกิจกรรม มีความคาดหวังที่น้อยเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กพิการเหล่านี้สามารถทำได้ พวกเขาจะตั้งสมมติฐานที่เป็นอันตราย นำไปสู่การกีดกัน (exclusion) เด็กพิการออกจากการเล่น อาทิเช่น:

- เด็กพิการไม่ยอมเล่นเกม
- เด็กพิการเล่นกิจกรรมไม่เป็น
- เด็กพิการไม่มีความสามารถเพียงพอที่จะเล่นกิจกรรมได้
- การให้ความช่วยเหลือเด็กพิการ 1 คนในการเล่นกิจกรรม จะส่งผลเสียต่อกิจกรรมทั้งหมด หรือส่งผลต่อประสบการณ์การเล่นที่เด็กคนอื่นๆ จะได้รับ (ทำให้กิจกรรมไม่สนุก)

สมมติฐานเหล่านี้มักถูกใช้อธิบายว่าทำไมเด็กพิการจึงไม่เข้าร่วมเล่นกับเด็กอื่นๆ ที่ไม่พิการ ทั้งๆ ที่เหตุผลที่แท้จริงที่พวกเขาออกหรือถอนตัวจากการเล่น คือสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยให้เด็กพิการมีส่วนร่วมในการเล่นได้ เมื่อผู้ใหญ่ (โดยเฉพาะผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น/ครู/พี่กลุ่มกิจกรรม) ขาดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการ และการช่วยเหลือที่เหมาะสม ที่จะทำให้เด็กพิการหรือเด็กที่มีความแตกต่างหลากหลาย สามารถมีส่วนร่วมในการเล่นได้ หรือ แม้แต่ไม่ได้มองว่าการที่เด็กพิการมีโอกาสร่วมเล่นกับเด็กคนอื่นๆ ที่ไม่พิการเป็นสิ่งสำคัญ นั่นหมายความว่าผู้ใหญ่ดังกล่าว ยึดติดกับความเชื่อและรูปแบบเดิมๆ ตายตัว บนแนวคิดที่ไม่ถูกต้อง

ลองนึกภาพสถานการณ์ที่มีเด็กที่มีความแตกต่างหลากหลายอยู่ด้วยกันในพื้นที่เล่น แล้วมีเด็กถามผู้ใหญ่ว่า “เราเล่นเกมวิ่งไล่จับกันดีไหมคะ” แล้วผู้ใหญ่ตอบว่า “ดีค่ะ มาเล่นเกมวิ่งไล่จับกันเถอะ” แล้วเริ่มเล่นตามปกติ เด็กที่สามารถวิ่งไล่จับได้อย่างรวดเร็ว พวกเขาอาจสังเกตเห็น “อัญชัน” ซึ่งเป็นเด็กพิการที่นั่งวีลแชร์ แต่พวกเขาไม่แน่ใจว่าจะชวนอัญชันมาเล่นในเกมวิ่งไล่จับได้อย่างไร เด็กคนอื่นๆ ในกลุ่มอาจจะไม่รู้ว่าจะเริ่มอย่างไรจึงจะรวมอัญชันให้มาเล่นด้วยได้ ในขณะที่ผู้ใหญ่ อาจไม่ต้องการแทรกแซงการเล่นตามปกติของเด็กๆ ด้วยเหตุนี้ ผู้ใหญ่จึงตั้งสมมติฐานว่าอัญชันไม่สามารถเล่นเกมวิ่งไล่จับได้ หรือ ไม่ชอบและไม่ต้องการเล่นเกมนั้นกับเพื่อนๆ อย่างไรก็ตาม หากผู้ใหญ่มีความรู้มีประสบการณ์ในวิธีการรวมเด็กพิการที่นั่งวีลแชร์เข้ามาร่วมเล่นได้ ผู้ใหญ่จะตอบเด็กว่า “ดีค่ะ มาเล่นเกมวิ่งไล่จับกันเถอะ แต่เราไปถามอัญชันก่อนว่าอยากเล่นด้วยไหม” และหลังจากนั้นจึงค้นหาวิธีแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถรวมอัญชัน เข้ามามีส่วนร่วมในเกมการเล่นวิ่งไล่จับได้



ในการช่วยเหลือเด็กพิการที่อยากเล่นแต่ไม่รู้จักวิธีในการเข้าร่วมเล่นกับเพื่อนในกลุ่ม ผู้ใหญ่ต้องเข้าไปหาเด็กพิการแล้วพูดว่า “หนูอยากเล่นเกมกิจกรรมกับเพื่อนๆ ไหมคะ” เด็กพิการอาจตอบว่า “ไม่ค่ะ” แทนที่จะตอบว่า “อยากเล่น” ในทันที ให้ผู้ใหญ่ถามต่อไปว่า “หนูช่วยบอกเพิ่มเติมได้ไหมคะ ว่าทำไมหนูถึงไม่อยากเล่นเกมกิจกรรม” เด็กอาจได้ตอบกลับด้วยวาจา หรือ อาจจะไม่ตอบเพราะรู้สึกเขินอายและลังเลที่จะหยิบยกเหตุผลขึ้นมาอธิบาย นี่เป็นโอกาสอันดีที่จะให้ผู้ใหญ่ถามต่อไปว่า “หนูเคยเล่นเกมแบบนี้มาก่อนหรือเปล่าคะ” “อะไรที่ยากหรือท้าทายสำหรับหนูในการเล่นคะ” หรือ เพียงแค่ผู้ใหญ่เริ่มอธิบายกฎกติกาในการเล่นว่า เกมนี้เล่นอย่างไร พร้อมให้กำลังใจ “เกมนี้ง่ายมากเลย หนูทำได้แน่นอน หนูอยากลองทำดูไหมคะ” สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กที่เขินอายเกินกว่าที่จะถามคำถามเหล่านี้ ได้รับคำตอบ โดยที่ผู้ใหญ่ไม่ต้องขอให้เด็กๆ อธิบายสิ่งที่เขาลังเลที่จะตอบ และช่วยเสริมพลังความกล้าให้เด็กๆ เหล่านี้อยากลองทำ

วิธีการและกลยุทธ์ส่งเสริมการเล่นเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสในสวนประสาทสัมผัส ให้สามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้โดย “เด็กทุกคน”

คำถามที่สำคัญคือ เราจะสร้างพื้นที่เล่นในสวนประสาทสัมผัส และโปรแกรมกิจกรรมการเล่นแบบกลุ่ม ที่ช่วยเสริมพลังและส่งเสริมให้เด็กที่มีความแตกต่างหลากหลาย (ทั้งเด็กพิการและเด็กที่ไม่พิการ) สามารถเข้าถึง (accessibility) และ มีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกันได้อย่างมีความสุข (inclusion) ด้วยวิธีอย่างไร จากหนังสือโดย Bullard และคณะ (2020) สามารถสรุปวิธีการในการเอาชนะอุปสรรคใน “การเล่นด้วยกัน” ในพื้นที่สวนประสาทสัมผัส ได้เป็น 4 ข้อหลักๆ เพื่อสร้าง “Garden for Everyone” รายละเอียดดังต่อไปนี้:

1 ออกแบบพื้นที่เล่นในสวนให้ดีขึ้น ให้เด็กทุกความแตกต่างเข้าถึงและร่วมเล่นด้วยกันได้

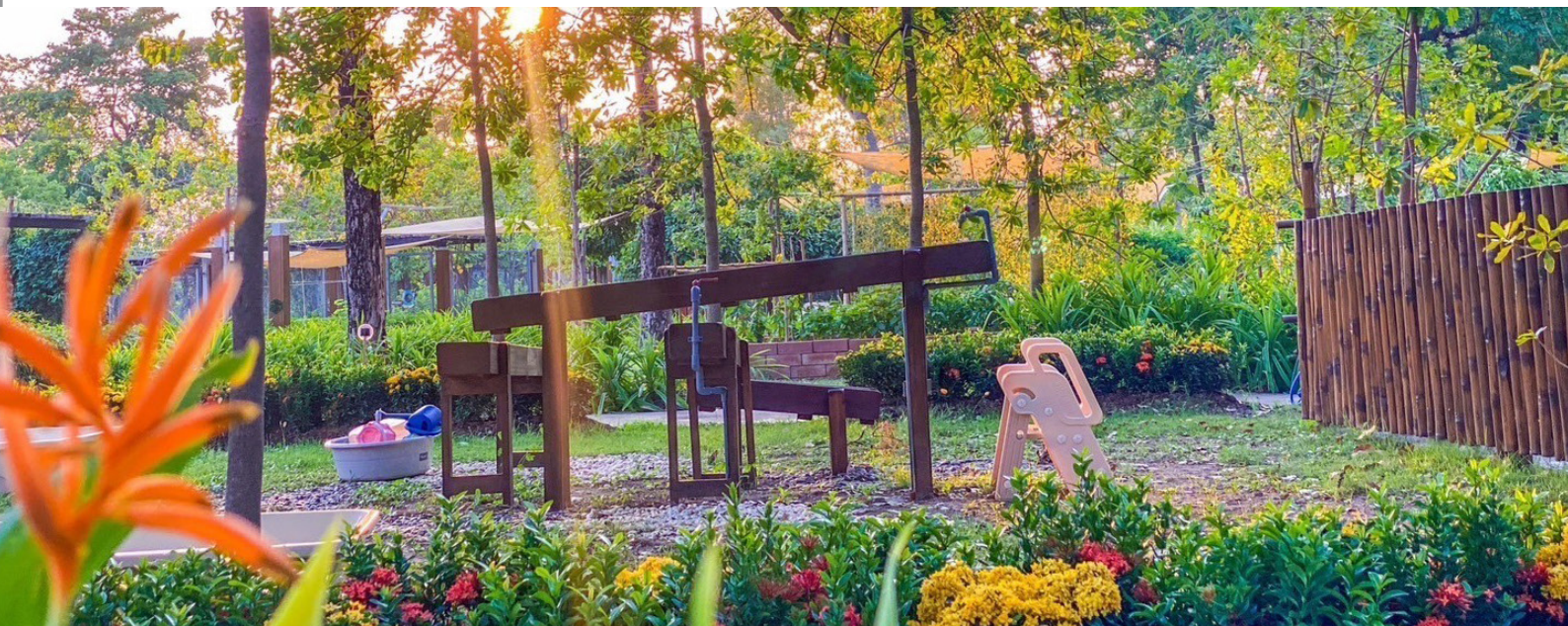
การมีส่วนร่วมในการออกแบบหรือพัฒนาพื้นที่เล่นในสวน เป็นวิธีที่มีผลเชิงปฏิบัติในการสร้างชุมชน ที่ทำให้เด็กทุกคนในชุมชนนั้นสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมในการเล่นได้นักออกแบบสวนและสถาปนิกจำเป็นต้องรับฟังและเก็บข้อมูลจากผู้ที่จะใช้พื้นที่เล่นที่พวกเขา กำลังจะสร้างหรือปรับปรุง ว่าสิ่งไหนจำเป็นเพื่ออำนวยความสะดวกกับเด็กที่มีความหลากหลาย และจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนในส่วนใดบ้าง เพื่อให้การเล่นกิจกรรมต่างๆ ในสวนเข้าถึงและเข้าร่วมได้ง่ายสำหรับเด็กและครอบครัวในชุมชนนั้นๆ ซึ่งกลยุทธ์ในการออกแบบพื้นที่เล่นให้ดีขึ้น มีดังนี้

- 1 จัดให้มีอุปกรณ์การเล่นที่เด็กทุกคนที่มีความแตกต่าง สามารถเข้าถึงได้ ให้มากขึ้น
- 2 จัดให้มีอุปกรณ์การเล่นที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมสำหรับเด็กทุกคน
- 3 “น้ำ” เป็นอุปกรณ์เล่นที่เด็กทุกคนชื่นชอบ
- 4 ทำพื้นที่เล่นให้มีพื้นผิวที่เข้าถึงได้ง่าย หรือ ใช้องค์ประกอบทางธรรมชาติเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสของเด็กๆ ที่มีความหลากหลายทางการรับรู้ (neurodivergent)

5

สร้างสภาพแวดล้อมให้รู้สึกสนุกและผจญภัย โดยใช้องค์ประกอบจากธรรมชาติ

- พื้นที่เล่นของเด็กส่วนใหญ่ ถูกสร้างขึ้นโดยแทบไม่คำนึงถึงความสุขของเด็กๆ อุปกรณ์การเล่นต่างๆ มักจะถูกเลือกจากรูปแบบเดิมๆ ที่ตามๆ กันมา ทำให้พื้นที่เล่นของเด็กในแต่ละที่ ไม่แตกต่างกัน อุปกรณ์การเล่นส่วนมากถูกออกแบบมาอย่างปลอดภัย ยึดติดแน่น ไม่เปลี่ยนแปลง สร้างความน่าเบื่อและไม่ช่วยกระตุ้นจินตนาการของเด็กๆ หรือแม้แต่ความสนใจของเด็กที่จะเล่นอุปกรณ์การเล่นนั้น
- สิ่งที่ยหายไปที่ควรมีในการเล่น คือ การเล่นในรูปแบบที่ไม่ตายตัว มีสิ่งของที่เคลื่อนย้ายได้ และมีความเสี่ยง (loose parts, risky play) และใช้วัสดุอุปกรณ์จากธรรมชาติ เด็กๆ ต้องการย้ายสิ่งของจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง เช่น ททราย น้ำ เศษไม้ หิน กิ่งไม้ พวกเขาต้องการสร้างการเปลี่ยนแปลงต่อสภาพแวดล้อมธรรมชาติรอบๆ ตัว เช่น ขุดหลุม ทาสี สร้างป้อมปราการ ใช้ซ็อนพรวนดิน คราดเล็กๆ กวาดใบไม้ เป็นต้น เด็กๆ ต้องการเสี่ยง เช่น การปีนบันไดเพื่อเก็บผลไม้/ดอกไม้ การหั่นผักทำอาหาร หรือ การเคลื่อนที่อย่างรวดเร็ว พื้นที่เล่นแนวผจญภัยนี้ไม่ได้อันตรายไปกว่าพื้นที่เด็กเล่นแบบดั้งเดิม และมีคุณค่าในการเล่นต่อเด็กๆ มากกว่าแบบดั้งเดิมมาก
- การมีพื้นที่เล่นตามธรรมชาติที่ให้เด็กผจญภัย สร้างโอกาสในการเล่นให้กับเด็กที่มีความพิการ มีความต้องการพิเศษ หรือมีความแตกต่างหลากหลาย ได้มากกว่าพื้นที่เล่นแบบดั้งเดิม การเล่นที่หลากหลาย เวลาที่ใช้เล่น และความคิดสร้างสรรค์ที่ถูกใช้ออกมาผ่านการเล่น ล้วนทำให้พื้นที่เล่นธรรมชาติลักษณะนี้มีคุณค่าสูงต่อเด็กมากในการเสริมสร้างพัฒนาการและสุขภาวะของพวกเขา สนามเด็กเล่นที่มีรูปแบบไม่ตายตัว ใช้องค์ประกอบทางธรรมชาติที่น่าสนใจและเปลี่ยนแปลงได้ เป็นตัวเลือกที่ดีกว่ามากในการออกแบบการเล่นและพื้นที่เล่น โดยเฉพาะสำหรับเด็กที่รับรู้ความรู้สึกช้าต่อสิ่งเร้า (hyposensitivity) ที่ต้องการแสวงหาประสบการณ์ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย



2

วางแผนโปรแกรมกิจกรรมการเล่นที่เหมาะสม ให้เด็กทุกคนร่วมเล่นด้วยกันได้

1. วางแผนกิจกรรมการเล่นตามความต้องการ ความสนใจ และทักษะเฉพาะของเด็กแต่ละคน

เด็กบางคนต้องการคำแนะนำโดยตรง (direct instruction) ตลอดเวลาของการร่วมเล่น ในกิจกรรม เด็กบางคนต้องการผู้ใหญ่มาช่วยในช่วงเริ่มต้นเท่านั้น แล้วหลังจากนั้น พวกเขาสามารถเล่นต่อเองได้ หรือ เด็กบางคนอาจต้องการอุปกรณ์สิ่งอำนวยความสะดวก (assistive devices) เพื่อให้พวกเขาสามารถร่วมเล่นได้ ความสามารถของเด็กๆ ที่แตกต่างกันหลากหลายนี้ ควรถูกนำมาใช้เพื่อให้การเล่นเกมกิจกรรมซับซ้อนยิ่งขึ้นและ น่าสนใจมากขึ้น เราอาจจะชวนเด็กๆ มาร่วมกันออกแบบเกมกิจกรรมโดยใช้ความรู้และ ทักษะของพวกเขา การร่วมกันออกแบบนี้จะช่วยสร้างความรู้สึกลอยเล่นร่วมกัน ช่วยให้เด็กๆ พัฒนาความเป็นอิสระในการเล่น และสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับพวกเขา

2. สํารวจเด็กที่จะร่วมเล่น ทบทวน วิเคราะห์ และประเมินวิธีการ/กลยุทธ์/ทรัพยากร ที่ต้องใช้เพื่อให้การเล่นร่วมกันของเด็กๆ ประสบความสำเร็จ

ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น/พื้กลุ่มกิจกรรม ต้องสำรวจสิ่งต่างๆ รวมทั้ง ทบทวน วิเคราะห์ และประเมินวิธีการ/กลยุทธ์/ทรัพยากรที่จำเป็นต้องใช้ เพื่อให้เด็กๆ ที่มีความ แตกต่างหลากหลาย สามารถเล่นร่วมกันได้อย่างสนุกและมีความสุขที่สุด ตัวอย่างคำถาม ในการสำรวจ มีดังนี้:

- จะมีเด็กๆ เข้าร่วมกิจกรรมการเล่นทั้งหมดกี่คน เด็กแต่ละคนต้องการการช่วยเหลือพิเศษหรือไม่ อย่างไรบ้าง
- มีผู้ใหญ่ (เช่น ครู/พื้กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร/ผู้ปกครอง) กี่คนเพื่อสนับสนุนช่วยเหลือเด็กๆ ระหว่างการเล่นด้วยกัน มีสิ่งไหนใหม่ที่เด็กๆ ในกลุ่มสามารถสนับสนุนช่วยเหลือเพื่อนๆ ในกลุ่มที่มีความต้องการพิเศษได้ (peer support) มีผู้ปกครองเด็กๆ ร่วมเล่นในเกมกิจกรรม ด้วยไหม ผู้ปกครองดังกล่าวสามารถช่วยเหลือเด็กคนอื่นๆ ในการเล่นด้วยได้หรือไม่
- ในการเล่นเกมครั้งนี้ในอดีต วิธีการและกลยุทธ์ไหนที่ใช้แล้วได้ผลที่ดี ช่วยให้การเล่นร่วมกันประสบความสำเร็จ
- ในการเล่นเกมครั้งนี้ในอดีต วิธีการไหนที่ใช้แล้วเกิดปัญหา ทำให้การเล่นร่วมกันล้มเหลว แล้วเราจะเตรียมการวางแผนล่วงหน้าอย่างไร เพื่อไม่ให้สิ่งนี้เกิดขึ้นอีก

3. ค้นหากิจกรรมและวิธี/กลยุทธ์ที่สร้างสรรค์ ที่ช่วยให้เด็กๆ มีส่วนร่วมในการเล่นด้วยกันได้อย่างมีความสุข

เด็กๆ มักจะสนุกกับการทำกิจกรรมการเล่นแบบกลุ่ม โดยนั่งเป็นวงกลม (หรือ inclusive circle time activities) ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น/พี่กลุ่มกิจกรรมจำเป็นต้องค้นหาวิธีที่สร้างสรรค์ที่让孩子们มีส่วนร่วม (ไม่ใช่แค่ให้เด็กนั่งและฟัง) โดยสามารถทำได้ตั้งแต่วิธีการเชิญชวนเด็กๆ ให้มาเล่นในกิจกรรม เด็กหลายคนต้องการคำเชิญส่วนตัว (personal invitation) เพื่อเข้าร่วมกลุ่มกิจกรรม หรือ เหตุผลที่เจาะจงมากขึ้นในการเข้าร่วมกิจกรรมกลุ่ม ให้ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่ม ใช้เวลาในการค้นหาและพัฒนากลยุทธ์เฉพาะสำหรับเด็ก (child-specific strategies) เพื่อส่งเสริมให้เด็กๆ ทุกคนสามารถเล่นร่วมกันในกลุ่มได้ ในการทำกิจกรรมกลุ่มที่ นั่งล้อมเป็นวงกลม อาจใช้วัสดุอุปกรณ์ เช่น ภาพขนาดใหญ่ ที่แสดงสิ่งที่เรากำลังพูดถึง หรือ ขอให้เด็กๆ ส่งสิ่งของ/อุปกรณ์ต่อๆ กันไปรอบวง แล้วให้เด็กอธิบายลักษณะสิ่งของนั้น



ในการเล่นกิจกรรมเป็นวงกลม จำเป็นต้องทำให้เด็กตื่นตัวและกระตือรือร้นตลอดเวลา ดังนั้น ผู้จัดโปรแกรม/วิทยากรจำเป็นต้องมีการใช้ภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ร่วมด้วย ในการสร้างประสบการณ์การเล่นรอบวง ให้คำนึงถึงว่าหากมีเด็กที่พิการทางการได้ยิน (พูดไม่ได้) อยู่ในกลุ่มด้วย กิจกรรมที่มีแค่การร้องเพลงต่างๆ ไม่สามารถทำให้เด็กที่พิการทางการได้ยินมีส่วนร่วมเล่นได้ แต่หากมีการเพิ่มการขยับเคลื่อนไหวของมือหรือโยกร่างกาย ไปตามจังหวะเพลง พวกเขาจะสามารถมีส่วนร่วมในการเล่นร่วมกับเพื่อนๆ ได้ผ่านการเคลื่อนไหว

นอกจากนี้ ให้ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม ค้นหาบทบาทสำหรับเด็ก เช่น ร้องเพลงนำ แบ่งปันเรื่องราวส่วนตัว หรือ เป็นผู้จับเวลา ในกลุ่มอาจจะมีเด็กที่สอบถามคำถามมากมาย คำถามเหล่านี้เราอาจจะรู้สึกว่ขัดจังหวะการเล่นในกิจกรรม แต่แทนที่เราจะขอให้เด็กเงียบ ซึ่งอาจทำให้เด็กหยุดพูดได้ เลิกหรือถอนตัวออกจากการเล่น ให้เราใช้เวลาในกิจกรรม ให้เด็กๆ ถามคำถามที่เรากำลังจะถามเด็กๆ ในกลุ่มอยู่แล้ว วิธีการนี้จะช่วยให้เด็กได้ฝึกฝน การเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มในรูปแบบที่พวกเขาารู้สึกพึงพอใจ



ในบรรยากาศการเล่นร่วมกัน ไม่แบ่งแยก จำเป็นต้องมีผู้ใหญ่ (พี่กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร) จำนวนหลายคนเพื่อดูแลเด็ก (ขึ้นอยู่กับจำนวนเด็ก และความหลากหลายของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม) ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมฯ ต้องวางแผนจำนวนกลุ่มและผู้ใหญ่ในแต่ละกลุ่ม ให้เหมาะสม ในการร่วมเล่นและช่วยเหลือเด็กๆ ที่มีความพิการ/ความต้องการพิเศษ ในระหว่างการเล่นในกิจกรรม แน่แน่นอนว่าในการจัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นในรูปแบบ “Inclusive Setting” ผู้จัดโปรแกรม/ครู/พี่กลุ่มกิจกรรมต้องมีความอดทน (patient) ใจกว้าง (open-minded) และยินดีที่จะใช้เวลาเพิ่มในการที่จะเชิญชวนเด็กๆ ในทุกความสามารถ (children of all abilities) มารวมตัวเล่นด้วยกัน ต้องใช้ความอดทนในการทำซ้ำๆ และเข้าใจเด็กพิการที่มีข้อจำกัดในด้านต่างๆ ช่วงเวลาที่เพิ่มขึ้นเพื่อรอความพร้อมของเด็กเหล่านี้ ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม อาจจำเป็นต้องใช้เทคนิคการหยุดที่นานขึ้น (longer pause) ระหว่างเพลงหรือกิจกรรม การใช้เวลาที่เพิ่มขึ้นนี้แสดงให้เห็นว่าเราให้คุณค่ากับเด็กทุกคน

3

เป็นตัวอย่างที่ดีให้เด็กๆ เรียนรู้การใช้ภาษาและพฤติกรรม ที่ส่งเสริมการเล่นร่วมกันบนความแตกต่างอย่างมีความสุข (Inclusive Behavior and Language)

ผู้ใหญ่ (ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร/ครู/พ่อแม่/ผู้ปกครอง) สามารถช่วยสร้างสังคมแบบที่เด็กทุกคนเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้ โดยการเป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเด็กๆ ในการเรียนรู้การใช้ภาษาและพฤติกรรมที่เหมาะสม สอนให้เด็กเข้าใจวิธีการเล่นและธรรมชาติของเด็กแต่ละคนที่แตกต่างกัน เรียนรู้วิธีการผูกมิตรและการสร้างมิตรภาพ ระหว่างการเล่น การสร้างทัศนคติของการยอมรับและเคารพซึ่งกันและกัน การเป็นตัวอย่างที่ดีของผู้ใหญ่เป็น “วิธีที่ดีที่สุด” ในการฝึกให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเองและผู้อื่น สร้างสังคมที่ไม่แบ่งแยก

ดังนั้น ผู้ใหญ่ (ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร/ครู/พ่อแม่/ผู้ปกครอง) ควรฝึกทำสิ่งเหล่านี้:

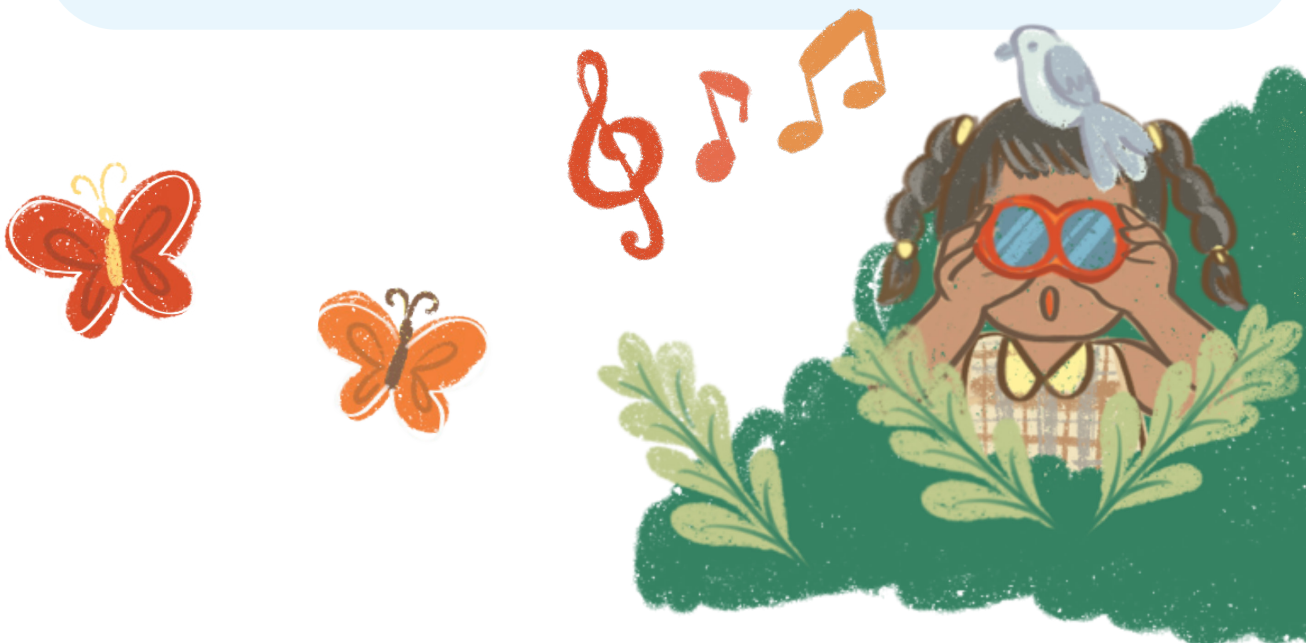
- ช่วย让孩子ของเราเข้าหาเด็กคนอื่นๆ ได้ง่ายขึ้น โดยพาเด็กของเราไปหาเด็กคนอื่นๆ ด้วยตัวเรา แล้วกล่าว “สวัสดี” พร้อมโบกมือทักทาย รวมทั้งสอนการพูดขอแบ่ง (หรือแบ่งปัน) อุปกรณ์เล่นอย่างสุภาพ
- ตอบคำถามเด็กโดยตรงอย่างง่าย เช่น เมื่อเด็กถามว่า “ทำไมอัญชันไม่พูด” “ทำไมอัญชันเดินไม่ได้” “อัญชันอายุเท่าไร” ถ้าเรารู้ข้อมูลให้ตอบเด็กโดยตรงไปตรงมา แต่หากไม่รู้ข้อมูล เราสามารถตอบเด็กว่า “ไม่รู้ค่ะ เราลองไปถามอัญชันด้วยกันดีไหมคะ อัญชันกำลังพูดดิ้นรดน้ำต้นไม้อยู่ หนูอยากเล่นพูดดิ้นรดน้ำต้นไม้กับอัญชันไหมคะ” เมื่อคำถามของเด็กๆ ได้รับคำตอบหรือการตอบสนองแล้ว เด็กๆ จะผ่อนคลายยอมรับความแตกต่าง และก้าวไปสู่การเป็นเพื่อนและมิตรภาพ แต่ในทางตรงข้าม หากไม่ให้คำตอบในสิ่งที่เด็กถาม หรือตอบไม่ตรงไปตรงมา เด็กจะรู้สึกอึดอัดใจ และนำไปสู่ความรู้สึกกีดกันและแบ่งแยก
- ให้ใช้ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมและใช้ภาษาในการสนทนาที่สนับสนุนความเข้าใจในความแตกต่าง ให้นั้นจุดแข็งและแลกเปลี่ยนความสนใจร่วมกันในบทสนทนา เช่น “มะลิเป็นดาว์นซินโดรม ในบางเรื่องมะลิอาจจะเรียนรู้ได้ช้ากว่าเพื่อน แต่สังเกตไหมคะว่ามะลิปลูกผักและรดน้ำต้นไม้ได้เก่งมากๆ ... ว้าว! ... เราไปเรียนรู้การปลูกผักและดูแลต้นไม้กับมะลิกันนะคะ” สิ่งสำคัญที่ต้องการสื่อในบทสนทนานี้คือ ไม่มีเด็กคนไหนที่เก่งทุกเรื่อง เด็กแต่ละคนมีความเก่งในแต่ละด้านที่แตกต่างกัน มิตรภาพและการมีเพื่อนที่ความเก่งหลากหลายด้าน เป็นสิ่งสำคัญ

- เมื่อเด็กพูดบางอย่างที่ฟังดูหยาบคายหรือน่าอาย ให้ตอบเด็กด้วยน้ำเสียงสงบ และช่วยเด็กเรียบเรียงความคิดเห็นของพวกเขาใหม่ในทางที่เป็นบวกมากขึ้น
- สอนภาษากายที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก เพื่อฝึกให้เด็กเรียนรู้เข้าใจความรู้สึกของตนเอง และความรู้สึกของผู้อื่น
- สอนเด็กว่าความพิการไม่ใช่โรค เด็กพิการไม่ได้ป่วย และ “เด็กทุกคนมีความแตกต่าง”
- ในการสนทนากลุ่มที่มีเด็กๆ แตกต่างหลากหลายอยู่ในกลุ่ม ไม่ควรพูดกับเด็กที่อยู่ ณ ตรงนั้น โดยใช้สรรพนามบุคคลที่สาม เพราะเป็นการทำให้เด็กรู้สึกว่าเขาไม่ได้อยู่ตรงนั้น ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในกิจกรรมการเล่น
- การแนะนำการเล่นให้กับเด็กๆ ผู้ใหญ่เป็นคนกำหนดโทนของเกมกิจกรรมตลอดการเล่นนั้น ดังนั้นการใช้ภาษาจึงต้องให้แน่ใจว่าเป็นภาษา “Inclusive” (ไม่แบ่งแยก) และต้องเป็นภาษาที่สร้างพลังให้กับเด็กที่ไม่ประสบความสำเร็จในการเล่นเกมนั้นในอดีต ให้รู้สึกอยากลองเล่นเกมอีกครั้ง ตัวอย่างเช่น แทนที่จะพูดว่า “ทุกคนยืนขึ้น แล้ววิ่งไปที่เส้นสีเหลือง” (ซึ่งทำให้เด็กพิการที่นั่งวีลแชร์ ไม่สามารถยืนและวิ่งได้) อาจเปลี่ยนเป็นการพูดว่า “เด็กๆ ทุกคนยัดเส้นยัดสาย แล้วมาพบพี่ที่เส้นสีเหลือง” แทน



- ในสภาพแวดล้อมการเล่นแบบ Inclusion ที่มีเด็กที่มีความแตกต่างหลากหลาย เล่นอยู่ในกลุ่มเดียวกัน ผู้ใหญ่สามารถดึงดูดความสนใจไปยังความหลากหลายนั้น “อย่างเคารพ” ในช่วงเวลาของการเล่นเกมได้ โดยที่ไม่ทำให้เด็กรู้สึกแปลกแยกหรือเขินอาย ตัวอย่างเช่น :

- ▶ พีกิจกรรม (หรือครู) อาจถามในกลุ่มว่า “มีใครมีเพลงที่อยากร้องไหม?” ซึ่งในสถานการณ์ปกติ เด็กๆ ทัวไปจะแย่งกันยกมือหรือแย่งกันพูดเพื่อเสนอแนะ แต่ปัญหาคือเด็กที่พิการทางร่างกาย หรือพิการทางการได้ยิน จะไม่สามารถยกมือหรือสื่อสารด้วยคำพูดได้ ดังนั้น พีกิจกรรมอาจพูดตอบสนองต่อเด็กๆ ที่ยกมือใน 2-3 คนแรก โดยการพูดว่า “พี่เห็นมือพวกหนูแล้ว เดี่ยวพี่จะกลับมาที่หนูอีกครั้งนะคะ แต่ก่อนอื่นพี่อยากจะดูว่า “เฟื่องฟ้า” มีเพลงที่ชอบไหม” (เฟื่องฟ้าเป็นเด็กพิการที่มีข้อจำกัด ในการพูดสื่อความหมาย) การสนทนาลักษณะนี้ทำให้เด็กๆ ในกลุ่มเห็นว่า แม้ว่าเฟื่องฟ้าจะพูดสื่อความหมายได้ไม่มากนักก็ตาม แต่เฟื่องฟ้ายังสามารถสนุกกับเพลงร่วมกับเพื่อนๆ ได้ ซึ่งการสนทนาแลกเปลี่ยนแบบนี้เป็นตัวอย่างที่ดีในการฝึกให้เด็กๆ มีปฏิสัมพันธ์กับเฟื่องฟ้า (หรือเด็กพิการคนอื่นๆ) อย่างเหมาะสมในอนาคต
- ▶ ในกิจกรรมการเล่นรอบวงที่พีกิจกรรม (หรือครู) เริ่มร้องเพลงที่ทุกคนคาดหวังให้เด็กทำท่าเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกายอย่างหนักแน่น เช่น เพลง “If You’re Happy and You Know It” ในขณะที่กำลังร้องเพลง พีกิจกรรมสามารถช่วยเด็กที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวท่าทางได้ด้วยตัวเอง ให้เข้าร่วมเล่นในกิจกรรมได้ เช่น จับมือของเด็กๆ เหล่านี้แล้วช่วยพวกเขาในการโยกตัวเคลื่อนไหวท่าทาง ซึ่งถึงแม้ว่าเด็กๆ เหล่านี้จะขยับร่างกายได้ไม่มากนัก แต่การช่วยเหลือเด็กในลักษณะนี้สำคัญต่อความรู้สึกของเด็กมาก ทำให้พวกเขาารู้สึกถึงการมีส่วนร่วมเล่นกับเพื่อนๆ ได้ ในขณะที่เด็กคนอื่นๆ จะรู้สึกว่าเพื่อนที่พิการหรือมีความต้องการพิเศษ สามารถเพลิดเพลินกับเพลงและการเล่นไปพร้อมพวกเขาได้



สำหรับครอบครัวของเด็กพิการ นอกจากการที่เด็กมักจะไม่สามารถเล่นอุปกรณ์การเล่นที่มีในพื้นที่เล่นได้แล้ว ตัวเด็กพิการและครอบครัวของเด็กยังต้องเผชิญกับความรู้สึกโดดเดี่ยวทางสังคม ความรู้สึกถูกตัดสิน ถูกละเลยเพิกเฉย ถูกจ้องมอง การแสดงความคิดเห็นหรือการกระทำที่ไม่เคารพ ไม่คำนึงถึงความรู้สึกเด็กพิการและครอบครัวของพวกเขา สิ่งเหล่านี้ ทำให้พื้นที่เล่นเป็นเพียงสถานที่ที่สร้างการแบ่งแยกกีดกัน และนำไปสู่การตีตราทางสังคม (social stigma) ดังนั้นการที่ผู้ใหญ่เป็นตัวอย่างที่ดีให้เด็กๆ ในการเรียนรู้การใช้ภาษา พฤติกรรม และทัศนคติที่ดี เข้าใจความแตกต่าง ไม่ตัดสินเด็กพิการและครอบครัวของเด็กพิการ มีส่วนสำคัญมากในการสร้างสังคมแห่งความสุขที่ทุกคนเข้าถึง มีส่วนร่วม มีคุณค่าและมีความหมาย ซึ่งความสุขเหล่านี้จะย้อนกลับไปที่เด็กที่ไม่พิการและครอบครัว (ที่ร่วมเล่นกับเด็กพิการ) เด็กและครอบครัวกลุ่มนี้จะได้เรียนรู้การแบ่งปัน การมีน้ำใจ การช่วยเหลือ และการเข้าใจผู้อื่น ซึ่งจะนำไปสู่การเข้าใจสิ่งต่างๆ รอบตัว ความฉลาดทางอารมณ์ และนำไปสู่ทักษะการแก้ปัญหาที่ดีให้กับเด็กเหล่านี้ในอนาคต

4

ผู้ใหญ่สามารถช่วยหรือขัดขวางการเล่นของเด็กได้ โปรดเลือกที่จะเป็น “ผู้ช่วย” (Helper)

เด็กๆ มองผู้ใหญ่ (ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร/ครู/พ่อแม่/ผู้ปกครอง) ที่อยู่รอบๆ ตัวของพวกเขา เพื่อขอคำแนะนำ โดยเด็กๆ จะดูปฏิกริยาและพฤติกรรมของผู้ใหญ่ ดังนั้น การกระทำ คำพูด และการแสดงออกทางสีหน้าแววตาของผู้ใหญ่สามารถสื่อสารถึงการยอมรับ ความกลัว ไม่ชอบ ความสับสน หรือความเมตตา ด้วยเหตุนี้ เราควรแสดงท่าทีที่อ่อนโยนต่อเด็กที่มีความพิการ หรือเด็กที่มีความแตกต่างหลากหลาย ผู้ใหญ่ต้องตรวจเช็คความรู้สึกของตัวเองให้ดีกว่าเรารู้สึกอย่างไร เรารู้สึกต่อเด็กคนอื่นๆ ที่มีความหลากหลายในพื้นที่เล่นนั้นอย่างไร เรากลัว/ไม่สบายใจ/รังเกียจหรือไม่ ทำไมเราถึงมีความรู้สึกเหล่านี้ การดูแลเด็กๆ ให้พัฒนาและเติบโตอย่างมีคุณค่า ผู้ใหญ่ต้องคำนึงถึงว่าความรู้สึกและประสบการณ์ของเราเป็นตัวกำหนดสิ่งที่เราจะสื่อสารไปยังเด็กๆ ของเรา รวมทั้งคุณลักษณะ (attributes) ที่เราอยากให้เด็กของเราเป็นในอนาคต

แนวทางที่แนะนำในหนังสือ “Toolkit wild zones” โดย Hawkins และ Payne (2008) สามารถช่วยในการกำหนดบทบาทของผู้ใหญ่ในพื้นที่เล่นของเด็กได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ผู้ใหญ่เรียนรู้วิธีการที่จะอยู่กับเด็ก ว่าควรแทรกแซงการเล่นของเด็กอย่างไรและเมื่อใด

เพื่อช่วยให้เด็กค้นหาวิธีการเล่นและมีส่วนร่วมในการเล่นได้อย่างอิสระ มีความสุขและสนุกกับการเล่นร่วมกับเด็กคนอื่นๆ บทบาทของผู้ใหญ่จะมุ่งเน้นไปที่การช่วยเหลือสนับสนุน (foster) เมื่อเด็กต้องการมากกว่าการควบคุม (regulate/manipulate) การเล่น รวมทั้งหาวิธีต่างๆ ในการช่วยให้เด็กค้นหาแนวทางการเล่นของตัวเองอย่างมีความสุข Hawkins และ Payne (2008) แนะนำแนวทางไว้ดังนี้:

1 ฝึกให้เด็กๆ เรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง

- ใช้เวลาและพื้นที่แก่เด็กๆ ในการสำรวจสิ่งต่างๆ โดยไม่บังคับให้เด็กทำในสิ่งที่เราคิดว่าเด็กจะชอบ
- เด็กบางคนอาจคุ้นเคยกับการถูกบอกว่าจะทำอะไรและวิธีทำที่ถูกต้อง ต้องเป็นอย่างไร พี่กลุ่มกิจกรรมอาจต้องใช้เวลาในการช่วยเด็กกลุ่มนี้ค้นหาแรงจูงใจที่แท้จริงของพวกเขา ฝึกให้เด็กกลุ่มนี้มีจินตนาการ สามารถค้นพบวิธีทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง
- ให้อดทนกับความไม่แน่นอนหรือความเปื้อนหนายของเด็ก ฝึกให้เด็กเรียนรู้การรอคอย เรียนรู้การแก้ปัญหา อย่าพยายามแก้ปัญหาให้พวกเขา

2 ไม่จำเป็นต้องให้รางวัลพิเศษ (no gold stars)

- ให้มีปฏิสัมพันธ์กับเด็กๆ ในลักษณะที่แสดงความสนใจในสิ่งที่พวกเขาต้องการบอกคุณ (สิ่งที่เด็กเขากำลังทำอยู่) โดยหลีกเลี่ยงการตัดสินสิ่งนั้น (เช่น ถูก-ผิด, ดี-แย่) เนื่องจากการทำดังกล่าวทำให้เด็กออกจากขอบเขตการเล่น และไปสู่ขอบเขตของการทำให้ผู้อื่นพึงพอใจ แทนที่จะเล่นในรูปแบบที่ตนเองพึงพอใจและมีความสุขอย่างแท้จริง
- หาทางเลือกอื่นนอกเหนือจากวลีมาตรฐานสำหรับการชมเชยเด็ก เช่น “เก่งมาก” “ดีมาก” ตัวอย่างเช่น อาจใช้ประโยคที่ว่า “นั่นดูน่าสนใจจัง”, “หนูสอนพี่หน่อยว่าทำยังไงคะ”, “อะไรที่หนูชอบในกิจกรรมนี้คะ” หรือ อะไรก็ตามที่แสดงความสนใจของคุณอย่างแท้จริงต่อการเล่นของเด็ก

3 ฝึกเป็นคนชี้เล่น

- ให้ผู้ใหญ่ (ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม/อาสาสมัคร/ครู/พ่อแม่/ผู้ปกครอง) เล่นขนานไปกับเด็กๆ หรือ แนวคิด “การเล่นคู่ขนาน” (parallel play) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับว่าช่วยสนับสนุนให้เด็กๆ เล่นอย่างสร้างสรรค์ วิธีการคือผู้ใหญ่เล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจและสนุก ร่วมกับเด็กๆ (ไม่ใช่สิ่งที่ผู้ใหญ่คิดว่าเด็กจะสนุก) ทั้งนี้ ในระหว่างที่ผู้ใหญ่เล่น ให้ระวังสิ่งนี้อาจเกิดขึ้นกับเด็กๆ และเตรียมพร้อมที่จะละทิ้งสิ่งที่กำลังเล่นอยู่ เพื่อตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้นกับเด็กๆ ได้อย่างทันท่วงที

4 สนใจเด็ก แต่เคารพความรู้สึกข้างในของเด็กที่กำลังเล่น

- การถ่ายทอดความรู้สึกและประสบการณ์ที่สำคัญออกมาเป็นคำพูดอาจไม่จำเป็นหรือไม่มีประโยชน์เสมอไป ความรัก ความตื่นเต้น ความเสียใจ เป็นธรรมชาติของมนุษย์ สิ่งเหล่านี้เป็นประสบการณ์ส่วนตัว และในบางครั้ง มันอาจไม่เหมาะสมที่จะอธิบายความรู้สึกเหล่านี้ให้คนอื่นฟัง หลีกเลี่ยงการตั้งคำถามกับเด็กๆ เพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็นของผู้ใหญ่ ว่าประสบการณ์เหล่านี้มีความหมายต่อเด็กๆ อย่างไร

5 ละเว้นจาก “ช่วงเวลาที่สามารถสอนได้” (teaching moment)

- ปลอ่ยให้ความหมายหรือการตีความของเด็กมีความสำคัญมากกว่า “ช่วงเวลาที่สามารถสอนได้” ไม่ว่าจะเป็นเรื่องวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ นิเวศวิทยา หรือความรู้ในรูปแบบอื่นๆ
- ฝึกความอยากรู้อยากเห็น แบ่งปันความทรงจำดีๆ ความตื่นเต้น ความขบขัน หรือความรู้สึกสัมผัส ร่วมกับเด็กๆ แต่ไม่ต้องให้ข้อเสนอแนะ คำแนะนำ หรือความเห็นให้เราคิดถึงเวลาที่เรากังขาปัญหาหรือเผชิญกับความท้าทายในวัยเด็กโดยไม่มีใครให้คำแนะนำหรือแนวทาง ให้ใช้ความทรงจำเหล่านี้เป็นแรงจูงใจในการให้เด็กๆ กำกับกิจกรรมการเล่นของตนเอง ซึ่งความทรงจำดีๆ เหล่านี้จะช่วยให้เด็กๆ เติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่งดงามในอนาคต

6 ปลอ่ยให้เด็กๆ ค้นพบหนทางที่จะก้าวผ่านความขัดแย้งและความท้าทายต่างๆ

- การเล่นเป็นบริบทที่ดีเยี่ยมในการเรียนรู้วิธีการจัดการความขัดแย้งทั่วไปในการเล่น โดยไม่ต้องมีผู้ใหญ่คอยแทรกแซง ซึ่งในสถานการณ์ความขัดแย้งในการเล่น เรามักจะพบเสมอว่ามีเด็กคนอื่นๆ มาช่วยให้สถานการณ์ความขัดแย้งทั่วไปดีขึ้น
- ให้ผู้ใหญ่เข้าแทรกแซงกรณีที่เกิดการกลั่นแกล้ง เหยียดเชื้อชาติ การรังแก และการใช้ความรุนแรง

7 ความไว้วางใจ (Trust) สำคัญเหนือสิ่งอื่นใด

- สมองและอารมณ์ของเด็กได้รับการออกแบบมาเพื่อเรียนรู้สิ่งที่พวกเขาจำเป็นต้องรู้ผ่านการเล่น ดังนั้นผู้ใหญ่ต้องไว้วางใจเด็กในการเล่น (รวมทั้งผู้ใหญ่ต้องทำให้เด็กรู้สึกสบายใจและไว้วางใจ) พยายามไม่เข้าไปแทรกแซงการเล่นของเด็ก ยกเว้นกรณีที่เด็กมีการทำร้ายตัวเองหรือทำร้ายผู้อื่น หรือมีลักษณะการเล่นที่เสี่ยงที่อาจนำไปสู่การบาดเจ็บ การเล่นด้วยตนเองเป็นกุญแจสำคัญในการเรียนรู้ตลอดชีวิตของเด็ก และการฝึกให้เด็กประเมินความเสี่ยงก็เป็นกลยุทธ์การเอาตัวรอดที่สำคัญ

สรุปกลยุทธ์การจัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นที่สนับสนุนการเรียนรู้ และสร้างสุขภาวะที่ดี “ร่วมกัน” ของเด็กที่มีความหลากหลาย

จากการทบทวนงานวิจัยและกรณีศึกษาต่างๆ (เช่น Bullard et al., 2020; Hawkins & Payne, 2008) รวมทั้งประสบการณ์ในการจัดโปรแกรมการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการเล่น ในรูปแบบ “Inclusion” ของผู้เขียน สามารถสรุปแนวทางกลยุทธ์การจัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นที่สนับสนุนการเรียนรู้และสร้างสุขภาวะที่ดี “ร่วมกัน” ของเด็กที่มีความแตกต่างหลากหลาย ตามรายละเอียดด้านล่าง ทั้งนี้ กลยุทธ์ที่สรุปมานี้อยู่บนหลักการของการเรียนรู้ที่ออกแบบสำหรับทุกคน หรือ “Universal Design Learning (UDL)” ซึ่งเป็นกรอบแนวทางการจัดสภาพแวดล้อมการเรียนรู้และวิธีการเรียนรู้ ให้มีความยืดหยุ่น หลากหลาย รองรับความแตกต่างในการเรียนรู้ของเด็กแต่ละคน ให้เด็กทุกคนสามารถเรียนรู้ผ่านการเล่นร่วมกัน ได้อย่างสนุกและมีความสุข

- ผู้จัดโปรแกรมและพี่กลุ่มกิจกรรม จำเป็นต้องมีทัศนคติและความคาดหวังร่วมกัน (shared attitude and expectation) ในการให้เด็กๆ ได้รับประสบการณ์และมีปฏิสัมพันธ์กับโลกรอบๆ ตัวของพวกเขาในแบบเฉพาะของตนเอง
- ไม่มีมาตรฐานใดมาตรฐานหนึ่ง (no one standard) ควรให้ความสำคัญกับเด็กแต่ละคน อย่างดีที่สุด
- ให้วางแผนสำหรับกลุ่มผู้เรียนรู้ที่หลากหลาย และให้มีความยืดหยุ่นและสร้างสรรค์ ในการวางแผนนั้น
- ให้เน้น “Process” ผ่านการเลือกใช้วิธีการ (methods) ที่เหมาะสมในแต่ละกิจกรรม โดยมุ่งเน้นไปที่ “ประสบการณ์” ที่เด็กจะได้รับ ระหว่างทางของการดำเนิน Process (การเล่นในกิจกรรม) นั้น โดยหากการเดินทาง (journey) ของเด็กๆ ใน Process นั้น สามารถสร้างความทรงจำและประสบการณ์ที่ดีให้กับเด็กได้ ผลลัพธ์ปลายทางเชิงสุขภาวะต่อตัวเด็ก จะดีเอง
- ใช้การปรับเปลี่ยน (adaptations) และการสนับสนุน (supports) เพื่อช่วยให้เด็กทุกคน สามารถมีส่วนร่วมในการเล่นได้ อย่างเท่าเทียมกัน และมีความสุขร่วมกัน
- ให้ผู้จัดโปรแกรม/พี่กลุ่มกิจกรรม/ผู้ปกครอง ได้ทดลองทำสิ่งใหม่ๆ รวมทั้ง “ร่วมเล่น” กับเด็กๆ ที่มีความแตกต่างหลากหลาย

- ส่งเสริมให้เด็กพูดคุยกับเด็กคนอื่นๆ โดยตรง และฝึกการขออนุญาต เช่น “ให้เราช่วยเข็นรถวีลแชร์ของเธอไหม” “ให้เราช่วยพาเธอเดินไหม” “ให้เราช่วยเธาวาดรูปไหม” เป็นต้น
- ให้เด็กๆ ทุกคนสลับผลัดกันอยู่ด้านหน้าและตรงกลาง (front and center) ไม่ว่านั่นจะหมายความว่าเด็กฝึกการอยู่ตรงกลางของสถานการณ์การเล่น (play scenario) หรือ ฝึกใช้เวลาในเกมกิจกรรมที่นั่งเป็นวงกลม (circle) เพื่อสนับสนุนเด็กในการพูด แบ่งปัน หรือ ถามเกี่ยวกับเพลงโปรดที่เด็กๆ ชื่นชอบ
- ในฐานะฝึกกลุ่มกิจกรรม ให้ใช้เสียง เพื่อสนับสนุนหรือพูดแทนเด็กที่ไม่สามารถสนับสนุนหรือพูดแทนตนเองด้วยวาจาได้
- ในฐานะฝึกกลุ่มกิจกรรม ให้ใช้เสียง เพื่อดึงดูดความสนใจไปยังจุดที่เด็กๆ สนใจร่วมกัน หรือ เพื่อสร้างการเล่าเรื่องที่มีความหมายในการช่วยส่งเสริมการเล่น และปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น “ว้าว พี่เห็นมะลิกำลังสนุกกับการระบายสีด้วยมือ เหมือนหนูเลย” เป็นต้น
- ให้ทีมผู้จัดโปรแกรม (รวมฝึกกลุ่มกิจกรรมและอาสาสมัคร) ฝึกฝนทักษะในการสะท้อนตัวเอง (self-reflection) เช่น ฝึกถามตัวเองด้วยคำถาม เช่น “วันนี้ อะไรบ้างที่ได้ผล และอะไรที่ไม่ได้ผล” “ทำไมเราถึงพูดแบบนั้น สมมติฐานตอนนั้นของเราคืออะไร” “อะไรที่เป็นปัญหา” “เราจะแก้ไขปัญหา หรือทำให้ดีขึ้นได้อย่างไร” “พรุ่งนี้ (หรือครั้งหน้า) เราจะช่วยให้เด็กๆ ทุกคน ทุกความแตกต่างหลากหลาย เข้าถึงและมีส่วนร่วมในการเล่นได้มากขึ้น ได้อย่างไร?” เป็นต้น



เอกสารอ้างอิง

- Bullard, E., Gallagher, H., & Protonentis, A. (2020), Say “Yes!” to kids with disabilities, Stories and strategies for including all kids, Seattle Children’s PlayGarden, https://seattleplaygarden.org/wp-content/uploads/2020/09/Say-__Yes__-to-Kids-with-Disabilities_-Stories-and-Strategies-for-Including-ALL-Kids-compressed.pdf
- Hawkins, D., & Payne, K. (2008). Wild zones how to create and enjoy them a toolkit. Toolkit Wild Zones. https://www.wild-zone.net/Toolkit_files/WildZones_Toolkit.pdf
- United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO) (2009). Policy guidelines on inclusion in education. UNESCO, France. <http://unesdoc.unesco.org/images/0017/001778/177849e.pdf>