

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการเสนอแนะศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก ในสวนสยาม Children's Activity center in Siam Park

โดย



นางสาว เขตจรรย์ วิบูลย์ศักดิ์
รหัส 37025214

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2541-2542

เลขหมู่.....

เลขทะเบียน..... 34542

วัน, เดือน, ปี 1 2 พ.ย. 2542

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรม
ศาสตรบัณฑิต(สถาปัตยกรรมภายใน)

..... คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผ.ศ. เอกพงศ์ จุลเสถียร)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

ผ.ศ. เอกพงศ์ จุลเสถียร

ประธานกรรมการ

อ. พรชัย บุญชัยวัฒนา

กรรมการ

อ. เอกพล สิริชัยนันท์

กรรมการ

อ. อรรถพร เพชรานนท์

กรรมการ

อ. วชิรา ธรรมาธิคม

กรรมการและเลขานุการ

..... อาจารย์ที่ปรึกษา

(อ. เอกพล สิริชัยนันท์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก
ประเภท/ชนิดโครงการ: โครงการเสนอแนะ
ชื่อนักศึกษา : นางสาว เซตจรรย์ วิบูลย์ศักดิ์
รหัส : 37025214
คณะ : สถาปัตยกรรมศาสตร์
ภาควิชา : สถาปัตยกรรมภายใน
ปีการศึกษา : 2541-2542

บทคัดย่อ

ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นสวนสนุกใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของชีวิตวัยเด็ก ของเด็กทุกคน เหมือนเป็นดินแดนที่ให้พวกเขาได้ใช้พลังงาน ความสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัวได้อย่างเต็มที่ โดยได้จัดกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมการเจริญเติบโตทั้งทางร่างกาย และความคิด ให้พวกเขารู้จักการอยู่ร่วมกัน การแบ่งปันกัน ในสังคมที่แปลกและแตกต่างออกไปจากบ้านหรือโรงเรียน เพื่อปลูกฝังพื้นฐานให้พวกเขาเป็นบุคคลที่มีคุณภาพ จวบจนพวกเขาเติบโต...

วัตถุประสงค์

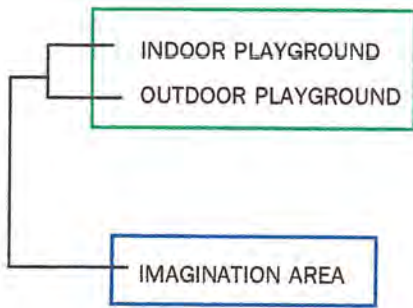
1. เพื่อให้การพัฒนากิจการของเด็ก ดำเนินไปอย่างถูกต้อง
2. เพื่อให้มีหน่วยงานที่ ดูแล พัฒนาการเล่นของเด็ก และสนใจอย่างจริงจังขึ้น
3. เพื่อให้พ่อแม่ ลูก ได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน
4. เพื่อให้เด็กไทยเป็นคนที่มีความภาคภูมิใจต่อประเทศชาติต่อไป
5. เพื่อให้วัยเด็กเป็นช่วงเวลาที่น่าจดจำของชีวิต

แนวทางการจัดกิจกรรม

เด็กยิ่งโตจะยิ่งมีพฤติกรรมซับซ้อนขึ้น ถึงแม้ว่ากระบวนการเจริญเติบโตของเด็กแต่ละคนจะมีขั้นตอนต่อเนื่อง เป็นแนวคล้ายคลึงกัน แต่เด็กทุกคนทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย ก็จะมีตารางปรับตัวและแบบอย่างเฉพาะคน เพราะต่างคนต่างได้รับประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมที่ต่างกันไป¹

ซึ่งโดยรวมแล้ว กิจกรรมการเล่นของเด็กสามารถแบ่งตามพัฒนาการได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆ คือ การพัฒนาการทางกายภาพ คือด้านร่างกาย (กล้ามเนื้อใหญ่ เช่น แขนขา กระดูกสันหลัง, กล้ามเนื้อเล็ก เช่น นิ้วมือ ข้อมือ สายตา) บุคลิกภาพ และสังคม และ พัฒนาการทางด้านจิตใจ คือ ความคิดสร้างสรรค์ การจินตนาการ ดังนั้นการจัดพื้นที่เล่น จึงต้องยึดหลักพัฒนาการของเด็ก และต้องครอบคลุมทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ โดยมีการจัดกิจกรรมดังนี้

¹ โลกของคนตัวเล็ก, หน้า23



การเล่นเพื่อออกกำลังกาย และฝึกทักษะการทำงาน ของกล้ามเนื้อ และประสาทที่ควบคุมการเคลื่อนไหวต่างๆ การเล่นชนิดนี้ทำให้เด็กแข็งแรงและมี สุขภาพสมบูรณ์ เช่น การวิ่ง การกระโดด การลอด การห้อยโหน

การเล่นที่เสริมสร้างความนึกคิด จินตนาการในการสร้าง สรรค์ในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่น การวาดรูป การตัด กระดาษ การปั้น การประดิษฐ์เศษวัสดุ

รูปแบบการจัดกิจกรรม

พื้นที่เล่นของเด็กมีหน้าที่หลากหลายประกอบกันขึ้นมา ทั้งทำให้เด็กรู้สึกสนุก สนาน ตื่นเต้นกับการค้นพบเพื่อนใหม่ สร้างผลงานที่เหมือนกับจินตนาการของตน ใน ขณะเดียวกันก็ได้รับประโยชน์ทางการพัฒนาร่างกาย จิตใจ ไปในแนวทางที่ถูกต้อง เปรียบกับการได้เรียนรู้ตัวเอง เรียนรู้บุคคลอื่น และสังคมนรอบข้าง และความเป็นไปของ ธรรมชาติในโลกใบนี้

แนวทางการออกแบบ

ต้องการให้เป็นสถานที่ที่เด็กสามารถเดินไปรอบๆ และเพลิดเพลินกับมัน พร้อมกับทำกิจกรรมต่างๆตามความชอบ หรือความสนใจของตนได้ ด้วยเหตุนี้พื้นที่ทั้ง หมดจะเชื่อมกันด้วย CIRCULATION ที่นำให้เด็กที่มีความสัมพันธ์กับพื้นดินภายนอก ตลอดไปถึงตัวอาคารด้านใน โดยที่ SPACE ในอาคารทั้งหมดจัดให้เป็นเหมือนเครื่องเล่น ขนาดใหญ่ที่มีกิจกรรมการเล่นมากกว่าเครื่องเล่นที่มี FUNCTION เดียว ให้เด็กที่มี โอกาสที่จะคิดค้นการเล่นใหม่ๆได้อย่างอิสระ

วิธีการวิจัย

1. ศึกษากิจกรรม และพัฒนาการต่างๆของเด็กที่เป็นข้อมูลพื้นฐาน และทราบ ถึงปัญหาของสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อเด็กในปัจจุบัน
2. ศึกษาแหล่งองค์กรในประเทศที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เพื่อเป็นแหล่งข้อมูล สนับสนุนโครงการ
3. ศึกษาข้อมูลของโครงการจากโครงการเปรียบเทียบ ทั้งต่างประเทศและใน ประเทศที่มีจุดมุ่งหมายใกล้เคียงกัน เพื่อกำหนดองค์ประกอบโครงการ
4. ศึกษาพฤติกรรมและอิตรากำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
5. ศึกษารูปแบบการดำเนินงานที่เหมาะสมกับผู้ใช้
6. วิเคราะห์รูปแบบของผู้ใช้และลักษณะเชิงพฤติกรรมทางกายภาพ
7. ศึกษาปัญหา สภาพแวดล้อมของการเล่น และรูปแบบของเครื่องเล่นเดิมที่ ขาดความเข้าใจ ตลอดจนข้อมูลต่างๆที่สามารถเสริมโครงการให้บรรลุตาม จุดประสงค์การออกแบบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

8. หาพื้นที่ของประโยชน์ใช้สอยของโครงการ เพื่อให้เพียงพอต่อจำนวนผู้ใช้
9. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการออกแบบต่าง ๆ รวมทั้งระบบต่างๆที่เกี่ยวกับอาคาร และการออกแบบสภาพแวดล้อมผังบริเวณ
10. ศึกษาด้านอื่นๆ เช่น ที่ตั้ง สภาพแวดล้อม ตัวอาคาร เพื่อความเหมาะสมในการเลือกใช้

สรุปการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากแบบแปลนของอาคารที่นำมาใช้ในโครงการนั้น เป็นแปลนที่ใช้ในงานพิพิธภัณฑ์ด้านธรณีวิทยา เมื่อนำมาใช้ในงานพิพิธภัณฑ์สำหรับเด็กจึงต้องมีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง และเลือกข้อดีข้อเสียของอาคารมาใช้ให้เหมาะสม โดยต้องพิจารณาถึงการใช้งานสำหรับเด็กเล็ก เด็กโต ที่มีความแตกต่างกัน เพราะกลุ่มผู้ใช้บริการมีผลอย่างมากต่อการออกแบบ ในขณะที่เดียวกัน การจัดวางองค์ประกอบภายในก็มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ใช้สอย
2. ความรู้เรื่องการวางแปลนอาคารในงานโครงการกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งที่ควรศึกษาจากผลการวิจัยของสถาปนิกที่มีความเชี่ยวชาญและนำมาเป็น case study ในงานของเรา เพื่อให้การออกแบบเป็นไปอย่างถูกต้องและเหมาะสม
3. การจัดวางองค์ประกอบต่างๆของโครงการ ให้มีความต่อเนื่องกันตามลักษณะพฤติกรรมของผู้ใช้สอย และมีทางสัญจรที่ต่อเนื่อง มีทางเข้าออกที่ชัดเจน
4. ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของเด็กที่จะเข้าใช้บริการภายในโครงการมากที่สุด เช่น เครื่องเล่นต่างๆต้องมีความปลอดภัย ความเหมาะสม และความสนใจของเด็กในวัยนั้นๆกับเครื่องเล่น วัสดุ(material)ที่ใช้ในโครงการต้องมีความเหมาะสม และปลอดภัย มีคุณสมบัติที่แข็งแรงทนทานต่อการกระแทกแต่ในขณะเดียวกัน ต้องสามารถยืดหยุ่นได้ และต้องไม่ติดไฟง่าย
5. ออกแบบตกแต่งภายในเพื่อเสริมสร้างจินตนาการ ความรู้สึก ให้เด็กได้เกิดอารมณ์ร่วมในกิจกรรมต่างๆและเกิดจินตนาการคล้ายตาม
6. การออกแบบในแต่ละส่วนของโครงการจะมีความเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ตามแต่ความรู้รับรู้ของเด็กในวัยต่างๆกัน แต่ทุกส่วนจะต่อเนื่องและเข้ากันได้ ซึ่งจะสร้างความหลากหลายภายในโครงการ
7. นำเสนอรูปแบบกิจกรรมที่让孩子ได้ทำร่วมกันเพิ่มเติมที่มีความเหมาะสมกับโครงการ ซึ่งจะทำให้เกิดความหลากหลายมากขึ้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

เด็กก็คือความคาดหวังของผู้ใหญ่ คือความคาดหวังของประเทศ คือความหวังของพ่อแม่ แล้วอะไรคือความคาดหวังของเด็กๆ เพียงโลกใบเล็กๆในจินตนาการ หรือแค่มุมเล็กๆของบ้านที่จะได้เล่นอย่างอิสระ เรามักจะลืมความต้องการของเด็กๆ และเราก็มักจะลืมความต้องการในวัยเด็กของเราเอง

ในอดีต ตามชุมชนเล็กๆ เด็กๆ อาจไม่ต้องมี “บริเวณพิเศษ” เพื่อใช้เป็นที่เล่น เพราะเด็ก ๆ มีที่เล่นมากมายและกว้างขวางพอ มีทั้งทุ่งนา ทุ่งหญ้าและป่าละเมาะ มีลานบ้านกว้างขวางหรือตามทางเดินไม่มีรถราวิ่งขวักไขว่ ตามบ้านแต่ละหลัง เด็กๆก็อาจจะได้ทั้งสนุกและเรียนรู้จากการได้เข้าไปสังเกตการณ์ ด้วยชีวิตที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย สังคมแบบเมืองได้คืบคลานขยายตัวไปทั่วทุกหนแห่ง ทำให้อิสระของการเล่นและอาณาบริเวณเล่นที่ไร้ขอบเขตดั้งเดิมของเด็กหดหายไป เหลือก็แต่โลกของผู้ใหญ่ ดังนั้นสนามเด็กเล่นจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น และผู้ใหญ่ทั้งหลายจะต้องจัดหาให้เด็ก ๆ อย่างรีบด่วนที่สุด

โครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก เสนอแนะขึ้นมาเพื่อให้การวิจัย และการศึกษาเรื่องต่างๆเกี่ยวกับเด็กไม่เป็นเพียงโมนาพอีกต่อไป หากแต่ต้องการให้เด็กและเยาวชน ผู้ซึ่งเป็นสิ่งที่มีค่าที่สุดของประเทศชาติ ได้มีสถานที่พิเศษที่ออกแบบเพื่อให้พวกเขาได้เล่น และทำกิจกรรมร่วมกัน ปลอดภัยจินตนาการสร้างสรรค์ พบเจอเพื่อนใหม่ เตรียมพร้อมการอยู่ร่วมกันในสังคม ให้พ่อแม่ได้เรียนรู้ถึงการเจริญเติบโตของลูก เข้าใจการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เป็นไปตามวัย แม้วัยเด็กจะไม่ใช่วัยเวลาที่ใช้ตัดสินความสำเร็จในการเลี้ยงดูลูก แต่พวกเขาจะแสดงวิถ้วของการเป็นผู้ใหญ่ให้เราเห็น

สำหรับการจัดพื้นที่เล่นและทำกิจกรรมภายในนั้น ได้เสนอแนวทางที่แปลกแตกต่างกว่าสนามเด็กเล่นโดยทั่วไป ที่มักจะเป็นบริเวณอันตรายสำหรับเด็ก เพราะว่ามีผู้ออกแบบสนามเด็กเล่นเป็นผู้ใหญ่ที่ไม่รู้ถึงความต้องการของเด็กวัยต่างๆกัน ซึ่งข้าที่ไม่ได้ออกแบบอย่างดีและไม่ปลอดภัย สนามบางแห่งอาจมีท่อโลหะสำหรับเล่นยิมนาสติกสองสามอัน เด็กมักเกิดความเบื่อหน่ายจากการทำอะไรซ้ำซาก ซึ่งการเล่นสนุกตามจินตนาการ และการสำรวจค้นคว้าที่ต้องการการเคลื่อนไหวร่างกายอย่างเหมาะสม ไม่อาจพัฒนาออกมาได้ในสถานที่แบบนี้

ถึงแม้ว่า วิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเพียงข้อเสนอแนะที่มีได้เกิดขึ้นจริงในประเทศไทย และในการศึกษาข้อมูลก็ยังไม่สามารถเทียบเท่าผู้รู้ ผู้ศึกษาเรื่องเด็กอย่างจริงจัง แต่ได้พยายามค้นคว้าหาข้อมูล สอบถามและสัมภาษณ์ผู้ที่มีความรู้มีประสบการณ์ด้านนี้โดยตรงอยู่หลายท่าน นำมาสรุป วิเคราะห์ ค้นหาความต้องการ ความนึกคิดเมื่อวัยเด็ก มาประกอบข้อมูลพื้นฐานที่ศึกษาอย่างเต็มที่ และก็หวังไว้ว่า ในอนาคตอันใกล้นี้ จะมีโครงการที่ใกล้เคียงกัน เกิดขึ้นเพื่อเด็กและเยาวชนไทย

ขอขอบพระคุณ

นางสาว เขตจรรย์ วิบูลย์ศักดิ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ

แหล่งข้อมูล

คุณ สิทธิศักดิ์ เหลืองอมรเลิศ จากสวนสยาม ที่ให้ความเอื้อเฟื้อในการสัมภาษณ์

คุณ สาธิต วิกิรานต์ธนากุล ผู้จัดการห้าง CENTRAL CHIDLUM ให้ความสะดวกในการถ่ายภาพ SANRIO FRIENDLY LAND

คุณ กุลชรี ปัญญาวิวัฒน์ ผู้ให้ข้อมูลและรายละเอียด SANRIO FRIENDLY LAND

Mr. Mitsuru Man Senda (Architect, Dr.Eng. Professor, Nagoya Institute of Technology Nagoya, Japan) thanks to your works & your books for play environments which are rich in quality for children of today.

แหล่งกำลังใจ

คุณพ่อคุณแม่ของหนู ที่เป็นทั้งแหล่งกำลังใจ และกำลังเงินอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ไม่ลืมป่าเปียและพี่บ๊วย พี่บ๊วยอยู่แล้วคะ ขอขอบคุณนะคะ ที่ให้หนูมีวันนี้ได้

ขอขอบคุณ

แหล่งข้อมูล

กร น้ำ แบท เอื้อเฟื้อข้อมูล EXPLORATORIUM และ SCIM พร้อมรูปสวยๆ

พี่บอล ที่อุตส่าห์สละเวลาเอาแปลนมาให้
บอย ให้ข้อมูลรายละเอียดอาคาร

แหล่งกำลังใจ

ปานพงษ์ แสนดี ที่เอากำลังใจมาให้ แล้วแบ่งความเห็นเห็นของน้องหนูไปแทน. . .

จอย & จูน เพื่อนสายน้ำผึ้ง ที่สละเวลาให้บ๊องโทรไปบ่น โทรไปปรับทุกข์ และขอความเห็น ขอกำลังใจกลับมามากมาย

แหล่งกำลังใจ

และกำลังใจ

น้องแนนดี้ น้องรหัส14 ปี4 ขอขอบคุณนะคะที่ช่วยพิจจนถึงเวลาสุดท้าย โดยไม่บ่นสักคำ เห็นหนูทำงานแล้วทำให้พี่รู้สึกว่ามีกำลังใจให้เสร็จให้ได้

น้องเม่น น้องรหัส14 ปี3 ขอขอบคุณนะคะที่อุตส่าห์มาช่วยพี่ทำงานตัวเองยังค้างอีกมาก(มากๆ) แล้วยังมีมุขตลกบ้าง(ไม่ตลกบ้าง)มาให้พี่ได้มรอยยิ้มในเวลาที่ยเครียดที่สุดในชีวิต

น้องตัน น้องรหัส36 ปี1 ขอขอบคุณค่ะที่มาช่วยงานโดยไม่บ่นสักคำ เห็นน้องอดหลับอดนอน(คงเป็นครั้งแรก) แล้วพี่ก็ซึ้งจริงๆ

ปานพงษ์ ขอขอบคุณ(อีกครั้ง) ที่ช่วย ช่วย ช่วย จนน้องหนูรู้สึกตัวเองโชคดีกว่าคนอื่นตรงที่มีปานพงษ์นี้แหละ ขอขอบคุณจริงๆคะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ

1.1	ความเป็นมาของโครงการ	1
1.2	เหตุผลในการเลือกโครงการ	2
1.3	วัตถุประสงค์ของโครงการ	2
1.4	เหตุผลสนับสนุนโครงการ	4
1.5	กลุ่มเป้าหมายของโครงการ	4
1.6	ขอบข่ายของโครงการ	5
1.7	ขอบเขตของการทำวิทยานิพนธ์	6
1.8	รายละเอียดอาคารที่นำมาใช้	7
1.9	รายละเอียดที่ตั้งโครงการ	8
2.0	ผลที่คาดว่าจะได้รับ	9

บทที่ 2 การศึกษาข้อมูลทั่วไป

2.1	ประวัติความเป็นมาของโครงการ	10
	- การเข้าถึงโครงการ	
2.2	ความสำคัญของโครงการเสนอแนะ ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรม- สำหรับเด็ก ที่มีต่อสวนสยาม	15
2.3	การเล่นมีความสำคัญอย่างไรต่อเด็ก	16
	- ความหมายของการเล่น	
	- คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น	
	- ทฤษฎีการเล่นของเด็ก	
	- การเล่นของเด็กแต่ละวัย	
	วัยก่อนเรียน (3-5ปี)	
	วัยเรียน(6-10ปี)	
	วัยรุ่น (11-19ปี)	
	- สื่อพัฒนาทักษะทางกลไก	
2.4	สภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็ก	39
	- ความสำคัญของการวิจัย และการออกแบบเพื่อการเล่น	
	1. พื้นฐาน 4 อย่างของสภาพแวดล้อมในการเล่น	
	2. โครงสร้างของเครื่องเล่นและพื้นที่เล่น	
	3. บทบาทของเครื่องเล่นและพื้นที่เล่น	
	- การพัฒนาชั้นการเล่นบนเครื่องเล่น	41
	- การคิดริเริ่มเกมในการเล่น บนเครื่องเล่น	44
	- ระบบการเล่นวนเวียน (CIRCULAR PLAY SYSTEM)	46
2.5	สภาพของสนามเด็กเล่น	46
	- ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องเล่นและ OPEN SPACE	
2.6	PARK 4 ชนิดสำหรับเด็ก	50

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.7 สถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก	50
- EARTH ARCHITECTURE (CASE STUDY)	51
- THEATRE ARCHITECTURE (CASE STUDY)	52
- CIRCULAR PLAY ARCHITECTURE (CASE STUDY)	53

บทที่ 3 การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.1 การแบ่งประเภทผู้ใช้โครงการ	57
3.1.1 การดำเนินงานของโครงการ	57
3.1.2 อัตรากำลังและหน้าที่ของบุคลากร	60
1 ผู้ให้บริการ	71
- พฤติกรรมผู้ให้บริการ	
2 ผู้รับบริการ	74
- ลักษณะกลุ่มเป้าหมายของโครงการ	
- การคาดคะเนผู้ใช้บริการของโครงการ	
- พฤติกรรมผู้รับบริการ	
3.2 การกำหนดหัวข้อกิจกรรม	80
- แนวทางการเกิดกิจกรรม	
3.3 การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กในโครงการ	86
3.3.1 กิจกรรมการเล่นแบบสร้างสรรค์และจินตนาการ (IMAGINATION PLAY)	86
3.3.2 กิจกรรมการเล่นที่พัฒนาร่างกาย (PHYSICAL PLAY)	91
3.3.3 กิจกรรมที่เปิดให้บริการ	97
- กิจกรรมหลักของโครงการ	
- กิจกรรมรองของโครงการ	
3.4 การศึกษาโครงการเปรียบเทียบ ด้านองค์ประกอบโครงการ	100

บทที่ 4 การศึกษาเนื้อที่ใช้สอยของโครงการ

4.1 PLAY AREA	106
4.1.1 การวิเคราะห์ตำแหน่งที่เหมาะสมของอุปกรณ์ ประกอบการเล่น	108
4.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับมาตรฐานเครื่องเล่น และความ ปลอดภัยอื่นๆ	111
4.1.3 การคิดพื้นที่ PLAY AREA	112

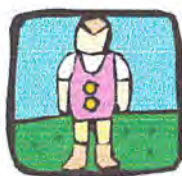
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2	วิธีการใช้สัญลักษณ์ภายในบริเวณ PLAY AREAและภายในอาคาร (ENVIRONMENTAL GRAPHIC)	114
4.3	WORK SHOP	122
4.3.1	การจัดห้องศิลปะ (ART STUDIO)	122
4.3.2	การจัดกิจกรรมศิลปะศึกษา	122
	- STUDIO	
	- ห้องเตรียมอุปกรณ์	
	- ห้องการฝีมือ	
4.4	GALLERY	127
4.5	AUDITORIUM	132
4.6	CHILDREN' LIBRARY	144
	- ห้องสมุดของเล่น(PLAY STRUCTURE LIBRARY)	
	- ห้องสมุดหนังสือ(ADULT'S LIBRARY)	
4.7	CAFETERIA	158
4.8	OFFICE AREA	165
	สรุปความต้องการพื้นที่ใช้สอยในโครงการ	174
บทที่ 5 ระบบสภาพแวดล้อมภายในและวัสดุอุปกรณ์		
5.1	ระบบปรับอากาศ	176
5.2	ระบบแสง สี เสียง	182
5.3	ระบบรักษาความปลอดภัย	189
บทที่ 6 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการและอาคาร		
6.1	รายละเอียดที่ตั้งอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม	190
6.2	การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	193
6.3	การวิเคราะห์การเลือกอาคาร	195
6.4	การวางแผนอาคาร	197
บทที่ 7 สรุปแนวทางสู่การออกแบบ		
บทที่ 8 ผลงานการออกแบบ		199
บรรณานุกรม		216

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

...เขาจึงหล่อหลอมโลกสมมุติและโลกแห่งความเป็นจริงไว้ในบ้ำเดียวกัน
กลายเป็น “โลกแบบเด็ก” ซึ่งเขาเคยรู้ เคยฟัง และเคยเห็นจากหนังสือ
และจากการแต่งแต้มสีสันตามความคิดของเขานั่นเอง

CHAPTER ONE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

ช่วงชีวิตวัยเด็กดูเหมือนเป็นช่วงแห่งการทดลอง เด็กจะต้องมีเวลาเพื่อค้นหาตัวเอง ค้นหาผู้คนรอบกาย ค้นหาจักรวาล และโลกที่เขาอาศัยอยู่ ในขณะที่ก้าวเติบโตใหญ่ เด็กบางคนอาจพัฒนาอารมณ์ผิดแปลกออกไปและอาจเป็นปัญหาเกิดขึ้นมาได้ เช่นเด็กเกิดความหวาดกลัว เป็นปฏิปักษ์กับสิ่งรอบตัว มีพฤติกรรมก้าวร้าว ขาดความมั่นใจในตนเอง วิดกกังวล ปรับตัวเข้ากับสังคมได้ยาก เด็กที่ถูกกรูมเร้าด้วยอารมณ์เหล่านี้จะรู้สึกเป็นทุกข์อันเนื่องมาจากความรู้สึกผิดที่ซ่อนอยู่ในจิตใต้สำนึก ผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับเด็กพบว่า เราจะรู้เรื่องของเขาได้จากการเฝ้ามองดูเขาเล่น เพราะช่วงเวลานั้น เด็กส่วนใหญ่จะแสดงให้เห็นถึงจินตนาการและชีวิตจริงของเขาตามธรรมชาติในการแสดงออกของเด็ก และการเล่นสามารถทำให้เห็นถึงความขัดแย้งภายในและความไม่สมวัยของเขา

การเล่นคือ การเรียนรู้ของเด็ก คือทุกอย่างของพวกเขา การเล่นไม่ได้ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ สำหรับเด็กแล้ว การเล่นเป็นงานของพวกเขา เป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อจะก่อให้เกิดการค้นคว้าและสำรวจ และการทดลองสิ่งต่างๆ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเขาผ่านทางเครื่องเล่น การเล่นเป็นระยะผ่านที่สำคัญที่เด็กจะต้องเดินเพื่อพ้นจากภาวะความเป็นเด็กไปสู่ภาวะจิตใจที่เป็นผู้ใหญ่ ใครก็ตามที่ไม่ได้เล่นอย่างเพียงพอในวัยเด็ก มักจะแสวงหาสิ่งเหล่านั้นในช่วงชีวิตของการเป็นผู้ใหญ่ตลอดเวลา แต่บางครั้งผู้ใหญ่เองมักมองไม่เห็นความสำคัญของการเล่นของเด็ก จึงมีผลทำให้ผู้ใหญ่ล่งล้ำพื้นที่ของเด็กไปที่ละเล็กละน้อย จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กในประเทศไทยเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรมในประเทศไทย ทำให้สภาพแวดล้อมเต็มไปด้วยมลพิษ เด็กขาดพื้นที่เล่นที่พวกเขาจะสามารถเล่นได้อย่างอิสระ

โครงการเสนอแนะ*ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก* จึงได้จัดตั้งขึ้นโดย *สวนสยาม อุทยานอเนกประสงค์* ซึ่งเป็นองค์การธุรกิจเอกชน ด้วยการเห็นความสำคัญของพื้นที่เล่นของเด็กที่ขาดหายไป ประกอบกับจุดประสงค์ของสวนสยาม ที่ต้องการเป็นสถานที่พักผ่อนหย่อนใจที่สมบูรณ์ที่สุดของประเทศ ซึ่งปัจจุบันมีพื้นที่กว่า 300 ไร่ และได้สร้าง*สรรค์กิจกรรมนานาชาติ* เพื่อประชาชนชาวไทยมากกว่า 17 ปีเต็ม

1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ

1. ทำให้สวนสนุกเป็นสถานที่ที่ส่งเสริมและพัฒนาเด็กและเยาวชน ด้านกิจกรรมและความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง
2. การเล่นของเด็กมักถูกละเลยความสำคัญจากพ่อแม่ผู้ปกครอง เพราะถูกสภาพสังคมในปัจจุบันบีบคั้น ดังนั้นโครงการนี้ จึงเป็นสถานที่ที่พ่อแม่สามารถมาใช้ เวลาอยู่ร่วมกับเด็ก ศึกษาพฤติกรรมการเล่นของลูก เพื่อให้เข้าใจในตัวของเด็กได้ดีขึ้น และยังทำให้เพิ่มความใกล้ชิดกันภายในครอบครัว
3. การพัฒนาเมืองทำให้พื้นที่เล่นตามธรรมชาติของเด็กถูกทดแทนด้วยตึกสูงและอาคารธุรกิจ เด็กที่เติบโตขึ้นมาในสังคมที่บีบคั้น จะทำให้เป็นเด็กที่มีปัญหาด้านร่างกายและจิตใจ ดังนั้นจึงเห็นสมควรที่จะเสนอโครงการที่จะตอบสนองความต้องการของเด็ก เพื่อให้เขาเติบโตไปตามธรรมชาติอย่างสมบูรณ์
4. ปัจจุบันนี้ พื้นที่เล่นของเด็ก เช่นตามสวนสาธารณะ และสวนสนุกต่างๆ ยังขาดการดูแลเอาใจใส่ ขาดการพัฒนา และขาดความเข้าใจในธรรมชาติของเด็กอย่างแท้จริง ทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่ายในการเล่นเพราะขาดสิ่งดึงดูดใจ ผลที่ตามมาก็คือ เด็กจะหันหน้าเข้าหาเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกม ทีวีเกม ทดแทนกิจกรรมสร้างสรรค์
5. อันตรายอันเกิดจากการเล่นของเด็ก มักเกิดขึ้นเพราะการขาดการดูแล ซ่อมแซมเครื่องเล่นเหล่านั้น ด้วยเหตุเพราะขาดเงินทุนและผู้สนับสนุนอย่างจริงจัง ทำให้พ่อแม่ผู้ปกครองเกรงอันตรายอันเกิดจากการเล่นของเด็ก แล้วทำให้เด็กถูกกีดกันจากการเล่นในทุกๆ แบบของเขา

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

ด้านสังคม

1. เป็นสถานที่ฝึกทักษะทางด้านร่างกายและความคิดของเด็กและเยาวชน ทำให้การเจริญเติบโตของพวกเขาพัฒนาไปในทางที่ถูก อันจะเป็นการปูพื้นฐานเพื่อเป็นกำลัง สำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต
2. เป็นที่ที่ดึงดูดให้เด็กออกมาทำกิจกรรมนอกบ้าน ปลุกฝังให้เด็กเกิดความคิดที่คล่องตัว และได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ ที่เหมาะสมกับช่วงวัย เติโลกใหม่ที่นำเสนอใจแทนการนั่งอยู่หน้าทีวีและตู้เกม
3. เป็นที่ที่ให้พ่อแม่ลูกได้ใช้เวลาว่างร่วมกัน เพื่อเพิ่มความสัมพันธ์แก่สมาชิกในครอบครัว ทำให้พ่อแม่สามารถสังเกตพฤติกรรมของลูก เพื่อค้นหาความสนใจของเด็ก สามารถเข้าใจเขามากขึ้น และตระหนักถึงความเบี่ยงเบนเสียตั้งแต่แรก แล้วดำเนินการต่อไปอย่างเหมาะสม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. เป็นที่ให้เด็กร่วมทำกิจกรรมกับผู้อื่น เพื่อเป็นการปลูกฝังให้เขาสามารถอยู่ร่วมกันในสังคมได้เมื่อเติบโตใหญ่

ด้านนโยบาย

1. เพื่อให้สวนสนุกเป็นแหล่งให้ความเพลิดเพลิน ให้ความสนุกสนานตื่นเต้น รวมถึงสาระแก่เด็กและเยาวชนอย่างครบถ้วน สมบูรณ์แบบ
2. ศึกษาปัญหาต่างๆเกี่ยวกับเครื่องเล่น การเล่นเกมของเด็ก รวบรวมข้อมูล และวิเคราะห์เครื่องเล่นต่างๆตลอดจนหาแนวคิดในการปฏิบัติงาน ประมวลข้อเสนอนี้ต่างๆ เช่นลักษณะที่ดีของเครื่องเล่น สร้างทัศนคติใหม่ให้แก่พ่อแม่ผู้ปกครองเกี่ยวกับการเล่นเกมของเด็ก
3. เพื่อแบ่งเบาภาระของรัฐ ที่จะหาที่พักผ่อนหย่อนใจสำหรับเด็กเยาวชนและประชาชนทั่วไปโดยสนับสนุนส่งเสริมกิจกรรมต่างๆ ทั้งนี้เนื่องจากการบริการในลักษณะดังกล่าวต้องลงทุนสูง ผลตอบแทนการลงทุนต่ำ กิจการเหล่านี้ได้มุ่งหวังแต่แสวงหาผลกำไรเป็นสำคัญ หากแต่ต้องการเผยแพร่ชื่อเสียงของประเทศ หรือสนับสนุนอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว
4. ต้องการเป็นที่พักผ่อนสำหรับประชาชนทุกวัย ด้วยการปรับปรุงให้เป็นสวนสนุกแห่งแรกในเมืองไทยที่ทัดเทียมต่างประเทศ

ด้านเศรษฐกิจ

1. เป็นสถานที่ดึงดูดเด็กและเยาวชนให้มาร่วมทำกิจกรรมสร้างสรรค์ แทนการเล่นอย่างฟุ่มเฟือยที่นำเข้ามาจากต่างประเทศ
2. ช่วยให้ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยวดึงดูดนักท่องเที่ยวจากดินแดนต่างๆ นำเงินตราไหลเข้าประเทศ

ด้านสิ่งแวดล้อม

1. เป็นที่พักผ่อนหย่อนใจ ลดความแออัดของสังคมเมือง
2. ทำให้เด็กมีสภาพแวดล้อมในการเล่นที่ดีขึ้น ปลอดภัย และเหมาะสมกับวัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

1. ปัจจุบันได้มีการศึกษาและให้ความสำคัญในเรื่องการเล่นของเด็ก และพื้นที่เล่นของเด็กมากขึ้น แต่ยังคงขาดหน่วยงานที่จะส่งเสริมกิจกรรมด้านนี้โดยตรง
2. เป็นโครงการที่ส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาร่างกาย ความคิดสร้างสรรค์ และฝึกการอยู่ร่วมกันในสังคมของเด็กโดยตรง ซึ่งในปัจจุบันเมืองไทยยังขาดแคลน
3. มีโครงการที่จะปรับปรุงสวนสยามให้เป็นสวนสนุกระดับชาติที่ครบวงจรในอีก 3 ปีข้างหน้า ซึ่งเป็นโอกาสอันดี ที่เด็กไทยจะมีสถานที่สร้างเสริมกิจกรรมการเล่นอย่างครบวงจร
4. เป็นโครงการที่จะนำความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรมภายในมาประยุกต์ สร้างสรรค์พื้นที่เพื่อตอบสนองพื้นที่เล่นตามความต้องการของเด็ก โดยมีรูปแบบสอดคล้องกับเรื่องราว หลากหลาย และน่าสนใจ

1.5 กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

สามารถแยกกลุ่มผู้ใช้ตามช่วงอายุเป็น 3 กลุ่ม*ได้ดังนี้

กลุ่มอายุ 3-5 ปี เด็กวัยนี้สามารถควบคุมระบบต่างๆของร่างกายได้ดี วัยนี้จะสนุกกับการปีนต้นไม้และบันได ชอบการเล่นที่โลดโผน เช่น ห้อยหัวแบบค้างคาว แล้วย่อเข้าเกี่ยวราวไว้ ตีลังกา

กลุ่มอายุ 6-12 ปี เด็กวัยนี้เป็นรอยต่อของการสิ้นสุด ของวัย เด็กตอนต้น และเริ่มการเป็นวัยเด็กตอนปลาย พวกเขาจะเต็มไปด้ด้วยการเคลื่อนไหว เสียงดัง สามารถวิ่งได้เร็วมากขึ้น สามารถทำกิจกรรมต่างๆได้ คล้ายผู้ใหญ่มากขึ้น

กลุ่มอายุ 13-21 ปี วัยนี้เป็นวัยที่จะก้าวขึ้นสู่การเป็นผู้ใหญ่ การแสดงออกมีความรอบคอบมากขึ้น เข้าใจความเป็นไปของสภาพรอบตัวได้ดี มีความคิดเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น แต่ส่วนใหญ่ยังมีอารมณ์ของการอยากรู้ อยากเห็น กล่าวคือกลัวล่องของความ เป็นเด็กตลอดเวลา

*หมายเหตุ โดยที่เกณฑ์การจำกัดความสามารถในการเล่นของแต่ละพื้นที่ของเด็กนั้น จะออกแบบให้เหมาะสมกับความสูงเฉลี่ยของแต่ละช่วงอายุเพื่อให้การเล่นแต่ละส่วนมีประสิทธิภาพสูงสุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.6 ขอบข่ายของโครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก

1. พื้นที่เล่นและทำกิจกรรม (PLAY AREA) ประกอบด้วย

-INDOOR PLAYGROUND

- IMAGINATION HALL (work shop)
- art studio
- craft corner
- recycle shop
- study room(dancing audio visual)
- gallery

- SEMI-INDOOR PLAYGROUND

- OUTDOOR PLAYGROUND

- RELAXATION AREA

- INTRO EXHIBITS

2. ส่วนให้บริการสาธารณะ (PUBLIC SERVICE) ประกอบด้วย

- โถงทางเข้า
- ประชาสัมพันธ์และติดต่อสอบถาม
- รับฝากของ
- ส่วนพักผ่อน
- ลิฟท์เกอร์ ห้องน้ำ
- ส่วนบริการอาหาร เครื่องดื่ม
- ห้องปฐมพยาบาล
- ห้องสังเกตการณ์
- ห้องสมุดของเล่น
- ห้องสมุดทั่วไป
- หอประชุม
- PARENT LOUNGE

3. ส่วนสำนักงาน (OFFICE AREA) ประกอบด้วย

- ฝ่ายบริหาร
- ฝ่ายอำนวยการ
- ฝ่ายวิชาการ
- ฝ่ายกิจกรรม
- ฝ่ายผลิตและซ่อมบำรุง
- ฝ่ายสังเกตการณ์และรักษาความปลอดภัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ขอบเขตของการทำวิทยานิพนธ์ (NEED OF PROGRAM)

1. PLAY AREA

- INDOOR PLAYGROUND , SEMI-INDOOR PLAYGROUND

พื้นที่เล่นใหม่สำหรับเด็ก เพื่อพัฒนาร่างกาย ความคิดสร้างสรรค์ และสังคม และดึงดูดความสนใจของเด็กด้วย SPACE ที่แตกต่างออกไป

- OUTDOOR PLAYGROUND

การเล่นกลางแจ้ง ทำให้เด็กได้สัมผัสกับธรรมชาติและเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากธรรมชาติรอบตัว

- IMAGINATION AREA

ส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ การกล้าแสดงออก พัฒนาทักษะของ กระบวนการคิด การประดิษฐ์ แล้วสื่อออกมาจากผลงานที่ทำ

● WORKING SHOP

● DANCING

● ART STUDIO

● CRAFT STUDIO

● GALLERY

2. PUBLIC SERVICE (ส่วนบริการสาธารณะ)

- HALL (โถงทางเข้า , ประชาสัมพันธ์ ติดต่อสอบถาม , พักคอย)

- CAFETERIA

- LIBRARY

- OUTDOOR PLAYGROUND

- GRAPHIC SIGN (ป้าย แสดงพื้นที่ต่างๆ ทางเข้าออก บอกลักษณะต่างๆ ของอาคาร)

3. ปรับผังบริเวณภายนอก (SITE PLAN) รอบๆโครงการ เพื่อให้โครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็กสอดคล้องกับสวนสยาม และสัมพันธ์กันทั้งภายในและภายนอกโครงการ

4. ขอบเขตที่เหลือ คือส่วนสำนักงานบางส่วนของบริการสาธารณะ เป็นเพียงการจัดผังบริเวณ(LAY-OUT PLAN) เพื่อสอดคล้องกันภายในอาคาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8 รายละเอียดอาคารที่นำมาใช้

โครงการเสนอแนะศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก จึงได้เลือกอาคาร “พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ธรณีวิทยาเฉลิมพระเกียรติ” มาใช้เป็นอาคารเสนอแนะ โดยพิจารณาประกอบหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ดังนี้

แนวความคิดในการออกแบบอาคาร

CONCEPTของอาคารพิพิธภัณฑ์ธรณีวิทยาฯนี้เป็นการใช้รูปแบบของ”วงกลมและสี่เหลี่ยม”แสดงถึงวิวัฒนาการของโลกและสิ่งมีชีวิต โดยวงกลมถ่ายทอดเป็นตัวแทนของโลก และสี่เหลี่ยม เป็นตัวแทนของศิลปะวัฒนธรรมและเทคโนโลยีอันเกิดจากมนุษย์



SPACE

เป็นการสอดประสานระหว่างกลุ่มอาคาร, ที่ว่าง และทางเชื่อม ซึ่งเป็นส่วนเปิดโล่งสู่บรรยากาศ และที่ว่างภายนอกอาคาร มีสะพานกระจกเปิดโล่งเชื่อมต่อต่อเนื่องระหว่างวงกลมและสี่เหลี่ยม เป็นการทำให้มีความแตกต่างกันของSPACE

พื้นที่ของอาคาร

พื้นที่ใช้สอยภายในอาคารทั้งหมดมีประมาณ 13,000 ตารางเมตร ประกอบไปด้วย

1. ส่วนนิทรรศการถาวร	พื้นที่ 5,000 ตารางเมตร
ส่วนนิทรรศการถาวร	พื้นที่ 4,500 ตารางเมตร
ส่วนนิทรรศการชั่วคราว	พื้นที่ 500 ตารางเมตร
ส่วนนิทรรศการภายนอกอาคาร	พื้นที่ 1,000 ตารางเมตร
2. ส่วนอนุรักษณ์, วิจัย และคลังพิพิธภัณฑ์	พื้นที่ 800 ตารางเมตร
3. ส่วนบริการการศึกษา	พื้นที่ 1,100 ตารางเมตร
4. ส่วนบริหารและส่วนบริการ	พื้นที่ 3,100 ตารางเมตร
5. ลานจอดรถ	พื้นที่ 3,100 ตารางเมตร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.9 รายละเอียดที่ตั้งโครงการ

โครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นโครงการเสนอแนะที่จัดตั้งขึ้นในบริเวณอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม เขตบางกะปิ กรุงเทพฯ ซึ่งทางด้านตะวันออกของสวนสยามมีอาณาบริเวณเป็นที่รกร้าง สวนสยามมีโครงการที่จะพัฒนาพื้นที่บริเวณนี้ต่อออกไปจากบริเวณสวนน้ำและสวนสนุก เพื่อให้มีทัศนียภาพที่ต่อเนื่องกัน

บริเวณศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็กมีอาณาเขตติดต่อกับ

ทิศเหนือ ติดต่อกับอาคารไดโนโทเปีย เป็นพิพิธภัณฑ์หุ่นไดโนเสาร์จำลอง ซึ่งจัดบรรยากาศแสดงถึงชีวิตความเป็นอยู่ของสัตว์ที่สูญพันธุ์ไปแล้ว ซึ่งจะช่วยส่งเสริมสนับสนุนกัน ทางด้านผู้เข้าชม

ทิศใต้ ติดต่อกับ SUPER SPIRAL และสวนน้ำขนาดใหญ่

ทิศตะวันออก ติดต่อกับที่ดินธรรมชาติของประชาชน มีสภาพเป็นที่โล่งกว้าง ซึ่งเป็นการเปิดมุมมองให้กับโครงการ

ทิศตะวันตก ติดต่อกับสวนพฤกษชาติ ไม้ดอกไม้ประดับ และมีรางรถไฟนำชมสถานที่ตัดผ่านหน้าโครงการ ทำให้ผู้ที่จะมาเข้าใช้โครงการมีความสะดวกมากขึ้น



ตำแหน่งที่ตั้งโครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเหตุผลการเลือกที่ตั้งโครงการ

1. มีปัจจัยหลายด้านที่เหมาะสมทั้งทาง ภูมิประเทศ การคมนาคม สาธารณูปโภค เศรษฐกิจ
2. มีสภาพแวดล้อม เป็นองค์ประกอบที่เกื้อหนุนศักยภาพของที่ตั้ง
3. โครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก อยู่ในอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม จึงกลายเป็นแหล่งท่องเที่ยว แหล่งพักผ่อนสำหรับครอบครัวอย่างแท้จริง
4. โครงการอยู่ในเขตชุมชนที่กำลังมีความเจริญเติบโต จึงเหมาะสมต่อการรองรับการขยายตัวทางสังคมในอนาคต ให้ได้มีที่พักผ่อนหย่อนใจ และสถานที่ให้เด็กสำหรับทำกิจกรรม
5. บริเวณโครงการมีส่วนที่ติดกับพื้นที่ว่างเปล่า ซึ่งสามารถขยายตัวได้ในอนาคต(ดูรายละเอียดการวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการได้ในบทที่ 4)

2.0 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. มีส่วนพัฒนาเด็กและเยาวชนในด้านต่างๆ เช่น พละนาฏย อารมณ์ การเรียนรู้ และสติปัญญา สังคม ในขอบเขตที่การเล่นสามารถมีส่วนช่วยพัฒนาได้
2. เพิ่มพื้นที่เล่นให้เด็กในสังคมเมือง ได้สามารถมีอิสระในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และทำกิจกรรมตามที่ต้องการ
3. กระตุ้น เร่งเร้าให้มีการสนับสนุนส่งเสริมสถานที่สำหรับเด็กอย่างจริงจัง
4. ทำให้พัฒนาการของเด็กเติบโตไปในทางที่ถูกต้อง และเติบโตเป็นกำลังของชาติในอนาคต
5. ประเทศไทยจะได้มีสถานที่ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก ที่สามารถทัดเทียมนานาชาติ
6. เป็นสถานที่ส่งเสริมสถาบันครอบครัวให้แข็งแกร่งเพื่อเป็นรากฐานที่สำคัญของสังคมต่อไป
7. ให้การค้นคว้าวิจัย แก้ไขปัญหาทางสถาปัตยกรรมภายในที่เกี่ยวข้องกับโครงการประเภทนี้ไปในแนวทางที่ถูกต้อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กที่ผ่านประสบการณ์ที่ดีมามากๆ
จะมีความรู้สึกมั่นใจในการจัดการสิ่งใหม่ๆ และสิ่งที่ผิดแปลกจากที่ตนเคยพบเห็นได้ดี
เขาจะมีความมั่นใจที่จะเริ่มต้นทำอะไรได้ตั้งแต่ต้นและไม่กลัวถ้าจะเกิดความผิดพลาดขึ้น
เหนือสิ่งอื่นใดพวกเขาไม่กลัวที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ๆ...

CHAPTER TWO



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลทั่วไป

2.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

ปรัชญาและการกำเนิด สวนสยาม อุทยานอเนกประสงค์

ในอดีตกาลมนุษย์ต่างมีความเชื่อว่าปัจจัย 4 คือสิ่งสำคัญสุดของการดำรงชีพ แต่มาในปัจจุบันสภาวะการณได้แปรเปลี่ยนไป แนวความคิดในการแสวงหาสิ่งใหม่มาทดแทนเพื่อเพิ่มคุณค่าให้แก่ชีวิต ซึ่งได้แก่การมีส่วนร่วมอย่างใกล้ชิดกับธรรมชาติท่ามกลางสิ่งแวดล้อมดี ๆ นั้น ได้ขยายความต้องการของประชากรทั่วประเทศและชาวเมืองเพิ่มมากขึ้นเป็นทวีคูณจนถือได้ว่าเป็นปัจจัยที่ 5 อันขาดเสียมิได้นั้นคือ "การพักผ่อนหย่อนใจ"

ประเทศไทยในปัจจุบันได้ขยายตัวเพิ่มมากขึ้นถึงกว่า 60 ล้านคน โดยเฉพาะกรุงเทพมหานคร นับเป็นนครหรือเมืองหลวงใหญ่แห่งหนึ่งของโลก มีประชากรมากกว่า 6 ล้านคน การเติบโตทางเศรษฐกิจได้เจริญรุดหน้าไปไกลอย่างรวดเร็วมากจนกลายเป็นศูนย์กลางของธุรกิจที่ทันสมัยในทุกๆ ด้าน อันเป็นสาเหตุให้ประชากรจากภูมิภาคต่างๆ หลั่งไหลเข้ามาประกอบอาชีพมากมาย สถานบริการและสถานที่พักผ่อนหย่อนใจทั้งของภาครัฐ และเอกชนที่มีอยู่ จึงไม่ได้สัดส่วนที่เหมาะสมจนเกิดผลกระทบในด้านการให้บริการไม่เพียงพอ อันเนื่องจากธุรกิจดังกล่าวจะต้องใช้งบประมาณมหาศาล และจะต้องมีการพัฒนาในการบริหารงานอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา

ตามนครใหญ่ในต่างประเทศทั่วโลก รัฐบาลได้พยายามส่งเสริมให้ภาคเอกชนให้เข้ามาสืบทบาทในการร่วมลงทุนจัดสร้างสถานพักผ่อน เพื่อเป็นการแบ่งเบาภาระ อาทิเช่น ประเทศเพื่อนบ้านใกล้เคียง ได้จัดสร้างสวนพฤกษชาติ ฮาซบู, สวนน้ำฮาซบูของญี่ปุ่น สวนจาย่า อันโจ ดริမ်แลนด์ในประเทศอินโดนีเซีย, สวนน้ำโอเชียนปาร์คในประเทศฮ่องกง ตลอดจนในสหรัฐอเมริกา และยุโรป ซึ่งมีความเจริญด้านวิชาการและเทคโนโลยีขั้นสูง เอกชนได้มีส่วนร่วมแบ่งเบาภาระในการจัดการลงทุนด้าน THEME PARK ยกตัวอย่างเช่น ดีสนีย์เวิลด์ ซึ่งเป็นสถานที่เพื่อการพักผ่อนของประชากรชาวอเมริกาทุกระดับและยังเป็นแหล่งดึงดูดนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติจากทุกมุมโลกอีกด้วย

สวนสยาม ทะเลกรุงเทพฯ นับเป็นอุทยานอเนกประสงค์แห่งเดียวที่ทำให้ปัจจัย 5 อันเป็นสิ่งสำคัญของชีวิตให้เกิดเป็นความจริงขึ้นมาเพื่อรองรับการเจริญเติบโตของประชาชนชาวไทยทั่วประเทศและเมืองหลวงให้ได้พบกับคุณภาพชีวิตที่ดีท่ามกลางสิ่งแวดล้อมของธรรมชาติที่บริสุทธิ์ไร้สารมลพิษ ด้วยการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ให้ปรากฏขึ้นเป็นครั้งแรกในเมืองไทย อันได้แก่ทะเลน้ำจืดใหญ่ระดับโลก ด้วยเทคโนโลยีอันทันสมัยของเครื่องกำเนิดลูกคลื่นที่เหมือนธรรมชาติมากที่สุด จัดสร้างสวนหิน ธารน้ำตกอันวิจิตร ป่อน้ำวนหรือสวนน้ำที่ถูกสุขลักษณะขนาดใหญ่ที่สุด ยุคมรเมรินไปด้วยพันธุ์ไม้ยืนต้น ไม้ดอกนานาชนิด การจัดสวนหย่อมด้วยพันธุ์ไม้หายาก ตลอดจนทะเลสาบ สวนสัตว์ สวนสนุกที่บริการเครื่องเล่นที่ทันสมัย หัตถ์เทียมของต่างชาติ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สวนสยาม ทะเลกรุงเทพฯ หรืออุทยานอเนกประสงค์ นับเป็นโครงการแรก ของเอกชนคนไทย ที่ทุ่มทุนการก่อสร้างมหาศาล แต่มิได้มุ่งหวังในการค้ากำไรเกินควร แต่ยังมีนโยบายช่วยให้ประชาชนประหยัดในการใช้จ่ายอย่างคุ้มค่า ยิ่งไปกว่านั้นสวน สยามยังได้มีส่วนช่วยประเทศในทางอ้อมโดยการสร้างแรงงานไทยให้มีรายได้มากขึ้น ตลอดจนได้ผ่อนคลาย ภาวะในภาครัฐให้มีสถานที่ท่องเที่ยวที่มีมาตรฐานเป็นที่เชิดหน้าชูตาเป็นเกียรติแก่ชาวไทยทั่วประเทศ และสร้างความประทับใจแก่ชาวโลกให้ได้รับรู้ถึง ผลงานของคนไทยที่ได้

สร้างสรรค์สถานพักผ่อนหย่อนใจ จนกลายมาเป็นปอดแห่งใหม่ของชาวโลกและของคน ไทยทุกระดับอย่างแท้จริง ด้วยแรงมุ่งมั่นดังกล่าวสวนสยาม จึงได้รับความไว้วางใจอย่าง สูงสุดจากสมาคมสวนสนุกโลกให้เข้าร่วมเป็นสมาชิกของสมาคมระดับนานาชาติ ซึ่งเป็น การรวมตัวกันของผู้ประกอบธุรกิจด้านนี้ถึง 2 สมาคม อันได้แก่ The International Association Of Amusement Parks And Attraction หรือ IAAPA และ The World Water Park Association หรือ WWA

จนถึงปัจจุบัน เป็นเวลากว่า 18 ปีที่สวนสยามได้ดำเนินธุรกิจเพื่อสังคมและ ประชาชนมาช้านาน และได้มีการพัฒนา ปรับปรุงเทคโนโลยีอันทันสมัยให้ก้าวทันโลก อย่างมิได้หยุดนิ่ง ซึ่งต่อไปในอนาคต สวนสยามก็ได้มีโครงการที่จะพัฒนาตนเองให้เป็น สวนสนุก สวนพักผ่อนหย่อนใจที่สมบูรณ์แบบที่สุดแห่งหนึ่งของโลกด้วยเงินทุนกว่า 3,00 ล้านบาท ในอีก 3 ปีข้างหน้า

ดังที่ได้กล่าวมาทั้งหมดนี้ สวนสยามทะเลกรุงเทพฯ อุทยานอเนกประสงค์นอก จากจะทำให้เป็นปัจจัยที่ 5 บังเกิดขึ้นจริงตามความประสงค์ของประชาชนทุกคนทุกระดับ แล้ว ยังเป็นการผดุงรักษาเงินตราไม่ให้เกิดกระจายออกนอกประเทศ แต่กลับได้นำเงินตรา จากต่างประเทศกลับเข้าประเทศอีกทางหนึ่ง นับเป็นความภาคภูมิใจของคนไทยทั้ง ประเทศที่ได้ร่วมกันชื่นชมผลงานของคนไทยที่ได้สร้างฝันให้เป็นจริงเป็นที่จารึกของชาว โลกต่อไป

ส่วนประกอบอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม

เนื้อที่กว่า 300 ไร่ในอุทยานอเนกประสงค์สวนสยามประกอบไปด้วยสวนต่างๆ ดังนี้



1. สวนพฤษชาติ เนื่องจาก กรุงเทพฯ เป็นเมืองที่มีแต่ความ แออัด เต็มไปด้วยควันพิษ อากาศร้อนอบอ้าว ขาดความ ชุ่มชื้น และความสงบร่มเย็น ดัง

นั้นเพื่อตอบสนองความต้องการของชุมชน สวนสยามจึงจัดให้มีสวนพฤษชาติ

จากหนังสือ ที่ระลึก ในโอกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เสด็จถึงถวัลยราชสมบัติ ครบรอบปีที่ 50 จัดทำโดย บริษัท อมรพันธ์-สวนสยาม จำกัด

ในลักษณะเหมือนธรรมชาติมากที่สุด บรรยากาศร่มเย็นสงบ ชุ่ม ฉ่ำ ประกอบด้วยต้นไม้นานาชนิดกว่า30,000ต้น นอกจากนี้จะได้รับประโยชน์ด้านความร่มเย็นซึ่งเห็นได้ยากในใจกลางเมืองแล้ว ยังให้ประโยชน์ด้านทัศนศึกษาอีกด้วย



2. ทะเลน้ำจืด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่สุดของสวนสยาม มีเนื้อที่7ไร่ ประกอบด้วยทะเลน้ำจืดที่มีคลื่นขนาดใหญ่ และขนาดกลาง โดยมีเครื่องจักรและอุปกรณ์ทำคลื่น (WAVE GENERATOR) ที่ทันสมัย สามารถปรับระดับคลื่นได้ตาม

ความเหมาะสม

เป็นทะเลน้ำจืดที่

เหมือนธรรมชาติ เรียงรายด้วยต้นไม้นานาชนิด สามารถเล่นน้ำได้อย่างปลอดภัย นอกจากทะเลน้ำจืดแล้วยังมีบ่อน้ำวนซึ่งมีเนื้อที่6ไร่ ความกว้างของอ่างน้ำวนมีขนาดตั้งแต่5-10 เมตร วน เป็นระยะทาง380 เมตร บ่อลึก1.10 เมตร นอกจากนี้ยังมีบ่อกระดานลื่น(SLIDER POOL) เนื้อที่135ตารางเมตร ลึก0.60เมตร มีSLIDER สูง17 เมตร ประกอบด้วยเลนสำหรับ เล่น6เลน บริเวณทะเลน้ำจืดประกอบด้วยน้ำตกและสระว่ายน้ำมาตรฐานเพื่อส่งเสริมกีฬาทางน้ำ มีธารน้ำใสสะอาดล้อมรอบบริเวณ

3. สนามกีฬา สวนสยามมีจุดมุ่งหมายส่งเสริมกีฬาประเภทต่างๆสำหรับเด็ก และ

ผู้ใหญ่ สตรีและคนชรา นี้ได้จัดเตรียมพื้นที่สำหรับกีฬาในร่ม และกีฬากลางแจ้งทุกประเภท ได้แก่ เทนนิส ปิงปอง ฟุตบอล

4. ทะเลสาบ เป็นสถานที่พักผ่อนอีกแบบของโครงการ บรรยากาศร่มรื่น ประกอบด้วยต้นไม้นานาชนิด บริเวณนี้สงบร่มเย็นสำหรับผู้รักความสงบ

นอกจากส่วนประกอบดังกล่าวแล้ว สวนสยามยังได้จัดพื้นที่อำนวยความสะดวกต่างๆไว้ อาทิเช่น

5. ส่วนการแสดง ได้จัดสถานที่สำหรับการละเล่นพื้นเมืองจากทุกภาค ทุกจังหวัด เช่น หมอลำ โขน ตะลุง กลองยาว ดนตรีไทย นอกจากการแสดงกลางแจ้งเพื่อส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมแก่ประชาชนและนักท่องเที่ยวแล้วยังมีการแสดงสัตว์เลื้อย การแสดงพิชสวน เช่น ไม้ดอก ไม้ประดับ พืชสมุนไพร ทั้งนี้เพื่อให้ประชาชนได้รู้จักและนำพันธุ์ไม้เหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ได้มากยิ่งขึ้น

6. พลาซ่า(PLAZA) เป็นสถานที่จัดจำหน่ายสินค้าต่างๆ โดยเน้นหนักที่สินค้าพื้นเมืองจากทุกภาค และส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนได้นำสินค้าที่ดี ราคาประหยัด มาจำหน่าย สวนสยามได้จัดสถานที่จำหน่ายสินค้าพื้นเมืองขึ้น เพื่อฟื้นฟูสินค้าไทย และเผยแพร่ชื่อเสียงของประเทศชาติ และยังส่งเสริมการใช้สินค้าในประเทศอีกด้วย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. ภัตตาคาร ประกอบด้วยภัตตาคารและร้านอาหารนานาชาติ ทั้งนี้เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ประชาชนที่จะแวะเข้ามาเที่ยวชมสวนสยาม

8. ลานจอดรถ ได้เตรียมสถานที่จอดรถไว้เป็นสัดส่วน เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความปลอดภัย สถานที่จอดรถในปัจจุบันสามารถบรรจุรถได้มากกว่า 3,000 คัน และมีโครงการที่จะขยายพื้นที่มากขึ้นไปอีก 3 ปีข้างหน้า

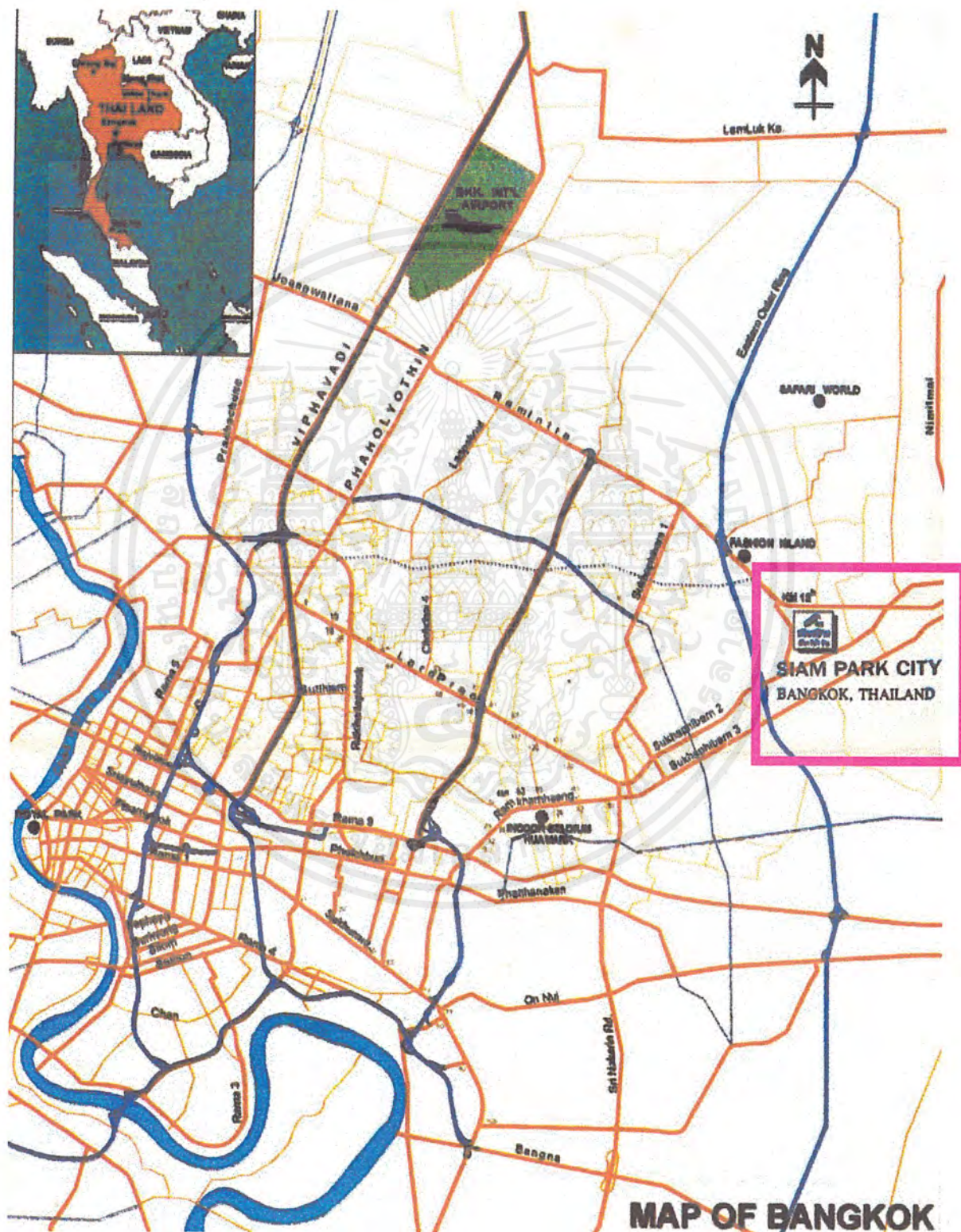
9. การบริการคมนาคมภายในอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม ได้จัดสำนักงานจัดกลางและบริการส่วนกลาง ให้บริการด้านคมนาคมต่างๆ เช่น รถไฟ รถราง รถม้า เรือใหญ่ เรือเล็ก ไว้บริการเพื่อให้ผู้มาเที่ยวชมสวนสยามได้อย่างทั่วถึง นอกจากนี้ยังมีได้ละเลยเรื่องความปลอดภัยของประชาชนและผู้ให้บริการ หน่วยปฐมพยาบาล และหน่วยรักษาความปลอดภัย

การเข้าถึงโครงการ

เดินทางโดยรถยนต์ส่วนตัว รถเมล์ หรือแท็กซี่ เข้าได้ 3 เส้นทาง คือ

1. ถนนสุขุมวิท 2 ระหว่างกม.ที่ 55 ก่อนถึงมีนบุรี ห่างจากสนามกอล์ฟฟิวธานี 1.5 กิโลเมตร
2. ถนนรามอินทรา กม.12 ในเขตบางกะปิ โดยเดินทางมาจากสี่แยกบางกะปิ ประมาณ 5.5 กิโลเมตร มีช่องทางจราจร 4 ช่องทาง
3. มีทางด่วนบางนา-รามอินทรา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.2 ความสำคัญของโครงการเสนอแนะ ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก ที่มีต่อสวนสยาม

อุทยานอเนกประสงค์ สวนสยาม เป็นสวนสนุกแห่งแรกของประเทศไทย ที่เห็นความสำคัญของการพักผ่อนและการทำกิจกรรมในเวลาว่างเพื่อการผ่อนคลาย และเพื่อลดความตึงเครียดของสังคมเมือง ที่มีความเจริญและขยายตัวอย่างไม่หยุดยั้ง และเล็งเห็นถึงสถาบันครอบครัวไทยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมตะวันตก ครอบครัวขาดเวลา และสถานที่ทำกิจกรรมร่วมกัน สวนสยามจึงเกิดขึ้นพร้อมกับจุดมุ่งหมายที่จะช่วยลดปัญหาทางสังคมเหล่านี้

และด้วยเหตุนี้ โครงการเสนอแนะ ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก จึงได้จัดตั้งขึ้นเพื่อให้วัตถุประสงค์ของอุทยานอเนกประสงค์แห่งนี้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในด้านที่จะช่วยให้ความสำคัญของสถานที่สนับสนุนกิจกรรมสำหรับเด็ก เพื่อการพัฒนาทั้งร่างกายและจิตใจ ครอบครัวได้พักผ่อนหย่อนใจร่วมกัน ใช้เวลาว่างร่วมกัน พ่อแม่ได้เห็นพัฒนาการทางด้านสังคมของลูก ทราบความเปลี่ยนแปลง รู้ปัญหาเพื่อการแก้ไขในสิ่งผิดปกติกของลูก เพื่อให้สถาบันครอบครัวเป็นรากฐานที่มั่นคงของสังคมในอนาคต ประกอบกับที่ตั้งของสวนสยาม อยู่ในเขตชุมชนที่กำลังมีการขยายตัว จึงเป็นสถานที่ตั้งที่ยังไม่มีปัญหาทางด้านมลพิษต่างๆ และเป็นปอดชั้นดีให้กับกรุงเทพมหานคร เป็นการสนับสนุนกันทางด้านที่ตั้ง

ด้วยการดำเนินงานมากกว่า 17 ปี สวนสยามจึงมีนโยบายที่จะปรับปรุงอุทยานอเนกประสงค์แห่งนี้ ให้มีความทันสมัย เป็นสถานที่พักผ่อนที่สำหรับครอบครัวอย่างแท้จริง ในอีก 3 ปีข้างหน้าเพื่อให้เท่าเทียมนานาชาติอายุประเทศ

2.3 การเล่นมีความสำคัญอย่างไรต่อเด็ก

สำหรับเด็กๆ “การเล่น”จะเป็นทุกอย่างสำหรับชีวิตของพวกเขา หรืออย่างน้อยที่สุด มันก็เป็นศูนย์กลางของชีวิตพวกเขา เด็กๆได้เรียนรู้ มีเพื่อน และได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาผ่านการเล่น

สำหรับเด็ก,การเล่นเป็นงานของพวกเขา เหมือนทอม ฮอว์เยอร์ และอัลลีเบอร์รี่ ฟิลล์ เด็กๆจะต้องคิดหนักเกี่ยวกับจะเล่นอย่างไรและจะเล่นให้สนุกได้อย่างไร

ถ้ามีซุงอยู่บนถนน เด็กๆจะกระโดดขึ้น และเดินไปตามท่อนซุงนี้ด้วยการทรงตัว เด็กอีกคนกระโดดขึ้นบนซุงอีกด้านหนึ่ง แล้วมาพบกันตรงกลางแล้วเริ่มผลักฝ่ายตรงข้าม ภาพแบบนี้มักพบในทุกๆที่ มันเป็นการกระทำอันดับแรกของเด็กที่กระโดดขึ้นบนซุง ซึ่งเป็นการกระทำที่กระโดดออกจากการกระทำเรียบๆปกติ ที่ทำเป็นกิจวัตร เมื่อเกมผลักรันเริ่มขึ้น พวกเขาจะมีเพื่อน นี่คือการเล่นเพื่ออะไรของเด็ก กระโดดออกจากสิ่งที่ทำเป็นปกติ

ความหมายของการเล่น¹

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า

“เล่น” หมายถึงทำเพื่อสนุกหรือพักผ่อน

นักการศึกษา มองการเล่นว่าเป็นวิธีการหรือสื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมักใช้การเล่นในการเรียนของเด็กก่อนวัยเรียน(เด็กปฐมวัย) ดังนั้นจึงมีคำกล่าวไว้ว่า “การเล่น คือ การเรียนรู้ของเด็ก” และเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็ก การเล่นไม่ได้ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ แต่การเล่นจะเป็น การเรียนและช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลินคลายอารมณ์ การเล่นยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของตนเอง และสิ่งแวดล้อม การเล่น เป็นธรรมชาติของเด็ก แต่บางครั้งผู้ใหญ่มองไม่เห็นความสำคัญของการเล่น คุณค่าของการเล่นมีประโยชน์มาก

การเล่นเป็นขบวนการการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อจะก่อให้เกิด การเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจและการทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง และเพื่อช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

การเล่นสำหรับผู้ใหญ่ เป็นสันตนาการหรือความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายชั่วคราวจากงานหรือชีวิตประจำวัน แต่สำหรับเด็กนั้นการเล่นเป็นกิจกรรม เพื่อให้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้และการทำงาน เช่น เด็กเล่นสร้างบ้าน เด็กจะได้ฝึกฝนทักษะการใช้มือ ฝึกฝนให้เกิดแนวความคิดที่เป็นการสร้างสรรค์และเลียนแบบวิธีการทำงานของผู้ใหญ่

¹ จาก “การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย”, หน้า 123-144

การเล่นเป็นหลักหรือเป็นแกนกลางของการเรียนรู้ในชีวิตเด็ก และตลอดเวลาที่เด็กเล่นนั้น จะทำให้เกิดความคิดรวบยอดความคิดเห็นของผู้ใหญ่เคยมองเห็นการเล่นของเด็กว่าไม่มีประโยชน์อะไร แต่ในปัจจุบันผู้ใหญ่เริ่มมองเห็นการเล่นของเด็กว่ามีความสำคัญ สิ่งที่เด็กได้จากการเล่นคือ การที่เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เช่น ได้เรียนรู้เรื่องขนาด รูปร่าง น้ำหนัก รส สี ปริมาณ ความเหมือน ความต่างของสิ่งต่างๆ การเล่นของเด็กสามารถช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน และกลุ่มสังคม

คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น

การเล่นช่วยพัฒนาผ่อนคลายและสนองตอบความต้องการของเด็ก และพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนการเรียนรู้ด้านจริยธรรม และช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน การเล่นของเด็กมีทั้งการเล่นกลางแจ้ง และในร่ม เด็กทุกคนจะเล่นทุกอย่างที่เขาพอใจ การเล่นจึงมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ สำหรับเด็กมาก

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านร่างกาย

เนื่องจากธรรมชาติของเด็ก เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง เด็กชอบเคลื่อนไหว ชอบเดิน ชอบวิ่ง กระโดด ปีนป่าย กางแขน หมุนตัว การที่ผู้ใหญ่จัดให้เด็กได้เล่นเป็นการเสริมสร้างและพัฒนากล้ามเนื้อทุกส่วน เพราะในขณะที่เด็กมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกายจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อต่างๆ จะทำให้เป็นคนคล่องแคล่วว่องไว มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง การเล่นที่ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ได้แก่ การเล่นกลางแจ้ง(เครื่องเล่นสนาม) เช่น ชิงช้า วิ่งไล่จับ บันไดเลื่อน ซึ่งเป็นการพัฒนาทางด้านกล้ามเนื้อใหญ่ แขน ขา ส่วนต่างๆของร่างกาย ทำให้ร่างกายมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ กระดูกและการประสานงานของอวัยวะต่างๆ และการฝึกประสาทสัมผัส ส่วนการเล่นดินน้ำมัน ตัดกระดาษ กิจกรรมประดิษฐ์ เป็นการเล่นที่ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก และจะเป็นประโยชน์เมื่อจะทำกิจกรรมที่ต้องใช้นิ้วมือ

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นในการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านจิตใจ อารมณ์ที่มั่นคงและสมบูรณ์ เพราะเมื่อเด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ กลัว อิจฉาริษยา โมโห คับข้องใจ เครียด ฯลฯ ซึ่งอารมณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้นกับทุกคน เนื่องจากต้องตกอยู่ในสภาพที่ตนเองไม่พอใจ และไม่สมปรารถนา อารมณ์เหล่านี้จะถูกระบายออกมาจากการเล่น เช่น ทบดินน้ำมัน เล่นเตะบอลตีกระดาก อารมณ์ผัดปกติเหล่านี้ เมื่อถูกระบายออกมา จะช่วยเด็กคลายอารมณ์ขุ่นมัว เด็กจะมีความสุข การเล่นจะช่วยสร้างจิตใจ และช่วยปรับอารมณ์ของเด็ก ให้เด็กได้ตื่นตัวรู้จักค้นคว้าแก้ปัญหาต่างๆ การเล่นทำให้คลายความรู้สึก เจ็บใจ เศร้าโศก และขจัดความเครียดให้หายไป

ลักษณะพัฒนาการทางการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ สามารถแบ่งออกเป็นลำดับขั้นได้ตามแนวคิดของอิริคสัน ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะที่ 1 เป็นระยะสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นให้กับตนเอง เด็กวัยแรกเกิดจนถึง 1 ขวบ ทุกคนต้องการได้รับสิ่งจำเป็นต่างๆ ที่ตนเองต้องการ เช่น อาหาร ความอบอุ่น จากแม่ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ เมื่อเด็กได้รับการสนองตอบอย่างเหมาะสมจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเชื่อมั่นให้ตนเอง เกี่ยวกับโลกภายนอกให้กับเด็กต่อไป ลักษณะของการแสวงหาความเชื่อมั่นให้กับตนเองของเด็ก จะเป็นการจับต้อง ไขว่คว้า การใช้ปาก เพื่อรับความรู้สึก จุดสนใจของการเล่นและเครื่องเล่นของเด็กจะอยู่ที่ร่างกายของเด็กเอง ในระยะแรกๆ เช่น นู้วทำ นู้วมือ อวัยวะเพศ หรืออวัยวะอื่นๆ ต่อมาจะเป็นสิ่งของต่างๆ ที่เข้ามาอยู่ในระยะที่เด็กมองเห็นและเข้าไปถึงได้

ระยะที่ 2 เป็นระยะต้องการทำหรือค้นคว้าด้วยตนเอง เด็กวัย 1-3 ขวบ เริ่มเรียนรู้ว่าตนเองก็มีความสามารถและมีความต้องการ เด็กจึงเริ่มแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นความเป็นตัวเอง ในระยะนี้เด็กจะใช้ความเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ใช้กิริยาประกอบคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ระยะนี้การเล่นจะเริ่มมีบทบาทสำคัญมาก เพราะเป็นเหมือนแนวทางการแสดงออกของอารมณ์ ที่ผู้แสดงรู้สึกว่าการปลดปล่อย ความรู้สึกหงุดหงิด และความอายน่าจะได้รับการผ่อนคลายได้ด้วยการเล่น อิริคสัน อธิบายว่า การเล่นเป็นเครื่องช่วยให้เด็กรู้จักตนเองได้ โดยเด็กไม่ต้องเสียชื่อเสียงหรือเสียความนับถือของตนเอง เด็กในช่วงวัยดังกล่าวนี้ถึงชอบเล่นคนเดียวเพื่อเรียนรู้จักตนเองให้ดีขึ้น บางครั้งเด็กจะเริ่มรู้สึกสับสนในการพัฒนาอารมณ์ของตน เพราะในขณะที่ต้องการพึ่งผู้อื่นๆ จะต้องมีความต้องการพึ่งตนเองด้วย ดังนั้นเด็กจึงแสดงออกถึงความตึงเครียดขึ้นบ้าง

ระยะที่ 3 เป็นระยะที่มีความริเริ่ม เด็กวัย 4-5 ขวบต้องการทราบของเขตความสามารถของตน และเริ่มแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเองเป็นสมาชิกของครอบครัว สนใจกิจกรรมที่ใหญ่ๆ ทำ เด็กจะช่างซักถามมากที่สุด เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น และเพื่อให้รู้ความสัมพันธ์ของตนเองต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การเล่นจะมีลักษณะเพื่อตนเองมากกว่าส่วนรวม ไม่เล่นแบ่งเพศ ชอบเล่นเป็นหมู่ซึ่งไม่ใหญ่มากนัก เช่น ไม่เกิน 3 คน เด็กในวัยนี้จะมีลักษณะพิเศษคือ ชอบพูดคนเดียว

ระยะที่ 4 เป็นระยะเริ่มรู้จักรับผิดชอบหน้าที่การงาน และความสำเร็จที่จะได้รับ เด็กวัย 6-12 ขวบมีสภาพจิตใจอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากที่สุด เพราะขาดความสามารถที่จะจัดตนเองให้เข้ากับความต้องการของตนเอง และความถูกต้องของสังคมได้ เช่น อยากจะเป็นผู้ชนะ อยากจะเป็นที่ 1 อยู่เสมอ ถ้าไม่สำเร็จก็อาจจะแสดงออกในรูปการวิวาทกับผู้อื่น ในระยะปลายตั้งแต่ 7 ขวบขึ้นไป เด็กสามารถเริ่มควบคุมอารมณ์ได้บ้าง แต่จะแสดงออกในรูปพฤติกรรมที่ต่อต้านการต่อสู้อีก ลักษณะการเล่นจะเป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรู้จักเล่นกับเพศเดียวกัน ในระยะแรกการเล่นอาจจะจบลงด้วยการต่างคนต่างเลิก ต่อมาเด็กมักจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่าและเล่นเป็นหมู่ไม่ชอบเล่นตามลำพัง ซึ่งช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ บทบาทและอิทธิพลของการเล่นในช่วงวัยนี้จะเป็นในรูปของการเรียนรู้สภาพจริงๆ ของชีวิต

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านสังคม

การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล รู้จักกัน รู้จักให้อภัยกัน รู้จักการอยู่ร่วมกัน ฝึกให้รู้จักความสามัคคี ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ ฝึกให้ยอมรับฟังความคิดเห็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เห็นของผู้อื่น ฝึกให้รู้จักการรอและคอย ความอดทน มีความพอใจและยอมรับความจริง สามารถจัดหรือปรับตนเองให้เข้ากับสังคม ทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจต่อคนอื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นของเด็กจะต้องมีการติดต่อเกี่ยวข้องกับเด็กหรือบุคคลอื่น การเล่นของเด็กแบ่งได้เป็น

ระยะแรก- 1 ขวบ เด็กจะเล่นตามลำพัง

1-2 ขวบ เด็กจะพอใจถ้ามีใครอยู่ด้วยในขณะที่เล่นแต่ต่างคนต่างเล่น และจะมีการแย่งของเล่นกัน

2-3 ขวบ เด็กจะเริ่มเล่นด้วยกัน เริ่มเรียนรู้ที่จะเข้ากับผู้อื่นเรียนรู้ การแบ่งปัน การให้การรับ การรอคอย

3-5 ขวบ เด็กเริ่มจะมีกลุ่มแต่ไม่ใหญ่ ไม่เล่นแบ่งเพศ

6-7 ขวบ เริ่มรู้จักการเล่นกับเพศเดียวกัน

7 ขวบขึ้นไป เด็กจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่า และเล่นเป็นหมู่ไม่ชอบเล่นตามลำพัง เริ่มเล่นในกิจกรรมที่ค่อนข้างยุ่งยากขึ้น มีจุดหมายในการเล่นร่วมกัน มีการแข่งขัน การจัดระเบียบในการเล่น มีกฎเกณฑ์ในการเล่น

อย่างไรก็ตามขั้นตอนของการเล่นทางสังคมนี้ อาจแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละคน เนื่องจากนิสัยหรือความเคยชิน รวมถึงระดับพื้นฐานทางสังคมของเด็กแต่ละคนด้วย

การเล่นกับการพัฒนาการทางสติปัญญา

การเล่นทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ชีวิตในกับตนเอง เช่น ได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ปริมาณ ความเหมือนความต่างของสิ่งต่างๆที่อยู่รอบๆตัวเด็ก พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะสะท้อนให้เห็นการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจที่เด็กมีต่อสิ่งที่อยู่รอบๆตัว การเล่นเป็นวิธีการที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้ตรงกับความเป็นจริง ปรกติเด็กจะเรียนรู้กับสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวเด็ก โดยจากการสังเกต ค้นคว้าสำรวจ ทดลอง เลียนแบบ และเด็กสามารถทำสิ่งใดได้ถ้าเด็กพอใจและสนใจ การกระทำได้ดีหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับความเจริญเติบโตของเด็กและการกระทำบ่อยๆ แต่อย่างไรก็ตามเด็กบางคนอาจมีพัฒนาการล่าช้ากว่าปกติ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะของเด็ก ตลอดจนประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ในทัศนะของเพียเจท์(Piaget)นั้น การที่เด็กได้มีโอกาสสัมผัสจัดต้องสิ่งต่างๆที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น น้ำ หิน ดิน ททราย จะทำให้เด็กมีทักษะในการช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้และการเคลื่อนไหว เกิดการรับรู้และเป็นสิ่งช่วยกระตุ้นความคิดของเด็ก อันเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนั้นการเล่นทราย เล่นน้ำ จึงเป็นการเล่นที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์สำหรับเด็ก

แรกเกิด-2 ขวบ เด็กต้องการการกอดรับอุ้มชู คนพูดคุยด้วย ถึงแม้จะไม่เข้าใจ

2-3 ขวบ เด็กจะแสวงหาความเป็นตัวของตัวเอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3-4 ขวบ	เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น เลียนแบบผู้ใหญ่แล้ว เรื่องได้ ชอบฟังนิทาน
4-5 ขวบ	เด็กชอบเล่นสมมติ สามารถพูดคุย เล่าเรื่องที่ตนเองสนใจ ชอบฟังนิทาน คำคล้องจองและบทกลอนที่ไพเราะ
5-6 ขวบ	เด็กจะเรียนรู้ถึงชีวิตประจำวัน ช่างซักถาม อยากรู้อยากเห็น ชอบค้นคว้าทดลอง
7ขวบขึ้นไป	เด็กเริ่มจะมีแผนการณ์ในการทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เด็กจะพูดจาได้คล่องแคล่ว เขียนชื่อตนเองได้ เด็กพร้อมที่อ่านเขียนได้

ทฤษฎีการเล่นของเด็ก

การเล่นคือ การทำงานในชีวิตของเด็ก โดยเฉพาะการเล่นในวัยเด็กเล็ก เพราะการเล่นช่วยพัฒนา ผ่อนคลายและสนองตอบความต้องการของเด็กทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาจึงมีคำกล่าวว่าการเล่น คือ “ยาอายุวัฒนะของเด็ก”

เมื่อการเล่นมีความสำคัญต่อเด็ก และช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ดังนั้นผู้ใหญ่ควรจะยอมรับว่าการเล่นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก จากที่ผ่านมา พบว่ายังมีผู้ใหญ่อีกมากที่คิดว่าการเล่นของเด็กคือ สิ่งที่เด็กทำไปเพราะเด็กไม่ว่าจะทำอะไรเด็กก็ทำไม่ได้ ผู้ใหญ่จึงเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งไร้สาระ ไม่มีแก่นสารไม่อยากจะสนับสนุนส่งเสริมให้เด็กเล่น ผู้ใหญ่จะแสดงออกโดยการดูว่าเด็กขง ดื้อ ไม่เรียบร้อย ห้ามเล่น ถ้าหากผู้ใหญ่เห็นความสำคัญในการเล่นของเด็ก ผู้ใหญ่ก็ควรจะรู้จักเลือก หรือจัดหาอุปกรณ์ที่ช่วยในการเล่นเพื่อให้ได้เล่นอย่างมีจุดหมาย ซึ่งจะทำให้การเล่นนั้นมีคุณค่าในการศึกษาเป็นอย่างมาก

ทฤษฎีการเล่นมีหลายประเภท คือ

1. การเล่นเกมกลางแจ้ง (Physical Play) การเล่นเพื่อออกกำลังกาย และฝึกทักษะการทำงานของกล้ามเนื้อและประสาทที่ควบคุมการเคลื่อนไหวต่างๆ การเล่นชนิดนี้จะทำให้เด็กแข็งแรงและมีสุขภาพสมบูรณ์ เช่น การวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย ว่ายน้ำ
2. การเล่นเกมสัมผัส (Manipulative Play) การเล่นที่ใช้มือสัมผัสและต้องเป็นการเล่นที่ฝึกให้เด็กได้ใช้มือกับตาให้สัมพันธ์กัน เช่น การเล่นเกม เล่นทราย บล็อก ภาพตัดต่อ โดมิโน ฯลฯ
3. การเล่นเกมสร้างสรรค์ (Creative Play) การเล่นที่เสริมสร้างความนึกคิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ ในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่น การวาดรูป การตัดกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์เศษวัสดุ
4. การเล่นเกมสร้างนิภาพ (Imagination Play) เป็นการเล่นที่คิดคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม การเลียนแบบ บทบาทสมมุติ เช่น การเล่นเกมบทบาทพ่อแม่ หมอ ครู

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำรวจ หรือการเล่นหม้อข้าวหม้อแกง การเล่นแบบนี้จะเป็นการช่วยผ่อนคลายความรู้สึกโกรธ และความรู้สึกกลัวของเด็กได้มาก

การเล่นของเด็กแต่ละวัย

เด็กแต่ละวัยจะมีการเล่นซึ่งเป็นลักษณะประจำแต่ละวัย การเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้น พ่อแม่ควรจะเริ่มเล่นกับเด็กเมื่อเด็กจับตามองดูหน้าคนที่เข้ามาใกล้ คือ อายุประมาณ 4 สัปดาห์ ถึงแม้ว่าเด็กจะยังไม่เล่นไม่เป็น แต่เด็กก็จะมีสีหน้ายิ้มแย้ม เมื่อโตขึ้น เด็กก็จะโต้ตอบการเล่นและการหยอกล้อของพ่อแม่มากขึ้น

วัยก่อนเรียน (3-5 ปี)²

ความสำคัญของการเล่น

การพัฒนาด้านบุคลิกภาพในเด็กวัยก่อนเรียน คือ เด็กสามารถรับทราบเกี่ยวกับความจริง และสามารถควบคุมความรู้สึกซึ่งสามารถจะเห็นได้จากการเล่น ในการเล่นเด็กจะสามารถแสดงความรู้สึกโกรธ รัก ออกมาเป็นท่าทางหรือคำพูด เด็กวัยนี้เล่นด้วยกัน ทะเลาะ หรือทำอันตรายกันน้อยกว่าเด็กในวัยเตาะแตะ มีความเห็นใจเพื่อน หรือเด็กหกล้มหรือเด็กที่ถูกแกล้ง ถ้าผู้ใหญ่สังเกตเห็นการการเล่นของเด็ก จะมองเห็นโลกของเด็กได้

การเริ่มต้นเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม

เด็กวัยนี้จะค่อยๆ เปลี่ยนจากการเล่นตามลำพัง เป็นการเล่นเป็นกลุ่มอย่างช้าๆ เริ่มด้วยการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเด็กอื่นๆ และแสดงปฏิกริยาต่อกันในการเล่น เด็กอายุ 3-5 ปี เล่นรวมกันเป็นกลุ่มกิจกรรมของกลุ่มอาจต่อเนื่องกันไป สมาชิกในกลุ่มไม่ค่อยเปลี่ยนแปลงบ่อย อาจมีเด็กบางคนแสดงบทบาทเป็นผู้นำและมีผู้ตามชั่วคราว เด็กวัยนี้พอใจการเล่นที่เกี่ยวกับสังคม

ลักษณะการเล่น

เด็กวัยก่อนเรียนมักเล่นอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ชอบวิ่ง ปีนป่าย ทบด้วยก้อน เปิดปิดประตูด้วยเสียงอันดังเด็กวัยนี้เลียนแบบชีวิตสังคมของผู้ใหญ่ มักเล่นเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน แสดงบทบาทของสมาชิกต่างๆ ในครอบครัว นอกจากนี้เด็กอาจเลียนแบบบุคคลอื่น เช่น ตำรวจ แม่ค้า ครู กระเป่ารถ เด็กจะเปลี่ยนบทบาทการเล่นเลียนแบบเป็นบุคคลต่างๆ ตามความสนใจ และตามประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับเด็กวัยนี้มีจินตนาการสูง แต่ทราบดีถึงความแตกต่างระหว่างความจริง และจินตนาการของตน เป็นต้นว่าเมื่อเด็กเล่นเป็นไอ้มดแดง เด็กรู้ว่าตัวเองไม่ใช่ไอ้มดแดง แต่เด็กก็เล่นเหมือนกับว่าเป็นไอ้มดแดงจริงๆ ลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้ที่เด่นกว่าวัยอื่น คือ การเลียนแบบชีวิต เรื่องที่เล่นเป็นเรื่องที่มีความสนุกสนานใจเด็ก เกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตจริง เช่น ความตาย การเกิดของญาติ เรื่องที่เล่นอาจนำมาจากความรู้สึกรุนแรงที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อม

²การเล่นของเด็ก กระทรวงสาธารณสุข, หน้า 115-163

พัฒนาการของเด็กวัยก่อนเรียน

อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กวัยนี้เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้ แต่เวลาลงบันได ยังคงต้องลงมาขึ้นสองเท้าต่อ 1 ขั้นอยู่ โดยไม่ต้องจับราวบันได ● ปีนป่าย ว่องไว วิ่งเลี้ยวมุมได้ ● ยืนขาเดียวได้ หลังเหยียดตรง ● ชอบลิ้นโกลตัวลงมา ● ทรงตัว ปีนบนที่ลาดเอียงได้ ● วิ่งขณะผลักลากของเล่นใหญ่ได้ ● ซี่ดสามล้อ เลี้ยวรถได้ ● พูดกับตนเอง หรือพูดคนเดียว เรื่องที่พูดมักเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ขณะนั้น มักมีคำถามเสมอ ● รู้จังหวะเพลงมากขึ้น ● เข้าใจการแบ่งปันของเล่น ● ชอบฟังโคลงกลอนที่เกี่ยวกับเด็ก ชอบนิทาน ซึ่งเด็กจะนำมาดัดแปลงเล่นเป็นละครได้ ● สนใจการเล่นกับเด็กอื่น กิจกรรมอาจเปลี่ยนบ่อย ชอบเล่นทราย น้ำ ของเล่นที่ต้องลากดึง ● ชอบการเล่นที่คล้ายชีวิตจริง ชอบเล่น หรือทำงานร่วมกับพ่อ แม่ ซึ่งทำให้ทราบเกี่ยวกับการทำงาน ● อยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับโลกรอบตัว การเล่นจะใช้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กจะวิ่งเลี้ยวมุมได้ดี ● ผลักลาก ดึง ปีนบันไดได้คล่อง ● ถีบรถสามล้อได้อย่างชำนาญ ● กระโดดขาเดียวได้ ● ยังคงตั้งคำถาม ฟัง และเล่าเรื่อง ● หรือนิทานได้ยาวพอสมควร ● แต่บางครั้งก็สับสน เพื่อฝัน ● ปีนได้คล่องแคล่วชำนาญ ● เล่นกระดานสั้นแกว่ง หรือ เหวี่ยงของ ชุดดิน วิ่งโดยใช้ปลายเท้า ● พฤติกรรมทั่วไปมีเหตุผลมากขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ปลอดภัย ● แสดงตัวคุ้มครองปกป้องเด็กที่เล็กกว่า และสัตว์เลี้ยง ● การเล่นมีทั้งด้านร่างกาย และสังคม เล่นเป็นกลุ่ม รู้จักคบเพื่อน เด็กเลือกเพื่อนที่ตนเองชอบเป็นพิเศษด้วยกัน ● เข้าใจการผลัดเปลี่ยน หมุนเวียนกัน รู้จักร่วมมือ เข้าใจกฎระเบียบการเล่นอย่างยุติธรรม ● ชอบเล่นละคร เด็กหญิงเล่นเป็นแม่เด็กชายเล่นเป็นพ่อ ● เลียนแบบพ่อแม่ 	<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กจะสนุกสนานกับกิจกรรมต่างๆ ชอบวิ่ง ชอบกระโดด ชอบอวดว่าตนเองทำได้คนอื่นทำไม่ได้ ● เล่นเป็นกลุ่ม 5-6 คน ● สนใจในการทำสิ่งของให้สำเร็จ แม้จะต้องใช้เวลาหลายวัน ● ยังคงเล่นเป็นบ้าน ชอบแต่ตัวด้วยเสื้อผ้าผู้ใหญ่ ชอบตัดรูปจากหนังสือ ● เล่นท่อนไม้ใหญ่ เช่น การสร้างเรือด้วยท่อนไม้ ● ในที่สุดท้ายของวัยนี้ เด็กสนใจโลกภายนอก สภาพแวดล้อม ชอบเที่ยว ฟังเรื่องราวที่ไม่เคยเห็น สนใจเรื่องราวต่างๆ มากกว่าเด็กอายุ 3-5 ปี ● ชอบเล่นนอกบ้าน สามารถเล่นนอกบ้านได้โดยผู้ใหญ่ไม่ต้องเฝ้าเหมือนเมื่อก่อน ● ชอบเล่นน้ำ เล่นทราย ทั้งในและนอกบ้าน ● ชอบงานศิลปะต่างๆ เช่น หุ่นนิ้วมือ เล่นเงาตนเอง ระบายสี วาดรูปได้ดีขึ้น ● 43% ของเด็กวัยนี้กระโดดทำควมมาได้(ขาข้างหนึ่งกระโดดขึ้นสูง อีกข้างลากไม่เหมือนเดิม)
<p>อายุ 3 ปี</p> <p>จินตนาการให้คล้ายของจริง</p>	<p>อายุ 4 ปี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ยังเข้าใจเรื่องรูปร่างได้ไม่ตึง แต่ก็ชอบ และสนุกกับการถ่ายภาพปริศน่าง่ายๆ เด็กจะลองฝึกลองดู 	<p>อายุ 5 ปี</p> <ul style="list-style-type: none"> ● กระโดดจากที่สูง 2 ฟุต โดยเท้าทั้งข้างลงพร้อมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยเรียน (อายุ 6-12 ปี)

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียน หรือระหว่างอายุ 6-12 ปี เด็กยังคงเป็นวัยที่ชอบเล่นอยู่ แม้ว่าเวลาของการเล่นจะน้อยลงกว่าในวัยก่อนเข้าโรงเรียน ลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้ จะซ้อนกันอยู่ระหว่างเด็ก2วัย คือวัยเด็กตอนต้นและวัยรุ่น ทั้งนี้ก็เพราะว่าเด็กยังคง “ติด” ของเล่นบางชนิดที่ตนเองชอบในวัยก่อนเรียนไปจนถึงอายุ 8-9 ขวบ แต่ทว่าในขณะเดียวกัน เด็กวัยเรียนก็เริ่มสนใจการเล่นที่ต้องมีการจัดระเบียบและสนใจกีฬา ซึ่งเป็นการเล่นของเด็กในชั้นมัธยม หรือระดับวิทยาลัย

ความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมแตกต่างกันเริ่มปรากฏขึ้นในวัยนี้ กิจกรรมการเล่นนี้แตกต่างกันทั้งในด้านปริมาณ และคุณภาพ เด็กที่โตมาจากครอบครัวที่มีรายได้ดี จะชอบชมภาพยนตร์ ฟังวิทยุ ส่วนเด็กที่มาจากครอบครัวชั้นกลาง มักชอบกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกันเป็นกลุ่มและมีการจัดระเบียบ เช่น ค่ายลูกเสือ หรือร่วมกับกิจกรรมของวายเอ็มซีเอ เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมต่ำ มักมีกิจกรรมตามสี่แยก หรือสถานที่ที่เด็กนัดหมายเพื่อรวมกลุ่มกัน ในวัยนี้ เพศก็มีอิทธิพลกับวัยของเด็ก จะเห็นได้ว่าเด็กชายชอบเล่นกีฬาที่ต้องออกกำลังกายออกแรงมากกว่าเด็กหญิง นอกจากนี้ระดับสติปัญญาของเด็ก ลักษณะเพื่อนบ้าน และโอกาสที่จะได้เล่นล้วนมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งสิ้น โดยทั่วไปการเล่นของเด็กจะลดความศึกะหนองลง เมื่อเด็กเจริญเติบโตต่อไป การเล่นของเด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนเป็นการหาความเพลิดเพลินในรูปของการชมภาพยนตร์ โทรทัศน์ ฟังวิทยุ และเพิ่มความพึงพอใจในการอ่านมากขึ้น

การหาความเพลิดเพลินและการทำงาน

การเล่นเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการ ในวัยนี้สิ่งที่เด็กนิยมในการเล่นหาความเพลิดเพลินก็คือ การเล่นเลียนแบบความเป็นจริงและการเล่นที่เป็นการสร้างสรรค์ เด็กจะประดิษฐ์สิ่งที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน พอใจ และไม่ค่อยจะคำนึงถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับจากสิ่งนั้น เป็นการเล่นที่นิยมในเด็กโต เด็กชายชอบการสร้างที่ต้องใช้เครื่องมือและไม่ต่อเนื่องเป็นรูปต่างๆ เด็กหญิงชอบการประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อนกว่า เช่น เย็บผ้า วาดรูป ระบายสี ปั้น ประดิษฐ์ดอกไม้ เมื่อเด็กเจริญเติบโตต่อไป ความนิยมในเรื่องการวาดภาพ ระบายสี ปั้น สิ่งต่างๆ จะค่อยๆ ลดลง ร้องเพลงเป็นความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกอย่างหนึ่งที่เด็กชอบ เด็กชอบเสียงดนตรีง่ายๆ จังหวะช้า เพราะจังหวะช้านั้นร้องง่าย แม้ว่าจะไม่มีความสามารถในด้านดนตรี

การรวบรวม

เด็กเริ่มมีความสนใจในงานอดิเรก หรือรวบรวมในเรื่องความจริงต่างๆ หรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับโลกที่อาศัยอยู่ เด็กวัยนี้ให้ความร่วมมือในการจัดสิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าเด็กวัยก่อนเรียน การรวบรวมสิ่งต่างๆ เพิ่มขึ้น เด็กนิยมการสะสมสิ่งต่างๆ มาก เมื่อเด็กชายอายุ 10 ขวบ เด็กหญิงอายุประมาณ 11 ขวบ เด็กเลือกสิ่งที่จะสะสมเพียง 2-3 อย่าง ไม่สะสมทุกสิ่งทุกอย่างที่ดึงดูดความสนใจ เช่น ในเด็กเล็กๆ เด็กจะสะสมสิ่งที่สนใจมากนั้น

ให้ได้มากที่สุด เด็กๆจะสะสมอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความนิยมของเพื่อนที่โรงเรียน หรือเพื่อนข้างบ้านสมัยนั้น

การฝันกลางวัน

การนั่งฝันกลางวันก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กรู้สึกเฟลิดเฟลีนได้ในบางเวลา ความฝันของเด็กนั้นเป็นความลับไม่ให้พ่อแม่รู้ เด็กมีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น กิจกรรมการเล่นลดลง เด็กจึงใช้เวลาในกิจกรรมพิเศษเพิ่มขึ้น เด็กที่ปรับตัวทางสังคมในโรงเรียนไม่ได้ มีโอกาสที่จะติดต่อกับเพื่อนน้อยจะใช้เวลาไปในการฝันกลางวันมากกว่าเด็กที่ปรับตัวดีในสังคม เด็กหญิงมีเวลาเล่นกับเพื่อนน้อยกว่าเด็กชาย จึงมีเวลาในการนั่งฝันมากกว่า การฝันของเด็กวัยนี้เป็นประเภทที่เป็นพระเอก นางเอก ฝันเห็นตัวเองเหมือนกับที่ต้องการจะเป็นในชีวิตจริง ความฝันของเด็กแตกต่างกันไปตามภูมิหลังของตน การฝันกลางวันทำให้เด็กมีโอกาสที่จะเป็นบุคคลเด่น มีชื่อเสียง ทดแทนตัวเองในสังคมจริงที่มีได้เป็นเช่นนั้น จึงยิ่งทำให้เด็กปรับตัวทางสังคมไม่ได้เพิ่มขึ้น

การแข่งขันกีฬาและเกมส์ต่างๆเมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนใหม่ๆ เกมส์ที่เล่นมักจะง่ายคล้ายกับเมื่ออยู่ในวัยเรียนตอนต้น เช่น เล่นเอาเถิด เล่นซ่อนหา เล่นโปลิศจับขโมย เป็นต้น อย่างไรก็ตามเด็กกระตือรือร้นที่จะเล่นกีฬา การแข่งขันเริ่มฝึกฟุตบอล การวิ่งแข่งขัน และกีฬาอื่นๆในโรงเรียน เมื่อเด็กอายุ 10-11 ปี เด็กต้องการเป็นสมาชิกของทีมที่ตนเองเล่น แต่ละคนจะมีกฎของตัวเองในการเล่น เด็กต้องการที่จะมีทักษะและเล่นได้ดีเลิศมากกว่าที่จะเล่นเพียงสนุกๆเท่านั้น เกมส์และกีฬามีคุณค่ามากทางสังคมสำหรับเด็ก เพราะจากการเล่นกีฬา เด็กเรียนรู้ในการร่วมมือในการเล่น เข้ากับผู้อื่นได้ เป็นผู้ตามเท่ากับเป็นผู้นำ สามารถประเมินความสามารถของตนเองโดยเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมทีม พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก ต้องให้ความช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวในการเรียนกฎเกณฑ์การเล่นต่างๆ พ่อแม่ควรให้เวลาอยู่กับลูกเพื่อให้คำแนะนำต่อเด็ก การที่เด็กได้เล่นกีฬา ทำให้เด็กได้เรียนรู้การแพ้ การชนะรู้จักที่จะชนะอย่างสุภาพ ถ่อมตน และยอมรับในการแพ้อย่างนุ่มนวล

การหาความเฟลิดเฟลีน

เด็กวัยนี้พ่อจะมีเวลาในตอนกลางวัน ตอนเย็น วันสุกสัปดาห์และวันหยุด ซึ่งเด็กไม่มีโอกาสที่จะพบเพื่อนในโรงเรียน เด็กจะใช้เวลาว่างนั้นหาความเฟลิดเฟลีนให้แก่ตนเองด้วยการอ่านหนังสือ ชมภาพยนตร์ หรือฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ในบ้าน การอ่านหนังสือของเด็กๆระหว่างอายุ 7-8 ปี ยังคงชอบนิทาน นิยาย สนใจเกี่ยวกับชีวิตจริง ชอบเรื่องชวนคิด “ในขณะนี้เด็กชายและเด็กหญิงอาจแยกความสนใจในการอ่านต่างกัน เพราะรสนิยมของเด็กหญิงในขณะนี้ยังชอบตุ๊กตา ของเล่นสวยงามๆ เสื้อผ้า เด็กชายชอบรถยนต์ เรือบิน เครื่องยนต์กลไกต่างๆ”(รัญจวน อินทรกำแหง,วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น, หน้า45) การอ่านของเด็กทำให้เด็กได้รับความพอใจ ในการจินตนาการตัวเองในบทบาทของวีรบุรุษพระเอกในเรื่องนั้น เด็กชายชอบอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ ในวัยเด็กตอนปลาย เด็กหญิงและเด็กชายแยกกันอ่านตามความสนใจของตน นอกจากเด็กสนใจในการอ่านแตกต่างกันตาม

เพศแล้ว ความสนใจในการอ่านยังแตกต่างกันตามสติปัญญาด้วย นอกจากการอ่าน เด็กจะหาความเพลิดเพลินได้จากวิทยุ โทรทัศน์ การเข้าแคมป์ ตามที่ฐานะจะอำนวย

การทำงาน

เด็กในวัยเรียนนี้พ่อแม่ต้องรับผิดชอบในการช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำงาน ให้เด็กได้มีหน้าที่ช่วยเหลืองานในบ้าน เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความรู้สึกในการประหยัด และความขยันหมั่นเพียร วัยนี้เด็กสนใจในการได้รับเงินรายได้จากการทำงาน ทักษะคิดจากการที่ได้ช่วยทำงานซึ่งเด็กพัฒนาในวัยนี้จะเป็นสิ่งสำคัญในการประกอบการทำงานใน ชีวิตผู้ใหญ่

พัฒนาการและการเล่นของเด็กวัยเรียน (6-12 ปี)

อัตราการเจริญเติบโตของเด็กและลักษณะพิเศษของเด็กวัยนี้มีอิทธิพลต่อวิธีการ เล่นของเด็ก

อายุ 6 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กวัยนี้มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นปีหัวเลี้ยวหัวต่อ ● ไม่ชอบอยู่หนึ่ง ร่องไวขึ้น ● การใช้มือและตายังคงงุ่มง่าม ไม่นัด แต่ชอบทำอะไรต่างๆ ● บุคลิกภาพชั้นแรกเริ่มมีขึ้น เข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ชีวิตประจำวัน ● การเล่นจะไม่แยกพวก เล่นด้วยกันทั้งชายหญิง ● การเล่นของเด็กวัยนี้จะเล่นอย่างว่องไว ● เริ่มรู้จักการแพ้ ชนะ รู้จักความสามารถของเพื่อน ● สามารถวาดรูป ระบายสี มีกิจกรรมต่างๆเชิงสร้างสรรค์ ● มีความคิด ชอบเล่นจินตนาการ เลียนแบบสิ่งแตกต่างกันตามเพศ ● เล่นเกมส์ต่างๆ วิ่งเปรี้ยว วายน้ำ สเก็ต กระโดดเชือก ซ่อนหา
อายุ 7 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● สุขุมกว่าเด็กอายุ 6 ปี พูดน้อยลง พยายามเข้าใจในสิ่งที่พบเห็น ● พัฒนาการใช้มือและสายตาดีขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น ● จะเล่นด้วยความระมัดระวังมากกว่าเด็ก 6 ขวบ ● การเล่นเป็นแก๊งสำคัญมาก สนใจในท่าทีของเพื่อน ● ชอบอ่านหนังสือที่สนุก ชอบภาพสีในหนังสือ ● มีการเล่นเสียงก๊อบบ้าง ชอบออกกำลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<ul style="list-style-type: none"> ● การเล่นเกมจับขโมยก็ต้องมีปืน เล่นเป็นแม่ต้องมีตุ๊กตาเหมือนทารกจริง ชอบเล่นปีนต้นไม้ กระโดดเชือก เล่นบอล วิ่งแข่ง ● ชอบประดิษฐ์และทำของตัวเอง ชอบรวบรวมของ เช่น ก้อนหิน
อายุ 8 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กวัยนี้ชอบคิดและทำอะไรใหม่ๆ รู้ว่าตัวเองเก่ง ● รัยนี้มรเพื่อนมาก และชอบเล่นกับเด็กที่มีอายุโดกว่า ● เด็กไม่ชอบเล่นคนเดียว จะเล่นเป็นกลุ่มและทุกคนร่วมมือกัน ● เด็กหญิงชอบเล่นเลียนแบบสังคม เด็กชาย ชอบเล่นการทดลองสารเคมีง่าย ๆ ต่อสู้ ● ชอบกิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ สนุกกับกีฬาทุกประเภท ไม่ค่อยยอมแพ้ในการเล่น มักเล่นเพื่อเกิดทักษะ ● ชอบแสดงละคร และสะสมสิ่งของ มีคุณภาพมากขึ้น ● เด็กวัยนี้อ่านหนังสือและเข้าใจได้ดี
อายุ 9 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ ● รับผิดชอบมากขึ้น มีการวางแผน เชื้อมั่นในตนเอง ชอบฟังผู้ใหญ่คุย ● จะเล่นและทำงานหนึ่ง และคิดทำของเล่นที่ยาก เช่น การสร้างแบบ หรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์ ● การเล่นเกมมีจุดมุ่งหมาย ชอบกีฬาที่ตื่นเต้น ไม่ชอบอยู่นิ่ง ● เด็กวัยนี้สนใจดนตรีมาก ชอบอ่านหนังสือผจญภัย ● รู้ว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น จะเลือกเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน ● รู้จักโกรธเมื่อมีการกระทำที่ไม่ยุติธรรม ● มักเลือกเล่นในหมู่เด็กชายกับเด็กชาย เด็กหญิงกับหมู่เด็กหญิง
อายุ 10 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● ใช้มือทำงานได้อย่างเต็มที่ เริ่มรู้จักความยุติธรรม ● ชอบอยู่เป็นกลุ่มมากกว่าอยู่บ้าน ● การเล่นเกม เล่นแตกต่างกันตามเพศ ● สนใจสวัสดิภาพและความยุติธรรมของสังคม ● สนใจในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ สัตว์ป่า สัตว์เลี้ยง
อายุ 11 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● เด็กเต็มไปด้วยพลังงานและกิจกรรม เริ่มทดลองโครงการหลายอย่าง และสนใจกิจกรรมของกลุ่ม บางคนเล่นหรือทำจนเหนื่อย เช่น การเล่นเกมที่ต้องออกกำลังมาก หรือไหวพริบมาก ● สนุกสนานกับการเล่นกับเพื่อนในบ้าน บนต้นไม้หรือในกระท่อม ● สนใจการอ่าน โทรทัศน์ วิทยุ
อายุ 12 ปี	<ul style="list-style-type: none"> ● กระตือรือร้นในการแสดงออก ชอบรวมกลุ่มในบางครั้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<ul style="list-style-type: none"> ● การเล่นกีฬาเป็นทีม และด้วยน้ำใจและสนใจสิ่งแวดล้อม ● เครื่องเล่นประเภทหมากฮอส อุปกรณ์เครื่องมือสร้างบ้าน ● กีฬากลางแจ้ง
--	--

วัยรุ่น อายุ 13-20 ปี

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีความยุ่งยากและสับสนในการปรับตัว ซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจ เด็กวัยรุ่นควรมีกิจกรรมหลายๆด้าน ช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวได้ดีขึ้น กิจกรรมส่วนใหญ่ควรมีจุดมุ่งหมายให้แก่วัยรุ่นรู้จักตัวเอง ยอมรับกฎเกณฑ์ของหมู่คณะ มีความคิดริเริ่ม พัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา เสียสละกล้าหาญเพื่อหมู่คณะ เป็นผู้หน้าที่ดีมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครอบครัว ตลอดจนพัฒนาทักษะส่วนบุคคล แต่การจัดกิจกรรมนั้นควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็กแต่ละคน

อายุ เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะเลือกสนใจเฉพาะสิ่งที่ตนเองพอใจและส่วนใหญ่จะสนใจตามคนอื่น แต่เมื่ออายุมากขึ้น เด็กจะมีความสนใจในสิ่งที่เป็นประโยชน์กับตนเองมากขึ้น

เพศ เพศชายจะสนใจกิจกรรมที่มีโอกาสแสดงความสามารถกล้าหาญ เสียสละ ใช้พลังกำลัง ขอบเล่นกีฬาเป็นทีม มีกฎเกณฑ์และมีการแข่งขัน เช่นฟุตบอล บาสเกตบอล เด็กจะสนใจการประดิษฐ์เครื่องมือ เครื่องใช้วิทยาศาสตร์ ชอบอ่านหนังสือที่เกี่ยวกับการค้นคว้าทดลอง การผจญภัย

เพศหญิง จะชอบดูกีฬามากกว่าเป็นผู้เล่น สนใจการฝีมือและสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ สนใจการเข้าสังคม การแต่งกายและบทบาทของแม่บ้าน ชอบอ่านหนังสือ เรื่องสั้นจากนิตยสารมากกว่าเรื่องยาวจากหนังสือ กิจกรรมบางอย่างอาจช่วยในด้านพัฒนาสมรรถภาพของร่างกาย และอารมณ์ให้กลับเป็นปกติเร็วขึ้น

2.1.1 สื่อพัฒนากลไก³

1. ความหมายของทักษะทางกลไก

การพัฒนาทางกลไก หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการเคลื่อนไหวและทำงาน ทำให้เกิดสมรรถภาพขั้นพื้นฐานที่ทุกคนควรมี คือ

- 1.1 ความคล่องตัว เป็นความสามารถเปลี่ยนทิศทางของร่างกาย เช่นวิ่งซิกแซก กลับตัวได้
- 1.2 ความรวดเร็ว เป็นความสามารถเคลื่อนย้าย เคลื่อนที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น วิ่งเร็วได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- 1.3 การทรงตัว เป็นความสมดุลทางร่างกายในการยืน เดิน นอน นั่ง ในอิริยาบถได้อย่างปกติ เช่น เดินบนไม้กระดานแผ่นเดียวได้โดยไม่ล้ม
- 1.4 ความอดทน เป็นความสามารถทำงานซ้ำๆอยู่ได้นาน เช่น เล่นรับส่งลูกบอลได้นานโดยไม่เหนื่อย
- 1.5 กำลัง คือ อำนาจบังคับให้ใช้แรงออกไปได้ผลเต็มที่ เช่น ปาลูกบอลด้วยความแรง
- 1.6 การประสานงานระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อหรือการตัดสินใจ เป็นความสามารถในการบังคับร่างกายให้เคลื่อนไหวในทิศทางหรืออิริยาบถที่ต้องการ สามารถฝึกจนเคยชินทำเป็นอัตโนมัติได้ เช่น ฝึกเลี้ยงลูกบอลโดยไม่ต้องดูลูกบอล

2. สื่อพัฒนาทักษะทางกลไก

สื่อที่ใช้พัฒนาทักษะทางกลไก ได้แก่ กิจกรรมทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆซึ่งอาจเป็นเกม ยิมนาสติก กิจกรรมเข้าจังหวะ และอื่นๆก็ได้ สิ่งที่ควรตระหนักก็คือ ใช้สื่อให้เหมาะสมกับความสามารถ เพศ วัย และความสนใจของเด็กด้วย

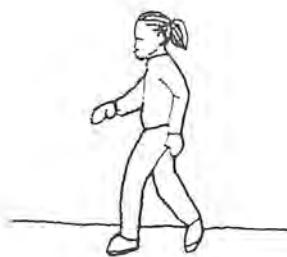
ตัวอย่างสื่อ และกิจกรรมที่ใช้พัฒนาทักษะทางกลไกสำหรับเด็กปฐมวัยมีดังนี้

- 2.1 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ให้เด็กรู้จักการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ ทั้งยืนอยู่กับที่และก้าวเคลื่อนที่ออกไป ด้วยกิจกรรมดังนี้

1. เดินเร็ว

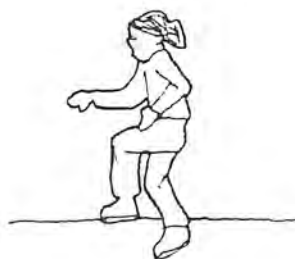


2. เดินแกว่งแขน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. วิ่ง



4. วิ่งอยู่กับที่ ยกเข่าสูง



3. กระโดดสองเท้า ยืนแยกเท้า กางแขนออก
กระโดดสปริงตัวลอยจากพื้นย่อตัวทิ้งน้ำหนักลง
ด้วยปลายเท้า



4. เดินหรือวิ่งเป็นวงกลม

ให้เด็กเดินหรือวิ่งรอบตัวเพื่อนเป็นวงกลม
หากมีเด็กหลายคน ให้สลับกันนั่งและวิ่งได้
การวิ่งนั้น ให้วิ่งวนซ้าย วนขวา เดินหน้า
ถอยหลังนอกจากนี้ ยังอาจคิดวิธีเล่นให้
สนุกด้วย การขีดเส้นเป็นวงกลมให้วิ่งบนเส้น
การเดินและวิ่งนี้ในเด็กเล็กๆ เป็นทักษะ
จำเป็นมาก เพราะเด็กซุกซนเคลื่อนไหว
ตลอดเวลา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. ลอดอุโมงค์และข้ามแม่น้ำ

เด็กคนหนึ่งนั่งคุกเข่าให้มือและเข่าแตะพื้น ให้เด็กคลานลอดอ่าวตัวของเพื่อนซึ่งสมมุติเป็นอุโมงค์ จากนั้นนอนคว่ำเหยียดมือสมมุติว่าเป็นแม่น้ำให้เด็กกระโดดข้ามให้พ้นแม่น้ำ เป็นการฝึกทักษะการคลานและข้ามเหมือนการผจญภัยเหตุการณ์ต่างๆที่อาจจะพบในชีวิตประจำวัน



6. เดินเซียงปลายเท้า

จากทำยืนตรงกางแขน ให้เด็กย่อตัวลงเซียงปลายเท้า แล้วเดินไปมาให้หกหลืบ หลังจากนั้นเดินเซียงปลายเท้าโดยไม่ต้องกางแขน เป็นการฝึกกล้ามเนื้อและประสาทให้ทำงานร่วมกัน และฝึกการทรงตัว



7. ม้าบิน

สมมุติว่าเด็กเป็นรถไฟหรือม้า ให้วิ่งก้าวยาวๆ พร้อมกับกางแขนทั้งสองเหมือนรถไฟหรือม้าบิน เพื่อไปส่งข้าว เด็กจะสนุกมาก และยังฝึกการบังคับประสาทและกล้ามเนื้อให้มีความสัมพันธ์กัน



8. ยืนด้วยมือ

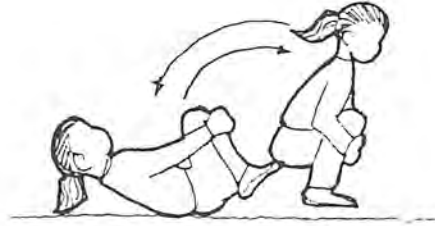
นั่งในท่ายอง มือทั้งสองวางราบแตะพื้น เข่าอยู่ในระหว่างแขนยกลำตัวขึ้นโดยการเซียงปลายเท้า น้ำหนักต้องทิ้งมาข้างหน้าจนเท้าพ้นพื้น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

9. ตู้กตาล้มลุก

จากท่าหนึ่งของมือ รวบหน้าแข้งทั้งสองเข้าชิด
 ทิ้งน้ำหนักตัวให้ไปข้างหลังโดยที่มือยังรวบเข้า
 แล้วลุกขึ้นนั่งของเหมือนผลักตู้กตาล้มลุก



10. นั่งรูปตัววีเข้าทั้งสองงอ เขยียดขาทั้งสอง
 ไปข้างหน้า แขนยกขึ้นกางแขนระดับไหล่ ทิ้งน้ำหนัก
 ตัวไปข้างหลังเล็กน้อย พร้อมงอเข้าให้เท้ายกสูง
 จากพื้น ทรงตัวให้อยู่ในท่านี้ให้นานที่สุดเท่าที่ทำได้



11. นั่งรูปตัววี เข้าข้างหนึ่งงอหนึ่งเขยียดขาไปข้าง
 หน้ากางแขนสูงระดับไหล่ ทิ้งน้ำหนักตัวไปข้างหลัง
 พร้อมงอเข้าขึ้นด้านหนึ่ง เขยียดขาข้างหนึ่งให้สูงจากพื้น
 ทรงตัวไม่ให้ล้ม แล้วสลับขา



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

12. นิ่งรูปตัววี เข้าทั้งสองเหยียดนั่งเหยียดขาไปข้างหน้า
ยกมือและขาทั้งสองให้สูงจากพื้น ใช้เฉพาะส่วนก้นเท่านั้น
ทรงตัวในท่านี้นานที่สุดเท่าที่จะทำได้ เป็นการฝึกกล้ามเนื้อ
หน้าท้อง ลำตัวให้แข็งแรง และรู้จักการทรงตัวให้สมดุล



13. ท้องแตะพื้น

ท่านอนคว่ำ ยกแขนและขาให้เฉพาะส่วนท้องติดพื้น
ยกแขนและขาค้างไว้ ศรีษะตั้งนานที่สุดเท่าที่ทำได้



14. หลังแตะพื้น

ท่านอนหงาย ยกแขนและขาให้เฉพาะส่วนหลังติดพื้น
ยกแขนและขาค้างไว้ ศรีษะตั้งนานที่สุดเท่าที่ทำได้



15. เอนข้างในท่านั่ง

นั่งในท่าขัดสมาธิ ลำตัวตรงสองมือประสานไว้ที่ท้ายทอย
เอนลำตัวไปด้านซ้ายซ้าย จนศอกซ้ายแตะพื้นหรือเกือบ
แตะพื้น แล้วเปลี่ยนเป็นเอนตัวไปทางด้านขวาให้ศอกขวา
แตะพื้น

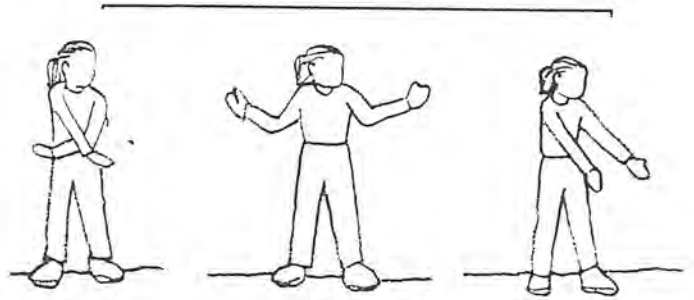


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

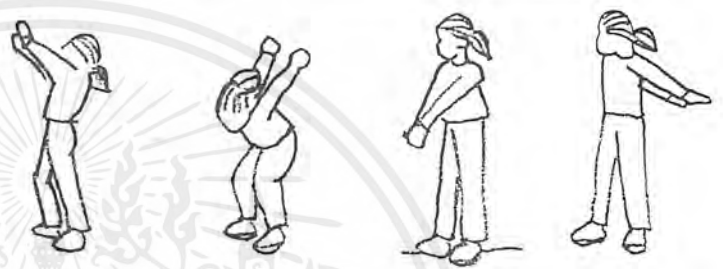
2.2 กิจกรรมโยนastics ใช้พัฒนาความแข็งแรง ความอ่อนตัว และกำลังของกล้ามเนื้อต่างๆ

ท่าที่ 1 เหยียดแขนแบบกรรไกร

ยืนแยกเท้าห่างกันหนึ่งช่วงไหล่
การแขนออก เหยียดให้สลับกัน
ไขว้กันแบบกรรไกร



ท่าที่ 2 เหยียดแขน
ยืนแยกเท้าห่างกัน 1 ช่วงไหล่
ยกแขนทั้งสองเหยียดไปพร้อมกัน
ทางด้านหลังด้านหน้าด้านล่าง
และด้านบน



ท่าที่ 3 กระโดดอ่อนตัว
จากท่าหนึ่งของน้ำหนักอยู่บนปลายเท้า
กระโดดลอยตัวขึ้นในท่ายืน ยกแขนขึ้นเหนือศีรษะ



ท่าที่ 4 ก้มแตะ

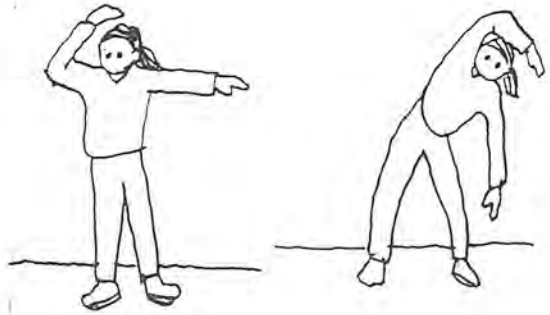
ฝึกความอ่อนตัวด้วยการเหยียดงอแขน
ก้มตัวลงแตะพื้น ชูมือเหนือศีรษะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

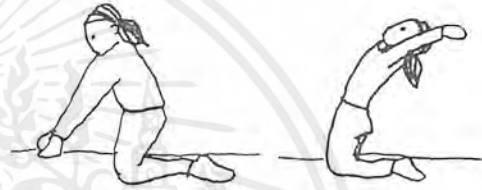
ท่าที่ 5 เอนข้าง

ยืนแยกเท้าห่างกัน 1 ช่วงไหล่
ยกมือหนึ่งเหนือศีรษะ เอนตัว
ไปตรงข้ามกับมือ ขาเหยียดตรง
เอนตัวให้ต่ำที่สุด การฝึกยิมนาสติก
ต้องให้กล้ามเนื้อทุกส่วนแข็งแรง
และมีความอ่อนตัว



ท่าที่ 6 คุกเข่าเอนไปหลัง

นั่งคุกเข่าให้เข่าและหลังเท้าแตะพื้น
เหยียดตัวเอนตัวไปด้านหลังให้ตัวอ่อนที่สุด



ท่าที่ 7 ก้มสองจังหวะ

ยืนแยกเท้าก้มตัวลงในจังหวะแรก
ให้มือแตะเข่า จังหวะต่อไปก้มแตะพื้น



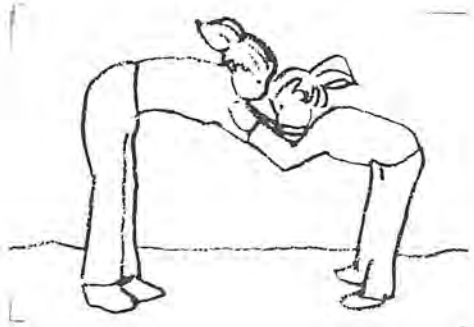
ท่าที่ 8 นกบิน

จากท่ายืนตรง เท้าห่างกันพอประมาณ
ให้กางแขนออก ยกขาข้างหนึ่งไปด้านหลัง
เอนลำตัวไปด้านหน้า ยืนด้วยเท้าข้างเดียว
ทรงตัวนานอย่างน้อย 1-10

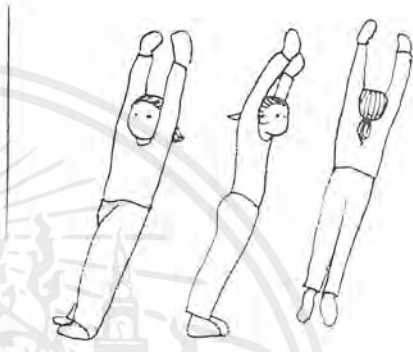


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่าที่ 9 ก้มสามจังหวะ
ยืนหันหน้าเข้าคู่ มือประสานกันก้มตัวลงให้
หลังเหยียดตรง ก้มกระแทกตัวลง 3 ครั้ง
แล้วยืนตรง



ท่าที่ 10 ท่อนไม้กลิ้ง
นอนหงาย ขาชิด ยกมือไปด้านหลังเหนือศีรษะ
หมุนกลิ้งตัวโดยสมมุติตน เองเป็นท่อนไม้กลิ้ง
ไปทางซ้ายและทางขวา

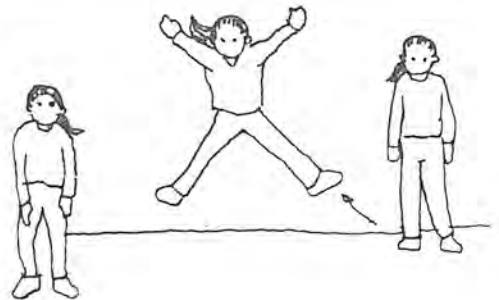


2.3 แบบฝึกหัดเพื่อสร้างกำลังและความแข็งแรง
ตัวอย่างกิจกรรมใช้พัฒนา กำลังและความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ

ท่าที่ 1 กระโดดกบ
มือทั้งสองจับเอว นั่งของ กระโดด
พร้อมกัน สองขาด้วยปลายเท้าไป
ข้างหน้า ด้านข้างซ้าย ขวา และหลัง
เพื่อฝึกแรงสปริงขาในท่าที่จะยากขึ้นต่อไป



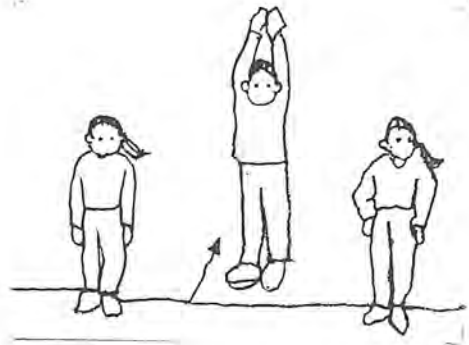
ท่าที่ 2 กระโดด แยกเท้า
จากท่ายืนตรง ย่อเข่าเล็กน้อยกระโดดให้ตัวลอย
ในอากาศพร้อมกับแยกขากางแขนให้กว้างที่สุด
ลงสู่พื้นด้วยปลายเท้า ย่อตัวแล้วยืนตรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

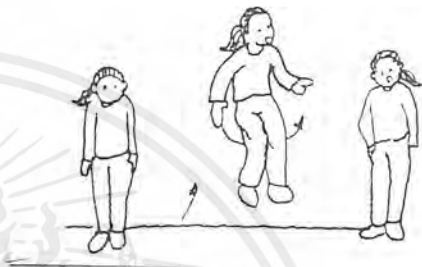
ท่าที่ 3 กระโดดปรบมือ

จากท่ายืนตรง ย่อเข่าเล็กน้อยกระโดดให้ตัวลอย
ในอากาศพร้อมกับปรบมือเหนือศีรษะแล้วทิ้งตัว
ลงสู่พื้นด้วยปลายเท้า ย่อตัวแล้วยืนตรง



ท่าที่ 4 กระโดดหมุนตัว

จากท่ายืนตรง ย่อเข่าแขนแนบตัว
กระโดดให้ตัวลอยจากพื้นพร้อมกับ
บิดหมุนตัวครึ่งวงกลมบิดแขนช่วย
ย่อตัวลงด้วยปลายเท้า ยืนตรงหันหลัง



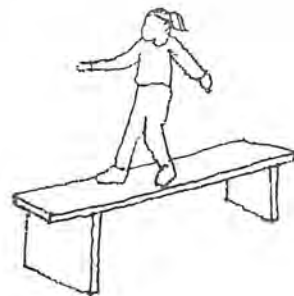
ท่าที่ 5 กระโดดเท้าเดียว

ยืนตรงบนปลายเท้าข้างหนึ่ง งอเข่าอีกข้างหนึ่ง
ไปด้านหลัง กระโดดออกไปทางทิศต่างๆ ด้านหน้า
ด้านหลัง ซ้าย และขวา



2.4 แบบฝึกการทรงตัวและการประสานงานของกล้ามเนื้อ และประสาท

ท่าที่ 1 เดินทรงตัวบนกระดานแผ่นใหญ่
ทำนี้ฝึกการเดินทรงตัวบนกระดาน ขนาดกว้าง
กางแขนออก เดินให้ต่อเท้าให้เป็นเส้นตรง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่าที่ 2 เดินทรงตัวบนราวเล็ก
วางกระดานไม้ให้ด้านสั้นขึ้นมาข้างบน
หรือใช้ท่อนไม้หน้าแคบเดินทรงตัวกลับ
ไปกลับมา 1 เท้า



ท่าที่ 3 เดินต่อเท้า
เดินทรงตัวบนพื้นไม้หน้าแคบ ให้ปลายเท้า
ต่อเป็นแนวตรง วางแขนเดินหน้าและถอยหลัง
1 เท้า



ท่าที่ 4 เขียบอล
ยืนตรงกางแขนปลายเท้าข้างหนึ่งกึ่ง
ลูกบอลให้เคลื่อนไหว เป็นการฝึกการทรงตัว
และความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อกับประสาท

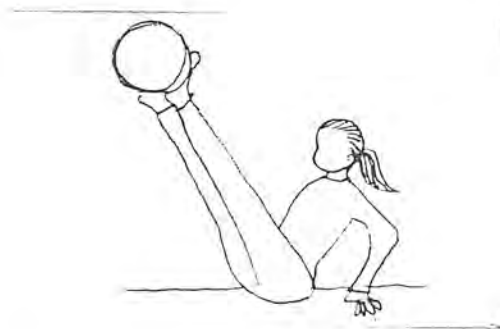


ท่าที่ 5 หนีบบอล
ยืนตรงมือจับเอว วางลูกบอลระหว่างเท้า
ใช้ขาข้างหนึ่งหนีบบอลให้เคลื่อนไหว ฝึก
การทรงตัวและประสาทสัมผัส



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ท่าที่ 6 ยกลูกบอลในรูปตัววี
นั่งในรูปตัววี โดยยกปลายเท้าขึ้นเป็นมุมแหลม
มือทั้งสองวางราบพื้น ปลายเท้าหนีบลูกบอล
ให้ทรงตัวไว้นานที่สุด



ท่าที่ 7 เดินบนราว
วางไม้หรือเชือก หรือ ท่อน้ำเดินไป ตามยาว
โดยกางแขนออกเพื่อใช้ให้ทรงตัวได้ดี เดินให้
เท้าติดราวก้าวสั้นๆ เป็นท่าฝึกการทรงตัวและ
ทรวดทรงที่สง่างามอีกด้วย



ท่าที่ 8 เชียไม้
ยืนตรง กางแขนทั้งสองออก ใช้ปลายเท้าเขี่ย
ท่อนไม้ยาว เป็นการฝึกการทรงตัว และให้
กล้ามเนื้อทำงานละเอียดอ่อนมากขึ้น



ท่าที่ 9 หยิบผ้า
ยืนตรง กางแขนทั้งสองข้างออก ใช้ปลายนิ้ว
เท้าหยิบเศษผ้าขึ้นมาสูงจนยกเข้าได้ตั้งฉาก
กับพื้น ท่านี้ฝึกการทรงตัวและใช้กล้ามเนื้อ
อย่างประณีตเช่นกัน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.1.2 สภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็ก⁴

- ความสำคัญของการวิจัยและการออกแบบเพื่อการเล่น

ในอดีต เราไม่มีผลการวิจัยทางวิทยาศาสตร์เพียงพอ ที่จะทราบความต้องการพื้นที่ของเด็กๆในการเล่น และไม่มีdata ที่จะบอกว่าเครื่องมือชนิดใดควรอยู่ในพื้นที่ใด และเหมาะสมกับเครื่องเล่นชนิดใด จึงมีผลทำให้ผู้ใหญ่ลวงล้าพื้นที่ของเด็กไปที่ละเล็กละน้อย

ผู้ใหญ่ที่ไม่ค่อยสนใจในการเล่นของเด็กมักพูดว่า”เด็กๆเป็นอัจฉริยะในการเล่น และจะคิดค้นการเล่นด้วยตัวของเขาเอง” ทุกวันนี้พวกเราพยายามที่จะชดเชยสิ่งที่เราละเลยไปในอดีต เด็กเริ่มที่จะอึดอัดในสภาพแวดล้อมในเมือง จำนวนเด็กที่มีปัญหาจากการถูกบีบคั้นมีมากขึ้น และเด็กที่มีปัญหาจากการเจ็บป่วยของผู้ใหญ่ก็มากขึ้นด้วย เด็กปฏิเสธที่จะไปโรงเรียนมีมากขึ้น จำนวนเด็กที่ถูกเร่งเข้าที่โรงเรียนมีมากขึ้น เด็กกระทำการฆ่าตัวตายมีมากขึ้น

หนึ่งในสาเหตุทั้งหมดนี้ทำให้เด็กๆเกิดความทุกข์ เชื่อว่ามาจากสภาพแวดล้อมในการเล่นเลวลง ในอดีต, ผลการวิจัยการเล่นของเด็กถูกแยกจากทฤษฎีในการสอนกุมารแพทย์, จิตวิทยาเด็ก, และสถาปัตยกรรม, การอยู่อาศัย, ภูมิสถาปัตย์, และการวางผังเมือง หรือพูดง่าย ๆ ว่า ไม่มีการวิจัยจากทุกๆแขนง หลาย เพียงแค่ให้ผลของการวิจัยนี้กระจ่างออกมาเป็นงานออกแบบบนพื้นฐานของข้อมูลซึ่งได้รับความสำคัญเพื่อสภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กจะได้ดีขึ้น

1. พื้นฐานสี่อย่างของสภาพแวดล้อมในการเล่น

สภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กประกอบไปด้วย ส่วนประกอบ4อย่าง

- สถานที่
- เวลาที่เล่น
- เพื่อนที่เล่นด้วย
- อะไรที่เขาทำจริงๆ

ส่วนประกอบ 4 อย่างนี้เป็นที่ต้องการอย่างยิ่ง และในขณะเดียวกันก็เกี่ยวข้องกันอยู่ สมบูรณ์ สภาพแวดล้อมในการเล่นที่สมบูรณ์ ต้องการเวลาที่เพียงพอ และพื้นที่ที่จะเล่น 4-5 ชั่วโมงต่อวัน ตัวอย่างเช่น พื้นที่เล่นกลางแจ้งขนาด10,000-20,000ตารางเมตรใกล้ๆบ้านจะเหมาะสมกับเด็ก12ขวบ ควรจะมีเพื่อนเล่น4-5คนขึ้นไป ขณะที่พื้นที่เฉลี่ยในการเล่นทุกวันนี้มีประมาณ 3,000 ตารางเมตร จำนวนเพื่อนที่เด็ก1คนเล่นด้วยก็ลดลงอย่างรวดเร็ว จำนวนเกมที่เด็กเล่นก็ลดลง บางทีลดลงถึงครึ่งหนึ่งถึงหนึ่งในสามจากของที่เคยเป็นในรอบ20ปี (1955-1975) ,ทีวีเกมมีส่วนทำให้ตัวเลขนี้น้อยลงยิ่งขึ้น

จะเห็นได้ว่าสภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การเติบโตอย่างรวดเร็วของอุตสาหกรรม ทำให้มลพิษเพิ่มมากขึ้น บางที, ปัจจุบันนี้ คงเป็นโลกของสภาพแวดล้อมในการเล่นของเด็กเสื่อมโทรมลงอย่างรวดเร็ว

³จากเอกสารการสอนชุดวิชา “สื่อการสอนระดับประถมศึกษา” สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช หน้า 429-438

⁴ DESIGN OF CHILDREN'S PLAY ENVIRONMENTS, MITSURU SENDA, PAGE 7-21

2. โครงสร้างของเครื่องเล่นและพื้นที่เล่น

ผลการวิจัยของ Dr. Mitsuru Senda สถาปนิกชาวญี่ปุ่นผู้ทำงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่นของเด็ก พบว่า เครื่องเล่นและพื้นที่ที่ดีมีความต้องการ 7 อย่าง คือ

1. จะต้อง มี circulation ของการเล่น, พูดได้ว่าจะต้องให้การเคลื่อนไหวมีความลื่นไหล (clear flow) ซึ่งครอบคลุมไปถึงกิจกรรมใหญ่ๆ
2. ชั้นตอนต่างๆต้องมีความปลอดภัยและมีความหลากหลาย
3. ชั้นตอนต่างๆไม่ควรมีรูปแบบเดียว และจะต้องมีทางลัดและทางอ้อม
4. ชั้นตอนต่างๆจะต้องมีสัญลักษณ์ประกอบอยู่บนที่สูง
5. ชั้นตอนต่างๆจะต้องมีส่วนที่เด็กมีประสบการณ์ของ”ความรู้สึกแปลกใหม่”(dizziness)
6. ชั้นตอนต่างๆจะต้องมีที่ขนาดใหญ่และมีที่ซุ่มมุมเล็กๆ
7. ชั้นตอนต่างๆโดยรวมไม่ควรปิด จะต้องเปิดและมีตัวเลขของเส้นทางเข้า มีเกณฑ์ของสเปสและเครื่องมือที่สอดคล้องกับสภาพ7ข้อนี้คือการเล่นเป็นวงเวียน (CIRCULAR PLAY SYSTEM)

มีข้อพิสูจน์ยืนยันตลอดการศึกษาต่างๆที่ Dr.Mitsuru ดำเนินมากกว่า10ปี (1973-1982) ข้อมูลพื้นฐาน ส่วนมากได้จัดการมาจากการพิจารณาให้โครงสร้างของพื้นที่ เป็นตัวก่อเกิดกลุ่มการเล่นของเด็กตามการศึกษา3อย่าง

1. ศึกษาจากการริเริ่มในการเล่นบนเครื่องเล่น(STRUCTURES)
2. ศึกษาจากการริเริ่มในการเล่นในสนามเด็กเล่น(PLAYGROUNDS)
3. ศึกษาจากการริเริ่มในการเล่นบนที่อยู่อาศัย(RESIDENTIAL AREAS)

3. บทบาทของเครื่องเล่นและพื้นที่เล่น

เครื่องเล่นของเด็ก จะต้องเป็นตัวจัดหาจุดเริ่มของกิจกรรมในการเล่นของเด็ก พวกเขาจะต้องมีผู้ส่งเสริมที่ทำให้เกิดการเล่นขึ้น จะพูดอีกอย่างคือพื้นที่เล่นของพวกเขา สิ่งนี้จะเป็นตัวชักจูงเด็กให้มาเล่นได้โดยธรรมชาติ พื้นที่เล่นที่ดีจะทำให้เด็กรู้สึกเล่นได้อย่างอิสระ และปราศจากการถูกจำกัด

สิ่งต่อไปนี้ คือความต้องการพื้นฐานสำหรับเครื่องเล่น และพื้นที่ที่จะเป็นตัวชักจูงเด็กให้มาเล่น

3.1 บทบาทของเครื่องเล่น

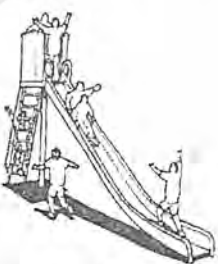
ทุกๆคนจำสิ่งที่ขาดไม่ได้ในการเล่นของเด็กๆได้ แต่ผู้ใหญ่หลายคนจำความต้องการเครื่องมือในการเล่นไม่ได้, โดยอ้างว่าเด็กจะค้นพบและสร้างสรรค์เกมของตนเองได้ รวมทั้งเครื่องมือและสถานที่ที่จำเป็นสำหรับเด็ก อย่างไรก็ตามความจริงแล้วคือสนามเด็กเล่นเกือบทั้งหมดถูกทำลาย ยกเว้น ที่ที่พวกเขาเก็บรักษาไว้ในรูปของสวนสำหรับเด็ก เด็กๆเคยมีพื้นที่โล่งแจ้ง,ต้นไม้,เนินเขา,และสายน้ำ รอบๆตัวเขา แต่ทั้งหมด

นี้ได้สูญไปและปัจจุบันนี้แทนที่ด้วย บ้านพักอาศัยและสำนักงาน ตึกอาคาร ทฤษฎีที่ว่า “เด็กเก่งในการเล่น และไม่มีความต้องการที่จะต้องจัดหาพื้นที่ และสิ่งของข้างนอก เพื่อที่จะเล่นให้แก่เขา” ได้เปลี่ยนพื้นที่ว่างๆ และพื้นที่ที่ไม่มีประโยชน์ที่เป็นพื้นที่เล่นของเด็ก ให้เป็นอาคารต่างๆ เด็กในปัจจุบันนี้ มีพื้นที่เพียงเล็กน้อยที่พวกเขาจะสามารถเล่นได้ อย่างอิสระ พวกเขาต้องการเครื่องเล่นและพื้นที่ใกล้ๆ ที่จะดึงดูดพวกเขาและจัดหาเครื่องเล่นและสนามเด็กเล่นเพื่อพวกเขา อย่างไรก็ตาม เครื่องเล่นไม่สามารถจัดหาได้ตามความต้องการของเด็กทุกคนได้ ผู้ใหญ่จะทำตามที่เด็กๆ ต้องการเกือบ 25% แต่ไม่สามารถสร้างพื้นที่เล่นในสภาพแวดล้อมธรรมชาติได้ เช่น เล่นบนหญ้าและดอกไม้ และเกมบอลในพื้นที่โล่ง

เครื่องเล่นจะสามารถจัดได้ประมาณ 1 ใน 4 ของกิจกรรมการเล่นของเด็ก ในทางที่จะทำให้เด็กมีใจจดจ่อในการเล่น กฎข้อสำคัญของเครื่องเล่นคือ การเล่นของเด็กจะมีสมาธิในพื้นที่แคบๆ

- การพัฒนาขั้นการเล่นบนเครื่องเล่น

มีขั้นตอนในการพัฒนาการเล่นในเครื่องเล่น ตัวอย่างเช่น slide เมื่อเด็กๆ เล่น slide ครั้งแรก เมื่อเขายืนบนจุดสูงสุดบนslide เขาจะมองไปรอบๆ และนั่งลงและเลื่อนลงมา หลังจากได้เล่นอย่างเต็มช้ำแล้วช้ำอีก เขาก็จะเริ่มเลื่อนลงมาโดยไม่นั่งแต่จะนอน ดันตัวเองด้วยมือหรือใช้หัวลงมาก่อน หลังจากนั้นถ้ามีเพื่อนมาด้วย พวกเขาจะพยายามขึ้นพร้อมกัน หรือเด็กคนหนึ่งจะปีนขึ้นไปแล้วเลื่อนลงมาโดยดึงเท้าของอีกคนลงมาต่อกัน เราได้สังเกตว่ามี 3 ขั้นตอนในการเล่น ขั้นแรกจะเป็นรูปแบบของ “ขั้นตอนของหน้าที่ในการเล่น” (stage of functional play) นี่เป็นขั้นตอนของการเล่นที่เป็นประสบการณ์แรกของเด็ก ตามหน้าที่ของเครื่องเล่น ในการเลื่อน slide ก็คือการเลื่อนลงมา หลังจากเล่นช้ำแล้วช้ำเล่า เด็กๆ จะเปลี่ยนเป็น “ขั้นของการใช้เทคนิคในการเล่น” (stage of technical play) แทนที่จะแค่เลื่อนลงไปด้วยการนั่งธรรมดา เด็กเริ่มที่จะคิดการเล่นใหม่ในการใช้slide เล่น เช่นการผลักตัวของเขาด้วยมือ เลื่อนโดยใช้หัวก่อน สำหรับขั้นนี้ที่ชิงช้า เด็กจะยืนขึ้นบนชิงช้า นี่คือขั้นซึ่งเด็กจะสนุกกระหว่างการพัฒนาการเล่นเทคนิคของพวกเขา เมื่อเด็กได้ผ่านขั้นนี้แล้ว พวกเขา ก็จะผ่านไปขั้น “การเล่นกับผู้อื่น” (stage of social play) และเริ่มเล่นเกมด้วยการใช้เครื่องเล่นเป็นจุดกึ่งกลาง เมื่อพวกเขาเริ่มเล่นเป็นทีมบนslide หน้าที่ที่เหมาะสมของslide ก็จะสำคัญน้อยลง slide กลายเป็นสิ่งธรรมดาๆ เป็นขั้นที่จัดให้เกมและเด็ก ๆ มีความสนใจอยู่ที่การเล่นเป็นทีมเด็ก ๆ เปลี่ยนการเล่นอย่างนี้กับเครื่องเล่น แต่จะไม่เล่นอย่างนี้กับเครื่องเล่นทุกๆ ชนิดทั้ง 3 ขั้นคือการเล่นแบบ “หน้าที่” “เทคนิค” “สังคม”



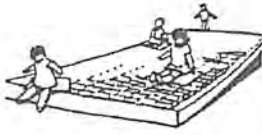
เครื่องเล่นบางชนิดทำให้เขาเล่นอย่างง่าย ๆ เพียงแค่ชั้น “หน้าที่” ของเครื่องเล่น และจะไม่พัฒนากิจกรรมไปชั้น “เทคนิค” และ “สังคม”

ตัวอย่างเช่น ชิงช้า นำให้เขาไปสู่ชั้น “เทคนิค” แต่มันเป็นการยากสำหรับกิจกรรมการเล่นบนชิงช้าที่จะพัฒนาไปสู่ชั้น “สังคม” อีกแง่หนึ่ง ชิงช้าเป็นเครื่องเล่นที่สำหรับเล่นคนเดียว

อีกแง่หนึ่ง, junglegym อุปกรณ์ง่าย ๆ และง่ายที่จะนำไปสู่การเล่นแบบ “ขั้นเทคนิค” ในขณะที่เดียวกัน ชั้นของการเล่นนี้มีแนวโน้มที่เกิดการแข่งขัน และการแข่งขันนี้สามารถจะพิจารณาว่าเป็นแบบ “เล่นกับผู้อื่น” ซึ่งอยู่กับว่าเทคนิคนั้นจะมีการถูกแก้ อย่างไรเห็นได้จากการติดตามว่าการพิจารณาของการเล่นบนเครื่องเล่นนั้นง่ายที่จะนำไปให้พวกเขาไปถึงชั้น 3 ชั้นของการเล่น “หน้าที่” “เทคนิค” และ “สังคม” พัฒนาไปได้ด้วยตัวของมันเอง เริ่มแรกเด็ก ๆ จะได้ skill ชั้น basic , พัฒนามันและใช้มันในการเล่น



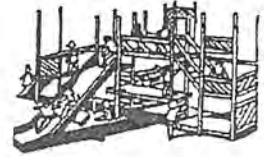
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



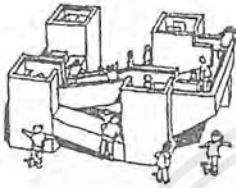
ABACUS SLIDER



CROW'S NET



SMALL LAND



CIRCULATION



ROPEWAY



COSMOS



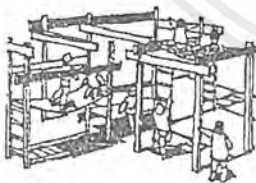
JUNGLE GYM



PLAY SCULPTURE



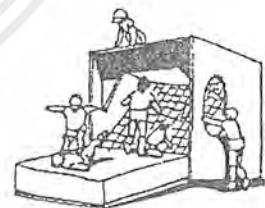
TIME TUNNEL



CLIMBING ARRANGEMENT POLY PLAY



SUSPENSION BRIDGE



POKOT

INITIATION OF GAMES ON PLAY STRUCTURES

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การคิดริเริ่มเกมในการเล่นเครื่องเล่น

เครื่องเล่นชนิดไหนที่พัฒนาพวกเขาไปสู่ขั้นของการเล่นแบบ “สังคม” การเฝ้าสังเกตการณ์จะถูกทำบนทางในที่ตั้งเกมนั้นถูกคิดสร้างสรรค์โดยการเล่นของเด็กบนเครื่องเล่น การใช้เครื่องเล่นมี 5 แบบ ในการเล่นเครื่องเล่นบนสนามเด็กเล่น

เกมที่ทำให้ก่อกำเนิดเครื่องเล่นพวกนี้สามารถแยกเป็น

1. เกมแข่งขันกัน
2. เกมไล่ล่ากัน
3. เกมต่อสู้กัน
4. เกมการเลียนแบบ

ตัวอย่างเกมการแข่งขันกัน คือ เกมที่จับกับเป็นกลุ่ม และ “ตำรวจจับผู้ร้าย” ซึ่งเด็กล่ากันและกัน คือเป็นเกมที่เป็นพื้นฐาน

เกมต่อสู้ คือเกมที่เหมือนมวยปล้ำและฟันดาบ

เกมการเลียนแบบ คือเกมที่เด็กแกล้งทำเป็นจ่ายตลาด ที่โรงเรียนหรือเป็นแม่บ้าน โดนใช้เครื่องเล่นเป็น background

ลักษณะเฉพาะของเครื่องเล่นถูกใช้เพื่อเกมการแข่งขันกัน คือพวกเขาจะทำตามความหลากหลายในการเคลื่อนไหวไปกับการเล่น ตัวอย่างเช่น “abacus slider” สามารถใช้ได้โดยเด็กหลายคนนั่งลง ลื่นไปพร้อมกัน และเด็กจะเปรียบเทียบความเร็วและทางซึ่งพวกเขาสิ้นสุดมา

เครื่องเล่นที่ถูกใช้ในเกมส์ไล่ล่า จะมีรูปแบบที่ลื่นไหล กระฉ่างและแน่นอน รูปแบบนี้จะรวมถึงองค์ประกอบของ “ความรู้สึกแปลกใหม่” เช่น slide และกระโดด ตัวอย่างเช่น “circulation” รูปแบบที่ลื่นไหลของมันถูกสร้างในเครื่องเล่นและรวมถึงกิจกรรมเช่น “การลื่น” “การปีนป่าย” “การกระโดดลงมา” และ “การวิ่ง” มันยังบรรจุไปด้วยหลายเหลี่ยมมุมที่มีความหลากหลาย และน่าประหลาดใจและออกแบบมาอย่างดียิ่งสำหรับเกมส์ไล่ล่า

ปกติเกมต่อสู้กันจะใช้สถานที่บนเครื่องเล่นที่มีพื้นนุ่ม, ตายาย, สะพานซิง และบ่อทราย และที่เป็นรูปแบบของส่วนปิดล้อม

เกมลอกเลียนแบบจะสามารถแบ่งการเล่นเป็น เช่น การเล่นเหมือนอยู่บนรถไฟ เครื่องบิน ซึ่งรวมถึง “ความรู้สึกแปลกใหม่” กิจกรรมของ “slide” และ “กระโดด” และอีกแบบคือเล่นเป็นแม่บ้าน ซึ่งจะไม่ค่อยมีความสัมพันธ์โดยตรงกับหน้าที่ของเครื่องเล่น การเล่นอย่างแรกนั้นเป็นการเล่นบนเครื่องเล่นแบบธรรมดา และอย่างหลังนั้นก็น้อยครั้งที่จะปรากฏ

ความท้าทายเป็นกฎที่สำคัญในการเล่นเครื่องเล่น เหมือนกับ “jungle gyms” “climbing arrangement poly play” และ “crow’s net” เมื่อเด็กได้มีชัยชนะเหนือเครื่องเล่นได้ครั้งหนึ่ง เครื่องเล่นนั้นก็ขาดความดึงดูดอีก และการเล่นมีแนวโน้มที่จะไม่พัฒนาไปสู่เกมอื่น เมื่อมีผู้นำหรือผู้เสนอเกมขึ้นมา พวกเขาก็จะสามารถเล่นเกมแบบปกติ แต่จะไม่นำไปสู่เกมอื่นๆ

“swings” “seesaws” “ropeways” “abacus slider” คือเครื่องเล่นที่จะนำการเล่นไปสู่ขั้น “หน้าที่” ไปขั้น “เทคนิค” พวกมันมีส่วนประกอบของ “ความรู้สึกแปลกใหม่” อยู่มาก ซึ่งมีอยู่ถึง 70% ของการเล่นบนเครื่องเล่นเหล่านั้น ประสบการณ์

ของ “ความรู้สึกพิเศษ” ไม่ใช่สิ่งที่พบในชีวิตประจำวัน นี่จึงเป็นการเล่นที่ดึงดูดสำหรับเด็ก อย่างไรก็ตาม, เครื่องเล่นเหล่านี้ เมื่อเล่นซ้ำหลายครั้ง จะนำไปสู่การเล่นแบบ “เทคนิค” แต่จะไม่นำไปสู่การเล่นแบบ “สังคม”

เครื่องเล่นที่นำให้พวกเขาไปสู่ชั้น “สังคม” เป็นเกมที่งานๆ เช่น “slider” “play sculpture” “suspension bridge” “small land” “cosmos” และ “circulation” ลักษณะเฉพาะของเครื่องเล่นพวกนี้ มักจะมีการพัฒนาการเล่นในรูปแบบของชั้น “หน้าที่” “เทคนิค” และ “สังคม” ส่วนประกอบของ “การพัก” และการ “พิชิต” มีประมาณ 40% ของการเล่นบนเครื่องเล่นพวกนี้ขณะที่ “ความรู้สึกพิเศษ” สร้างได้ 20% ถึงแม้ว่าจะมีสัดส่วนความสัมพันธ์เพียงเล็กน้อย เมื่อพวกเขาได้ทำกิจกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้นๆ เช่น กระโดด สิ้นลง และแกว่งไกว มันจะอยู่ในสัดส่วนเดียวกันกับ “การพัก” “การพิชิต” ภายในกำหนดเวลาที่เกิดขึ้นเสมอๆ เครื่องเล่นพวกนี้จะเป็นเครื่องเล่นที่มีหน้าที่ต่าง ๆ นานา

“ความรู้สึกพิเศษ” จะรวมอยู่ในสถานที่ที่สำคัญท่ามกลางส่วนประกอบที่ทำให้เกิดเกมขึ้นบนเครื่องเล่น ตัวอย่างเช่น “suspension bridge” มันยากที่เด็กจะแกว่งมันด้วยตัวของเขาเอง สะพานจะแกว่งเพียงแค่เด็ก 2-3 คนร่วมมือกัน ระบุว่าที่แกว่งมัน เด็กก็จะมีสติสัมปชัญญะว่าสะพานจะตก เด็กเล็กๆ จะจับข้างๆ ไว้แน่น ขณะที่บางคนกลับสู้ หลายคนจะตะโกนแข่งกันและกันมากขึ้นไปอีก ในกรณีนี้ หน้าที่ของ “ความรู้สึกพิเศษ” จาก “การแกว่ง” จะเกิดขึ้นระหว่างเด็กๆ และทำให้เกมสนุก “small land” มี “ความรู้สึกพิเศษ” มากเพราะส่วนประกอบของมันมีสะพานซึ่งและ slider ที่ทำจากสแตนเลส

“time tunnel” มี slider 2 อันเล็กๆ รวมอยู่ด้วย และดูเหมือนว่ามันจะเพิ่มความสนุกสนานให้เด็ก ๆ บนเครื่องเล่นนี้ “cosmos” มี slider ชนิดที่มีรูกลวง โดยที่รูกลวงนี้อยู่ส่วนปลายของ slide โดอนที่เด็กสามารถที่จะปีนขึ้นไปและสนุกกับความรู้สึกของการตกลงมา

“pokot” และ “circulation” เป็นเครื่องเล่นที่มีขนาดแตกต่างกัน แต่ก็ยังเป็นเครื่องเล่นที่ประกอบไปด้วยสิ่งที่บรรจุไว้เหมือนกัน circulation เป็นเครื่องเล่นที่คลุมการเอคชั่นทุกชนิดจากปีนป่าย, สิ้นลง, และกระโดดลงสู่ใต้พื้นดิน เครื่องเล่นนี้กระตุ้นการเกิดของเกมต่างๆ ทำให้เด็ก ๆ สนุกสนาน และสิ่งที่ทำให้พวกเขาชื่นชอบคือพื้นเสื่อระหว่างความตื่นเต้นของ “ความรู้สึกพิเศษ” กระโดดขึ้นไปในอากาศมีความเข้าใจมากกว่าการลื่น slide เพราะมีฟูกหนาๆ บนพื้น (250 มม.) เด็กๆ สามารถกระโดดได้สูงๆ โดยปราศจากความกลัว การกระโดดและการต่อสู้อะลวยปล้ำยังปรากฏในเครื่องเล่นนี้ด้วย การเล่นจะให้ความรู้สึกสนุกสนานมากและสร้างความกระปรี้กระเปร่าให้แก่เด็ก

ความแตกต่างระหว่าง pokot 2X2ม. circulation 5X5ม. ดูเหมือนว่าจะมีพื้นที่ไม่มากในการที่คุณจะสามารถเล่นมวยปล้ำบนเสื่อได้แต่คิดในด้านการเล่นความเร็ว circulation จะเป็นที่ยินชอบของเด็กที่อยู่ในชั้นประถมขึ้นไป และเหตุผลของมันก็คิดจากปริมาณความจุของเครื่องเล่นที่อำนวยความสะดวกต่อการเอคชั่น

ลักษณะเด่นเฉพาะของเครื่องเล่นอย่างหนึ่งที่จะทำให้เกิดการเล่น คือหน้าที่ของ circulation ของ พวกมัน เราได้อ้างอิงถึงเกมที่เล่นบนเครื่องเล่นต่างๆ มาแล้ว และพวกมันมีรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปในการเล่นกันเป็นกลุ่ม บ้างก็วิ่งไปรอบๆ เมื่อมี

คนกำลังไล่ ในบางเกมความต่อเนื่องของการเล่นกลายเป็นพื้นฐานที่สำคัญ ตัวอย่างเช่น slide มีรูปแบบของ circulation ที่สั้นไหลซึ่งเป็น form แบบพื้นๆ ขณะที่เครื่องเล่นอื่นเช่น “suspension bridge” และ “time tunnel” อุโมงค์และสะพานแขวนสร้างรูปแบบที่สั้นไหล รวมถึง “circulation” ที่นิยมกันด้วย พวกมันถูกออกแบบให้เด็กสามารถวิ่งไปรอบๆพื้นที่ 5 ตารางเมตรได้ บนเครื่องเล่นเช่น “pokot” และ “อวกาศ” ที่ไม่มีรูปแบบที่สั้นไหล ช่องโหล่งที่ทำให้เครื่องเล่นมีรูพรุนและเป็นรูปแบบที่มีหมื่นทางววน เป็นกฎข้อสำคัญในการทำให้เกิดเกม

เรามองเครื่องเล่นจากมุมมองในการเปลี่ยนกิจกรรมและประสบการณ์ของเด็กๆ มีลักษณะเด่นทั่วไปในเครื่องเล่นทุกชนิด ที่ซึ่งง่ายต่อการนำไปให้เกิดเกม เครื่องเล่นบางชนิดมีส่วนประกอบพื้นฐานที่ต่างกัน เช่น “circulation” มีสเปสของความมืดที่แตกต่างกัน, อุโมงค์แคบๆและสูง, สะพานเปิดโหล่ง, เด็กส่วนมากกระโดดขึ้นลงเมื่อเขาได้ออกมาจากอุโมงค์ที่เงียบและมีดไปสู่วางที่สว่าง และดูเหมือนว่าพวกเขาจะกระปรี้กระเปร่ามากกว่าวิ่งได้ผ่านการผจญภัยอย่างหนักมาแล้ว

การเล่นที่ลึกลับบน “cosmos” ถูกสังเกตในแคปซันที่สะดวกสบายในผ้าใบระหว่างที่เปิดเกม เช่นการเล่นไล่และกันบนท่อเหล็กด้านนอก ส่วนประกอบที่แตกต่างกันที่มีอยู่นี้ ทำให้การเล่นจะสนุกมากขึ้น

มันมีกิจกรรมอีกเล็กน้อยบน “cosmos” นอกจากเดินทะเลอุโมงค์ แต่ด้านหน้าตัดในอุโมงค์เป็นสิ่งที่ยากสำหรับเด็กที่จะปีนขึ้นไป นี่คือการรวมกันของความง่ายและความยาก ที่เป็นอีกความหมายหนึ่งสำหรับทางที่จะพัฒนาในการเล่นของเด็ก

- ระบบการเล่นวนเวียน(CIRCULATION PLAY SYSTEM)

ความเข้าใจในการสร้างเครื่องเล่น ซึ่งง่ายต่อการนำไปสู่การริเริ่มของเกม สามารถได้จากการศึกษาการเล่นบนเครื่องเล่น ลักษณะเฉพาะของมันอาจสรุปย่อตาม

1. มันจะต้องเป็นการรวมทุกอย่างของ circulation ของการเล่น
2. ภายในวงจรต้องมีสัญลักษณ์ในที่สูง
3. ในวงจรต้องมีสถานที่ที่เด็กจะได้ประสบการณ์ของ “ความรู้สึพิเศษ”
4. ต้องมีที่ขนาดใหญ่และพื้นที่ขนาดเล็ก
5. ในวงจรจะต้องเข้าถึงได้ตลอดทุกจุด เพื่อว่ามันจะรวมถึงพื้นที่ที่เป็นรูพรุน

3.2 สภาพของสนามเด็กเล่น

สนามเด็กเล่นที่ดีจะต้องเป็นที่ที่ผู้คนมาชุมนุมกัน และในขณะที่พวกเขาจะต้องเป็น PARK ที่สวยด้วย PARK ที่ผู้คนมาชุมนุมกันต้องมีบางสิ่งที่ดึงดูดพวกเขาไปที่นั่น ขณะที่ PARK ที่ไม่ดึงดูดผู้คน จะมีบางสิ่งที่ทำให้สิ่งที่จะไปที่นั่น

สนามเด็กเล่นโดยธรรมชาติเป็นพื้นที่ที่ไม่มีคำจำกัดความ ขณะที่การเล่นก็เป็นกิจกรรมที่ไม่มีคำจำกัดความเช่นกัน ความสามารถและรสนิยมในการเล่นของเด็กแตกต่างกันไปตามอายุและเพศของเด็ก ผู้ที่มาใช้ PARK ต้องการที่จะทำกิจกรรมต่างๆ

ตามความต้องการ แต่ไม่ควรจะมี PARKแจกแจงตามความต้องการของผู้ใช้ เช่น สำหรับเด็ก, สำหรับวัยรุ่น, และสำหรับผู้ใหญ่ หรือตามอย่างพวกสนามกีฬาในร่ม สวนวิทยาศาสตร์ และสวนประติมากรรม ในสวนสาธารณะเป็นความคลุมเครือโดยธรรมชาติอยู่แล้ว และบางคนที่เพิ่งเริ่มมา ก็จะมาสวนเพื่อเล่น ตัวอย่างเช่น อาจจะมาจับด้วยการมาวิ่งที่นี่ ผู้ใช้ จะไม่ใช่ PARKเพื่อจุดประสงค์เดียว

- การจัดองค์ประกอบของสนามเด็กเล่น

การเล่นใน OPEN SPACE สามารถแยกอย่างคร่าวๆได้เป็น

1. เกมบอล เช่น เบสบอล ฟุตบอล
2. เกมวิ่งไล่จับกัน
3. การเล่นตีต่าง เช่น เล่นเลียนแบบเป็นแม่บ้าน

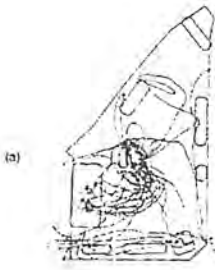
พื้นที่ที่ต้องการมีดังนี้ เกมบอลต่างๆใช้ 300-1,500 ตารางเมตร เกมไล่จับกัน 150-1,000 ตารางเมตร และเกมตีต่างใช้ 60-600 ตารางเมตร limit มากที่สุดของพื้นที่เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในการเล่นในสนามเด็กเล่นแบบ OPEN SPACE พบว่า OPEN SPACE จะเป็นพื้นที่รอบๆถนน ตรอกซอย ต้นไม้ใหญ่ ดิ๊ง บ้าน และผนัง ที่จะทำให้ความรู้สึกเป็น OPEN SPACE เกมเช่น วิ่งไล่จับ และซ่อนแอบ ต้องการต้นไม้ใหญ่ อาคาร และ ผนัง เด็กๆสามารถซ่อนรอบๆ OPEN SPACE สนาม OPEN SPACE ที่เด็กๆสามารถเล่นได้อย่างสนุกสนามต้องแวดล้อมด้วยพืช และเครื่องเล่นมากกว่าอาคารประเภทโกดัง

PARKที่มีเครื่องเล่นมากเกินไป และเกือบที่จะไม่มี OPEN SPACE เลย จะดีสำหรับเด็กเล็กก่อนวัยเรียนที่จะเล่น แต่สำหรับเด็กที่โตแล้ว เช่น ชั้นประถม การเล่นของพวกเขาจะไปอยู่ที่เกมลูกบอล และเกมวิ่งไล่จับ การเล่นบนเครื่องเล่นจะถูกจำกัดชั่วคราวระหว่างเล่นเกมอื่น

OPEN SPACE ในPARKจะเป็นที่แรกสำหรับเด็ก และที่นั่นไม่ควรจะมีเครื่องเล่นมากเกินไป แต่อีกแห่งหนึ่ง โดยส่วนตัวของมันแล้ว OPEN SPACE ไม่สามารถที่จะจัดหาการเล่นที่หลากหลายได้ตามความต้องการ เด็กๆจะมี SWITCHสำหรับการเล่นแบบใหม่ที่ไม่ขาดสาย ในขณะที่พวกเขาจะเล่นเกมลูกบอล ต่อไปเขาก็จะเล่นเกมซ่อนหา หรือวิ่งไล่จับกัน อีกไม่กี่นาทีต่อมาพวกเขาก็จะเล่นเครื่องเล่น เพราะฉะนั้น OPEN SPACE จะต้องมีสิ่งแวดล้อมด้วยพืชพรรณ

รูป (a) (b) (c) แสดงให้เห็นถึงวิถีทางการเล่นของเด็กในPARK พูดย่างๆว่า CIRCULATION ของการเล่นจะครอบคลุม OPEN SPACE จนไปถึงส่วนรอบๆนั้น สนามเด็กเล่นที่ดีจะต้องมี CIRCULATION ของการเล่นที่ทั้งใหญ่ ทั้งเล็ก เสริมสร้างกันรอบๆบริเวณ เหมือนCELLต่างในร่างกายคน

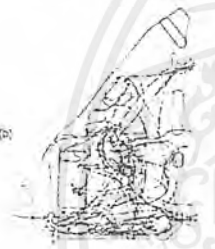
รูปแสดงรอยเท้าขณะเล่นในPARKของเด็ก



(a) เด็กอายุ 1-3 ขวบ จำนวน 6 คน เป็นชาย 4 คน หญิง 2 คน



(b) เด็กอายุ 4-6 ขวบ จำนวน 12 คน เป็นชาย 7 คน หญิง 5 คน



(c) เด็กอายุ 7-12 ขวบจำนวน 14 คน เป็นชาย 6 คน หญิง 8 คน

- ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องเล่น และ OPEN SPACE

ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องเล่น และพื้นที่เปิดใน AMUSEMENT GROUND และ PLAYGROUND ที่มีขนาดเล็กอาจมีพื้นที่เปิดอยู่ตรงกลางแล้วมีพื้นที่เล่นอยู่รอบๆ หรืออาจมีเครื่องเล่นอยู่ตรงกลาง แล้วมีพื้นที่เปิดอยู่ล้อมรอบ

แบบแรก พื้นที่เปิดตรงกลางควรมีประมาณ 150 ตารางเมตร ส่วนพื้นที่เล่นน่าจะเป็น SINGLE-FUNCTION STRUCTURE เช่น SLIDE SWING JUNGLE GYMS ในการเล่นแบบเป็นวงเวียน (CIRCULAR PLAY SYSTEM) ควร มีต้นไม้หรือพืชพรรณรอบๆพื้นที่เปิดเพื่อให้เด็กได้เล่นหลบร้อน เครื่องเล่น ในที่เช่นนี้ควรมีบางสิ่งที่อยู่ในธรรมชาติของ PLAY WALL ส่วนในกรณีที่ AMUSEMENT GROUND มีเครื่องเล่นอยู่ตรงกลางธรรมชาติของเครื่องเล่น สำคัญ โครงสร้างนั้นควรเป็นเครื่องเล่นสำหรับชุมชน ซึ่งก็คือเครื่องเล่นที่มี ขนาดใหญ่ที่มีระบบการเล่นเป็นลักษณะวงเวียน เช่นกรณีนี้ พื้นที่เปิดควรมี ความเป็นหนึ่งเดียว และมีพื้นที่อย่างต่ำที่สุด 120 เมตร องค์กรประกอบของ AMUSEMENT GROUND ขึ้นอยู่กับว่ามันเป็นแบบพื้นที่เปิดเป็นศูนย์กลาง หรือ

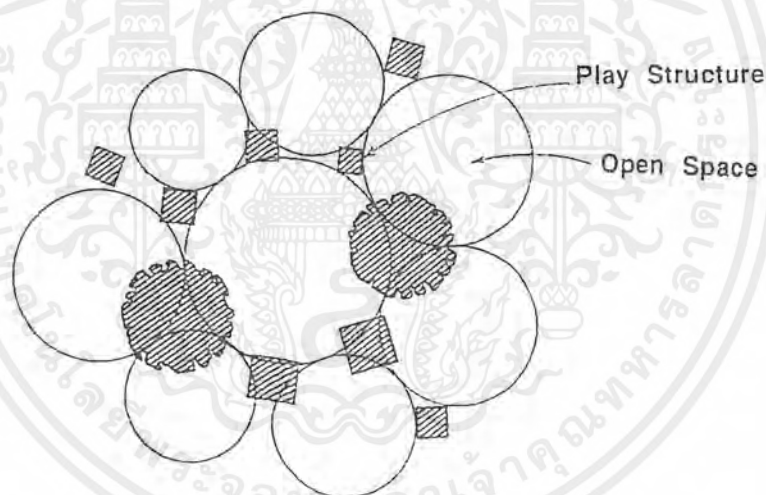
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็นแบบเครื่องเล่นเป็นศูนย์กลาง แต่ทั้ง 2 แบบควรใช้ระบบการเล่นเป็นวงเวียน และควรมีช่องระหว่างเครื่องเล่น

ความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องเล่นรอบๆพื้นที่เปิดจะมีความสำคัญ(ดังรูป) เครื่องเล่นจะตั้งอยู่ในช่องว่างระหว่างพื้นที่เปิด

สำหรับเด็กในชั้นประถมหรือชั้นสูงกว่า เครื่องเล่นควรอยู่เป็นจุดรอบๆพื้นที่เปิด

แต่สำหรับเด็กที่เล็กกว่า LAYOUT ของเครื่องเล่นจะยิ่งสำคัญมากกว่า OPEN SPACE เพราะเด็กเล็กจะเล่นบนเครื่องเล่นมากกว่าพื้นที่เปิด ในการออกแบบ AMUSEMENT GROUNDสำหรับเด็ก ถ้าเครื่องเล่นแฉ่ออกไปมาก มักจะมีอันตรายของเด็กที่โตกว่าจะปะทะกับเด็กที่อ่อนกว่า สิ่งหนึ่งที่ต้องพิจารณาคือ ผู้ปกครอง การติดตามของผู้ใหญ่ที่ติดตามเด็กไปทุกๆเวลาที่พวกเขาจะเคลื่อนไหวจากเครื่องเล่นหนึ่งไปอีกเครื่องเล่นหนึ่ง และสิ่งนี้จะเป็นตัวกีดกันอิสระในการเล่นออกจากเด็ก การปฏิบัติให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กเล็กๆ จะต้องเป็นพื้นที่ซึ่งจำนวนเครื่องเล่นกับหน้าที่ต่างๆกันประกอบครอบคลุมทั้งหมด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 PARK 4 ชนิดสำหรับเด็ก

สวนที่เรียกว่า PARK คือที่มีสิ่งอำนวยความสะดวกขนาดใหญ่ เป็นที่ที่เด็กและครอบครัวของเขาสามารถจะสนุก เช่น สวนสนุกขนาดใหญ่ และสวนสาธารณะ THEME PARK และ LEISURE LAND ในทระศนะของ MISURU SENDA ผู้ศึกษาสภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก มีPARKอยู่ 4 ชนิดด้วยกัน ที่เป็นสภาพแวดล้อมในการเล่น ตามความสนุกที่มันเสนอให้กับผู้ที่ใช้มัน

“Park” for enjoyment of “Dizziness”

ธุรกิจสวนสนุกส่วนมากอยู่ในส่วนนี้ ROGER CAILLOIS ,นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศส ในคำจำกัดความของ“Dizziness”ว่าเป็นเสมือนธาตุหนึ่งในสี่ของการเล่นพื้นที่ในระดับเช่นนี้ คือสวนที่มี“Dizziness” เป็นTHEME ของมัน

“Park” for enjoyment of Nature

PARK สำหรับความสนุกสนานที่เกิดจากธรรมชาติ มีส่วนประกอบของธรรมชาติ เช่น ทะเล ภูเขา และแม่น้ำ เป็นTHEME มันอาจจะแบ่งย่อยเป็น PARKที่ผู้คนสามารถจะสนุกกับธรรมชาติปราศจากสิ่งปลอมปน และ PARKที่ตัดแปลงจากธรรมชาติ

“Park” for enjoyment of Stories

หนึ่งใน PARKพื้นฐานเสนอโดย CAILLOIS คือการสมมุติ PARKซึ่งมี THEME เช่นนี้อาจจะพิจารณาว่าเป็น PARKเพื่อเรื่องราวที่สนุกสนาน รวมถึง MEIJE VILLAGE ในญี่ปุ่น SKANSEN ในSWEDEN และ EPCOT CENTER ใน USA.

“Park” for enjoyment of Discovery and Experience

สำหรับ PARKแบบสุดท้ายนี้ ผู้ใหญ่และเด็กสามารถจะค้นพบสิ่งต่างๆที่เขาไม่เคยเห็น หรือมีประสบการณ์มาก่อน และประสบการณ์นี้จะมี ความสนุกสนานพอเพียงในตัวของมันเอง PARKนี้ออกแบบให้เป็นจุดกลางรอบๆรูปทรงของการเล่น ซึ่งรวมถึงความพยายามที่แน่ชัดของประสบการณ์ และความสร้างสรรค์และการค้นพบ ในส่วนหนึ่งในความรู้สึของผู้มาใช้

3.5 สถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก

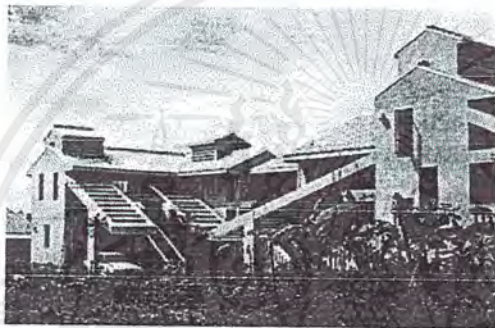
ในความคิดของอาจารย์ MITSURU SENDA มองว่าสถาปัตยกรรมสำหรับการเล่นและเครื่องเล่นเป็นอย่างเดียวกัน ทฤษฎีการเล่นเป็นวงจรมองใช้ได้ในการออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก ต่อไปนี้เป็นการอธิบายการวิจัย 3 อย่าง สำหรับ...

EARTH ARCHITECTURE

เป็นสถานที่ที่คุณสามารถเดินไปรอบๆ และเพลิดเพลินกับมัน ด้วยเหตุนี้, ไม่เฉพาะแค่ชุดบันได แต่พื้นที่ตลอดทั้งชั้นจะเชื่อมต่อกันด้วยทางลาด ทางลาดนำให้เราสัมผัสพื้นฐานกับพื้นดินที่เดินขึ้นไปสู่มัน ในโอกาสพิเศษของเด็ก, มันจะทำให้กิจกรรมการวิ่งไปรอบๆ ของเด็กพิเศษขึ้น

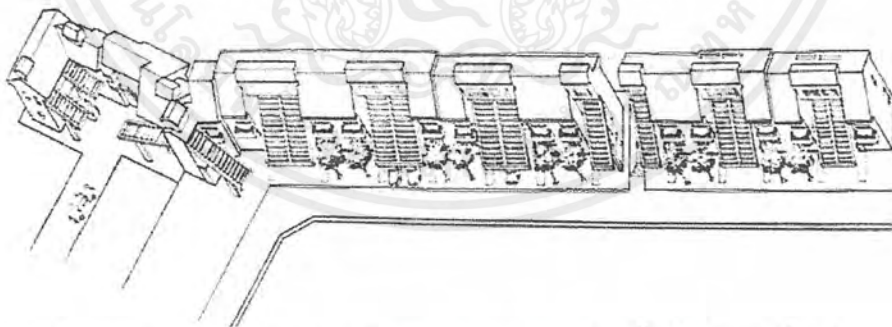
สำหรับเด็ก, มันไม่มีเส้นเขตแดนระหว่าง อาคาร, สวน, และถนน พวกเขาจะไม่พิจารณาว่ามันแปลกแตกต่าง ถ้าในขณะหนึ่ง ถนนทอดผ่านสวน และต่อมาก็ทอดเข้าไปในอาคาร เรียกสถาปัตยกรรมเช่นนี้ว่า **EARTH ARCHITECTURE**

SUEYOSHI RIVERSIDE TERRACE



บ้านแห่งนี้ ตั้งอยู่ในเมืองนารา เมืองที่ใหญ่ที่สุดในตอนใต้ของญี่ปุ่น สถานที่ตั้งพยายามที่จะใช้ถนนและพื้นที่ที่อยู่ใกล้เคียงเป็น **SPACE** ของเด็ก ๆ ในการเล่น ,

ในขณะที่เดียวกันก็ได้เก็บรักษาสภาพแวดล้อมดั้งเดิมของสถานที่ตั้งนี้ไว้ ซึ่งออกแบบไว้สำหรับประชาชนช่วงอายุ 30-40 ปีเป็นหลัก ราคาที่ดินในญี่ปุ่นมีราคาสูง , และก็รวมถึงที่ดินตรงนี้ด้วย , ขนาดที่อยู่อาศัยของบ้านแต่ละหลังมีน้อยกว่า 100 ตารางเมตร



ภาพ Axonometric ของ SUEYOSHI RIVERSIDE TERRACE พื้นที่จัดรถจัดให้เป็น **SPACE** ในการเล่นของเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THEATER ARCHITECTURE

คือสนามเด็กเล่นที่เข้ามาอยู่ใน SPACE ของอาคาร โดยที่ให้อาคาร มีหลังคาสูง มันเป็นโรงละครที่มีหลังคาสูง ประกอบด้วยบันไดและเวที ชั้น บันไดมีความหมายพิเศษสำหรับเด็ก พวกเขาจัดเป็นที่ชุมนุมกัน จุดชมวิว และที่เล่นสำหรับเด็ก ที่สำหรับถ่ายรูปเป็นที่ระลึก เหมือนกับจะเป็นโรง ละครเล็กๆสำหรับตัวของมันเอง ชั้นบันไดมีหลากหลายจุดประสงค์ จัดว่า เท่าเทียมกับเวทีละครที่ยอดเยี่ยม และให้เด็กๆได้เล่นกิจกรรมที่เป็นการ แสดง ชั้นบันไดมีความสำคัญที่จะจัดสำหรับการเล่นของเด็ก

SAND DUNES CHILDREN'S LAND

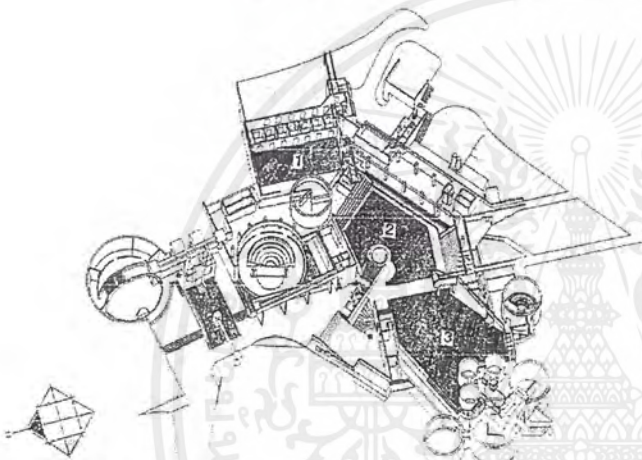
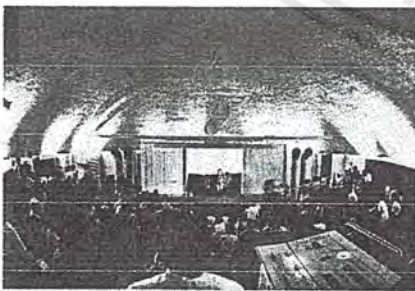


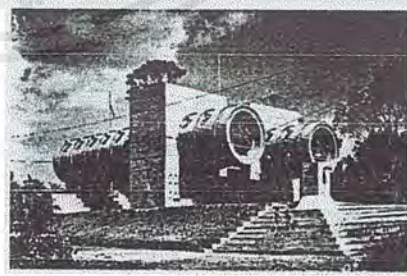
Fig. 3.52 Sand Dunes Children's Land. Axonometric projection: (1) courtyard, (2) central plaza, (3) Sand Dunes Museum.

อาคาร 2 หลังมีพื้นที่ทั้งหมด 4,700 ตารางเมตร, เป็นจุดเด่น ของเมืองสำหรับเด็กแห่งนี้ SAND DUNES CHILDREN'S LAND MUSEUM มี นิทรรศการที่เกี่ยวโยงสัมพันธ์ กันกับ SAND DUNES หลังคา เป็นทรงกลมทำด้วยคอนกรีต ติดตั้งโดยใช้ air membrane

ภาพ AXONOMETRIC SAND DUNES CHILDREN'S LAND (1) ลานกลาง (2) ลานชุมนุม (3) SAND DUNES MUSEUM



โรงละครภายใน SAND DUNES CHILDREN'S LAND แห่งนี้



ทางเข้าที่เป็นจุดเด่นของ DUNES CHILDREN'S LAND

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CIRCULAR PLAY ARCHITECTURE

สถาปัตยกรรมสำหรับการเล่นแบบวงจร ก็คือการเล่นเป็นวงจรใน รูปแบบของอาคารสถาปัตยกรรม การเล่นเป็นวงจรได้กำหนดตามลักษณะ เฉพาะ 5 อย่าง

“การออกแบบเป็นวงจร” ส่วนที่สำคัญที่สุดในการเล่นเป็นวงจรคือ หน้าที่ในการวนเวียนของมัน (CIRCULATORY FUNCTION) ในSPACEของ สถาปัตยกรรมสิ่งนี้จะจัดอยู่ในรูปของทางเดินวงกลมของมัน อาจเป็น2หรือ3 มิติ HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM มีวงกลมแบนๆ ขณะที่วงกลม3มิติ จะจัดทาโดยทางเดินที่ยกขึ้นที่NONAKA NUSERY SCHOOLสิ่งที่สำคัญของทั้ง 2 ตัวอย่างคือ การจัดองค์ประกอบของทางเดิน

“EXPRESSION OF DIZZINESS” IN ARCHITECTURE มีการพูดกัน อย่างกว้างขวาง ,ประสบการณ์ dizziness 5 อย่าง ที่สามารถเข้าร่วมกับ สถาปัตยกรรมได้

1. วายหน้า
2. อยู่ในที่สูงๆ
3. อยู่ในที่ลาด
4. อยู่ในอุโมงค์
5. อยู่ในที่วกเวียน

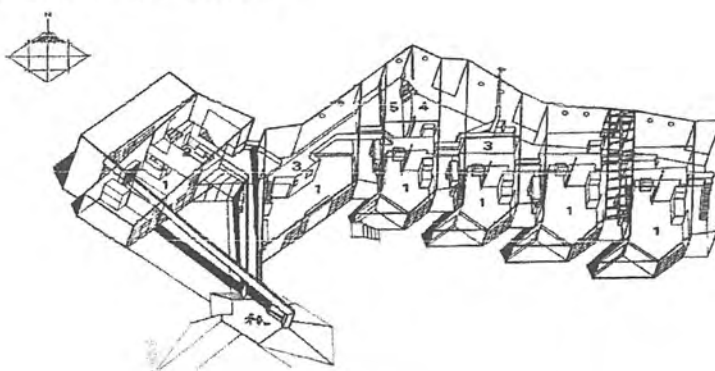
“EXPRESSION OF VARIETY IN SPACE” องค์ประกอบที่สำคัญของ การเล่นของเด็กที่หลากหลาย รวมถึงมุมมองที่หลากหลาย เช่น จุดมุมมองในการ มองสิ่งต่างๆ(VISUAL POINT) ขนาดและความสูงของ SPACE ,ความรู้สึกของ ความเป็นอิสระ และแสง สี เสียง ความหลากหลายนี้เป็นที่ต้องการ เพราะ ความแตกต่างความหลากหลายจะปลูกกิจกรรมของเด็ก ความหลากหลาย จะทำให้จินตนาการของเด็กดีขึ้น

“VARIATION OF SYMBOLS” สัญลักษณ์เป็นความต้องการทั้งในและนอก อาคาร ในทุกๆจุดในการเล่น สัญลักษณ์ในการเล่นจะพบในที่ที่เป็นโครงสร้างสูงๆ หรือพื้นที่ที่เป็นชั้น

“SHORTCUTS ACTIVATING SPACE” อยู่ทั้งในอาคารและพื้นที่ภายนอก , ความหลากหลายของเส้นทางในวงกลม และการหาทางเลือกที่หลากหลาย เป็นที่ขาดไม่ได้ในการเล่นของเด็ก

เมื่อการเล่นได้เกิดขึ้นแล้ว มันมันมีพลัง เมื่อการเคลื่อนไหวมาอยู่ในจุดเดียวมากเกินไป ตัวอย่างเช่น เมื่อเด็กหลายๆคนกำลังวิ่งไปพร้อมกันในทางตรงทางหนึ่ง มีทางลัดขวางไว้ การเคลื่อนไหวจากอลหม่าน จะเปลี่ยนไปเป็นการดำเนินต่อไปอย่างสะดักกราบสิ้น ทางลัดจะนำความคิดให้แตกต่างจากเส้นทางปกติ การใช้อุโมงค์ หรือสะพานแขวนสำหรับทางลัดจะ นำไปสู่ความรู้สึกงวย และทำให้ทางลัดมีความรู้สึกว่าเป็นทางลัด ตามการ ยกตัวอย่างของแปลนของเครื่องเล่นที่เป็นวงเวียน (CIRCULAR PLAY STRUCTURES)

NONAKA NURSERY SCHOOL



ภาพ AXONOMETRIC NONAKA NURSERY SCHOOL (1) NURSERY ROOM
(2) สำนักงาน (3) TERRACE(ลานระเบียง) (4) PROMENADE(ทางเดินเล่น)
(5) STAGE(เวที)

ห้องต่างๆในNURSERYแห่งนี้แยกออกตามกิจกรรมต่างๆ แต่ในขณะเดียวกันก็เชื่อมส่วนต่างๆด้วยเส้นทางสัญจร 2 เส้นทาง ทางเดินขนาดใหญ่ในทางทิศเหนือไม่เป็นเส้นตรง หากแต่เป็นทางโค้งและมีชั้นบันไดต่างๆ และระเบียงเชื่อมต่ออยู่ด้วยกัน ทางเดินที่มีเพดานขนาดต่างๆที่ซึ่งเด็กๆสามารถผ่านเข้าไปเท่านั้น ติดต่อกับชั้นลอยเป็นการออกแบบการเล่นเป็นวงจรแบบ3มิติราวโหนSLIDING BARในNURSERY ROOM จัดไว้เป็น ทางลัด



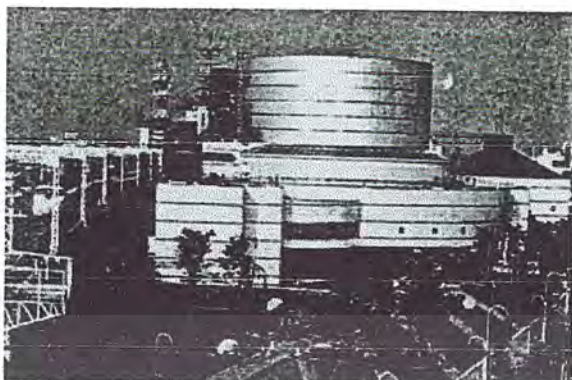
PROMENADE(ทางเดิน)เป็นที่จัด GALLERY สำหรับเด็ก



เด็กโหนSLIDING BARSจากลานระเบียงราวโหน SLIDINGBARS อุปกรณ์เฉพาะสำหรับเด็ก

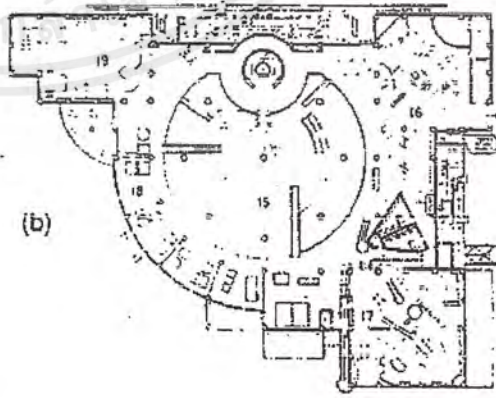
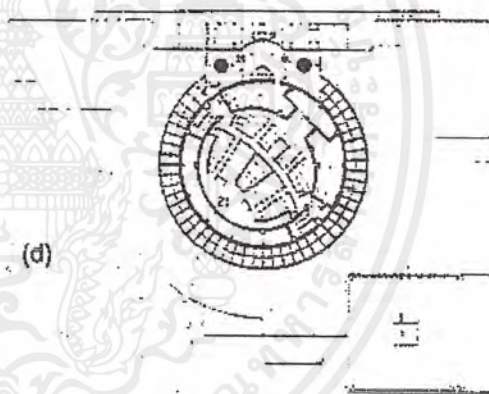
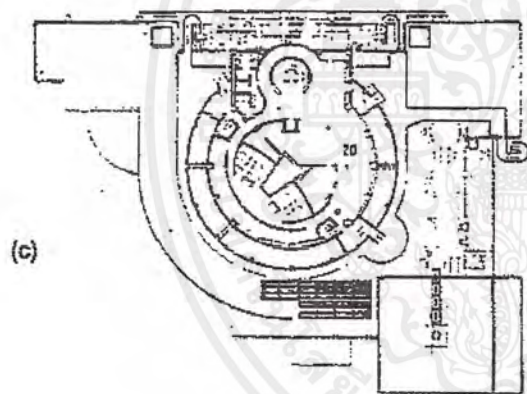
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM



เป็นความพยายามที่จะ APPLY แนวความคิดของ CIRCULAR PLAY SYSTEM ให้เป็นรูปแบบที่ สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ใน พิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งนี้ ด้วยพื้นที่ทั้งหมด 7,000 ตาราง เมตร รอบๆ ฝ้าที่ถูกยกขึ้นเป็นวง กลมใต้ห้องฟ้าจำลอง ในตรง กลางเป็น VOID ที่เป็นช่องแสง

และห้องจัดนิทรรศการ ตรงกลางของฝ้าที่ถูกยกขึ้น และรอบๆห้องจัดนิทรรศการถูกเชื่อมโดย เครื่องเล่นให้เป็นเส้นทางที่สั้น ใหญ่ ในส่วนของพิพิธภัณฑ์ทั้งหมดประกอบไปด้วย ชั้น1 ห้อง เครื่อง ห้องปฏิบัติการ ห้องสัมมนา ห้องแลป ฝ่ายบริหาร โถง ห้องน้ำ ร้านอาหารของ และส่วนพักผ่อน สำหรับห้องจัดนิทรรศการ คนหนึ่ง สามารถเดินลงไป 1.2 เมตร จากชั้นที่1และลงไปตรงกลางของ ฝ้าที่ถูกยกขึ้น ที่ซึ่งฝ้าที่ต่ำถูกสร้าง สรรค์ขึ้นเป็นส่วนปิดล้อม คนหนึ่งจะถูกจ่ายจากตรงกลางของ ห้องจัดนิทรรศการจากที่นี่

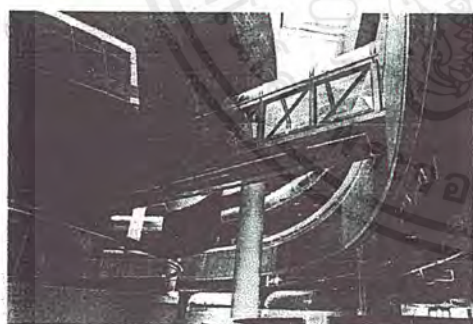


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แปลน HAMAMATSU SCIENCE MUSEUM (a) แปลนชั้น 1 (b)แปลนชั้น 2 (c)แปลนชั้น 3 (d)แปลนชั้นที่ 4 (1) โถงทางเข้า (2)ติดต่อสอบถาม (3)ร้านพิพิธภัณ์ท์ (4)ห้องอ่านหนังสือ (5)สำนักงาน (6)ห้องประชุม (7)ห้องบรรยาย (8)ห้องเรียน (9)ห้องทำงาน (10)ห้องวิทยุ (11)ห้องไฟฟ้า (12)ห้องเครื่อง (13)ห้องพักผ่อน (14)ห้องจัดนิทรรศการ 1 ธรรมชาติ (15)ห้องจัดนิทรรศการ2 อวกาศ (16)ห้องจัดนิทรรศการ3 อิเล็กทรอนิกส์ (17)ห้องจัดนิทรรศการ4 เสียง (18)ห้องจัดนิทรรศการ5 การเคลื่อนที่ (17)ห้องจัดนิทรรศการ6 การมอง (20) ลีอบบี้ (21)ห้องฟ้าจำลอง



พื้นที่ใต้ผ้าที่ถูกยกขึ้นคือห้องจัดนิทรรศการธรรมชาติ ที่ที่คนสามารถมองเห็นนิทรรศการที่มีธรรมชาติอยู่ภายใน และรอบๆ HAMAMATSU จากหลายมุม เดินขึ้นไปบนชั้นบันไดที่ทำจากหินของแม่น้ำ TENRU ซึ่งไหลไปถึงด้านตะวันออกของ HAMAMATSU เราจะออกจากจุดกลางของผ้าที่ยกขึ้น ที่ที่เราสามารถพบพื้นที่ที่เป็นมุม จากที่นี่เราสามารถเข้าไปรอบๆ ห้องจัดนิทรรศการโดยข้ามสะพาน



มันเป็น CIRCULAR FLOW LINE ตลอดห้องจัดนิทรรศการ ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 มุม คือ แสง เสียง กำลัง และอิเล็กทรอนิกส์ เมื่อถึงห้องฟ้าจำลอง เราขึ้นไปอีกชั้นหนึ่ง โดยทาง CIRCULAR STAIRWAY หรือโดยทางลิฟท์ เมื่อใกล้พอประมาณแล้ว นิทรรศการจะวางห่างจากผนังเพื่อที่ผู้คนจะสามารถผ่านด้านหลังของมันได้ หรือพูดอีกอย่างได้ว่า นิทรรศการนั้นตั้งอยู่เหมือน เป็นเกาะอยู่ระหว่าง CIRCULAR FLOW LINE เพื่อที่จะสร้างPOROUS (รูพรุน) SPACE ผลที่ได้คือมันจะไม่มีเส้นทางที่เฉพาะ

เจาะจงให้เป็นไปตามทางรอบๆห้องนิทรรศการ เด็กๆจะสามารถตื่นตาตื่นใจไปรอบๆประสบการณ์ในนิทรรศการ และในการทำสิ่งต่างๆ โดยใช้แนวความคิดของ CIRCULAR PLAY SYSTEM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“เพราะเด็กมีความพร้อม” ความพร้อมที่ว่า หมายถึงหัวใจที่เปิดกว้าง
มีพลัง และความกระหายใคร่เรียนรู้
เด็กๆกำลังก้าวมาถึงการเปลี่ยนแปลงขั้นตอนใหม่ของชีวิต
เป็นเวลาของการกระตุ้นเร่งเร้า การเผชิญภัย การคิดค้น การท้าทาย มิตรภาพ
คุณสมบัติเหล่านี้มีความสำคัญต่อการเริ่มขั้นตอนชีวิตใหม่ของพวกเขาเป็นอันดับแรก

CHAPTER THREE



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.1 การแบ่งประเภทผู้ใช้โครงการ

3.1.1 การดำเนินงานของโครงการ

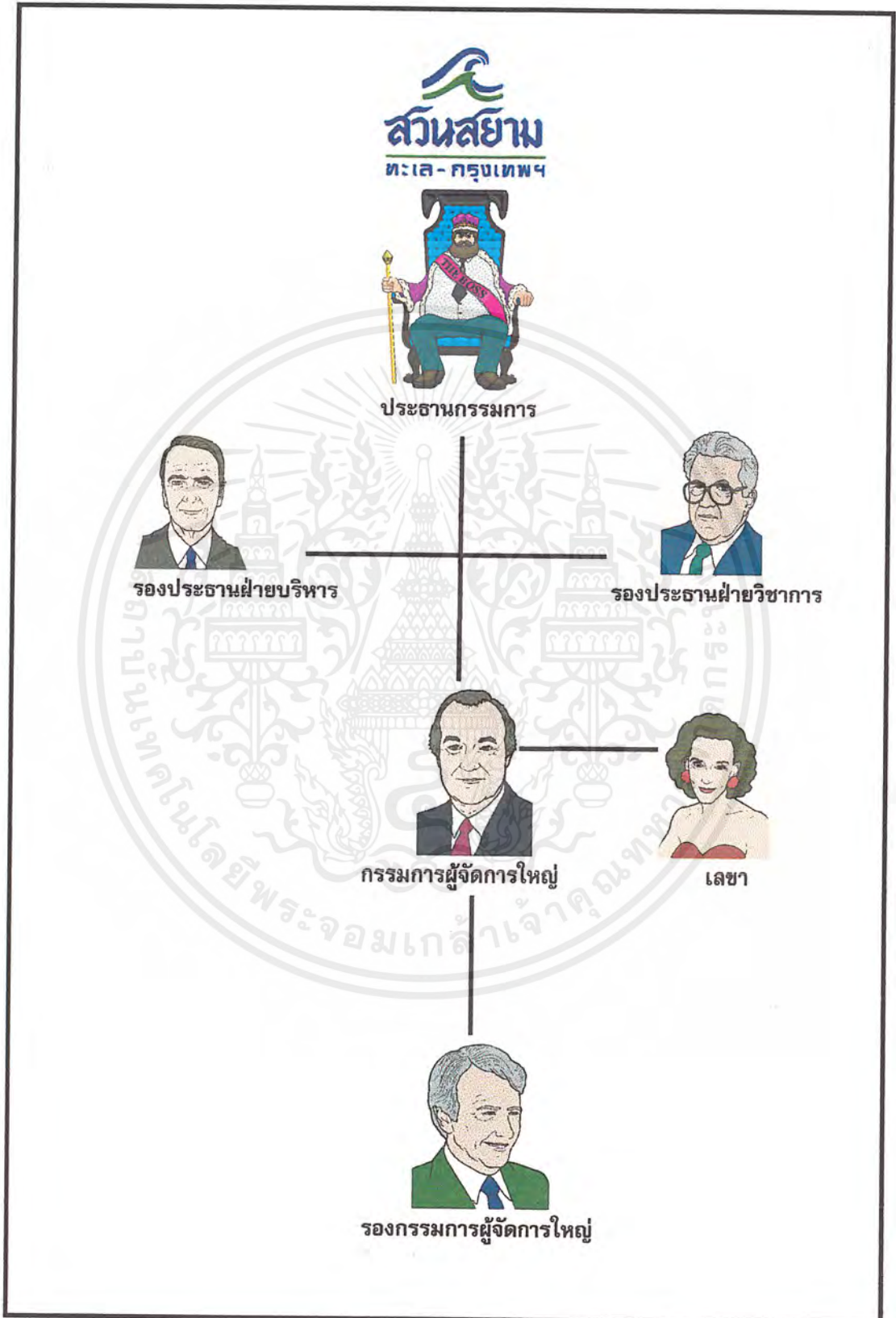
เนื่องจากโครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นโครงการเสนอแนะที่เกิดขึ้นเพื่อส่งเสริมกับอุทยานอเนกประสงค์สวนสยาม ระบบสายงานของโครงการจึงอยู่ภายใต้การบริหารของสวนสยาม โดยดูลักษณะการบริหารงานของสวนสยามเป็นสายหลักเพียงสายเดียว แล้วแตกแขนงโครงสร้างไปตามแผนกต่างๆ ซึ่งครอบคลุมทุกๆโครงการของสวนสยาม ดังนั้นโครงการ “ศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็ก” จึงได้เพิ่มสายงานลงไปในส่วนที่จำเป็น แต่ในสายงานหลักจะบังคับบัญชาจากสายงานใหญ่ของสวนสยาม เช่น ส่วนประชาสัมพันธ์ ฝ่ายธุรกิจ การตลาด

การศึกษาสายงานบริหารของโครงการเปรียบเทียบพิพิธภัณฑ์เด็ก

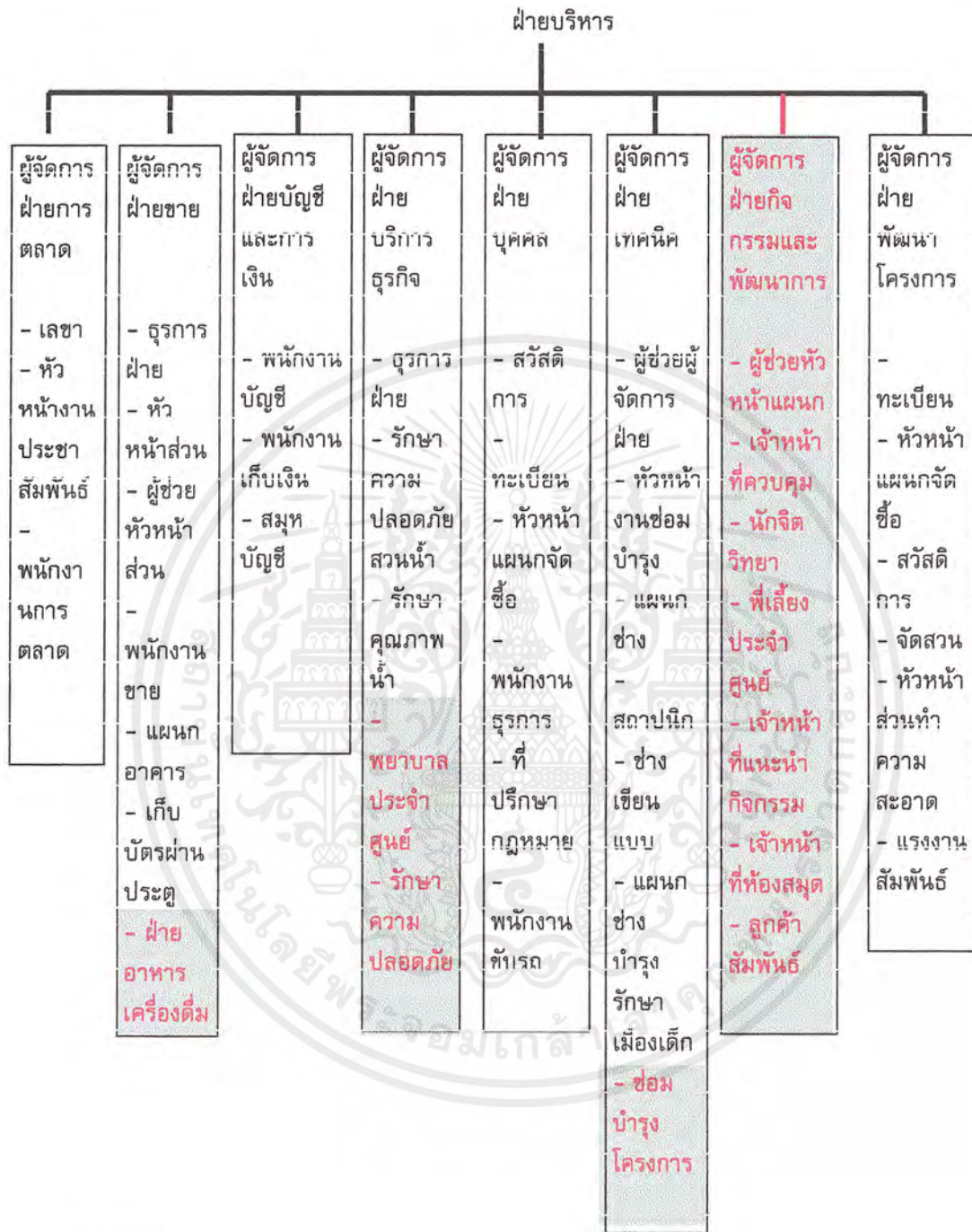


- แนวทางการนำมาใช้ในโครงการ
- รวมหน่วยงานที่มีความซับซ้อนให้มีความเหมาะสม
 - เพิ่มหน่วยงานที่จำเป็นและเหมาะสมกับโครงการ
 - ลดขนาดอัตรากำลังให้เหมาะสมกับโครงการ
 - รวมหน่วยงานที่มีลักษณะการทำงานซ้อนกันเข้าด้วยกันให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับขนาด และขอบข่ายของโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สายงานบริหารหลักของสวนสยาม



สายงานบริหารของโครงการศูนย์ส่งเสริมกิจกรรมสำหรับเด็กรวมทั้งสิ้น 26 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.1.2 อัตรากำลังและหน้าที่ของบุคลากร

แบ่งเป็นฝ่ายบริหารและฝ่ายดำเนินการ โดยมีหน้าที่และอัตรากำลังดังต่อไปนี้

ตำแหน่ง/หน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
ฝ่ายบริหาร			
1. ประธานกรรมการ - ดูแลกิจกรรมภายในโครงการ - วางแผนนโยบายและวิธีการ วัตถุประสงค์ของโครงการร่วมกับ กรรมการผู้จัดการใหญ่ - ควบคุมการทำงานให้เป็นไป ตามนโยบายที่ตั้งไว้	2 ,3 ,4 ,5	- นั่งประชุมคณะกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการ บริหาร - พุดคุยและต้อนรับแขก	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ - ชุดรับแขก
2. กรรมการผู้จัดการใหญ่ - ดูแลกิจการภายในโครงการ - วางแผนนโยบายวิธีการและวัตถุประสงค์ ของโครงการร่วมกับ ประธานกรรมการ - ควบคุมการทำงานให้เป็นไปตาม นโยบายที่ตั้งไว้	1 ,3 ,4 ,5 ,6	- นั่งประชุมคณะกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการบริหาร - พุดคุยและต้อนรับแขก - นั่งสั่งจ่ายงานตามหน้าที่รับผิดชอบ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
3. รองประธานฝ่ายบริหาร - บริหารงานตามนโยบายและให้คำ ปรึกษาการบริหารให้สำเร็จลุล่วงตาม เป้าหมาย	1 ,2 ,4 ,5 ,6 ,36 ,53 ,61	- นั่งประชุมคณะกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการ บริหาร - พุดคุยและต้อนรับแขก	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
4. รองประธานฝ่ายวิชาการ - บริหารงานตามนโยบาย และให้ คำปรึกษาการบริหารให้สำเร็จลุล่วง ตามเป้าหมาย	1 ,2 ,3 ,5 ,6 ,7 ,11 ,13 ,29	- นั่งประชุมคณะกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการ บริหาร - พุดคุยและต้อนรับแขก	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
5. รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ - บริหารงานตามนโยบายของ กรรมการผู้จัดการใหญ่ - ช่วยเหลือทำหน้าที่ตามกรรมการผู้ จัดการใหญ่	1 ,2 ,3 ,4 ,6	- นั่งประชุมคณะกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการบริหาร - พุดคุยและต้อนรับแขก	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เลขานุการกรรมการผู้จัดการใหญ่ - เป็นผู้ช่วยเหลือ ควบคุมดูแลการดำเนินงานต่างๆทุกกรณีของกรรมการผู้จัดการใหญ่	1 ,2 ,3 ,4 ,5 ,7 ,11 ,13 ,29 ,36 ,53 ,61	- นั่งทำงาน รวบรวมเอกสารกับโต๊ะทำงาน - นั่งบันทึกการประชุมในห้องประชุม	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - โต๊ะพิมพ์ดีด - COMPUTER
--	---	---	---

ฝ่ายบริหาร รวมมีบุคลากรทั้งสิ้น 6 คน

ฝ่ายดำเนินการ
แบ่งออกเป็น 8 ฝ่าย ได้แก่

ตำแหน่ง/หน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
ฝ่ายการตลาด			
7. ผู้จัดการฝ่ายการตลาด - รับผิดชอบการดำเนินงานในหน่วยงาน รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมาดำเนินการ - เสนอผลงานในที่ประชุม	8 ,10	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อกับบุคคลภายนอกด้านการตลาด	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
8. หัวหน้างานประชาสัมพันธ์ - มีการติดต่อสื่อสารกันอย่างใกล้ชิดกับหนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ - แจกข่าวสารเกี่ยวกับส่วนต่างๆของโครงการให้ทันต่อเหตุการณ์ เมื่อมีการปรับปรุงเปลี่ยนโครงการใหม่ - วางแผนเผยแพร่ให้กิจกรรมของโครงการให้เป็นที่รู้จักทั่วไป - โฆษณาจูงใจเพื่อหาลูกค้าใหม่และรักษาลูกค้าเดิม สำหรับการมาเที่ยวพักผ่อนอีก	7 ,9	- นั่งโต๊ะทำงาน - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
9. เลขานุการหัวหน้างานประชาสัมพันธ์ - ช่วยเหลือควบคุมการดำเนินงานต่างๆของหัวหน้างาน - ติดต่อทุกแผนกของฝ่ายดำเนินงานเพื่อประสานงานให้ทันต่อเหตุการณ์	8	- นั่งโต๊ะทำงาน - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ - นั่งพิมพ์ดีดเอกสาร	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - โต๊ะ เก้าอี้พิมพ์ดีด - ส่วนเก็บเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

และก้าวหน้าขึ้น			
10. พนักงานการตลาด - รับคำสั่งจากหัวหน้างานมาปฏิบัติ - เสนอสิ่งอำนวยความสะดวกที่ดีที่สุดแก่นักท่องเที่ยว	7	- นั่งทำงานกับโต๊ะ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - COMPUTER

ฝ่ายการตลาด

รวม

8 คน

ตำแหน่ง/หน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
ฝ่ายชาย			
11. ผู้จัดการฝ่ายชาย - รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมาดำเนินการ รับผิดชอบดำเนินงานในหน่วยงาน - เสนอผลในที่ประชุม	12 ,13	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อกับบุคคลภายนอก ด้านกาการตลาด	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ - COMPUTER
12. อูรการฝ่าย - ดูแลควบคุมประสานงานต่างๆในฝ่าย	11 ,13	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินตรวจตราความเรียบร้อย	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - COMPUTER
13. หัวหน้าส่วน - ควบคุมดูแลการทำงานในส่วนต่างๆ เช่นร้านค้า ร้านอาหาร	14 , 15	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินติดต่อเจ้าหน้าที่	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
14. ผู้ช่วยหัวหน้าส่วน - ช่วยเหลือการดำเนินงานของหัวหน้าส่วน	13	- นั่งทำงานกับโต๊ะ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
15. พนักงานชาย - ดูแลและอำนวยความสะดวกในบริเวณต่างๆ	11 ,13	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - นั่งพิมพ์ดีด	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
16. แผนกอาคาร - ควบคุมร้านค้า และสินค้าตามที่ได้รับมอบหมาย	11 ,13	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินตรวจตราความเรียบร้อย	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
17. เก็บบัตรผ่านประตู - เก็บบัตร ทำสถิติ ผู้เข้ามาเที่ยวภายในโครงการ	11 ,12	- จำหน่ายบัตร	- เคาน์เตอร์ - เก้าอี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ประตุ ค่าเช่าร้านต่างๆ เพื่อมารวบรวมทำบัญชี			
22. สมุห์บัญชี - ตรวจสอบและทำบัญชี ต่างๆ	19 ,21	- นั่งทำงานกับโต๊ะ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร

ฝ่ายบัญชีและการเงิน รวม 11 คน

ตำแหน่ง/หน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
ฝ่ายบริการธุรกิจ			
23. ผู้จัดการฝ่าย - รับคำสั่งฝ่ายบริหารมา ดำเนินการและรับผิดชอบ ในหน่วยงาน - ควบคุมการดำเนินงาน ให้เป็นไปตามนโยบาย - เสนอผลงานต่อที่ประชุม	24	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อ ควบคุม กับ พนักงาน - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - COMPUTER - เก้าอี้ ผู้มาติดต่อ
24. อธิการฝ่าย - ช่วยเหลือควบคุมงานต่อ หัวหน้าฝ่าย	23 ,25 ,26 ,27 ,28	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินติดต่อกับพนักงาน	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
25. รักษาความปลอดภัย สวนหน้า - ควบคุมความปลอดภัย ในบริเวณสวนหน้า - แนะนำวิธีการเล่นน้ำ หรืออุปกรณ์ต่างๆ และวิธีลดอุบัติเหตุ	24	- ยืนตรวจตราบริเวณสวนหน้า	- ห้องไลฟ์การ์ด
26. รักษาคุณภาพน้ำ - รักษาคุณภาพน้ำให้ สะอาดอยู่เสมอ	24	- นั่งทำงานในห้องควบคุม เครื่อง	- ห้องเครื่อง
27. พยาบาลประจำศูนย์ - ปฐมพยาบาลผู้ประสบ อุบัติเหตุภายในโครงการ - ให้คำแนะนำในการปฐม พยาบาลและลดอุบัติเหตุ	24	- นั่งทำงาน ตรวจผู้ประสบ อุบัติเหตุ	- โต๊ะทำงาน - เครื่องมือแพทย์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

งานของหัวหน้าแผนก			- โต๊ะ เก้าอี้ พิมพ์ดีด
34. ที่ปรึกษากฎหมาย - ทำงานด้านกฎหมาย ต่างๆเกี่ยวกับบริษัท	29	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อกับพนักงาน - นั่งตรวจสอบเอกสาร	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - COMPUTER
35. พนักงานขับรถ - ขับรถตามคำสั่ง	1 ,2 ,29	- ขับรถให้ผู้บริหาร	- รถ

ฝ่ายบุคคล

รวม 10 คน

ตำแหน่ง/หน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
ฝ่ายเทคนิค			
36. ผู้จัดการฝ่าย - รับคำสั่งฝ่ายบริหาร มาดำเนินงานรับผิดชอบ หน่วยงาน - ควบคุมการทำงานให้ เป็นไปตามนโยบาย - เสนอผลงานต่อที่ประชุม	37 ,38	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินตรวจตราการ ทำงานของเจ้าหน้าที่ - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
37. ผู้ช่วยผู้จัดการฝ่าย - ช่วยเหลือควบคุมการ ทำงานจากผู้จัดการฝ่าย	36 ,38	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - เดินตรวจตราการ ทำงานของเจ้าหน้าที่	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร
38. หัวหน้าซ่อมบำรุง - ควบคุมแผนกช่าง ต่างๆ - ดูแลซ่อมแซมสิ่งชำรุด เสียหายต่างๆ - ดูแลรักษาเครื่องปรับ อากาศ เครื่องไฟฟ้าทุก ชนิด รวมทั้งเครื่องเล่น ต่างๆ อุปกรณ์อำนวยความสะดวก ความสะอาดทุกชนิด ให้มีประสิทธิภาพดั้งเดิม - ช่วยเหลือกรณีฉุกเฉิน ต่างๆของเครื่องกล - ควบคุมช่างต่างๆให้ให้	39 ,40 ,41 ,52	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ควบคุมการทำงานของ เจ้าหน้าที่ - ปฏิบัติการในโรงงาน	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - ส่วนเก็บอุปกรณ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้