

# บทที่ 6

---

การประเมินผลทางสุขภาวะของเด็กจากการเข้าร่วมโปรแกรม  
การเรียนรู้ร่วมกัน (Inclusive Learning) ผ่านการเล่น (Sensory Play)  
ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden)

*ณัฏฐนียา ตรีรักษา และ ปวีณา พัวประเสริฐ*

## หลักการประเมินผลการเล่น (Play Assessment) เชิงสุขภาพะของเด็ก ในด้านความสุข (Playfulness) และความสุย (Happiness) จากการเล่น

การประเมินผลการเล่น (play assessment) สะท้อนปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสภาพแวดล้อมทางสังคมและทางกายภาพ โดยการประเมินผลการเล่นควรดำเนินการในขณะที่การเล่นเกิดขึ้น ในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติของเด็ก และมุ่งเน้นไปที่การริเริ่มและจินตนาการของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ (Kelly-Vance & Ryalls, 2008; McConachie et al., 2006) ทั้งนี้ ในการประเมินผลการเล่นของเด็กมักจะมีปัจจัยหลักที่เกี่ยวข้อง 5 ด้าน ได้แก่ ความสนุก (playfulness), กิจกรรมการเล่น (play activities), ความชอบในการเล่นของเด็ก (child's play preferences), ทักษะในการเล่นของเด็ก (child's play skills) และ สภาพแวดล้อมทางสังคมและกายภาพที่มีผลต่อการเล่น (social & physical environment) (Bundy, 2011) ซึ่งจากการทบทวนวรรณกรรม มีเครื่องมือที่ใช้ในการประเมินผลการเล่นหลากหลายประเภท โดยเครื่องมือหลักที่มักถูกใช้ ได้แก่ (1) Assessment of Ludic Behavior (ALB) (Ferland, 2005) ใช้ประเมินพฤติกรรมความสนุกในการเล่นของเด็กผ่านการสังเกต, (2) Test of Environmental Supportiveness (ToES) (Skard & Bundy, 2008) ใช้ทดสอบปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเล่นของเด็ก, และ (3) Test of Playfulness (ToP) (Skard & Bundy, 2008) ใช้ทดสอบความสนุกในการเล่นของเด็กผ่านองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ แรงจูงใจจากภายใน, การควบคุมจากภายใน, ความเป็นอิสระจากข้อจำกัดของความเป็นจริง, และการวางกรอบ/ขอบเขตการเล่น



## ความสนุก (playfulness) และความสุข (happiness) จากการเล่น

ความสนุกและความสุขจากการเล่นของเด็ก เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการประเมินผลการเล่นของเด็ก ความรู้สึกสนุกและความสุขเป็นแรงจูงใจจากภายในที่เกิดจากความต้องการของเด็กที่อยากจะเล่น ไม่ใช่ด้วยเหตุผลอื่น เช่น แม้ว่าการชนะการแข่งขันในเกมอาจเป็นเรื่องสนุก แต่การชนะไม่ใช่เหตุผลหลักในการเล่น ซึ่งในความเป็นจริงแล้ว การที่ไม่รู้ว่าใครจะชนะในเกมเป็นการเพิ่มแรงจูงใจในการเล่น ในขณะที่การรู้ล่วงหน้าว่าใครจะชนะจะทำให้ความสนุกและความสุขในเกมลดลง ดังนั้นวิธีการหรือกระบวนการ (process) ในการเล่น (เช่น ความสนุกและมีความสุขระหว่างการทำกิจกรรม) จึงมีความสำคัญมากกว่าผลลัพธ์ปลายทาง (outcome) ของการเล่น



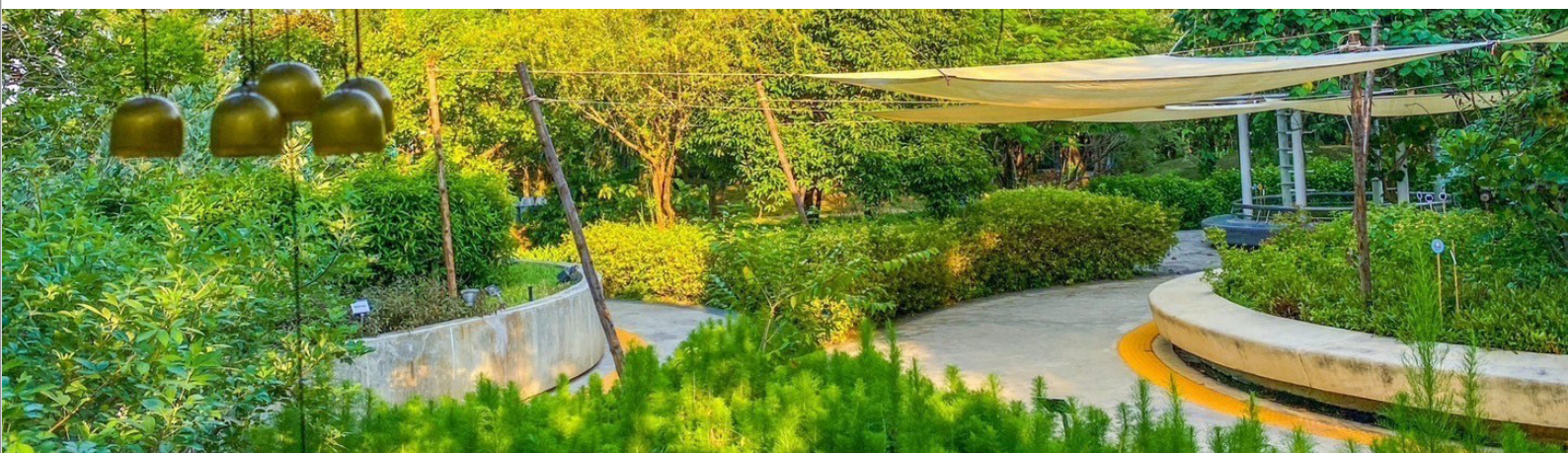
การเล่นนั้นสามารถมีกฎเกณฑ์ได้ แต่ต้องเป็นกฎเกณฑ์ที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมกับบริบทและความต้องการของเด็ก นอกจากนี้แรงจูงใจจากภายในตัวเด็กเป็นสิ่งสำคัญ โดยเมื่อเด็กมีแรงจูงใจหรือมีความกระตือรือร้นจากภายใน เด็กจะมีส่วนร่วมอย่างมากในการเล่นเพื่อความสนุกและเล่นอย่างมีความสุขตลอดเวลาของการทำกิจกรรมที่กำหนด และเมื่อเด็กๆ รู้สึกว่าตนเองสามารถควบคุมการกระทำ (การเล่น) ของตนเองได้ พวกเขาจะรู้สึกปลอดภัย (Bundy, 2011) นอกจากนี้ เด็กๆ อาจแสดงออกถึงความสามารถในการเป็นอิสระจากข้อจำกัดของความเป็นจริง ผ่านการแสดงบทบาทสมมุติและการเล่นที่แสดงออกถึงจินตนาการต่างๆ ทั้งนี้ เด็กที่สนุกและมีความสุขในการเล่น มักจะแสดงออกถึงความยืดหยุ่นและความเป็นธรรมชาติในการเล่นและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับเด็กคนอื่นๆ แสดงออกถึงความอยากรู้อยากเห็น จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ รวมไปถึงความสามารถในการควบคุมการเล่น (Knox, 2010)



## ความชอบในการเล่นของเด็ก (child's play preferences) และลักษณะกิจกรรมการเล่นที่เด็กชอบ (characteristics of preferred play activities)

ในการประเมินผลการเล่นของเด็ก จำเป็นต้องพิจารณาความชอบในการเล่นของเด็กและ กิจกรรมการเล่นที่เด็กชอบ ซึ่งสามารถประเมินได้ผ่านการสังเกตพฤติกรรมการเล่นของพวกเขา โดยอาจใช้เครื่องมือวัดและประเมินผล อาทิเช่น โพรไฟล์การเล่นของเด็ก หรือ “Kid Play Profile” (Henry, 2008) หรือ สามารถดูความชอบได้จากประวัติการเล่น หรือ “Play History” (Bryze, 2008)

ความหลากหลายในพฤติกรรมการเล่น รวมทั้งความสามารถของเด็กในการเล่น ได้รับอิทธิพลจากปัจจัยภายนอกภายใต้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับสิ่งแวดล้อม เช่น มิติทางกายภาพของสภาพแวดล้อม ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ความหลากหลายของวัสดุอุปกรณ์ที่มีให้เด็กในการเล่น เป็นต้น (Rigby & Gaik, 2007) การเปลี่ยนผ่านที่สำคัญหลายอย่างเกิดขึ้นในช่วงวัยเด็ก เช่น การเปลี่ยนผ่านจากการเล่นเชิงสำรวจและการเคลื่อนไหวทางประสาทสัมผัส สู่รูปแบบการเล่นเชิงสังคมเน้นการมีปฏิสัมพันธ์ (ร่วมเล่น) กับผู้อื่นมากขึ้น ซึ่งสะท้อนถึงการเกิดขึ้นและการเปลี่ยนผ่านในระยะพัฒนาการในการเล่น (Rigby & Rodger, 2006) คุณลักษณะของกิจกรรมการเล่นเองก็มีความสำคัญต่อความเหมาะสมของสภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กเช่นกัน โดยเฉพาะลักษณะของวัสดุอุปกรณ์หรือกิจกรรมที่สามารถถูกควบคุมจัดการได้ สามารถดัดแปลงและแก้ไขได้ และสามารถปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมช่วยให้เด็กๆ ทำกิจกรรมต่างๆ ได้ดีขึ้น (child-activity fit) โดย Rigby และ Rodger (2006) แนะนำว่าของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นที่มีคุณสมบัติอเนกประสงค์ปรับเปลี่ยนยืดหยุ่นได้ เช่น ดินสอสี กระดาษ ดินเหนียว หรือแปรงโดว์ สามารถกระตุ้นให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการคิดแก้ปัญหา และช่วยให้เด็กๆ สามารถควบคุมกิจกรรมการเล่นของพวกเขาได้





## วิธีการประเมินผลการเล่น (assessment methods) ในด้านความสนุก (playfulness) และความสุข (happiness)

จากการทบทวนวรรณกรรมมีวิธีการต่างๆ มากมายที่ใช้ในการประเมินผลการเล่นของเด็กในด้านความสนุก (playfulness) และความสุข (Happiness) จากการเล่นของเด็ก ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 2 วิธีการหลักได้แก่ (1) การใช้แหล่งข้อมูลทางตรงโดยใช้การสังเกตพฤติกรรมการเล่น, และ (2) การใช้แหล่งข้อมูลทางอ้อมโดยใช้แบบสอบถามแบบประเมินตนเอง และการสัมภาษณ์ที่เน้นถึงความรู้สึกละประสบการณ์ในการเล่นของเด็ก (play experiences)

### 1 การใช้แหล่งข้อมูลทางตรง จากการสังเกตพฤติกรรมการเล่น (observation)

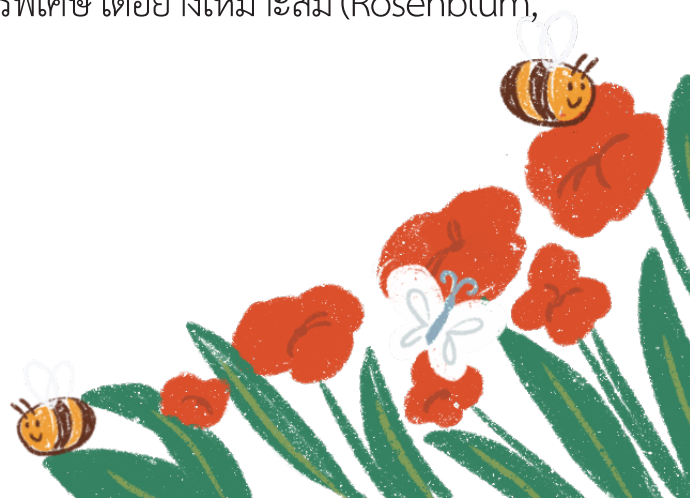
การสังเกตเป็นวิธีการทั่วไปที่มักใช้ในการบันทึกพฤติกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นเองและที่เกิดขึ้นจริงของเด็ก การสังเกตพฤติกรรมการเล่นที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของเด็กให้คำอธิบายที่ดีที่สุดเกี่ยวกับลักษณะการเล่นอย่างอิสระที่เกิดขึ้นจากความสมัครใจ และปัจจัยที่นำไปสู่การเล่น (Parham, 2015) การสังเกตพฤติกรรมการเล่นจะต้องใช้การสังเกตหลายครั้งในสภาพแวดล้อมที่หลากหลาย เนื่องจากการเล่นของเด็กอาจแตกต่างกันมากในช่วงเวลาที่ต่างกัน (Knox, 2010) การสังเกตสามารถทำได้โดยพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ที่ใกล้ชิดทำกิจกรรมร่วมกับเด็ก (เช่นผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น และพี่กลุ่มกิจกรรม) (Kaugars, 2011) การมีอยู่ของเพื่อนๆ ในการเล่น สามารถกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่ซับซ้อนมากขึ้น ผ่านพฤติกรรมการเล่นทางสังคม (social play behaviors) (Garvey, 1990) นอกจากนี้ลักษณะที่แตกต่างหลากหลายในกลุ่มเพื่อนที่ร่วมเล่น ไม่ว่าจะเป็นเพศ อายุ หรือ ความแตกต่างด้านอื่น (เช่น เด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการ เด็กที่ข้อจำกัดในด้านต่างๆ หรือเด็กพิการ) สามารถนำไปสู่ความหลากหลายในการเล่นได้ (Kelly-Vance & Ryalls, 2008)



การเล่นของเด็กนั้นขึ้นอยู่กับสิ่งที่อยู่ในสภาพแวดล้อมของเด็กในการเล่น วัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นปัจจัยทางบริบทที่สำคัญในการประเมินผลการเล่นที่สามารถส่งผลต่อพฤติกรรมการเล่นตามธรรมชาติของเด็ก Howard และ McInnes (2013) ระบุว่าผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น (รวมทั้งพี่กลุ่มกิจกรรม) มีบทบาทสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมที่สนุกสนาน ไม่แบ่งแยก ให้เด็กๆ ร่วมเล่นด้วยกันอย่างมีความสุข มีปฏิสัมพันธ์เชิงบวก ดังนั้นผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น จำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมและวัสดุอุปกรณ์ที่ยืดหยุ่นปรับเปลี่ยนได้เพื่อให้เด็กทุกคน (ทุกความแตกต่าง) สามารถเข้าถึงและร่วมเล่นด้วยกันได้อย่างสนุกและมีความสุข ทั้งนี้ ในการสังเกตการเล่นของเด็ก สิ่งสำคัญคือความสังเกตการเล่นของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ควรบอกหรือแสดงตัวให้เด็กทราบว่ามีการสังเกตเด็กอยู่ เนื่องจากการที่เด็กรู้ว่าผู้ใหญ่คอยสังเกตอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของเด็กได้ บทบาทของผู้ใหญ่ในการสังเกตคือ ต้องไม่นำปัจจัยอื่นๆ ไปแทรกแซงการเล่นของเด็ก (Caprino & Laudanna, 2009) ทั้งนี้ การสังเกตสามารถใช้ได้หลายเทคนิค โดยเทคนิคที่มักใช้กันมากคือ การเล่าเรื่อง และการบันทึกการสังเกตประจำวัน ซึ่งอาจใช้การบันทึกวีดีโอประกอบได้ด้วย (Howard & McInnes, 2013)

## 2 การใช้แหล่งข้อมูลทางอ้อม จากการสัมภาษณ์ (interviews) และแบบสอบถาม (questionnaires)

การสัมภาษณ์และใช้แบบสอบถาม (จากพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็ก) เป็นวิธีที่รวดเร็วและไม่แพงเมื่อเทียบกับการสังเกตโดยตรง วิธีนี้สามารถเป็นแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นของเด็กที่เชื่อถือได้ ประหยัด และใช้งานได้จริง (Rosenblum, 2006) และยังเป็นวิธีที่สามารถช่วยให้ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ สามารถระบุความบกพร่องในการเล่น (play impairments) ของเด็กได้ตั้งแต่เนิ่นๆ โดยใช้เป็นข้อมูลเพื่อให้ทราบถึงลักษณะความชอบในการเล่นอย่างเฉพาะเจาะจง และ/หรือ สัญญาณเตือนที่ต้องระวังในเรื่องของพฤติกรรมการเล่น ซึ่งเป็นข้อมูลที่สำคัญในการช่วยจัดโปรแกรมกิจกรรมฯ วางแผนการช่วยเหลือเด็กที่มีความหลากหลาย มีความต้องการพิเศษ ได้อย่างเหมาะสม (Rosenblum, Weissman & Diamond, 2016)





อย่างไรก็ดี แม้ว่าทั้งการใช้การสังเกตพฤติกรรมการเล่น (observation) และ การใช้การสัมภาษณ์ (interviews) และแบบสอบถาม (questionnaires) จากผู้ใหญ่ (พ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็ก) จะให้ข้อมูลที่สำคัญเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กและข้อจำกัดในการเล่นต่างๆ แต่วิธีการดังกล่าวไม่ได้รวมมุมมองจากตัวเด็กเอง (the child’s own perspective) เกี่ยวกับการเล่นของพวกเขา โดยเฉพาะความรู้สึกสนุก และมีความสุขในการเล่น (Henry, 2000) ซึ่งสำคัญที่จะต้องสอบถามข้อมูลความรู้สึกเหล่านี้จากเด็กโดยตรง

### “เด็ก” ในการเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม

งานศึกษาวิจัยหลายชิ้นเกี่ยวกับเด็ก มองว่า “เด็ก” เป็นบุคคลที่มีความสามารถ ดังนั้นการใช้วิธีการดั้งเดิมในการสอบถามผู้ปกครอง/ผู้ที่ใกล้ชิดกับเด็ก แทนที่จะถามกับตัวเด็กโดยตรง เป็นวิธีการที่ไม่ถูกต้องนัก เนื่องจากเด็กมีสิทธิในการแสดงความคิดเห็น รวมถึงมีสิทธิได้รับการคุ้มครองทางกฎหมายเมื่อมีการแสดงความคิดเห็นนั้น ซึ่งมีหลักฐานเชิงประจักษ์ที่แสดงให้เห็นว่ามุมมองของเด็กแตกต่างจากมุมมองของผู้ใหญ่ โดยผู้ใหญ่มักมีการให้ความคิดเห็นในลักษณะที่ว่าพวกเขาคิดว่าเด็กควรรู้สึกอย่างไร โดยใช้ความรู้สึกของตัวผู้ใหญ่เมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน (Sturgess, Rodger & Ozanne, 2002)



เมื่อต้องการคำตอบที่มุ่งเน้นไปที่วิธีการและเหตุผล (how & why) ว่าทำไมเด็กถึงต้องการเล่น แนวปฏิบัติที่ดีที่สุดคือการสอบถามเด็กโดยตรง โดยอาจใช้หลายวิธีในการซักถาม เช่น การใช้ภาพถ่าย รูปวาด และ การสัมภาษณ์หรือถามคำถามแบบง่ายๆ (McConachie et al., 2006) ในบางกรณี (สำหรับเด็กที่ไม่ใช่เด็กเล็ก) สามารถสัมภาษณ์หรือสอบถามเด็ก

โดยให้เด็กเล่าเรื่อง/เล่าความรู้สึก (narrative) ซึ่งการสัมภาษณ์เด็กดังกล่าวช่วยให้ผู้สัมภาษณ์สามารถสำรวจความหมายของการเล่นของเด็ก และกระตุ้นให้ผู้ที่ทำการสัมภาษณ์ค้นพบการรับรู้ของเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นของพวกเขา (Bryze, 2008) เครื่องมือที่มักใช้คือ “Kid Play Profile” (Henry, 2008) ที่ถามคำถามเด็กเช่น “หนูทำกิจกรรมนี้ไหม” “หนูชอบกิจกรรมนี้ไหม” และ “ทำไมหนูถึงทำกิจกรรมนี้” ทั้งนี้ในการให้เด็กเป็นผู้ตอบแบบสอบถามประเมินการเล่นด้วยตนเอง จำเป็นที่จะต้องออกแบบแบบประเมินหรือคำถามสัมภาษณ์ที่คำนึงถึงอายุ สติปัญญา และความสามารถในการรับรู้ตนเองของเด็ก โดยเด็กอายุตั้งแต่สี่ขวบขึ้นไปสามารถประเมินตนเองเกี่ยวกับทัศนคติ ความชอบ ความเจ็บปวด ข้อเท็จจริง และจำนวน/ปริมาณต่างๆ ได้อย่างน่าเชื่อถือด้วยตนเอง (Sturges, Rodger & Ozanne, 2002) ในขณะที่เด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการ หรือเด็กที่มีความพิการ อาจมีความซับซ้อนที่ส่งผลต่อการประเมินตนเอง เนื่องจากปัญหาด้านการสื่อสารและการเรียนรู้ ดังนั้นผู้จัดโปรแกรมการเล่นจึงจำเป็นต้องออกแบบหรือเลือกใช้แบบสอบถามหรือคำถามสัมภาษณ์ ที่เหมาะสมกับวัยและข้อจำกัดของเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมฯ (McConachie et al., 2006)

### “ผู้ปกครอง”ในการเป็นผู้ตอบแบบสอบถาม

ผู้ปกครอง (พ่อแม่ หรือ ผู้ดูแลเด็ก) เป็นผู้ที่เข้าใจเด็กได้ดีที่สุด ผู้ปกครองเป็นผู้ที่สามารถสังเกตเด็กในช่วงเวลาต่างๆ และสถานการณ์ที่แตกต่างกัน ดังนั้นความคิดเห็น ประสบการณ์ และการแบ่งปันความรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับเด็กจึงสำคัญมาก และจำเป็นที่จะต้องให้ผู้ปกครองเป็นผู้สังเกตเด็กและมีส่วนร่วมในการตอบแบบประเมินการเล่นของเด็ก ตัวอย่างเครื่องมือที่มักถูกใช้ เช่น “The Play History” (Bryze, 2008) ซึ่งเป็นการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างกับผู้ปกครองเด็กเกี่ยวกับประสบการณ์การเล่นของเด็ก สภาพแวดล้อม และปฏิสัมพันธ์ โอกาสของเด็กในการเล่นในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต โดยดูจากวัสดุอุปกรณ์ในการเล่น, ลักษณะการเล่นของเด็ก, ผู้คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมการเล่นของเด็ก รวมทั้งสถานที่และเวลาที่เด็กเล่น หรือ การใช้เครื่องมือ “My Child’s Play” (Schneider & Rosenblum, 2014) ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่ตอบโดยผู้ปกครอง ถามเกี่ยวกับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการเล่นของเด็กในแง่แนวคิดเกี่ยวกับตัวเด็ก สภาพแวดล้อม และกิจกรรมที่เด็กเล่น



## มุมมองทางจิตวิทยาต่อการประเมินผลการเล่นของเด็ก

นักจิตวิทยามองว่าการเล่นเป็นวิธีการแสดงออกตามธรรมชาติของเด็ก (Edling Harris & Landreth, 2001) การเล่นช่วยให้เด็กได้แสดงความรู้สึก แสดงอารมณ์ ความคิด และความรู้สึกต่อสถานการณ์ต่างๆ ในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย (Landreth, 2001) ดังนั้นการเล่นอาจถูกมองได้ว่าเป็นภาษาเฉพาะที่ไม่ต้องใช้คำพูดทางวาจาออกมา ดังนั้นการเล่นจึงถือเป็นรูปแบบการแสดงออกที่ไร้ขีดจำกัด ต่างจากภาษาวาจาตรงที่ไม่ต้องใช้กฎหรือความหมายเฉพาะ สามารถแสดงออกมาได้หลายแบบ ตัวอย่างเช่น นักจิตวิทยาสามารถใช้การเล่นเชิงสัญลักษณ์ (symbolic play) เพื่อตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับประสบการณ์ของเด็ก โดยการตีความลักษณะการเล่นของเด็ก การเกิดขึ้นซ้ำของกิจกรรมการเล่นดังกล่าว และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง



เด็กที่มีความหลากหลายทางระบบประสาทหรือการรับรู้ (neurodivergent) เช่น เด็กที่มีความบกพร่องทางสติปัญญาหรือการเรียนรู้ เด็กออทิสติก ดาวน์ซินโดรม เด็กสมาธิสั้น มีข้อจำกัดที่ส่งผลต่อกิจกรรมการเล่นประจำวันของพวกเขา การเล่นของเด็กกลุ่มนี้อาจจำเป็นต้องใช้ความสนใจ ภาษา การวางแผน หรือทฤษฎีทักษะทางจิต (theory of mind skills) ดังนั้นจึงเป็นเรื่องสำคัญมากที่จะต้องวิเคราะห์แง่มุมต่างๆ ของกิจกรรมการเล่นของเด็ก และปรับกิจกรรมการเล่นและการประเมินผลฯ ให้เข้าถึงได้และเหมาะสมกับ

ความหลากหลายของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรม โดยในการออกแบบและประเมินผลโปรแกรม กิจกรรมการเล่นฯ อาจตั้งคำถาม เช่น ระยะเวลาของกิจกรรมช่วยให้เด็กสามารถสนใจ จดจ่ออยู่กับกิจกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพจนจบหรือไม่, การอธิบายและการประเมินผล การเล่นกับเด็ก สามารถเข้าใจได้อย่างถูกต้องโดยคำพูดทางวาจาหรือไม่ หรือจำเป็นต้อง ใช้ภาพประกอบการอธิบาย, กิจกรรมการเล่นและการประเมินผลมีความเกี่ยวข้องกับการ สื่อสารและทฤษฎีทักษะทางจิตที่ถูกปรับให้เหมาะสมกับเด็กหรือไม่ รวมทั้งคำนึงถึงข้อ จำกัดของเด็กในการเคลื่อนไหวหรือไม่, และกิจกรรมการเล่นนอกจากจะต้องมีความท้าทาย เพียงพอที่จะกระตุ้นความสนใจของเด็กแล้ว เด็กทุกคนที่ร่วมเล่นในกิจกรรมสามารถ เข้าถึงได้หรือไม่

ในการประเมินผลการเล่นที่เหมาะสม ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นควรต้องตอบคำถาม หลัก 2 ข้อ เพื่อให้สามารถส่งเสริม (facilitate) และปรับเปลี่ยนสถานการณ์การเล่น ให้เหมาะสมกับเด็กได้ ไม่ว่าจะเป็นความเพลิดเพลิดในการเล่นของเด็ก ความสนใจในการเล่น พื้นที่เล่น และวัสดุอุปกรณ์การเล่น

### 1 เด็กมีการแสดงออกถึงความสุขในการเล่นหรือไม่

การตอบคำถามนี้สามารถดูได้จากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กเมื่อแสดงความพึงพอใจ และสนใจในการเล่น เช่น หัวเราะ ยิ้ม ความกระตือรือร้นในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม การตอบสนองต่อกิจกรรมที่ดี มีแรงจูงใจในการเล่นกิจกรรมดังกล่าวอีกครั้ง หรือใน ทางตรงกันข้าม ความไม่พึงพอใจหรือความไม่สนใจอาจสังเกตได้จากพฤติกรรม เช่น การถอนหายใจ ความว้าวุ่นใจ การไม่ตอบสนองต่อการเล่น ตัวบ่งชี้ความเครียด (เช่น น้ำตา ความปั่นป่วน หรือความกังวลใจ) และความต้องการที่จะเลิกเล่น

### 2 สถานการณ์การเล่นถูกปรับให้เหมาะสมกับเด็กหรือไม่

การตอบคำถามนี้สามารถดูได้จากการสังเกตสถานการณ์การเล่นของเด็ก ซึ่งประกอบด้วยพื้นที่เล่น (ตำแหน่งของเด็ก สิ่งของ และการเข้าถึง) และ ลักษณะของวัสดุอุปกรณ์ (การใช้งานของสิ่งของที่เล่น) เพื่อให้สามารถปรับระดับการสนับสนุนการเล่นให้กับ เด็กๆ ได้



## ตัวอย่างการประเมินผลทางสุขภาพะของเด็กจากการเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) เรียนรู้ร่วมกันผ่านการเล่น ในสวนประสาทสัมผัส ณ อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรีรุกขชาติ

ในการทดลองจัดโปรแกรม (ค่าย) การเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส เพื่อสุขภาพะของเด็กทุกคน ณ อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรีรุกขชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล ระหว่างวันที่ 1-5 เมษายน 2567 ช่วงเวลา 8.30 – 13.30 น. ของทุกวันตลอด 5 วัน โดยชื่อของค่ายกิจกรรมฯ จะไม่ใช่คำว่า “เด็กพิการ” “เด็กพิเศษ” หรือคำอื่นๆ ที่แบ่งแยกเด็ก แต่จะใช้คำว่า “เด็กทุกคน” ซึ่งหมายรวมถึงเด็กทุกความแตกต่างหลากหลาย โดยในค่ายกิจกรรมนี้มีเด็กเข้าร่วมโปรแกรมฯ 51 คน อายุระหว่าง 4-8 ปี (รับสมัครผ่านการประชาสัมพันธ์ผ่านทาง Facebook “Sireepark”) โดยประมาณเกือบ 70% ของเด็กกลุ่มนี้ เป็นเด็กที่มีการรับรู้สัมผัสต่อสิ่งเร้าที่น้อย/ช้าเกินไป (hyposensitivity), มีการรับรู้สัมผัสต่อสิ่งเร้าที่มาก/ไวเกินไป (hypersensitivity), มีความหลากหลายทางระบบประสาท (neurodivergent) (เช่น เด็กที่มีพัฒนาการล่าช้า เด็กออทิสติก เด็กสมาธิสั้น เด็กที่มีความบกพร่องด้านการเรียนรู้ ฯลฯ) หรือ เป็นเด็กที่มีบาดแผลทางใจอันเนื่องมาจากบริบทของชีวิต (เช่น ถูกทารุณกรรมหรือปัญหาความรุนแรงในครอบครัว) ทั้งนี้ เด็กๆ ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่น เป็นกลุ่มที่ไม่ได้มีระดับความต้องการจำเป็นพิเศษ/ระดับความพิการที่รุนแรง เด็กทุกคนเข้าร่วมโปรแกรมครบทั้ง 5 วัน (ยกเว้นอาจมีบางวันที่มีเด็กขาด 1-2 คนเนื่องจากไม่สบายหรือเด็กไปพบแพทย์) โดยเด็ก 1 คนจะมีผู้ปกครอง (พ่อแม่/ญาติ/ครู/ผู้ดูแลเด็ก) อย่างน้อย 1 คนมาเข้าร่วมสังเกตการณ์ในกิจกรรม (ทำแบบบันทึกการสังเกต) และผู้ปกครองกลุ่มนี้บางคนเข้าร่วมเป็นอาสาสมัครช่วยในกิจกรรมต่างๆ ของโปรแกรมฯ ด้วย



เป้าหมาย (Goal) หรือ ผลลัพธ์ที่คาดหวัง (Expected Outcome) ของ โปรแกรม (ค่าย) การเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัสเพื่อสุขภาพของเด็กทุกคน นี้คือ เด็กทุกคน ทุกความแตกต่างหลากหลาย (ทั้งเด็กพิการและเด็กที่ไม่มีความพิการ) สามารถเรียนรู้ “ร่วมกัน” (inclusive learning) ผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัสได้ อย่างสนุก (playfulness) และมีความสุข (happiness) นำไปสู่สุขภาพที่ดี (well-being) แบบองค์รวม ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม ดังนั้นเครื่องมือการวัดและการประเมินผลจึงถูกออกแบบบนหลักการทางวิชาการที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมที่กล่าวไว้ข้างต้นในบทนี้ และมีการปรับให้เข้ากับบริบทของโปรแกรมกิจกรรมและกลุ่มเด็กๆ (โดยเฉพาะความหลากหลายของเด็ก) ที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ โดยเน้นให้สามารถวัดและประเมินผลว่าเป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยมีการเก็บข้อมูลเป็น 3 ระยะได้แก่

## 1

## ระยะ “ก่อน” การเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) กิจกรรมการเล่น

เพื่อให้ผู้จัดโปรแกรมการเล่นฯ มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบริบทและข้อจำกัดของเด็กแต่ละคนที่สมัครเข้าร่วมโปรแกรมฯ เพื่อให้สามารถดูแลช่วยเหลือเด็กในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรม 5 วันได้ ในการประชาสัมพันธ์รับสมัครเด็กเข้าโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ ในการลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมกิจกรรม ผู้ลงทะเบียนจำเป็นต้องให้ข้อมูลส่วนบุคคลที่เกี่ยวกับเด็กที่สมัครเข้าร่วมกิจกรรม อันได้แก่ ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น เพศ อายุ ความสนใจ การผ่อนคลาย ความอ่อนไหวต่อสิ่งเร้า การแพ้ และความต้องการจำเป็นพิเศษ ซึ่งในระหว่างที่เข้าร่วมกิจกรรมจะมีการบันทึกภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวของเด็กและผู้ปกครองตลอดระยะเวลาที่เข้าร่วม ซึ่งผู้ที่ลงทะเบียนให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรม (ผู้ปกครองเด็ก) จำเป็นต้องยืนยันการยินยอมให้มีการเก็บข้อมูลส่วนบุคคลดังกล่าวจึงจะสามารถสมัครเข้าร่วมกิจกรรมได้ (ตามภาพที่ 6.1)





## ภาพที่ 6.1 ข้อมูลการลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) กิจกรรมการเล่น

### ลงทะเบียนสมัครเข้าร่วมค่าย

เรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน  
โปรแกรมกิจกรรม 5 วันระหว่างวันที่ 1-5 เมษายน 2567 เวลา 8.30-13.30 น.

ณ อุทยานธรรมชาติวิทยาสิริรุกขชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล ศาลายา

#### นโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (ของมหาวิทยาลัยมหิดล)

- ชื่อ-สกุล ผู้ลงทะเบียนให้เด็ก: .....
- หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: .....
- ชื่อ-สกุล ผู้ลงทะเบียนให้เด็ก: .....

#### ข้อมูลผู้ลงทะเบียน

- ชื่อ-สกุล ผู้ลงทะเบียนให้เด็ก: .....
- หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ: .....
- ID Line ของผู้ลงทะเบียน: .....
- ความสัมพันธ์กับเด็ก: พ่อ / แม่ / ครู / อื่นๆ (ระบุ)

#### ข้อมูลเด็ก

- ชื่อ-นามสกุล (และชื่อเล่นเด็ก) : .....
- เพศ: ชาย / หญิง
- อายุ: ...(4/5/6/7/8)... ปี
- สิ่งที่ได้กชอบ/สนใจ/กระตือรือร้นมากที่สุด คืออะไร (ระบุ)
- สถานการณ์ใดที่ทำให้เด็กรู้สึกเครียด หรือ อารมณ์ไม่ดี (ระบุ)
- เมื่อเด็กอารมณ์ไม่ดี อะไรที่ช่วยให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย (ระบุ)
- เด็กมีความอ่อนไหวในการรับรู้ความรู้สึก (ไวหรือซ้ากว่าปกติ) ต่อสิ่งเหล่านี้หรือไม่
  - การสัมผัสร่างกาย หรือ สัมผัสพื้นผิวที่หลากหลาย : ไม่มี / มี (ระบุ)
  - แสงหรือความสว่าง : ไม่มี / มี (ระบุ)
  - เสียง : ไม่มี / มี (ระบุ)
  - กลิ่น (หอม หรือเหม็น) : ไม่มี / มี (ระบุ)
  - การรับรส (ทานรสจัดไม่ชอบลองรสใหม่ หรือ ทานรสจัด) : ไม่มี / มี (ระบุ)
  - การทรงตัว หรือ การเคลื่อนไหว (ไม่อยู่นิ่ง หรือ ชอบอยู่นิ่ง) : ไม่มี / มี (ระบุ)
- เด็กมีการแพ้อาหารหรือเครื่องสำอางหรือไม่: ไม่มี / มี (ระบุ)
- เด็กมีการแพ้เกสรดอกไม้ ใบไม้ ดิน หรือสิ่งอื่นในพื้นที่สวนธรรมชาติหรือไม่: ไม่มี / มี (ระบุ)

#### ข้อมูลอื่นๆ

- เด็กสามารถเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมได้ตลอด 5 วันหรือไม่
  - เข้าร่วมได้ครบ 5 วัน
  - เข้าร่วมได้ไม่ครบ โปรดระบุวันที่สามารถเข้าร่วมได้ .....
- ข้อมูลเพิ่มเติมที่ท่านอยากให้เรา รู้จักเด็กมากขึ้น
- ผู้ปกครอง/ครู ประสงค์เข้าอุทยานธรรมชาติวิทยาสิริรุกขชาติเพื่อสังเกตเด็กทำกิจกรรมหรือไม่ (1 ท่านต่อเด็ก 1 คน):
  - ไม่ประสงค์
  - ประสงค์
    - ชื่อ-สกุล เหมือนผู้ลงทะเบียน
    - ชื่อ-สกุล ไม่เหมือนผู้ลงทะเบียน (ระบุ) / ความสัมพันธ์กับเด็ก / เบอร์ติดต่อ / ID Line ของผู้สังเกตการณ์

#### ยืนยันข้อมูล

- หากเด็กได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมกิจกรรม ท่านจะได้รับการติดต่อกลับผ่านช่องทางที่ท่านให้ไว้ ทั้งนี้ มหาวิทยาลัยขอสงวนสิทธิ์ในการพิจารณาคัดเลือก / รับทราบ
- โปรดเตรียม: สวมรองเท้าผ้าใบ, กระติกน้ำพกพา, หมวก, พัดลมพกพา (ถ้ามี), ยาประจำตัว (ถ้ามี), และชุดล้างมือ/ผ้าเช็ดตัว/รองเท้าแตะ (กรณีอาบน้ำเปลี่ยนเสื้อผ้า) / รับทราบ

ขอบคุณสำหรับการลงทะเบียน

ทั้งนี้ เนื่องจากมีผู้สมัครเข้าร่วมกิจกรรมจำนวนมาก จึงต้องปิดรับสมัครใน 1 วัน (จำนวนผู้สมัครมากกว่า 400 คน) ทำให้ต้องมีหลักการในการคัดเลือกเด็กๆ เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ โดยดูจากข้อมูลเด็กที่ให้โดยผู้ปกครองที่ลงทะเบียนสมัครให้เด็ก (ข้อมูลสามารถคาดการณ์ความพิการหรือความจำเป็นพิเศษของเด็กได้) โดยคัดเลือกเด็กที่มีข้อมูลที่น่าสนใจเกี่ยวกับความยากลำบากในการประมวลผลการรับรู้สัมผัส (ไวหรือช้ากว่าปกติ) ต่อสิ่งต่างๆ, ข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กชอบ/สนใจ/กระตือรือร้น, สถานการณ์ใดที่ทำให้เด็กรู้สึกเครียด/อารมณ์ไม่ดี และวิธีการที่ช่วยให้เด็กผ่อนคลาย รวมทั้งข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเด็กที่ผู้ปกครองให้ไว้ (บางท่านให้ข้อมูลความพิการไว้) นอกจากนี้ ยังเลือกจำนวนเด็กให้เกิดความสมดุลระหว่างจำนวนเด็กชายกับจำนวนเด็กหญิง และให้เกิดความสมดุลของเด็กที่มีอายุหลากหลาย ซึ่งสุดท้ายแล้วได้คัดเลือกเด็กทั้งหมด 51 คนที่มีความแตกต่างหลากหลายเข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ โดยในเบื้องต้น เด็ก 51 คนนี้ถูกจัดแบ่งออกเป็น 8 กลุ่ม (กลุ่มละ 6-7 คน) โดย 1 กลุ่มจะมีพี่กลุ่มกิจกรรม 2 คน ทั้งนี้การแบ่งกลุ่มเด็กดูจากข้อมูลที่ผู้ปกครองให้มาในการสมัคร เลือกเด็กที่มีแนวโน้มลักษณะความชอบหรือข้อจำกัดที่คล้ายกันไว้อยู่กลุ่มเดียวกัน ให้มีทั้งเพศชาย-เพศหญิง และมีความหลากหลายของอายุเด็กในกลุ่ม เพื่อให้สามารถช่วยเหลือกันในกลุ่มได้ และทำให้การจัดการวิธีการที่เหมาะสมในการเล่นกับเด็กและดูแลเด็กง่ายขึ้น





## 2

## ระยะ “ระหว่าง” การเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) กิจกรรมการเล่น: Formative Evaluation

### 1 “เด็ก” เป็นผู้ประเมินกิจกรรมการเล่น

การประเมินผลการเล่นเชิงสุขภาวะของเด็กในด้านความสนุก (playfulness) และความสุข (happiness) จากการเล่น สิ่งสำคัญที่สุดคือการถามความรู้สึกจากเด็กโดยตรง ทันทีหลังจากเด็กเล่นกิจกรรมนั้นเสร็จ ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ ใช้แนวคิด “Kid Play Profile” (Henry, 2008) ในการออกแบบ “แบบประเมินการเล่นของหนู” (ตามภาพที่ 6.2 และ 6.3) ที่ให้เด็กเป็นผู้ประเมินกิจกรรมการเล่น ตามความรู้สึกที่ได้รับ ตัวอย่างเช่น ในแต่ละวันของโปรแกรมกิจกรรมฯ (Day/Session) จะมี 3 กิจกรรมหลัก ได้แก่ Sensory Nature Exploration, Game(s) of the Day และ Recipe(s) of the Day โดยฟีกกลุ่มกิจกรรมจะ让孩子เป็นผู้ประเมินเมื่อเสร็จสิ้นแต่ละกิจกรรม จนครบทั้ง 3 กิจกรรมหลัก:

- **“ความสุข” (happiness)** จะใช้สัญลักษณ์ “สีเขียว หน้ายิ้ม” แสดงถึงการมีความสุข และสัญลักษณ์ “สีแดง หน้าบึ้ง” แสดงถึงการไม่มีความสุข
- **“ความสนุก” (playfulness)** จะใช้สัญลักษณ์ขนาดของดาว “ดาวขนาดใหญ่” แสดงถึงระดับความสนุกที่มาก และ “ดาวขนาดเล็ก” แสดงถึงระดับความสนุกที่น้อย ทั้งนี้ในส่วนของการประเมินความ “ความสนุก” ผู้ออกแบบโปรแกรมกิจกรรมฯ สามารถเปลี่ยนเป็นการใช้ “กลุ่มดาว/จำนวนดาว” แทนขนาดของดาวได้ เช่น กลุ่มดาวหรือจำนวนดาวที่มาก แสดงถึงระดับความสนุกที่มาก และกลุ่มดาวหรือจำนวนดาวที่น้อย แสดงถึงระดับความสนุกที่น้อย แต่ทั้งนี้ เนื่องจากเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความแตกต่างหลากหลาย สิ่งสำคัญคือฟีกกลุ่มกิจกรรมจะต้องอธิบายความหมายของสัญลักษณ์ “ความสุข” และ “ความสนุก” อย่างง่าย (อาจใช้ท่าทางประกอบการอธิบาย) ให้เด็กเข้าใจก่อนทำการประเมิน





ภาพที่ 6.2 ตัวอย่างแบบประเมินการเล่นของหนู (ประเมินโดยเด็ก) ของ 1 กิจกรรม

Day 1 : 1 เมษายน 2567

Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีสับในธรรมชาติ)

## แบบประเมินการเล่นของหนู

ค่ายเรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาพของเด็กทุกคน

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

## Sensory Nature Exploration : สีสับของธรรมชาติ



หนูมี "ความสุข" หรือไม่



○ มี



○ ไม่มี

หนู "สนุก" แค่ไหน



○ มาก



○ กลาง



○ น้อย

NOTE.

ภาพที่ 6.3 แบบประเมินการเล่นของหนู (ประเมินโดยเด็ก) สำหรับทุกกิจกรรม (3 กิจกรรมต่อ 1 Session)

Day 1 (Session 1): Nature Color Hunt ตามล่าสีสับในธรรมชาติ

Day 1 : 1 เมษายน 2567	Day 1 : 1 เมษายน 2567	Day 1 : 1 เมษายน 2567												
Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีสับในธรรมชาติ)	Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีสับในธรรมชาติ)	Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีสับในธรรมชาติ)												
<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน	<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน	<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน												
ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....												
Sensory Nature Exploration : สีสับของธรรมชาติ	Game of the Day : สีสับของแมลง	Recipes of the Day : ข้าวสีสับธรรมชาติ, ไข่เจียวสมุนไพร												
<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย	<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย	<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
NOTE.	NOTE.	NOTE.												
<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>	<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>	<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>												

Day 2 (Session 2): Secret Herbal Scents กลิ่นสมุนไพรแห่งความลับ

Day 2 : 2 เมษายน 2567	Day 2 : 2 เมษายน 2567	Day 2 : 2 เมษายน 2567												
Session 2 : Secret Herbal Scents (กลิ่นสมุนไพรแห่งความลับ)	Session 2 : Secret Herbal Scents (กลิ่นสมุนไพรแห่งความลับ)	Session 2 : Secret Herbal Scents (กลิ่นสมุนไพรแห่งความลับ)												
<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน	<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน	<b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> คำขอเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน												
ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....												
Game of the Day : ยาดมสมุนไพร	Sensory Nature Exploration : สืบหากลิ่นของธรรมชาติ	Recipes of the Day : พาสต้าสมุนไพร, Snack สมุนไพร, น้ำสมุนไพร												
<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย	<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย	<table border="1"> <tr> <td>หนูมี “ความสุข” หรือไม่</td> <td>หนู “สนุก” แค่ไหน</td> </tr> <tr> <td> <input type="radio"/> ฝ  <input type="radio"/> ไม่ฝ</td> <td> <input type="radio"/> มาก  <input type="radio"/> กลาง  <input type="radio"/> น้อย</td> </tr> </table>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน	<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
หนูมี “ความสุข” หรือไม่	หนู “สนุก” แค่ไหน													
<input type="radio"/> ฝ <input type="radio"/> ไม่ฝ	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย													
NOTE.	NOTE.	NOTE.												
<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>	<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>	<small>©All rights reserved. ใบอนุญัตินี้สามารถถูกนำมาใช้ซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต</small>												





## Day 3 (Session 3): Journey of Shape and Textures เส้นทางแห่งรูปร่างและพื้นผิว

Day 3 : 3 เมษายน 2567

Session 3 : Journey of Shapes & Textures (เส้นทางแห่งรูปร่างและพื้นผิว)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Sensory Nature Exploration : สำรวจรูปร่างและผิวสัมผัสของธรรมชาติ

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้

Day 3 : 3 เมษายน 2567

Session 3 : Journey of Shapes & Textures (เส้นทางแห่งรูปร่างและพื้นผิว)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Game of the Day : สวดลายจากธรรมชาติบนกระดาษใบไม้

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้

Day 3 : 3 เมษายน 2567

Session 3 : Journey of Shapes & Textures (เส้นทางแห่งรูปร่างและพื้นผิว)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Recipes of the Day : ข้าวจี๊ดคุณหนู, ไข่ป๋ามสุมุนไพร, บัวลอยแฟนซี

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้

## Day 4 (Session 4): Tastes of Nature รสชาติแห่งธรรมชาติ

Day 4 : 4 เมษายน 2567

Session 4 : Tastes of Nature (รสชาติแห่งธรรมชาติ)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Sensory Nature Exploration : สำรวจรสชาติของพืชสมุนไพร

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้

Day 4 : 4 เมษายน 2567

Session 4 : Tastes of Nature (รสชาติแห่งธรรมชาติ)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Game of the Day : เกษตรกรตัวจิ๋ว

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้

Day 4 : 4 เมษายน 2567

Session 4 : Tastes of Nature (รสชาติแห่งธรรมชาติ)

**แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู**  
 คำย่เรียนรู้อะไรผ่าน "การเล่น" ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสำรวจและสัมผัสทุกคุณ

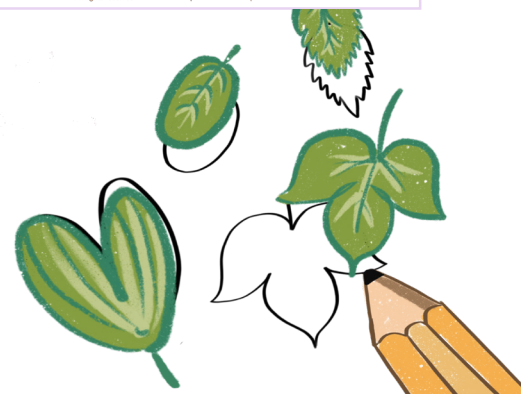
ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....

Recipes of the Day : เหมประดักรวม, น้ำสุมุนไพร

หนูดี "มีความสุข" หรือไม่	หนู "สนุก" แค่ไหน
<input type="radio"/> ดี <input type="radio"/> ไม่ดี	<input type="radio"/> มาก <input type="radio"/> กลาง <input type="radio"/> น้อย

NOTE.

©All rights reserved. อนุญาตให้นำไปใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้ภายในโรงเรียนได้





Day 5 (Session 5): Nature Sounds & Gestures เสียงธรรมชาติและท่าทาง

Day 5 : 5 เมษายน 2567 Session 5 : Nature Sounds & Gestures (เสียงธรรมชาติและท่าทาง) <b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาพของสติทุกคน ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	Day 5 : 5 เมษายน 2567 Session 5 : Nature Sounds & Gestures (เสียงธรรมชาติและท่าทาง) <b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาพของสติทุกคน ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....	Day 5 : 5 เมษายน 2567 Session 5 : Nature Sounds & Gestures (เสียงธรรมชาติและท่าทาง) <b>แบบประเมินเชิงการเล่าของหนู</b> ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาพของสติทุกคน ชื่อเล่นเด็ก : ..... กลุ่ม : .....						
Sensory Nature Exploration : สืบหาเสียงของธรรมชาติ  <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">                             หนูมี “ความสุข” หรือไม่                                 ๐ มี ๐ ไม่มี                         </td> <td style="text-align: center;">                             หนู “สนุก” แค่ไหน                                ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย                         </td> </tr> </table> NOTE <small>©All rights reserved. ใส่อัปโหลดในแอปพลิเคชันที่อนุญาตให้ใช้ได้</small>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย	Game of the Day : เล่นนิทานจากจินตนาการ  <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">                             หนูมี “ความสุข” หรือไม่                                 ๐ มี ๐ ไม่มี                         </td> <td style="text-align: center;">                             หนู “สนุก” แค่ไหน                                ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย                         </td> </tr> </table> NOTE <small>©All rights reserved. ใส่อัปโหลดในแอปพลิเคชันที่อนุญาตให้ใช้ได้</small>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย	Recipes of the Day : ส้มตำ, ไก่ย่าง  <table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">                             หนูมี “ความสุข” หรือไม่                                 ๐ มี ๐ ไม่มี                         </td> <td style="text-align: center;">                             หนู “สนุก” แค่ไหน                                ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย                         </td> </tr> </table> NOTE <small>©All rights reserved. ใส่อัปโหลดในแอปพลิเคชันที่อนุญาตให้ใช้ได้</small>	หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย
หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย							
หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย							
หนูมี “ความสุข” หรือไม่   ๐ มี ๐ ไม่มี	หนู “สนุก” แค่ไหน  ๐ มาก ๐ กลาง ๐ น้อย							

2 “ผู้ปกครอง” เป็นผู้ประเมินกิจกรรมการเล่น

การประเมินผลการเล่นเชิงสุขภาพของเด็กในด้านความสนุก (playfulness) และความสุข (happiness) จากการเล่น โดยให้ผู้ปกครองที่เข้าร่วมสังเกตการณ์ในกิจกรรมเป็นผู้ประเมิน นั้นมีความสำคัญมากในการใช้ประกอบการพิจารณา ร่วมกับการประเมินผลการเล่นโดยเด็ก ผู้ปกครองเด็กทุกคนที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่นฯ จะได้ “สมุดบันทึกการสังเกตการเล่นของเด็ก” โดยในแต่ละกิจกรรม ผู้ปกครองจะบันทึกการสังเกตพฤติกรรมเด็ก ใน 3 ด้านได้แก่ “การมีส่วนร่วม” (สนใจและตอบสนองต่อกิจกรรม/วิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ), “ความสนุกและความสุข” (แสดงสัญญาณของสุขภาวะที่ดีและความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ), และ “ความสัมพันธ์กับผู้อื่น” (สื่อสารอย่างเป็นมิตร (หรือแบ่งปัน) กับเด็กคนอื่นๆ และวิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ) โดยสังเกตจาก “ระดับความบ่อยของพฤติกรรมเด็ก” ใน 4 ระดับ ได้แก่ “ไม่มี”, “น้อยครั้ง”, “บางครั้ง”, และ “บ่อยครั้ง/ตลอด” นอกจากนี้ ในแต่ละกิจกรรมจะมีพื้นที่ให้ผู้ปกครองเขียนข้อสังเกตเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้ผู้จัดโปรแกรมฯ สามารถดูแลเด็กหรือพัฒนากิจกรรมได้ดีขึ้น (ตามภาพ 6.4 และ 6.5)

ภาพที่ 6.4 ตัวอย่างบันทึกการสังเกตการณ์เล่น (ประเมินโดยผู้ปกครอง)  
สำหรับทุกกิจกรรมใน 1 Session

Day 1 : 1 เมษายน 2567

Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีกันในธรรมชาติ)

กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความบ่อย ของพฤติกรรมเด็ก				ข้อสังเกตเพิ่มเติม เพื่อช่วยในการดูแลเด็ก หรือพัฒนากิจกรรม (หากมี)
		ไม่มี	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ ตลอด	
<b>Sensory Nature Exploration</b> <b>สีสันท้องธรรมชาติ</b> 	<b>การมีส่วนร่วม</b> <small>(สนใจและตอบสนองต่อกิจกรรม/วิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสนุกและความสุข</b> <small>(แสดงสัญญาณของสุขภาวะที่ดีและความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสัมพันธ์กับผู้อื่น</b> <small>(สื่อสารอย่างเป็นมิตร (หรือแบ่งปัน) กับเด็กคนอื่นๆ และวิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Game of the Day</b> <b>สีสันท้องแมลง</b> 	<b>การมีส่วนร่วม</b> <small>(สนใจและตอบสนองต่อกิจกรรม/วิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสนุกและความสุข</b> <small>(แสดงสัญญาณของสุขภาวะที่ดีและความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสัมพันธ์กับผู้อื่น</b> <small>(สื่อสารอย่างเป็นมิตร (หรือแบ่งปัน) กับเด็กคนอื่นๆ และวิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Recipes of the Day</b> <b>ข้าวสีสันท้องชาติ</b> <b>ไข่เจียวสมุนไพร</b> <b>ไอติมสีสันท้องชาติ</b> 	<b>การมีส่วนร่วม</b> <small>(สนใจและตอบสนองต่อกิจกรรม/วิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสนุกและความสุข</b> <small>(แสดงสัญญาณของสุขภาวะที่ดีและความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	<b>ความสัมพันธ์กับผู้อื่น</b> <small>(สื่อสารอย่างเป็นมิตร (หรือแบ่งปัน) กับเด็กคนอื่นๆ และวิทยากร ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	

## ภาพที่ 6.5 สมุดบันทึกการสังเกตการเล่นของเด็ก (ประเมินโดยผู้ปกครอง) ตลอดโปรแกรมฯ 5 Sessions

### บันทึกการสังเกตการเล่น

ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส (Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน

วันที่ 1 - 5 เมษายน 2567 ณ อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรุกษชาติ  
ชื่อเล่นเด็ก: ..... เพศ: ช / หญิง อายุ: ..... ปี  
ผู้บันทึกการสังเกต: ..... ความสัมพันธ์กับเด็ก: .....

#### สรุปผลประเมินสุขภาวะของเด็กโดยรวม

(สังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก เปรียบเทียบ “ก่อน” และ “หลัง” เข้าร่วมกิจกรรมตลอด 5 วัน)

**Connect**

ปฏิสัมพันธ์กับ  
เพื่อน/ครอบครัว  
และคนรอบตัว

**Be Active**

กระตือรือร้น  
ในการทำกิจกรรม  
และการเคลื่อนไหว  
ร่างกาย

**Take Notice**

สังเกตสิ่งต่าง  
รอบตัวในธรรมชาติ  
และรับรู้  
ความรู้สึกต่าง

**Keep Learning**

เรียนรู้สิ่ง  
ใหม่ๆ  
อยากดูอยากเห็น  
สนุกกับการทำ  
สิ่งที่ท้าทาย

**Give**

ทำสิ่ง  
ให้ใครหรือสิ่ง  
เช่น  
การยิ้ม พูดคุย  
ใจดี ช่วยเหลือผู้อื่น

😊 ดีขึ้น      😐 เท่าเดิม      😞 แยกลง

©All rights reserved โครงการจัดตั้งสำนักศูนย์บูรณาการวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยมหิดล

Day 1 : 1 เมษายน 2567

#### Session 1 : Nature Color Hunt (ตามล่าสีสันในธรรมชาติ)

กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความบ่อยของพฤติกรรมเด็ก				ปัจจัยสภาพพื้นที่ เพื่อใช้ในการดูแลเด็ก หรือพัฒนาทักษะ (หากมี)
		ไม่	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ตลอด	
Sensory Nature Exploration สีสันของธรรมชาติ	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Game of the Day สีสันของแมลง	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Recipes of the Day ข้าวสีสรรธรรมชาติ ไข่เจียวสมุนไพร อดีนสีสรรธรรมชาติ	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	

©All rights reserved โครงการจัดตั้งสำนักศูนย์บูรณาการวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยมหิดล

Day 2 : 2 เมษายน 2567

#### Session 2 : Secret Herbal Scents (กลิ่นสมุนไพรแห่งความลับ)

กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความบ่อยของพฤติกรรมเด็ก				ปัจจัยสภาพพื้นที่ เพื่อใช้ในการดูแลเด็ก หรือพัฒนาทักษะ (หากมี)
		ไม่	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ตลอด	
Game of the Day ยาคมนสมุนไพร	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Sensory Nature Exploration สว่างกลิ่นของธรรมชาติ	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Recipes of the Day พาสต้าสมุนไพร Snack สมุนไพร บาสปุลวิส	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	

©All rights reserved โครงการจัดตั้งสำนักศูนย์บูรณาการวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยมหิดล

Day 3 : 3 เมษายน 2567

#### Session 3 : Journey of Shapes & Textures (เส้นทางแห่งรูปร่างและพื้นผิว)




กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความบ่อยของพฤติกรรมเด็ก				ปัจจัยสภาพพื้นที่ เพื่อใช้ในการดูแลเด็ก หรือพัฒนาทักษะ (หากมี)
		ไม่	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ตลอด	
Sensory Nature Exploration สว่างรูปร่างและผิวสัมผัสของธรรมชาติ	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Game of the Day ลวดลายจากธรรมชาติ บนกระเป๋าผ้า	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
Recipes of the Day ข้าวจี๋สมุนไพร ไข่ต้มสมุนไพร บิลออยเฟนซี	การมีส่วนร่วม (ประเมินผลของสื่อกิจกรรมวิชาการ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข (ประเมินคุณภาพของชุดเวลาที่และความสุข ผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น (สื่อสารอย่างเปิดเผย หรือไม่เปิดเผย กับเด็กคนอื่น และวิชาการ ผ่านท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)	0	1	2	3	

©All rights reserved โครงการจัดตั้งสำนักศูนย์บูรณาการวิทยาศาสตร์สุขภาพ มหาวิทยาลัยมหิดล



Day 4 : 4 เมษายน 2567




Session 4 : Tastes of Nature (รสชาติแห่งธรรมชาติ)

กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความน้อยของพฤติกรรมเด็ก				จุดสังเกตเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการดูแลเด็กหรือพัฒนากิจกรรม (หากมี)
		ไม่มี	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ตลอด	
<b>Sensory Nature Exploration</b> ส่วนรสชาติของพืชสมุนไพร 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Game of the Day</b> เกมรดน้ำต้นไม้ 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Recipes of the Day</b> เมนูเครื่องดื่มสมุนไพร 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	

©All rights reserved. โครงการจัดตั้งสถาบันคุณธรรมเยาวชนวิถีทางปัญญา มหาวิทยาลัยมหิดล

Day 5 : 5 เมษายน 2567

Session 5 : Nature Sounds & Gestures (เสียงธรรมชาติและท่าทาง)

กิจกรรม	หัวข้อการสังเกต	ระดับความน้อยของพฤติกรรมเด็ก				จุดสังเกตเพิ่มเติมเพื่อใช้ในการดูแลเด็กหรือพัฒนากิจกรรม (หากมี)
		ไม่มี	น้อยครั้ง	บางครั้ง	บ่อยครั้ง/ตลอด	
<b>Sensory Nature Exploration</b> ส่วนเสียงของธรรมชาติ 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Game of the Day</b> เกมจับตาดูภาพ 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
<b>Recipes of the Day</b> เมนูผักโขม 	การมีส่วนร่วม <small>(สังเกตและตอบคำถามกิจกรรมวิชาการผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสนุกและความสุข <small>(สังเกตสัญญาณของความสุขที่แสดงความสุขผ่านรอยยิ้ม ท่าทาง คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	
	ความสัมพันธ์กับผู้อื่น <small>(สังเกตอย่างมีนัยยะ หรือมีแนวโน้มที่จะติดต่อกับ และวิจารณ์ ผ่านคำถาม คำพูด หรือการกระทำ)</small>	0	1	2	3	

©All rights reserved. โครงการจัดตั้งสถาบันคุณธรรมเยาวชนวิถีทางปัญญา มหาวิทยาลัยมหิดล

### 3 Session Reflections สรุปความรู้ที่สกัดตลอด Session

ในกิจกรรมสุดท้ายของแต่ละ Session/Day ทีมผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมฯ จะมีกิจกรรม “Reflection” ประมาณ 30 นาที ให้เด็กๆ สะท้อนความรู้ที่สกัดภาพรวมของทุกกิจกรรมตลอด Session นั้นๆ ซึ่งส่วนใหญ่จะให้เด็กๆ นั่งล้อมเป็นวงกลม (inclusive circle time) และทำกิจกรรมร่วมกัน ตามตัวอย่างภาพที่ 6.6 (รายละเอียดกิจกรรม Reflection ของเด็กๆ ตลอด 5 Sessions สามารถอ่านเพิ่มเติมได้ในบทที่ 5)

ภาพที่ 6.6 กิจกรรม Reflection ในแต่ละวัน



ในขณะที่เด็กกำลังทำกิจกรรม Reflection ผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมๆ จะมีการทำ Reflection กับผู้ปกครองและอาสาสมัคร เพื่อดู Feedback และข้อเสนอแนะในการพัฒนาปรับปรุงกิจกรรมของ Session ในวันถัดไป (ตามภาพที่ 6.7) โดย Feedback ที่ได้รับจะมีอาทิเช่น การจัดระบบการแยกขยะให้ง่ายกับเด็กๆ และการจัดระบบการล้างจานของเด็กๆ ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น (ตามภาพที่ 6.8)

ภาพที่ 6.7 กิจกรรม Reflection กับผู้ปกครองในแต่ละวัน



ภาพที่ 6.8 การจัดระบบการแยกขยะ และระบบการล้างจานของเด็กๆ





เมื่อเสร็จสิ้น Reflection กับเด็กๆ และผู้ปกครองแล้ว ทีมผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมฯ (โดยเฉพาะพี่กลุ่มกิจกรรม) จะมีการมีการประชุม Reflection เพื่อสะท้อนภาพรวมของวัน และสะท้อน Feedback จากทั้งเด็กและผู้ปกครอง เพื่อปรับแนวทางการดำเนินกิจกรรม ใน Sessions ถัดไปให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งเป็นการ “Moderate” ทีมจัดโปรแกรมฯ โดยเฉพาะวิธีการส่งเสริมการเล่นของพี่กลุ่มกิจกรรม (เนื่องจากการแบ่งกลุ่มเด็กออกเป็นหลายกลุ่ม) ให้เป็นไปในหลักการและแนวทางเดียวกัน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายและผลลัพธ์ (inclusive learning) ตามที่วางไว้ (ภาพที่ 6.9)

ภาพที่ 6.9 กิจกรรม Reflection กับทีมผู้จัดโปรแกรมกิจกรรมฯ





## 3

## ระยะ “หลัง” การเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) กิจกรรมการเล่น: Summative Evaluation

ใน “สมุดบันทึกการสังเกตการเล่นของเด็ก” ที่ผู้ปกครองเป็นผู้ประเมิน (ตามภาพที่ 6.5 ข้างต้น) ในส่วนของ “หน้าปก” ของสมุดบันทึกฯ (ตามภาพ 6.10) จะมีสรุปผลการประเมิน สุขภาวะ (well-being) ของเด็กโดยรวมใน 5 ด้าน ดังนี้:

- **Connect:** ปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนๆ ครอบครัว และคนรอบตัว (social well-being)
- **Be Active:** กระตือรือร้นในการทำกิจกรรม และการเคลื่อนไหวร่างกาย (physical well-being)
- **Take Notice:** สังเกตสิ่งต่างๆ รอบตัวในธรรมชาติ และรับรู้ความรู้สึกต่างๆ (intellectual well-being)
- **Keep Learning:** เรียนรู้ลองทำสิ่งใหม่ๆ อยากรู้อยากเห็น สนุกกับการทำสิ่งที่ท้าทาย (intellectual well-being)
- **Give:** ทำสิ่งดีๆ ให้คนรอบข้าง เช่น การยิ้ม พูดขอบคุณ ใจดี ช่วยเหลือผู้อื่น (mental & emotional well-being)

โดยให้ผู้ปกครองสังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก เปรียบเทียบ “ก่อน” และ “หลัง” การเข้าร่วมกิจกรรมตลอด 5 วัน (5 Sessions) ซึ่งผู้ปกครองจะทำการประเมินในวันสุดท้าย เมื่อสิ้นสุดโปรแกรมกิจกรรมการเล่น (เมื่อสิ้นสุด Session 5) ว่าเด็ก “ดีขึ้น” (สัญลักษณ์ สีเขียว หน้ายิ้ม), “เท่าเดิม” (สัญลักษณ์สีเหลือง หน้าเฉยๆ), หรือ “แย่ลง” (สัญลักษณ์สี แดง หน้าบึ้ง) ซึ่งหากผู้ปกครองประเมินว่าเด็กมีพฤติกรรมที่ “ดีขึ้น” จากการเข้าร่วม โปรแกรมกิจกรรมฯ 5 วัน นั้นหมายความว่า การเข้าร่วมโปรแกรม (ค่าย) กิจกรรม “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัสนั้น นำไปสู่สุขภาวะที่ดี (well-being) แบบองค์รวม ทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคม



ภาพที่ 6.10 หน้าปกบันทึกการสังเกตการณ์เล่น (ประเมินโดยผู้ปกครอง)

# บันทึกการสังเกตการเล่น

ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่าน “การเล่น” ในสวนประสาทสัมผัส

(Sensory Garden) เพื่อสุขภาวะของเด็กทุกคน

วันที่ 1 - 5 เมษายน 2567 ณ อุทยานธรรมชาติวิทยาสิรินธรฯ

ชื่อเล่นเด็ก: ..... เพศ: ช / หญิง อายุ: ..... ปี

ผู้บันทึกการสังเกต: ..... ความสัมพันธ์กับเด็ก: .....

## สรุปผลประเมินสุขภาวะของเด็กโดยรวม

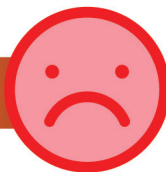
(สังเกตการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเด็ก เปรียบเทียบ “ก่อน” และ “หลัง” เข้าร่วมกิจกรรมตลอด 5 วัน)



ดีขึ้น



เท่าเดิม



แย่ลง

## ตัวอย่าง Feedback จากผู้ปกครองเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมการเล่น

ทุ่มเทสุดๆ ไม่มีคำอะไรจะให้ นอกจาก “ขอบคุณมากๆ ครับ ขอขอบคุณจริงๆ ครับ”

เป็นค่ายที่ความตั้งใจ ทะลุกรอบมาเรื่อยๆ ถึงอากาศจะร้อน แต่เทียบไม่ได้ ร้อนแรงไม่เท่าไฟ spirit ของทีมงานทุกๆท่านเลยครับ

เด็กๆ มีความสุข ได้ความรู้ ประสบการณ์ใหม่ๆ ในทุกๆวันเลยครับ

ภาพของ Love , Passion และความตั้งใจ มันชัดเจนสื่อออกมาถึงเด็กๆ และ ผู้ปกครองครับ เด็กๆ ที่มีโอกาสได้มาที่นี่ทุกคนโชคดี ทำบุญมาดีครับ วันหนึ่งนึกย้อนไป คำได้เก็บตัวอย่างของการทำงานด้วยความรัก ไม่ใช่แค่การทำตามหน้าที่ ไม่ได้ทำให้ผ่านไป แต่ทำเพราะต้องการให้ออกมาดี ดีแล้วดีขึ้นไปอีก ปรับปรุงแล้ว ปรับปรุงขึ้นไปอีก “ไม่มีความจำเป็นต้องสมบูรณ์แบบเลย แค่อ้าวต่อไป ไม่หยุดที่จะถามว่า ดีพอหรือยัง พัฒนาอะไรได้อีกมั๊ย? นั่นคือที่สุดแล้ว” ขนาดผมเอง ในบางจุดมองแล้วยังสะท้อนมาที่ตัวเองว่า เราน่าจะเต็มทีกับทุกโอกาสในชีวิตที่เข้ามา เลยครับ

จะบอก อ.แอนและทีมงานว่า สำหรับผมผมอาจจะเป็นคนทีอื่นกับเด็ก แต่ความรักความตั้งใจของทีมงาน ได้ถ่ายทอดมาถึงผมและล้นออกไปเรื่องอื่นๆ ทั้งการดูแลสวน, การพัฒนาพื้นที่, การบริหารจัดการ, ทำคนคดี ฯลฯ

“ขอบคุณมากครับ”

คุณพ่อน้องชิโอรุ

ขอบพระคุณทีมงานทุกท่านอย่างสูงนะคะ ปกติน้องโยชิจะค่อนข้างขี้อาย ไม่กล้าเข้าหา และเล่นกับคนที่ไม่รู้จักมาก่อน ตามที่เขียนในใบสมัคร แต่การมาร่วมกิจกรรมครั้งนี้ ละลายพฤติกรรมน้องมากค่ะ น้องมีความสุขมาก บอกแม่ว่าสนุกมากเลยคะ น้องติดครูมาก โดยเฉพาะพี่กิ้ง พี่นาย พี่ฟิวส์ ที่ใจดีมากน้องติดหนีบลิ้มแม่ไปเลย เสียหายที่แม่มีโอกาสร่วมแค่ 2 วันแรก หลังจากนั้นจะเป็นคุณป้าและคุณพ่อ แต่น้องมาแล้วให้ฟังทุกวันด้วยรอยยิ้มเปี่ยมสุขมากค่ะ

ขอบคุณทีมงานที่พลังเหลือเฟือ มีความทุ่มเทในการจัดกิจกรรมมาก ขอขอบคุณอ.แอนที่เห็นและดึงศักยภาพที่มีของบุคคลากรออกมาใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ขอขอบคุณจากใจค่ะ

คุณแม่ น้องโยชิ



ต้องขอขอบพระคุณ ท่าน ผอ. และพี่ๆที่น่ารักทุกๆคนเลยนะคะ  
 สิ่งที่ได้จากกิจกรรมนี้ไม่ใช่แค่เด็กๆได้เท่านั้น แต่สำหรับแม่ก็ได้เรียนรู้หลายๆอย่าง เช่น การเป็นทีมเวิร์ค  
 ที่ดีจากทีมนี้ ทั้งที่แต่ละท่านไม่ได้ทำงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรม และดูแลเด็กๆแต่อย่างใด

\*แม่และลูกได้รับพลังบวกเต็มๆ

ขอบอกว่าได้แบบเต็มๆ ใจฟูเลยคะ เริ่มตั้งแต่ อาจารย์แอน ผู้ที่มีแต่พลังงานบวก ได้ฟัง ได้เห็นสิ่งที่อาจารย์  
 ทำ และพูด ทุกอย่างมีแต่ความน่าประทับใจ

\*ให้เกียรติ

อาจารย์แอนให้เกียรติผู้ปกครองทุกท่าน โดยการรับฟังความคิดเห็น เพื่อปรับปรุง ดูแล ด้วยความตั้งใจ  
 ที่จะทำสิ่งดีๆ ให้กับเด็กๆ และ ผู้ปกครองอย่างแท้จริง

อาจารย์ยังให้เกียรติทีมของอาจารย์ ด้วยการยกย่อง ชมเชย ไม่แปลกใจคะ ที่พี่ๆทีมงานทุกคน น่ารักมาก  
 และ เป็นทีมเวิร์คที่ดีมากๆ น่ายกย่องชมเชยทั้งทีมเลยคะ ทุกคนเต็มที่สุดๆแบบสุดๆ

ได้สัมผัสกลุ่มคนคุณภาพ ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในแต่ละท่าน และทุกท่านทำประโยชน์เพื่อสังคม มัน  
 เป็นพลังบวกที่ล้นเอ่อมากๆ

อย่างที่อาจารย์บอก เด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน กิจกรรมที่ทางทีมจัดขึ้นนี้ อาจจะมีทั้งเด็กที่ชอบบางอย่าง  
 และไม่ชอบบางอย่าง แต่โดยรวมทุกอย่างคือประสบการณ์ที่ดี ที่เด็กๆได้สัมผัส รับรู้ เรียนรู้ และต้องบอก  
 ตรงๆว่า ไม่มีอะไรที่บกพร่องเลยในความรู้สึกของแม่

รู้ว่าได้ว่าทุกท่านได้ทำอย่างเต็มที่จริงๆ และทุกท่านใจดี รักเด็กมากๆๆ

น่ารักจน ไม่มีคำบรรยายจริงๆคะ พี่กลุ่มนิทาน พี่หนิง พี่โอบอล ดูและนิทานดีมาก ๆ แม่เองยังไม่พกพัดลม  
 มาให้ลูกเลย แต่พี่ๆเอาพัดลมมาคอยพัดให้น้อง ทั้งที่ตัวเองก็ร้อน แม่แอบเห็นมุมเล็กๆที่เห็นแล้วประทับใจ  
 ใจหลายอย่างเลยคะ ถ้าเล่าหมดก็คงจะยาวมาก เพราะตอนนี้ก็ยาวมากๆแล้ว

อยากให้ลูกโตมาเป็นคนเก่ง และมีพลังบวกแบบพี่ๆทุกคน สุดท้ายนี้ ถ้ามีเวลาจะแวะเข้าเยี่ยมเยียนนะคะพี่ๆ

ขอบคุณมากๆจริงๆคะ นิทานยังไม่ปิดเทอมนะคะ เป็นการหยุดโรงเรียนที่คุ้มค่า ตัดสินใจไม่ผิดเลยคะ

ขอภัยในความยาวนี้ เพราะมันล้นเอ่อจริงๆคะ

คุณแม่ น้องนิทาน

ขอขอบคุณอ.แอนและพี่ๆทีมงาน พี่ๆกลุ่มทุกๆท่าน ที่คอยดูแลใส่ใจเด็กๆและทุ่มเททั้งแรงกายแรงใจในการจัดกิจกรรมครั้งนี้ รวมถึงพี่แม่ครัว แม่บ้านและพี่รปภ.ด้วยน้ำคำ ลูกได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ และเด็กๆก็ารู้จักสมุนไพรมากขึ้นด้วยค่ะ ได้เห็นเด็กโตคอยดูแลเด็กเล็ก และได้เห็นลูกในบางมุมที่แม่ไม่เคยเห็นมาก่อน

อาหารขนมว่างก็อร่อยทุกมื้อเลยคะ ประทับใจในทุกๆส่วนเลยค่า ทีมงานมืออาชีพและใส่ใจในทุกๆรายละเอียดจริงๆคะ  
ขอบคุณอีกครั้งนะคะ

**คุณแม่น้องณอน**

ขอบคุณที่ ผอ.แอน และสตีฟของ ลีรีปาร์ค ทุกท่าน สำหรับการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ให้เด็กๆทุกคนได้ มีโอกาสเรียนรู้ได้เติบโต ฝึกฝนในแบบที่ตัวเองเป็น ให้เด็กได้สัมผัสถึงความหลากหลายของผู้คนและธรรมชาติที่อยู่รอบตัวของเขา ที่ผ่านมาน้องพีทได้เข้ามาใช้พื้นที่ของลีรีปาร์คเป็นประจำ ได้เห็นการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้นอย่างรวดเร็ว ในระยะเวลาไม่นาน เมื่อได้เห็นถึงความทุ่มเทของผอ.และทีม ก็ไม่แปลกใจเลยครับ

**คุณพ่อน้องพีท**

ขอบคุณผอ.แอน และพี่เลี้ยงทุกคนนะคะ เป็นทีมที่ทุ่มเทและเก่งมากๆ ค่ะ เด็กๆ มีความหลากหลายมาก ลูกชายได้ลองทำอะไรใหม่ๆ ได้เรียนรู้ธรรมชาติ ได้เรียนรู้การช่วยเหลือตัวเอง ได้เรียนรู้เพื่อนๆ สนุกและคุ้มค่าต่อการเรียนรู้มากคะ น้องธีร์ขอบคุณพี่นะโม และพี่อุ๊งอิงด้วยนะคะ

**คุณแม่น้องธีร์**



พี่ชั้นประทับใจพี่ฟ้ามากเลยคะ กลับมาบ้านขอสวัสดีปีใหม่มาवादลาวยเพิ่มบนกระเป๋าน้องอีกด้าน มีความเก็บรายละเอียดด้วย

ขอบคุณทีมงานทุกท่านอีกครั้งนะคะ เด็กๆ วางใจในตัวพี่ๆ มาก คอยด้วย เล่นด้วย แห่พี่ เดินจับมือกับพี่ เอากลับมานับтикเพิ่มเติม

เด็กบ้านนี้ที่ผ่านมามีไม่เคยคุยกับคนแปลกหน้าเลยคะ ไม่เคยคิดว่าจะพัฒนาไปถึงขั้นหยอกเล่นกับพี่ได้ แม่ประทับใจในทีมงานมากเลยค่า

**คุณแม่น้องชัน & สกาย**

ขอบพระคุณอาจารย์แอนและทีมคุณครูทุกท่านนะคะ น้องไอลีนชอบกิจกรรมทุกอย่างที่ทีมอาจารย์แอนจัดค่ะ ตอนเขียนใบประเมินน้องบอกคุณแม่ให้เลือก 3 ทุกกิจกรรมค่ะ ระหว่างที่ทำกิจกรรม อากาศร้อน แต่น้องๆสนุก และไม่บ่น ตั้งใจทำให้ความร่วมมือดี แม่ดีใจที่ได้สังเกตเห็นว่าน้องโตขึ้น มีความพร้อมที่จะเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติตามอย่างเข้าใจ และสนุกสนาน

สิ่งที่คาดหวังในกิจกรรมคือน้องได้สัมผัสกับพืชและสมุนไพรหลากหลาย และได้ทดลองดมและชิม ในเด็กที่ทานยากอย่างน้อง น้องยังคงไม่เปิดใจทดลองชิมมากนัก แต่เปิดใจดมกลิ่น แม่ก็ดีใจแล้วค่ะ

ขอบคุณคุณครูพี่เลี้ยงประจำกลุ่มทานตะวัน ที่ให้ความรู้และดูแลน้องเป็นอย่างดีนะคะ น้องชอบครูพี่ๆทุกคน โดยเฉพาะครูพี่นายค่ะ ขอบพระคุณทุกท่านอีกครั้งค่ะ

คุณแม่ไอลีน

ขอบคุณ อ.แอน (ผอ.SireePark) ที่เลือกน้องไฉซ์ เข้าร่วม “ค่ายเรียนรู้ร่วมกันผ่านการเล่น ในสวนประสาทสัมผัส(Sensory Garden)” จากผู้สมัครเข้าร่วม 400 กว่าคน น้องไฉซ์ได้เป็น 1 ใน 51 คน ก็ดีใจมากๆ ครับ

ตั้งแต่วันแรกที่เริ่มต้นเข้าค่าย ก็ตื่นเองโดยไม่ต้องปลุก ตื่นเต้น และสนุกทุกวันที่เข้าร่วมทำกิจกรรม ได้ประสบการณ์มากมายในแบบที่ไม่มีในโรงเรียน รู้จักการแบ่งปัน และการรับ มีการจัดการด้านอารมณ์ของตัวเองได้ดีขึ้น

ขอบคุณพี่เลี้ยงประจำกลุ่ม พี่หนิง พี่โอบอล ที่ช่วยดูแลลูกสาวตัวแสบครับ น้องไฉซ์ชวนให้พากลับไปเที่ยวหาอีก มีเวลาจะแวะไปให้ได้ ค่ายนี้นอกจากฝึกคุณลูกแล้ว ยังฝึกพ่อและแม่ไปในตัวเลยครับ ร่างจะແหลก คุณภรรยาขับรถเก่งขึ้นมาทันที ไป-กลับ 60 กิโลเมตร/วัน (ตัวผมไม่ได้เข้าร่วมด้วยตลอด แต่น้องไฉซ์จะเล่าด้วยความตื่นเต้นสนุกสนานทุกครั้ง) ขอบพระคุณมากครับ

คุณพ่อน้องไฉซ์



ขอบคุณ ผอ.แอน และทีมงานทุกท่านเลยนะคะ ที่เปิดโอกาสให้น้องตะวันน้องนับดาว มาเข้าร่วมในกิจกรรมครั้งนี้ น้องนับดาวไซดจ์ิว สนุกกับกิจกรรมมากจนลืมเหนื่อยร้อน น้องยังไม่ได้ไปโรงเรียนด้วยซ้ำที่แรกแม่คิดว่าน้องคงจะไม่สามารถอยู่กับพี่กลุ่มได้ แต่พี่นะโมกับพี่อุ๊งอิ๊ง ก็ดูแลน้องดีมาก จนน้องลืมแม่ไปเลย ส่วนน้องตะวัน จนถึงตอนนี้ก็ยังพูดไม่หยุด ว่าคิดถึงค่ายจังเลย คิดถึงพี่พี่จิงเลย อยากไปเข้าค่ายอีก เป็นความทรงจำ และความประทับใจที่ดีที่สุดในวัยเด็กของ ลูกคุณแม่ 2 คนแน่นอนค่ะแม่มั่นใจ สำหรับคุณแม่ ก็ซาบซึ้งและใจฟูมาก สำหรับหลายหลายอย่างที่เกิดขึ้นในค่ายแห่งนี้ โชคดีบ้านอยู่ไม่ไกลและโรงเรียนของน้องทั้งสองคน ก็อยู่ไม่ไกลจาก ลีรี คุณแม่จะพาน้องไปอีกค่ะ แล้วจะช่วยสนับสนุนทุกโครงการเลยนะคะ คงเป็นสิ่งเล็กๆน้อยๆที่จะตอบแทนคืนให้ผอและพี่ทีมงานทุกท่านได้บ้าง ขอขอบคุณมากๆเลยคะ

ขอบคุณ ผอ.แอน และพี่ๆทีม sireepark ทุกท่านมากๆคะ น้องสนุกมาก บอกจะชวนเพื่อนๆ ไปปั่นจักรยานที่ลีรีฯ พี่ๆน่าที่มากนะคะ ไม่เคยทำงานกับเด็กเล็กเป็นวัยที่ความเป็นตัวของตัวเองสูง แต่พี่ๆเอาอยู่มากๆ กิจกรรม 5 วัน แต่พี่ๆจะอยู่ในใจน้องๆไปอีกนานแน่นอนค่ะ

**คุณแม่ น้องตะวัน & น้องนับดาว**

ทีม Siree เหมือนเป็นทีม Avenger เลยค่ะ มีแต่คนเก่งๆ มาทำงานด้วยกันด้วยมิตรไมตรีที่ดีต่อกัน มองภาพใหญ่ร่วมกัน โดยมี.แอนช่วยดึงศักยภาพของทุกคนให้ออกมาอย่างโดดเด่นและประสานงานกับ sponsor ใจดีที่ช่วยปรับปรุงภูมิทัศน์และจัดการพื้นที่ที่ท.ลีรีได้อย่างดี

นี่คือตัวอย่างการทำงานเป็นทีมที่เด็กๆ สามารถดูเป็นแบบอย่างได้อย่างดีเลยคะ เป็นกำลังใจให้บุคลากรทุกท่านในทุกๆ ตำแหน่งงานนะคะ ขอขอบคุณมากๆ สำหรับทุกความทุ่มเทและใส่ใจในทุกๆ อย่างเลยคะ

**คุณแม่ น้องอริษฐ์**

ขอขอบคุณ อ.แอน และคณะทำงานทุกท่านมากนะคะ น้องน้ำขิงพัฒนาขึ้นเยอะมาก มีความกล้าลองทำสิ่งใหม่ๆ ได้มีโอกาสเข้าสังคมทำกิจกรรมกับเพื่อนๆ วัยเดียวกัน ได้เล่นอย่างอิสระด้วยกัน

เป็นค่ายที่ได้ความรู้และสนุกมากจริง ๆ ค่ะ

**คุณแม่ น้องน้ำขิง**

## เอกสารอ้างอิง

- Bryze, K.C. (2008). Narrative contributions to the play history. In L.D. Parham & L.S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (pp. 43-54). St-Louis, MO: Mosby, Elsevier.
- Bundy, A.C. (2011). Can I play, too? In S. Lane & A.C. Bundy (Eds.), *Kids can be kids: a childhood occupations approach* (pp. 28-43). Philadelphia: F.A. Davis Company.
- Caprino, F. & Laudanna E. (2009). Literature analysis on play assessment methodologies. In F. Caprino & E. Laudanna (Ed.), *Methodological framework to set up educational and therapy sessions with robotic technology: the IROME proposal* (pp. 37-81). Trento, I: Editrice Uniservice.
- Edling Harris, T. & Landreth, G.L. (2001). Essential personality characteristics of effective play therapists. In G.L. Landreth (Ed.), *Innovations in play therapy* (pp. 23-29). Sussex: Brunner-Routledge.
- Garvey, C. (1990). *Play*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Henry, A. (2000). *Pediatric interest profiles: Surveys of play for children and adolescents*. San Antonio, Therapy Skill Builders.
- Henry, A. (2008). Assessment of play and leisure in children and adolescents. In L.D. Parham & L.S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (pp. 95-193) St-Louis, MO: Mosby, Elsevier.
- Howard, J. & McInnes, K. (2013). *The essence of play*. New York: Routledge.
- Kaugars, A.S. (2011). Assessment of pretend play. In S.W. Russ & L.N. Niec (Eds.), *Play in clinical practice: Evidence-based approaches* (pp. 51-82). New York: The Guilford Press.
- Kelly-Vance, L. & Ryalls, B.O. (2008). Best practices in play assessment and intervention. In A. Thomas & J. Grimes (Eds.), *Best practices in school psychology* (pp. 549–560). Bethesda, MD: National Association of School Psychologists.
- Knox, S. (2008). Development and current use of the Revised Knox Preschool Play Scale. In L.D. Parham & L.S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (pp. 55-70). St. Louis, MO: Mosby Elsevier.
- Landreth, G.L. (2001). Facilitative dimensions of play therapy process. In G.L. Landreth (Ed.), *Innovations in play therapy* (pp. 3-22). Sussex: Brunner-Routledge.
- McConachie, H., Colver, A.F., Forsyth, R.J., Jarvis, S.N. & Parkinson, K.N. (2006). Participation of disabled children: how should it be characterised and measured?. *Disability and Rehabilitation*, 28(18), 1157-1164.
- Parham, L.D. (2015). Role of play in assessment. In D. Pronin Fromberg & D. Bergen (2015). *Play from birth to twelve. contexts, perspectives and meanings* (pp.233-243). New York: Routledge.
- Rigby, P. & Gaik, S. (2007) Stability of playfulness across environmental settings: A pilot study. *Physical and Occupational Therapy in Pediatrics*, 27(1), 27-43.
- Rigby, P. & Rodger, S. (2006). Developing as a player. In S. Rodger. & J. Ziviani, *Occupational therapy with children: Understanding children’s occupations and enabling participation* (pp. 177-199). Oxford: Blackwell Publishing.
- Rosenblum, S. (2006). The development and standardization of the children activity scales (ChAS-P/T) for the early identification of children with developmental coordination disorders. *Child: Care, Health and Development*, 32, 619–632.
- Rosenblum, S., Waissman, P. & Diamond, G.W. (2016). Identifying play characteristics of pre-school children with developmental coordination disorder via parental questionnaires. *Human Movement Science*, 53, 5-15.
- Schneider, E. & Rosenblum, S. (2014). Development, reliability and validity of My Child’s Play questionnaire. *American Journal of Occupational Therapy*, 68(3), 277-285.
- Skard G. & Bundy, A. (2008). A Test of Playfulness, in L.D. Parham & L.S. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (pp. 71-94). St-Louis, MO: Mosby Elsevier.
- Sturgess, J., Rodger, S. & Ozanne, A. (2002). A Review of the use of self-report assessment with young children. *British Journal of Occupational Therapy*, 65(3), 108-116.