

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการเสนอแนะศูนย์วิทยบริการเด็กธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า
CHILDREN EDUCATION CENTER
IN SCB PARK PLAZA



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)
ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ปีการศึกษา 2542-2543

เลขหมึก.....
เลขทะเบียน... 38138
วัน, เดือน, ปี 21 พ.ย. 2543

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต (สถาปัตยกรรมภายใน)

.....คณะบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
(ผ.ศ. เอกพงษ์ จุลเสณีย์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

อาจารย์ กฤษณา	อินทรสติชัย	ประธานกรรมการ
อาจารย์ ประสิทธิ์	สุไลมาน	กรรมการ
อาจารย์ สมศักดิ์	เก่งกรคำ	กรรมการ
อาจารย์ ญาณิน	รักรวงส์วาน	กรรมการและเลขานุการ

.....อาจารย์ที่ปรึกษา
(อาจารย์ จันทน์ เพชรานนท์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

เด็กคืออนาคตของชาติ เด็กคือมาตวัดพื้นฐานทางสังคมนั้นๆ คาคาดหวังของประเทศ แต่ความคาดหวังของพ่อแม่ ความคาดหวังของสังคม และความคาดหวังของประเทศ..... แต่ความคาดหวังของเด็กๆ คืออะไร มีน้อยที่องค์กรมักจะนึกถึง และมักลืมความต้องการของเด็กๆ จินตนาการปล่อยให้เด็กๆ ได้เติบโตขึ้นมาท่ามกลางสังคมที่วุ่นวาย และค่อยๆ ลืมความต้องการและจินตนาการของตนในวัยเด็กไปทีละน้อยจนหมดหายไป

สังคมในอดีต การเรียนรู้และการจินตนาการของเด็กๆ มักถูกดูแลและควบคุมด้วยความคิดของผู้ใหญ่ ผู้ปกครอง และสังคม การเรียนรู้ด้วยการท่องจำ ได้เล่นในพื้นที่กว้างขวาง เวลาว่างหลังเลิกเรียนก็มีกิจกรรมทำกับพี่น้อง และ ปู่ ย่า ตา ยาย ตามลักษณะครอบครัวขยาย ของสังคมในอดีต แต่ปัจจุบันสภาพสังคมเมืองแบบตะวันออกได้คืบขยายตัวไปทุก ๆ แห่ง การจราจรอันขวักไขว่ ครอบครัวขยาย กลับกลายเป็นครอบครัวเดี่ยว เวลาของครอบครัวหดหายไป เด็กๆ จึงต้องฝากให้องค์กรต่างเลี้ยงดู ที่เกิดขึ้นมากมายในสังคมปัจจุบัน ซึ่งเป็นองค์กรขนาดเล็ก และมุ่งหวังผลกำไรเป็นสำคัญ จึงถึงเวลาแล้วที่จะมีองค์กรทางธุรกิจขนาดใหญ่ พื้นที่ที่เหมาะสม จัดกิจกรรมให้ถูกต้องตามความต้องการพื้นฐานของเด็ก ทั้งยังปลูกฝังคุณลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็กในรูปแบบ EDUTAINMENT ให้เข้ากับสังคมและความต้องการของเด็ก ๆ ในยุคปัจจุบัน

โครงการศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก เสนอแนะขึ้นมาเพื่อใช้ในการวิจัยและการศึกษาเรื่องราวต่าง ๆ เกี่ยวกับเด็กไม่เป็นเพียงมโนภาพอีกต่อไป หากแต่ต้องการให้เด็กและเยาวชนผู้ซึ่งเป็นอนาคตของชาติได้มีสถานที่พิเศษที่ออกแบบมาเพื่อพวกเขาได้ค้นคว้าได้อ่าน ได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็น พบเจอเพื่อนใหม่ มากกว่าการเป็นแค่การพบปะตามศูนย์การค้าทั่วไป ให้พ่อแม่ได้เรียนรู้ถึงการเติบโตของลูกเข้าใจในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม แม้วัยเด็กจะไม่ใช่วะเวลาที่ตัดสินความสำเร็จในการเลี้ยงดู แต่พวกเขาจะแสดงวิวัฒนาการเป็นผู้ใหญ่ให้เราเห็น

ถึงแม้ว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเพียงโครงการเสนอแนะ ที่ยังมีได้เกิดขึ้นจริงในประเทศไทย และข้อมูลต่างๆ ยังมีอาจเทียบเพื่อผู้รู้ และผู้ศึกษาเรื่องเด็กอย่างจริงจัง แต่ได้

พยายามค้นคว้าข้อมูล และปรึกษาผู้ที่มีความรู้หลายท่าน แล้วนำมาวิเคราะห์ สรุป และประเมินผล มาประกอบข้อมูลพื้นฐานที่ศึกษาอย่างเต็มที่ และหวังไว้ในอนาคตอันใกล้นี้ จะมีโครงการใกล้เคียงกันเกิดขึ้น เพื่อเด็กและเยาวชนของชาติต่อไป

ขอขอบพระคุณ
นางสาวสุทธิมา ประหยัดทรัพย์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณ

แหล่งข้อมูล

- ผู้จัดการอาวุโสแผนกบริหารอาคารธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ที่เอื้อเฟื้อในการเยี่ยมชมอาคาร สัมภาษณ์ และฝังงานระบบ
- คุณเกียรติศักดิ์ (พี่ใหญ่) ROBERT G. BOUHEY ที่เอื้อเฟื้อฝังอาคาร และคำแนะนำดี ๆ เกี่ยวกับโครงการใน ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า
- สมาคมอนุบาลศึกษาแห่งประเทศไทยกับข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก ๆ ในสังคม ปัจจุบัน
- คุณชาญศักดิ์ ศรีอภัย เจ้าหน้าที่ควบคุมงานเทคนิคอาคาร ที่ให้ความสะดวกในการเยี่ยมชม และถ่ายภาพงานระบบทั้งหมดของอาคาร
- บรรณารักษ์ห้องสมุดศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทยกับการสัมภาษณ์และข้อมูลเกี่ยวกับเด็กและห้องสมุดตามหลักจิตวิทยาสมัยใหม่
- อาจารย์จันทน์ เพชรานนท์ อาจารย์ที่ปรึกษาที่ให้คำแนะนำดี ๆ ตลอดมา

แหล่งกำลังใจ

- คุณประพันธ์ ประหยัดทรัพย์ แม่ที่แสนดีที่เป็นทั้งแหล่งกำลังใจ กำลังกาย อย่างที่ไม่มีที่สิ้นสุดในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ไม่ลืมป่าแดนและปู่ ที่คอยถามไถ่ช่วยเหลือตลอดมา และงาน SILK SCREEN สวย ๆ จากลุงอ้อย

ขอขอบคุณ

แหล่งข้อมูล

- อ้อ ที่ช่วยเริ่มในการติดต่อขอฝังอาคารให้ และรูปสวย ๆ เกี่ยวกับเด็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แหล่งกำลังใจ

- พี่ขวัญ พี่หัต 26 กับคำแนะนำดี ๆ เกี่ยวกับเด็ก และวัสดุสวยที่เอามาฝาก
- เจ๊ียบ เพื่อนที่อุดส่าห์เดินทางไปดูงานระบบเป็นเพื่อน และช่วยเหลือต่าง ๆ นา ๆ
- บ๊ีม บู้ ก ซิด เพื่อนที่แสนดี ของราชวินิจบางแก้ว กับคำแนะนำดี ๆ มากมาย
- เจ๊ียบ อ้อ เพื่อร่วมบุร ที่คอยดูแลเอาใจใส่ แบ่งเบาความเหน็ดเหนื่อย และคอยช่วยเหลือทุกด้าน

แหล่งกำลังใจและกำลังใจ

- พี่เจ๊ียบ พี่ตี พี่ขวัญ พี่หัตที่แสนดี โดยเฉพาะพี่เจ๊ียบ ขอบคุณมาก
- น้องทอม น้องหัต 44 ปี 4 กับท้องฟ้าสวยๆ ในรูปด้าน และความกระตือรือร้น ตลอดเวลา
- น้องออฟ น้องหัต 44 ปี 3 ขอบคุณนะค่ะ ที่อุดส่าห์มาช่วยงานและเล่นตลกคลายให้ดู ทำให้เพื่อนๆ ในบุร ได้มีรอยยิ้มในเวลาที่คุณกำลังเครียดที่สุดในชีวิต
- น้องนา และน้องขนุน กับการถามไถ่และช่วยงานอย่างสุดกำลัง และน้องๆ ปี 1 ทุกคนที่ไม่ได้เอ่ยถึง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ

- 1.1 ความเป็นมาของโครงการ
- 1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ
- 1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ
- 1.4 เหตุผลสนับสนุนโครงการ
- 1.5 ลักษณะกลุ่มเป้าหมายและความต้องการพื้นฐาน
 - 1.5.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก
 - บุคลากรของพนักงานใน SCB
 - นักเรียน
 - เด็กทั่วไป
 - 1.5.2 กลุ่มผู้ใช้ง
 - ผู้ปกครอง
 - นักศึกษา
 - บุคคลทั่วไป
- 1.6 ขอบข่ายของโครงการ
- 1.7 ขอบเขตของการทำวิทยานิพนธ์
- 1.8 สถานที่ตั้งโครงการและอาคารที่นำมาใช้
 - 1.8.1 ลักษณะทั่วไปของที่ตั้งโครงการ
 - สถานที่ตั้ง
 - อาณาเขต
 - รูปร่างลักษณะของที่ดิน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.8.2 ลักษณะทั่วไปของอาคารที่นำมาใช้

- อาคารที่ใช้
- สรุปเหตุผลในการเลือกที่ตั้ง

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

บทที่ 2 การศึกษาข้อมูลทั่วไปของโครงการ

2.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

2.1.1 การพัฒนาเด็กและแนวทางกับสังคมปัจจุบัน

2.1.2 องค์กรที่ให้บริการแก่เด็กและเยาวชน

- องค์กรทางราชการ ห้องสมุดเยาวชน

หอสมุดแห่งชาติ เขตศูนย์อาคาร 3

2.2.2 องค์กรในสังกัดกรุงเทพมหานคร

2.2.3 การเล่นมีความสำคัญอย่างไรต่อเด็ก

- ความหมายของการเล่น
- คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น
- ทฤษฎีของการเล่น
- การเล่นของเด็กแต่ละวัย
- สื่อพัฒนาทักษะทางกลไก
- สภาพแวดล้อมในการทำกิจกรรม

- ENVIRONMENTAL GRAPHIC

2.3 การศึกษาองค์ประกอบของกิจกรรมของโครงการ

2.3.1 KANAZAWA IZUMINO LIBRARY

2.3.1.1 ลักษณะของโครงการ

2.3.1.2 สิ่งที่น่าสนใจ

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การวางผัง
- การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอย

2.3.2 AKITA PREFECTURAL CHILDREN CENTER

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก
- การวางผัง
- การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอย

2.3.3 HODOGAYA COMMUNITY CENTER

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก
- การวางผัง
- การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอย

2.3.4 VINTON ELEMENTARY SCHOOL

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก
- การวางผัง
- การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอย

2.3.5 NOTRE DAME CHILDHOOD CENTER

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก
- การวางผัง
- การวิเคราะห์พื้นที่ใช้สอย

2.3.6 ห้องสมุดเยาวชนรศไพหัวลำโพง

2.3.6.1 ลักษณะของโครงการ

- ความเป็นมา
- บทบาทและหน้าที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.7งานหนังสือเยาวชนแห่งชาติ ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

2.3.7.1ลักษณะของกิจกรรม

2.3.7.2สิ่งที่นำมาศึกษา

- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก

2.3.8ห้องสมุดวัฒนธรรม ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย

2.3.8.1ลักษณะของโครงการ

2.3.8.2สิ่งที่นำมาศึกษา

- บทบาทและหน้าที่
- องค์ประกอบหลัก

บทที่ 3 การศึกษาพฤติกรรม ผู้ใช้โครงการ

3.1ช่วงเวลาในการดำเนินกิจกรรมของ โครงการ

3.2หน่วยงานและสายการบริหาร

3.2.1การดำเนินงานของ โครงการและกรณีศึกษาด้านสาย งาน

บริหารศูนย์พัฒนาเด็กและเยาวชนกรุงเทพมหานคร

3.2.2อัตรากำลังหน้าที่ของบุคลากร

- ฝ่ายอำนวยการ
- ฝ่ายบริหาร
- ฝ่ายบริการทางการศึกษา
- ฝ่ายเทคนิคซ่อมบำรุง

3.3ลักษณะพฤติกรรมโดยรวมของผู้รับบริการ

3.3.1ผู้ให้บริการ

3.3.2พฤติกรรมของผู้ให้บริการ

3.4การคาดคะเนจำนวนผู้ใช้โครงการ

3.4.1สถิติผู้ใช้โครงการไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

3.4.2การคาดคะเนจำนวนผู้ใช้ไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

ล่วงหน้า

3.5พฤติกรรมของผู้รับบริการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.6การกำหนดหัวข้อกิจกรรม

3.7การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กในโครงการ

บทที่ 4 การศึกษาข้อมูลองค์ประกอบโครงการ

4.1ความหมายและลักษณะการนำเสนอโครงการหลัก

4.1.1กิจกรรมที่เปิดให้บริการ

4.1.2องค์ประกอบของโครงการหลัก

4.1.3องค์ประกอบของโครงการ

4.2การศึกษาเนื้อหาที่ใส่สอยของโครงการ

4.2.1PUBLIC SERVICE ส่วนบริการสาธารณะ

4.2.2พลาซ่า (ส่วนร้านค้าสำหรับเด็ก)

4.2.3วิธีการใช้สัญลักษณ์ภายในบริเวณ PUBLIC SERVICE

- หลักเกณฑ์ของสัญลักษณ์สาธารณะ
- การเลือกใช้อักษรในป้ายสัญลักษณ์
- ข้อมูลการมองเห็นและการใช้สายตา
- ข้อควรคำนึงในการจัดป้ายสัญลักษณ์

4.2.4ส่วนบริการทางการศึกษา (KID'S ZONE)

4.2.4.1 วัตถุประสงค์ของห้องสมุดของเล่น

4.2.4.2 วิธีการจัดหาหนังสือสำหรับเด็ก

4.2.4.3 ปัญหาของห้องสมุดเด็กเล็กและแนวทางการแก้ปัญหา

4.2.4.4 อุปกรณ์และการใช้พื้นที่

- จำนวนและประเภทหนังสือที่จัดในห้องสมุด

4.2.5ส่วนคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก (CYDER KID'S)

- หลักศูตรกิจกรรมไอทีสำหรับเด็กชนในทศวรรษหน้า
- อุปกรณ์และการใช้พื้นที่

4.2.6ส่วนภูมิปัญญาตะวันออกกับการเรียนรู้ (ORIENTAL KNOWLEDGE)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.7สรุปพื้นที่ทั้งหมดของโครงการ

บทที่ 5 ระบบควบคุมสภาพแวดล้อม

5.1ระบบปรับอากาศ

- ระบบปรับอากาศที่นิยมใช้
- หลักพิจารณาการใช้ที่อสมในอาคาร
- การใช้ระบบปรับอากาศภายในโครงการ

5.2งานระบบแสง สี

5.3ระบบเสียงภายในอาคารและการควบคุม

- ระบบการสะท้อนและการหักเหเสียง
- ชนิดของวัสดุดูดซับเสียง
- สรุปการใช้เสียงและการควบคุม

บทที่ 6 การวิเคราะห์สถานที่ตั้งโครงการ

6.1รายละเอียดที่ตั้งโครงการธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

6.1.1แหล่งที่ตั้ง

6.2รายละเอียดที่ตั้งโครงการ

6.2.2การเปรียบเทียบและการหาค่าคะแนนเพื่อเลือกพื้นที่สำหรับตั้งโครงการภายในพื้นที่ของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

6.2.3การเข้าสู่โครงการ

6.3อาคารที่ใช้

6.3.1ความเป็นมาของอาคาร

- แนวความคิดในการออกแบบอาคาร

6.3.2ระบบสาธารณูปโภคและงานระบบที่เกี่ยวข้อง

- งานไฟฟ้า
- งานประปา
- ระบบปรับอากาศ
- ระบบดับเพลิง
- ระบบบำบัดน้ำเสีย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3พื้นที่ใช้สอยในอาคาร

บทที่ 7 รูปแนวทางการออกแบบ

บทที่ 8 ผลงานการออกแบบ

การพัฒนาสู่การออกแบบ

บรรณานุกรม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หัวข้อวิทยานิพนธ์ : ศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์
ปาร์คพลาซ่า
ประเภท/ชนิดโครงการ : โครงการเสนอแนะ
ชื่อนักศึกษา : นางสาวสุทธิมา ประหยัดทรัพย์
รหัส : 38025244
คณะ : สถาปัตยกรรมศาสตร์
ภาควิชา : สถาปัตยกรรมภายใน
ปีการศึกษา : 2542 – 2543

บทคัดย่อ

ศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์คพลาซ่า เป็นศูนย์ส่งเสริมการอ่าน และบริการด้านความรู้แก่เด็ก และเยาวชน รวมถึงผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไป โดยมีการจัดกิจกรรมให้ดึงดูดและชักจูงเยาวชนของชาติ ให้รักการอ่าน การค้นคว้า การใช้พลังงานและความคิดสร้างสรรค์ ที่มีอยู่ในตัวอย่างเต็มที่ เพื่อให้เด็กเติบโตทั้งร่างกาย ความคิด และรู้จักการอยู่ร่วมกัน ความมีระเบียบวินัย สนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์ มีน้ำใจ ความเป็นไทย และบริโภคด้วยปัญญาในวิถีไทย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังและมุ่งเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลาง คิดเป็น ค้นคว้าเองเป็น
2. เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้าข้อมูล และเผยแพร่ข่าวสารครบวงจร สำหรับเยาวชน
3. เพื่อเป็นการลักษณะของศูนย์การค้า ที่ผสมผสานกับลักษณะงานห้องสมุด มาใช้กับเยาวชน
4. เพื่อให้เด็กๆ และครอบครัวใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
5. เพื่อที่จะให้ SCB PARK PLAZA เป็นศูนย์กลางเมื่อที่ครบวงจร สำหรับคนทุกเพศ ทุกวัย

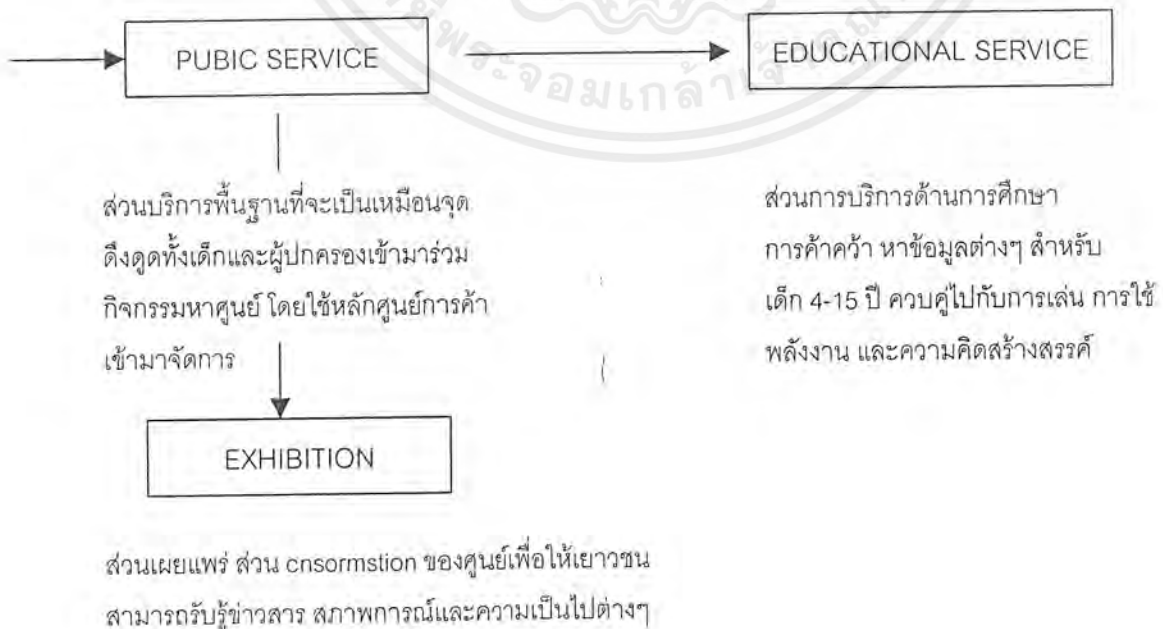
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการจัดกิจกรรม

ลักษณะนิสัยที่ดี ที่ควรปลูกฝัง คุณธรรม จริยธรรม สำหรับเด็ก ควรเริ่มพัฒนา และปลูกฝัง ตั้งแต่อายุ 4-6 ขวบ ซึ่งจะพัฒนาได้ง่ายเพียงแต่การกำหนดกิจวัตรและจัดกิจกรรม ที่สามารถกระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมที่เอื้อต่อการพัฒนาคุณลักษณะที่ดี สำหรับเด็กที่จะเติบโตในอนาคต

การกระทำซ้ำๆ จะแทรกซึมนิสัยที่ดีในตัวเด็ก การสอนโดยตรง และการสร้างสิ่งแวดล้อมที่ดี และการจัดกิจกรรมที่เด็กได้เรียนรู้ และ... การมีนิสัยที่ดี เหมาะกับสภาพสังคม เป็นสิ่งที่ผู้ปกครองควรใส่ใจและคำนึงถึงเสมอ ในการปลูกฝังนิสัยการค้นคว้า ความกระตือรือร้น ใคร่รู้ในการศึกษา ให้แก่เด็กปฐมวัย

ซึ่งโดยรวมแล้วกิจกรรมจะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีด้านต่างๆ จะพัฒนาผ่านการ เล่นเป็นสิ่งสำคัญ และสามารถแบ่งตามพัฒนาการได้เป็น 2 กลุ่มใหญ่ คือ ด้านร่างกาย หรือ การพัฒนาทางกายภาพ เจริญเติบโตทางกล้ามเนื้อต่างๆ รวมถึงการพัฒนาทางด้านสังคม บุคลิก ที่จะติดตัวไปจนโต และพัฒนาการทางด้านจิตใจ คือการใช้จินตนาการ การปลดปล่อย ความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ในการจัดกิจกรรมส่งเสริมคุณลักษณะใดๆ ให้เด็กก็ตามจะอาศัยการเล่น เป็นสื่อ และการจัดพื้นที่บริการการศึกษาในด้านต่างๆ จึงต้องมีการยึดหลักการพัฒนาการของเด็ก และพื้นที่เล่น ที่จะครอบคลุมทั้งทางร่างกายและจิตใจ ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดกิจกรรม

สื่อสำคัญในการจัดกิจกรรมในด้านใดๆ สำหรับเด็ก สิ่งที่เขาไม่ได้คือ การเล่น การเคลื่อนไหวร่างกาย และการบริหารทั้งกำลังกาย และกำลังสมอง การตื่นเต้น กับการค้นพบ ข้อมูล ความรู้ใหม่ ด้วยตนเอง ในขณะที่เดียวกันเด็กก็จะได้รับความสนุก การค้นพบเมืองใหม่ รวมไปถึงการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผ่านสื่อสมัยใหม่ ที่เหมาะสมกับวัยและสภาพสังคม

แนวทางการออกแบบ

เป็นสถานที่ที่เด็กๆ ในเมือง รอบๆ SCB PARK พลาซ่า ในพลาซ่าเอง ได้สนุก กับการค้นคว้า การอ่านและการรับรู้เรื่องราวใหม่ๆ พร้อมกับเลือกทำกิจกรรมตามความชอบ ความสนใจ จึงทำให้พื้นที่ที่ใช้รองรับกิจกรรมเป็นแบบ OPEN SPAC และ SEMI OPENSACE ที่เชื่อมต่อด้วย CIRCULATION และการทำกิจกรรมในพื้นที่แนวราบ ในบาง AREA ที่เป็นสวน เอนกประสงค์ เพื่อให้เด็กๆ ได้มีโอกาสคิดค้น จินตนาการได้อย่างอิสระ

วิธีการวิจัย

1. ศึกษานโยบายหลัก และลักษณะการพัฒนากิจการของเด็กๆ ที่เป็นข้อมูล พื้นฐานและปัญหาที่กำลังมีผลกับเด็กในปัจจุบัน
2. ศึกษาและหาความต้องการพื้นฐานทางกายภาพของโครงการ
3. ศึกษาพฤติกรรมของลักษณะผู้ใช้โครงการและอัตรากำลังของบุคคลที่เกี่ยวข้อง
4. ศึกษาปัญหาและข้อมูลแห่งองค์กรในประเทศ ที่มีจุดมุ่งหมายเดียวกันเพื่อ เป็นแหล่งข้อมูลสนับสนุนโครงการ
5. ศึกษาข้อมูลโครงการเปรียบเทียบ ทั้งในและต่างประเทศที่มีจุดมุ่งหมาย ใกล้เคียงกัน ทั้งจากองค์กรของรัฐบาล และเอกชน เพื่อกำหนด องค์กรประกอบโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. ศึกษาปัญหา สภาพแวดล้อม กิจกรรมส่งเสริมการอ่านสำหรับเด็ก ที่น่าเชื่อถือ และบุคลากรขาดความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนข้อมูลต่างๆ ซึ่งสามารถเสริมโครงการให้บรรลุจุดประสงค์ ในการออกแบบ
7. ศึกษาแหล่งลงทุน เจ้าของ และงบประมาณ ที่จะมารองรับโครงการ และความเป็นไปได้ในแง่สายการบริหารงานของเจ้าของโครงการ
8. หาจำนวนผู้ใช้และความสัมพันธ์กับเนื้อที่ใช้สอยภายในให้เพียงพอต่อจำนวนผู้ใช้
9. ศึกษาข้อมูลพื้นฐานประกอบการออกแบบ และงานระบบของอาคารที่เกี่ยวข้อง และการออกแบบสภาพแวดล้อม ผังบริเวณ
10. ศึกษารายละเอียด หน้าที่ตั้งโครงการ การเข้าสู่โครงการ ตัวอาคารและสภาพงานระบบเดิมของอาคาร เพื่อความเหมาะสมและถูกต้องในการเลือกใช้

สรุปการวิจัยและข้อเสนอแนะ

1. สภาพของอาคารที่นำมาใช้ เป็นการใช้พื้นที่ใช้สอยในแนวตั้ง และจุดประสงค์ในการสร้างอาคารเดิม คือเป็นพื้นที่สำนักงานให้เช่า จึงมีการเน้นพื้นที่ชายเป็นหลัก และเป็นผนังตลอดแนว ดังนั้น เมื่อนำมาใช้เป็นอาคารสำหรับเด็ก ซึ่งจะเป็นโครงการเดียวกัน ทั้ง TOWER จึงต้องมีการเปลี่ยนแปลงและปรับปรุง นำข้อดี และข้อเสีย ของอาคารมาพิจารณาใช้ให้เหมาะสม
2. การจัด PLAN และพื้นที่สำหรับเด็กที่เป็นถาวรวัตถุ การออกแบบจึงเป็นการเปิดพื้นที่ให้เด็กทำกิจกรรมตามความสนใจ โดยต้องมีผู้แนะนำและดูแลให้เหมาะสมกับวัย การตกแต่งที่มีแนวเทพนิยายเกินไป และเฉพาเจาะจง CONCEPT ผูกขาด มักจะเป็นตัวกันจินตนาการของเด็กให้หยุดอยู่กับที่ ควรเป็น SPACE ที่สามารถกระตุ้นจินตนาการ ของเด็กได้ไม่ซ้ำกัน
3. การจัดวางองค์ประกอบที่ชัดเจน มีทางเข้าทางออก และทาง MCIR ที่ต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. การออกแบบ มีความเป็นเอกลักษณ์ และเด็กแต่ละวัยจะรับรู้ได้ตามจินตนาการของตนเอง เพื่อสร้างความหลากหลาย ที่ต่อเนื่องในพื้นที่โครงการ และสัมพันธ์กับ SITE
5. ความปลอดภัยของเด็ก และความคงทนของ MSTEVAL ที่จะต้องรับกับกิจกรรมการเล่น และพฤติกรรมของเด็กต่างๆ นั้น ทนทานต่อแรงกระแทก ยืดหยุ่น ไม่ติดไฟ
6. การจัดกิจกรรมสำหรับการใช้สอย พื้นที่ต่างๆ พยายามให้ครอบครัวมีส่วนร่วมและการสอนกับการถ่ายทอด ประสบการณ์จากผู้ปกครองผู้เด็กเอง จะเป็นการถ่ายทอดที่มีผลกับพฤติกรรมของเด็กมากที่สุด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CHAPTER 1

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาของโครงการ

วัยเด็กเป็นแห่งการเรียนรู้ และพร้อมที่จะรับสิ่งต่างๆมากมายคิด
ตัวไปจนเป็นนิสัยที่ดีในอนาคต ในท่ามกลางสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ผล
กระทบจากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม โดยขาดสมดุล ที่ผ่านมามีทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ที่ซับซ้อน
และรวมถึงปัญหาเยาวชนที่กำลังเร่งไหลไปตามความเจริญของเทคโนโลยี จนลืมปัจจัย
พื้นฐานที่สำคัญไป

การเล่น ก็เป็นอีกปัจจัยที่นำมาซึ่งการเรียนรู้ในสิ่งที่ดีของเด็ก การ
เล่นสำหรับเด็กแล้วไม่ใช่กิจกรรมเปล่าประโยชน์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ของเด็ก ดังนั้นการ
จะพัฒนาเด็กให้มีคุณลักษณะนิสัยการเล่นจึงเป็นสิ่งที่สำคัญยิ่งในการแสวงหาความรู้ ซึ่งพื้นฐาน
ในการแสวงหาความรู้ควบคู่ไปกับการเล่น ปัจจัยสำคัญคือการอ่าน

ตั้งแต่เด็มีเยาวชนไทยประสบปัญหาคือไม่ชอบการค้นคว้าหรือ
การอ่านหนังสือ เนื่องจากไม่ได้รับการปลูกฝังในวัยเด็ก เนื่องจากเรื่องการเรียนการสอนและ
ระบบการศึกษาที่เน้นให้เด็กจำแต่เพียงอย่างเดียว แต่ในปัจจุบันการศึกษาเริ่มพัฒนาและการ
มุ่งเน้นให้เด็กเป็นศูนย์กลางคิดเป็นค้นคว้าเองเป็นซึ่งจะส่งผลให้เด็กรักการอ่านมากยิ่งขึ้น

โครงการเสนอแนะศูนย์วิทยบริการเด็ก จึงจัดตั้งขึ้น โดยธนาคาร
ไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ซึ่งเป็นศูนย์กลางเมือง และเป็นพื้นที่พลาซ่ากึ่งเอนกประสงค์ของ
คนทุกเพศทุกวัย แต่พื้นที่ซึ่งขาดส่วนของเด็กเป็นส่วนเติมเต็มความสมบูรณ์ของพื้นที่และ
บริเวณพลาซ่าเพื่อให้เป็นสถานที่ที่มีกิจกรรมของคนทุกเพศทุกวัยอย่างแท้จริง

1.2 เหตุผลในการเลือกโครงการ

1. ประเทศไทยยังไม่มีศูนย์วิทยบริการเด็กที่ครบวงจร ส่วนมาก
กระจัดกระจายกันและยังไม่เป็นรูปธรรม
2. เพื่อศึกษาวิจัยแหล่งกิจกรรมของเด็กเพื่อตอบสนองความ
ต้องการและพัฒนาการอย่างถูกขั้นตอนตามพฤติกรรม
3. นำรูปแบบใหม่ ๆ มาใช้กับเยาวชนของชาติ และแบ่งเบาภาระ
ผู้ปกครอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.ด้านสถานที่ตั้งโครงการ

- 4.1 SCB PARK PLAZA เป็นศูนย์กลางเขตรัชโยธินที่กำลังเจริญเติบโตในอนาคต มีสถาบันการศึกษาแวดล้อม
- 4.2 SCB PARK PLAZA เป็นโครงการที่ค้ำนั่งถึงสภาพแวดล้อมภายในบริเวณอาคารมีบรรยากาศที่ดีและใช้งาน ภูมิสถาปัตยกรรมป้องกันมลพิษจากถนนใหญ่
- 4.3 SCB PARK PLAZA มีการเดินทางที่สะดวก และระบบสาธารณูปโภคที่ครบครัน

1.3 วัตถุประสงค์ของโครงการ

เพื่อบริการความรู้นอกเวลาเรียนให้ข่าวสารข้อมูลและความเป็นเทิงในด้านต่าง ๆ อย่างครบวงจรแก่เด็กวัย 4- 15 ปี ผู้ปกครองและผู้สนใจทั่วไป เพื่อประโยชน์และความสัมพันธ์อันดีระหว่างวัยที่จะเกิดกับตนเอง ครอบครัวและประเทศชาติการนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยแยกเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านสังคม

1. เป็นแหล่งบริการข้อมูลข่าวสาร
2. และบริการความรู้ในรูปแบบ EDUTAINMENT ครบวงจรสำหรับเด็ก
3. ส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
4. สร้างเสริมให้เด็กเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในอนาคต

ด้านเศรษฐกิจ

1.เกิดสถานที่ท่องเที่ยวและตัวเล็กใหม่ของเด็ก เกิดรายได้มาพัฒนาให้ถูกทางและมีประสิทธิภาพ

2. SCB PARK PLAZA เป็นแหล่งธุรกิจที่ครบวงจร

สภาพแวดล้อม

1. ภายใน SCB PARK PLAZA เป็นสถานที่ที่มีความสวยงามและเหมาะสมกับโครงการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.4 เหตุผลสนับสนุนโครงการ

1. ในสังคมและสภาพเศรษฐกิจที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว โดยขาดความสมดุลอย่างที่ผ่านมา ทำให้สังคมได้ตระหนักและหันมาทำโครงการต่าง ๆ สำหรับเด็กมากขึ้น เพื่อปลูกฝังและพัฒนาคนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 พ.ศ. 2540-2544 ที่เน้นให้คนเป็นศูนย์กลางของการพัฒนา แต่ยังคงขาดหน่วยงานที่เชี่ยวชาญด้านนี้โดยตรง
2. เป็นโครงการที่จะส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ทั้งกายและใจ และความคิดการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของเด็กด้วยตนเองซึ่งเป็นการปฏิสัมพันธ์ของเด็กกับเด็ก นอกเวลาเรียนที่ยังไม่แพร่หลายในประเทศของเรา
3. นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาทางด้านงานสถาปัตยกรรมภายใน มาเสริมสร้างและพัฒนาพื้นที่สำหรับเด็ก ตามเรื่องราวปัจจัยต่าง ๆ และเงื่อนไขของสังคมในปัจจุบัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.5 ลักษณะกลุ่มเป้าหมายและความต้องการพื้นฐาน

กลุ่มเป้าหมายและความต้องการพื้นฐาน

1.5.1 กลุ่มเป้าหมายหลัก

- บุตรหลานของพนักงานใน SCB PARK PLAZA

(ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า)

เนื่องจากในพื้นที่ทั้งหมดของ SCB PARK PLAZA ประกอบด้วยพื้นที่สำนักงานกว่า 100 บริษัท และพนักงานส่วนมากกว่า 80 % มีครอบครัว และบุตรหลาน จึงเสมือนเป็นกลุ่มทดลองในการริเริ่มใช้บริการ ศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก

- นักเรียนและเด็กทั่วไป เป็นการเข้ามาใช้บริการในลักษณะค้นคว้าข้อมูลเฉพาะและข้อมูลทั่วไปรวมถึงข่าวสารหรือเลือกซื้อสินค้า ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา โดยสามารถแบ่งช่วงอายุเป็น 2 กลุ่ม ได้ดังนี้คือ

กลุ่มอายุ 3 – 6 ปี เป็นวัยที่ร่างกายควบคุมระบบต่าง ๆ ค่อนข้างดี และสนุกสนานกับการปีนป่ายชอบความเคลื่อนไหว เสียงดัง และใช้พลังงานเต็มที่ การเล่นจะนำไปสู่พัฒนาการและการปลูกฝังลักษณะนิสัยที่ดีได้

กลุ่มอายุ 7 – 15 ปี วัยนี้เป็นวัยเล็กตอนปลาย และกำลังพัฒนาไปสู่วัยผู้ใหญ่ การแสดงออกมีความรอบคอบมากขึ้น และเริ่มทำกิจกรรมเหมือนผู้ใหญ่ เข้าใจในสภาพรอบตัวได้ดี มีความคิดเป็นเหตุผลมากขึ้น ชอบสังคมนับเพื่อนฝูง และเริ่มมีความอยากรู้อยากเห็น ทดลองแบบผู้ใหญ่ กล้าคิดและกล้าทำ

1.5.2 กลุ่มผู้ใช้รอง

ผู้ปกครอง มาพร้อมกับเด็ก เพื่อเที่ยวพักผ่อนและเลือกซื้อสินค้าและบริการสำหรับเด็ก

นักศึกษา มาเพื่อศึกษาการทำงานของศูนย์เพื่อเป็นกรณีศึกษาเฉพาะด้านหรือกิจกรรมสำหรับเด็ก

บุคคลทั่วไป เที่ยวชมและใช้บริการ PLAZA และชม EXHIBITION ที่จัดขึ้นหรือติดตามข่าวสารเยาวชนที่ทางศูนย์จัดขึ้น

ขอบข่ายของโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์
[SCB PARK PLAZA]

1. ประกอบด้วยพื้นที่กิจกรรมกลางแจ้ง [OUTDOOR PLAYGROUND]

- OUTDOOR RELAXATION AREA.
- OUTDOOR EXHIBITION.

2. ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLIC SERVICE) ประกอบไปด้วย

- โถงทางเข้า
- พื้นที่พักผ่อน
- ประชาสัมพันธ์ ติดต่อสอบถาม
- โทรศัพท์สาธารณะ
- ห้องปฐมพยาบาล
- ห้องน้ำ
- ส่วนบริการร้านอาหาร
- ส่วนพลาซ่า ศูนย์การค้าสำหรับเด็กและครอบครัว
[CHILD RETAIL SHOP]

3. ส่วนบริการการศึกษา

- ส่วนเด็กเล็ก 4-6 ปี [KID'S ZONE]
- ห้องสมุดของเล่น

BLOCK

ORIGINAL

READING [TOY LIBRARY]

- ส่วนบริการเเสดศึกษา [FANTASY KID'S AV CORNER]
- ส่วนบริการความรู้ COMPUTER]
- ส่วนบริการเด็กโต 7-15 ปี [TEENAGER ZONE]
- ORENTAL KNOWLEDGE LIBRARY ห้องสมุดภูมิปัญญาตะวันออก
- RELAXATION AREA
- HALL OF FAME สารานุกรมไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4. ส่วนเผยแพร่ความรู้

- ส่วนจัดนิทรรศการชั่วคราว

5. ส่วนสำนักงาน EDUCATION AND ACTIVITY OFFICE

6. ส่วนงานทั่วไป GENERAL SERVICE AND TECHNICAL SECTION

1.6 ขอบเขตของโครงการ

1. ประกอบด้วยพื้นที่กิจกรรมกลางแจ้ง [OUTDOOR PLAYGROUND]

- OUTDOOR RELAXATION AREA.

- OUTDOOR EXHIBITION.

2. ส่วนบริการสาธารณะ (PUBLIC SERVICE) ประกอบไปด้วย

- โถงทางเข้า

- พื้นที่พักผ่อน

- ประชาสัมพันธ์ ติดต่อสอบถาม

- โทรศัพท์สาธารณะ

- ห้องปฐมพยาบาล

- ห้องน้ำ

- ส่วนบริการร้านอาหาร

- ส่วนพลาซ่า ศูนย์การค้าสำหรับเด็กและครอบครัว

[CHILD RETAIL SHOP]

3. ส่วนบริการการศึกษา

- ส่วนเด็กเล็ก 4 – 6 ปี [KID'S ZONE]

- ห้องสมุดของเด็กเล่น

BLOCK

ORIGINAL

READING [TOY LIBRARY]

- ส่วนบริการโสตศึกษา [FANTASY KID'S AV CORNER]

- ส่วนบริการความรู้ [COMPUTER]

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- ส่วนบริการเด็กโต 7 – 15 ปี [TEENAGER ZONE]
 - ORIENTAL KNOWLEDGE LIBRARYห้องสมุดภูมิปัญญาตะวันออก
 - RELAXATION AREA
 - HALL OF FAME สรรานุกรมไทย

4. ส่วนเผยแพร่ความรู้

- ส่วนจัดนิทรรศการชั่วคราว



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.7 ลักษณะทั่วไปของที่ตั้งโครงการและอาคารที่นำมาใช้

1.7.1 ลักษณะทั่วไปของที่ตั้งโครงการ

ธนาคารไทยพาณิชย์ จำกัด (มหาชน) เป็นผู้เปิดประวัติศาสตร์หน้าแรก
ของธนาคารไทย เมื่อ พ.ศ. 2447 ที่ตึกแถวของพระคลังข้างที่ ตำบลบ้านหม้อ ในชื่อของ
บุคคลลัทธิ ต่อมากิจการเจริญเติบโตขึ้นเป็น บริษัท แบนกส์ยามกัมมาจล ทุนจำกัด มี
สำนักงานอยู่ที่ตำบลตลาดน้อย จนในปี พ.ศ. 2482 ได้เปลี่ยนชื่อเป็น ธนาคารไทยพาณิชย์
จำกัด ธนาคารไทยพาณิชย์ได้มีการย้ายสำนักงานใหญ่มาหลายครั้งจากตลาดน้อย มายัง
ถนนเพชรบุรี ก่อนที่จะมาสร้างที่ถนนรัชดาภิเษก บริเวณสี่แยกรัชโยธินดังที่เห็นในปัจจุบัน

ทีมงานผู้บริหารธนาคารได้เดินทางไปศึกษาดูอาคารสำนักงานของ
ธนาคารหลายแห่งในต่างประเทศนำมาประมวลแนวคิดหลักของธนาคารสำนักงานใหญ่
แห่งใหม่ และสรุปว่าต้องการให้เป็น อาคารอัจฉริยะ [INTELLIGENT BUILDING] ที่
เพียบพร้อมด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย มีบรรยากาศของความเป็นศูนย์รวมในเชิงธุรกิจที่
ผสมผสานสถาปัตยกรรมด้วยธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการมีรูปแบบซึ่งมีเอกลักษณ์
เป็นสัญลักษณ์หนึ่งของกรุงเทพฯ

สถานที่ตั้งโครงการอยู่บนถนนรัชดาภิเษกใกล้กับแยกราชโยธิน ซึ่งอยู่
ทางทิศเหนือของกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นจุดศูนย์กลางระหว่างใจกลางเมืองกับสนามบินดอนเมือง
ซึ่งเอื้อต่อวัตถุประสงค์ในการสร้างโครงการ คือ ให้เป็นเมืองเล็กที่สามารถควบคุมสภาพ
แวดล้อมและสนองความต้องการของธุรกิจ สถานที่พักผ่อน และความเจริญทาง
สถาปัตยกรรม

โครงการเอสซีบี ปาร์ค พลาซ่า เป็นโครงการหนึ่งที่มีความสำคัญ
แก่สภาพแวดล้อม และเทคโนโลยีในงานออกแบบโครงการตั้งแต่ต้น ภายในเนื้อที่ 52 ไร่
เป็นที่ตั้งของโครงการมูลค่าประมาณ 10,000 ล้านบาท ซึ่งใช้เวลาในการก่อสร้าง 4 ปี
นับตั้งแต่ปี พ.ศ. 2535 ถึง พ.ศ. 2539 เอสซีบี ปาร์ค พลาซ่า ประกอบด้วย กลุ่มอาคารที่
มุ่งสะท้อนให้เห็นถึงภาพลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวท่ามกลาง
สิ่งแวดล้อมเป็นที่ตั้งของสำนักงานใหญ่ธนาคารไทยพาณิชย์ ซึ่งนับเป็นสำนักงานใหญ่ติด
อันดับโลก ในขณะที่กลุ่มอาคารโดยรอบถูกออกแบบให้เป็นศูนย์ธุรกิจครบวงจรที่ทันสมัย
และสมบูรณ์แบบที่สุด มีมูลค่าสูงสุดแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

โครงการนี้แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนแรก คือ กลุ่มอาคารที่ทำการธนาคารไทยพาณิชย์สำนักงานใหญ่และพื้นที่ใช้สอยต่าง ๆ ของธนาคารประกอบด้วย 3 อาคาร สูง 37 ชั้น 1 อาคาร และสูง 24 ชั้น 2 อาคาร ด้วยแนวความคิดที่ประกอบด้วยตึกสี่เหลี่ยม หกเหลี่ยม จนถึงรูปทรงแปดเหลี่ยม ลดหลั่นกัน 7 ระดับ เชื่อมโยงกันอย่างต่อเนื่องให้มีความเป็นเอกภาพ โดยการใช้วัสดุแบบเดียวกันทั้งโครงการ ส่วนหลังคาของอาคารเป็นรูปประมิตฐานสามเหลี่ยมมียอดสี่ทงสองประกายบนท้องฟ้า โดยใช้แนวความคิดจากหลังคาทรงแหลมของสถาปัตยกรรมไทยโบราณ ส่วนแรกนี้มีพื้นที่ทั้งสิ้น 196,000 ตารางเมตร

ส่วนที่ 2 และ 3 คือ เอลซีบี ปาร์ค พลาซ่า อีสต์ และ เอลซีบี ปาร์ค พลาซ่า เวสต์ เป็นพื้นที่ธุรกิจที่อยู่ขนาดด้านซ้ายขวาของส่วนแรก

ส่วนที่ 2 ตั้งอยู่ด้านทิศตะวันออก ประกอบด้วย อาคารสำนักงานให้เช่าสูง 21 ชั้น มีพื้นที่ 32,400 ตารางเมตร และอาคารศูนย์การค้า 5 ชั้น มีพื้นที่ 4,200 ตารางเมตร

ส่วนที่ 3 ตั้งอยู่ด้านทิศตะวันตก ประกอบไปด้วย 2 อาคาร อาคารหนึ่งสูง 12 ชั้น มีพื้นที่ 16,500 ตารางเมตร อีกอาคารหนึ่งสูง 22 ชั้น มีพื้นที่ 21,000 ตารางเมตร ส่วนนี้มีทั้งพื้นที่ศูนย์การค้าและสำนักงานให้เช่า เช่นเดียวกับกับส่วนที่ 2

เพื่อเป็นการรวมอาคารทั้งหมดให้เป็นหนึ่งเดียวกัน จึงมีการใช้รูปแบบ และวัสดุที่คล้ายคลึงกัน เช่น ผนังภายนอกใช้วัสดุกระจกตลอดทั้งผืน ซึ่งเป็นกระจกนิรภัยที่ผ่านการเคลือบแบบซอฟท์โคท เพื่อกันแสงสะท้อนจากดวงอาทิตย์ พร้อมทั้งโครงสร้างมึนเนียมชนิดเดียวกับอาคารใหญ่ในประเทศญี่ปุ่น พื้นปูหินแกรนิต แผ่นตัดพิเศษหกเหลี่ยม และหลังคาลาดเอียงในองศาเท่า ๆ กัน

1.7.2 ลักษณะทั่วไปของอาคารที่นำมาใช้

พลาซ่าฝั่งตะวันออก TOWER D เป็นส่วนที่เลือกมาใช้เป็นที่ตั้งโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก มีพื้นที่ดังนี้

- RETAIL AREA	4,522	M ²
- 2 ND FLOOR	795	M ²
- 3 RD -5 TH FLOOR	3,447	M ²

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สรุปเหตุผลในการเลือกที่ตั้งโครงการ

1. จากปัจจัยหลายด้านที่เหมาะสมทั้งทางด้าน ภูมิประเทศ การคมนาคม สาธารณูปโภค และเศรษฐกิจ
2. สภาพแวดล้อมของสถานที่ตั้งโครงการ เอื้ออำนวยและมีสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับเด็ก
3. โครงการอยู่ในชุมชนเมืองที่กำลังมีการเจริญเติบโต และกำลังขยายตัวในอนาคต ทำให้มีที่พักผ่อนสำหรับเด็กและครอบครัวของคนในพื้นที่และบริเวณใกล้เคียง
3. บริเวณโครงการมีกิจกรรมเสริม พื้นที่อเนกประสงค์ และดึงดูดทำให้เกิดกิจกรรมที่หลากหลายสำหรับเด็กและครอบครัว (ดูรายละเอียดการวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ ในบทที่ 6)

1.9 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รับความรู้เกี่ยวกับเด็ก ในแง่ต่าง ๆ เรื่องราวของเล่นประดิษฐ์เองตามความรู้และความสร้างสรรค์แหล่งรวมหนังสือ ข้อมูลความรู้ทั้งในและต่างประเทศสำหรับเด็กอย่างแท้จริง ในรูปแบบใหม่ ๆ ทันสมัย
2. สร้างกิจกรรมในวันว่างแบบใหม่ ๆ ให้กับเด็กและผู้ปกครอง เกิดความสัมพันธ์อันดีในครอบครัว
3. ศึกษาระบบการจัดศูนย์บริการเยาวชนที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบวิชาชีพรับใช้สังคมได้อีกทางหนึ่ง
4. เพิ่มพื้นที่กิจกรรมและแหล่งหาความรู้นอกเวลาเรียนให้กับเด็กในสังคมเมืองที่สามารถมีอิสระในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ และทำกิจกรรมตามที่ต้องการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CHAPTER 2

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 2

การศึกษาข้อมูลทั่วไปของโครงการ

2.1 ประวัติความเป็นมาของโครงการ

2.1.1 การพัฒนาเด็กและความสำคัญของจิตพิสัยกับสังคมปัจจุบัน

ความเป็นมาและความสำคัญของจิตพิสัย

ในท่ามกลางสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และผลกระทบจากการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม โดยขาดสมดุลเช่นที่ผ่านมา ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ที่ซับซ้อนเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่สะท้อนให้เห็นถึงความเสื่อมถอยทางด้านจิตใจและจริยธรรมอย่างมาก สังคมให้ความสำคัญกับวัตถุและเทคโนโลยีจนลืมความสุขที่แท้จริงของชีวิต นับว่ามีผลกระทบต่อจิตใจของเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมาก

ที่ผ่านมา การจัดการศึกษายังไม่เอื้อต่อการพัฒนาจิตพิสัยอันเป็นพื้นฐานที่สำคัญของการพัฒนาคุณภาพชีวิต การพัฒนาจิตใจควรครอบคลุมถึงความรู้สึกรู้คิดที่ดึงามความมีสุนทรีย์ และเน้นในด้านจริยธรรมเป็นสำคัญ ซึ่งจะช่วยให้เด็กและเยาวชนพัฒนาทุกด้านอย่างเต็มที่

การพัฒนาจิตพิสัยเป็นกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมที่มีรากฐานมาจากบ้าน และมีการเสริมสร้างจิตพิสัยร่วมกับทางโรงเรียน ชุมชนและสื่อมวลชนต่างมีบทบาทและส่งผลต่อการสร้างเสริมจิตพิสัยของเด็กและเยาวชนอย่างมาก

รัฐบาลได้ให้ความสำคัญกับปัญหาดังกล่าวได้เห็นได้จากแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) เป้าหมายที่สำคัญคือ การมีสังคมที่พึงปรารถนา ครอบคลุมอบอุ่น ชุมชนเข้มแข็งและประเทศชาติมั่นคง ในการพัฒนาคนให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว จะต้องมิวิสัยทัศน์ของการพัฒนาคนให้มีความสุข มีศีลธรรม มีการศึกษา มีจิตสำนึกรับผิดชอบต่อสังคม มีระเบียบวินัย เห็นคุณค่าในศาสนา ประเพณีและวัฒนธรรมไทย ในการพัฒนาคนให้บรรลุเป้าหมายดังกล่าว ทุกฝ่ายนับตั้งแต่ครอบครัว โรงเรียน สื่อมวลชน ตลอดจนผู้บริหารทุกฝ่ายทุกระดับ จะต้องเห็นความสำคัญและคุณค่าของตนในการร่วมกันสร้างเสริมและพัฒนาจิตพิสัยแก่เด็กและเยาวชน กล่าวคือ การช่วยกันขัดเกลาให้เด็กมีคุณลักษณะที่ถึงประสงค์เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตในสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงอย่างมีความสุขเป็นทั้งคนเก่งและคนดีมีความสุข และสามารถช่วยสร้างสรรคสังคมได้ ทั้งนี้ต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค มีน้ำใจ มีวินัย มีความเป็นไทย และมีการบริโภคด้วยปัญญาในวิถีชีวิตไทย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นอกจากพ่อแม่ผู้ปกครองที่จะต้องดูแลเอาใจใส่อย่างสม่ำเสมอโดยใกล้ชิดแล้ว เอกชนและสังคมมีบทบาทที่สำคัญยิ่งในการส่งเสริมคุณลักษณะดังกล่าว โดยให้ความสำคัญต่อการสร้างเสริมจิตพิสัยให้ทัดเทียมกับความรู้ด้านวิชาการ ซึ่งจะเป็นการสนองพระราชดำริส ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชมหาราช กล่าวคือ การจัดกิจกรรมนอก การศึกษา จะต้องประกอบด้วยกิจกรรมและการอบรมดูแลอย่างใกล้ชิดจากผู้ปกครอง หากจะมีการ นำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเผยแพร่ด้านกิจกรรมวิชาการจะต้องมีผู้ช่วยดูแลอย่างดีควบคู่กันไป การ จะพัฒนาเด็กให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพจะต้องอาศัยสังคมที่มีคุณภาพและเป็นแบบอย่างที่ต้องเป็น สำคัญ

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 8 (พ.ศ. 2540-2544) เน้นคน เป็นศูนย์กลางการพัฒนา กระทรวงศึกษาธิการมีภารกิจที่สำคัญ คือ การพัฒนาคน โดยการ กำหนดทิศทางการพัฒนาการศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม ตามแผนพัฒนาการศึกษา ฉบับที่ 8 จากคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของคนไทย 4 ด้านคือ

1. ด้านจิตใจและสังคม : มีวินัย ซื่อสัตย์สุจริต ขยัน อดทน มีจริยธรรม มีคุณ ธรรม มีความเป็นประชาธิปไตย มีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม ร่วมในกระบวนการ พัฒนา มีความเป็นไทย ร่วมอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมไทย ทรัพยากรธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม
2. ด้านสติปัญญา : คิดกว้าง คิดไกล ใฝ่เรียน ใฝ่รู้ สามารถแสวงหาความ รู้ด้วยตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รักการประดิษฐ์ ค้นคว้า รู้เท่าทันวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี และสามารถปรับตัวให้ทันต่อกระแสการเปลี่ยนแปลงต่างๆ
3. ด้านสุขภาพพลานามัย : มีสุขภาพจิตดี เจริญเติบโตสมวัย ร่างกายแข็งแรง ปลอดภัยจากโรคภัยที่ป้องกันได้ ปราศจากสารพิษและสารเสพติด
4. ด้านการประกอบอาชีพ : มีทักษะ มีคุณธรรม และเจตคติที่ดีต่อการ ประกอบสัมมาชีพ และสามารถสร้างและพัฒนาสัมมาชีพ

ความหมาย คุณลักษณะ และสาระสำคัญของจิตพิสัย

จิตพิสัยหมายถึง คุณลักษณะทางจิตใจที่จะนำไปสู่พฤติกรรมที่ช่วยเสริมสร้าง และพัฒนาคุณภาพชีวิตของเด็กและเยาวชนให้มีความเก่งความดีและมีความสุข ซึ่งเกี่ยวข้องกับ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด สุนทรียะ โดยเน้นจริยธรรมเป็นสำคัญ เพื่อนำไปสู่ความสุขที่แท้จริงของ ชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อันประกอบด้วยองค์ประกอบ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์
2. ความมีน้ำใจ
3. ความมีวินัย
4. ความเป็นไทย
5. การบริโภค ด้วยปัญญาในวิถีชีวิตไทย

ความสุขที่แท้จริงของชีวิตมีอะไรบ้าง

ความสุขจากธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม เด็กได้สัมผัสกับ ดิน น้ำ อากาศ สัตว์ ป่าไม้ ต้นไม้ ดอกไม้

ความสุขจากเพื่อนมนุษย์ เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ผู้ใหญ่ โดยเฉพาะคนในครอบครัวที่สร้างความอบอุ่นและปลอดภัย

ความสุขจากกิจกรรมในชีวิต การเรียนจากทางโรงเรียน ครอบครัว และชุมชน

จิตพิสัยเป็นนามธรรม อยู่ภายในจิตใจ เราจะรู้ได้อย่างไรว่าเด็กมีจิตพิสัยที่ดีงาม

เราสามารถรู้และประเมินได้ โดยกำหนดคุณลักษณะและพฤติกรรมบ่งชี้องค์ประกอบทั้ง 5 องค์ประกอบดังนี้

คุณลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้ ความสนใจใฝ่รู้และสร้างสรรค์	คุณลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้ ความมีน้ำใจ
1. ความชอบ ความชื่นชม และการเห็นคุณค่า ของสิ่งต่างๆ	1. การช่วยเหลือ
2. ความใฝ่ฝันและจินตนาการ	2. การปลอบโยนหรือให้กำลังใจ
3. การแสวงหาแนวทางใหม่ๆ	3. การแสดงความเอื้ออาทร
4. ความกระตือรือร้น (ความอยากรู้อยากเห็น)	4. การชื่นชมยินดีในความดีงามของ ตนและผู้อื่น
5. ความตั้งใจ การเอาใจใส่ทำให้ดีกว่าเดิมอยู่ เสมอ	5. การไม่เบียดเบียนตนและผู้อื่น
6. ความกล้า ความคิดริเริ่มและการตัดสินใจ	
7. ความเพียรพยายาม ความมุ่งมั่น บากบั่น มีความสงบ มีสมาธิในการทำสิ่งต่างๆ โดยไม่ ย่อท้อ	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คุณลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้ ความมีวินัย	คุณลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้ ความเป็นไทย
1. การควบคุมตนเองทั้งกาย วาจา และใจ	1. การใช้ภาษาไทยถูกต้องชัดเจน
2. การยอมรับในผลของการกระทำของตนเอง	2. ความนิยมไทย ใช้ของไทย
3. การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม	3. การมีส่วนร่วม และเผยแพร่อนุรักษ์ ขนบธรรมเนียมประเพณีและวัฒนธรรม ไทย
4. การตรงต่อเวลา	4. ความชื่นชมในศิลปะไทย
5. ความมีเหตุผล	5. การนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมา มา ประยุกต์ใช้ในวิถีชีวิต
6. ความกล้า ความคิดริเริ่มและการตัดสินใจ	6. การปฏิบัติตามมารยาทไทย
7. ความเพียรพยายาม ความมุ่งมั่น บากบั่น มีความสงบ มีสมาธิในการทำสิ่งต่างๆ โดยไม่ ย่อท้อ	7. การร่วมกิจกรรมที่สำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

คุณลักษณะ/พฤติกรรมบ่งชี้การบริโภคด้วยปัญญาในวิถีชีวิตไทย

1. การเลือกรับปัจจัยสี่
2. การเลือกรับสิ่งของและเครื่องใช้
3. การเลือกรับข้อมูลข่าวสาร
4. การเลือกรับการนันทนาการ
5. การเลือกเพื่อนและสังคม
6. การเลือกรับวิทยาการ และเทคโนโลยี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

7. การเลือกรับวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

จิตพิสัยเป็นภูมิด้านทานภายใน จิตพิสัยเปรียบเสมือนกุญแจไขความสุข การสร้างเสริมและพัฒนาจิตพิสัย ควรจำเป็นต้องบูรณาการกับทุกกิจกรรมให้เกิดความเชื่อมโยงที่เป็นระบบ ขยายการรับรู้ให้เกิดการดูดซับสู่จิตใจเสมือนรากของต้นไม้

2.1.2 องค์การที่ให้บริการแก่เด็กและเยาวชน

องค์การทางราชการ หอสมุดเยาวชน หอสมุดแห่งชาติ เทเวศร์ อาคาร 3

ประเภทหนังสือที่มี

(Eng)

1. Encyclo pedio Amenin ม. ปลาย
2. Child Ency peple un planet
3. Children BRITANNICA ชุด
4. BRITANNICA URNIOR ENEYCLO
5. YONG ENCYELA

(Thai)

1. สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน
2. โลกของเรา
3. ประทีปความรู้ และเทคโนโลยีรอบโลกจักรวาล
4. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับอาชีพ
5. ถามได้ตอบได้ วิทยาศาสตร์
6. ปริศนาเปิดโลกความรู้
7. นิยายสำหรับเด็ก

เปิดบริการตั้งแต่ 2537-2541 และเปิดกิจการหนังสือสำหรับเด็กด้วย

ปัญหาและเหตุผลหลายประการคือ

1. เด็กเลี้ยงดั่งและรบกวนผู้ใช้บริการอื่นๆ
2. สถานที่คับแคบ การเพิ่มเติมและพัฒนาในด้านอื่นๆ ยาก
3. ไม่มีบรรณารักษ์เฉพาะทางควบคุม ทำให้เกิดความวุ่นวาย
4. หนังสือชำรุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. เด็กเกิดอุบัติเหตุบ่อย

ปัจจุบันจึงได้ทำการเคลื่อนย้ายหนังสือเด็กทั้งหมดไปที่ชั้นหนังสือผู้ใหญ่ สูง 180 ซม. ทำให้เยาวชนที่เข้ามาใช้บริการตามลำพัง ไม่ได้รับความสะดวกในการบริการและการเอาใจใส่ดูแลจากบรรณรักษ์ จึงทำให้เยาวชนนักอ่านทั้งหลาย หายไปจากห้องสมุดแห่งชาติ และแยกย้ายกันไปใช้ในส่วนต่างๆ บริเวณห้องสมุดแห่งชาติ การชุมนุมของหนอนนักอ่านจึงขาดหายไป

2.2.2 องค์กรในสังกัดกรุงเทพมหานคร

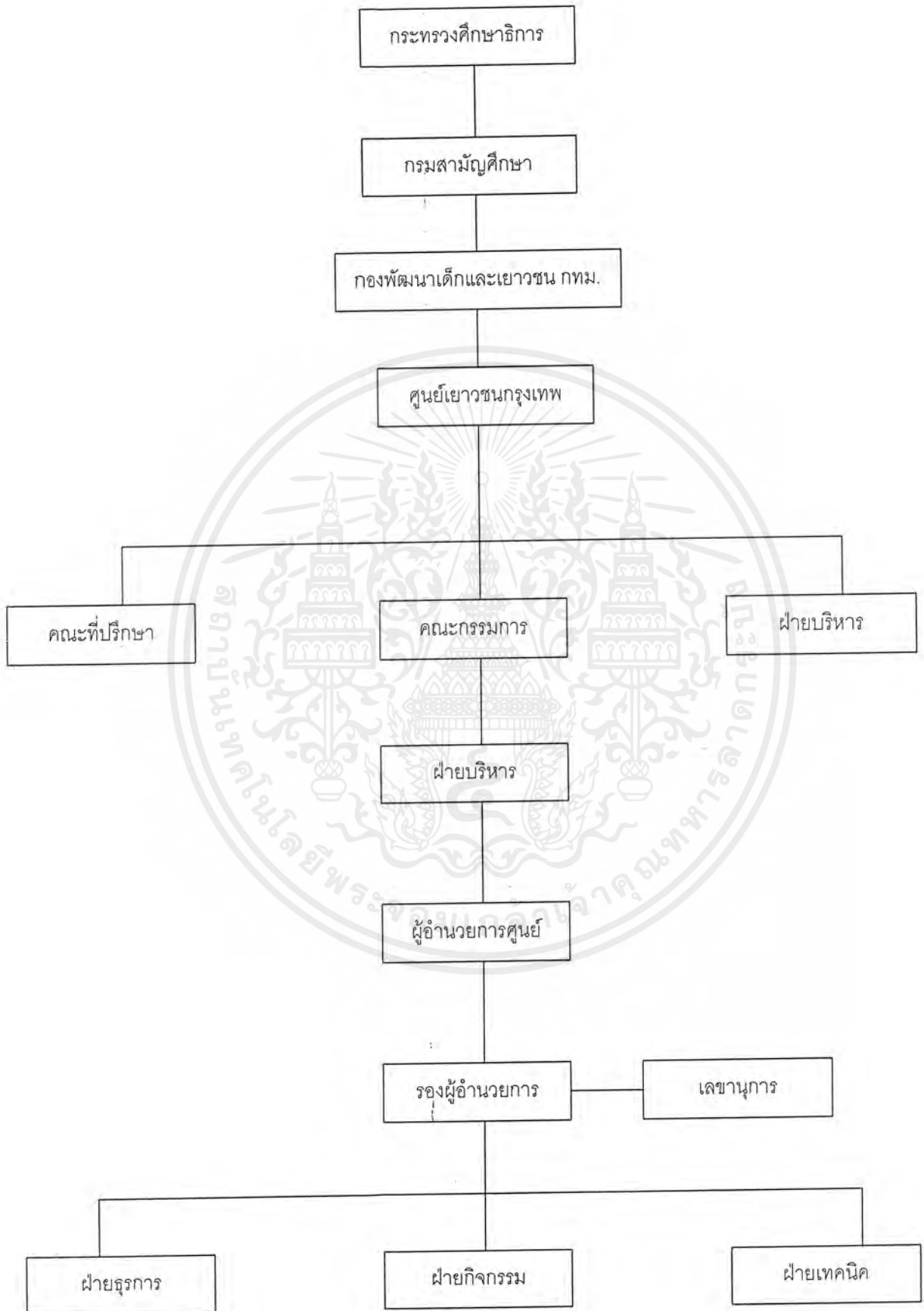
ศูนย์เยาวชนกรุงเทพฯ เป็นส่วนบริการและสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ของเยาวชนในกรุงเทพฯ และบริเวณใกล้เคียง ด้วยวัตถุประสงค์หลัก ดังนี้

1. เป็นสถาบันทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน
2. ส่งเสริมความเข้าใจอันดี และแลกเปลี่ยน ความคิดเห็นของเยาวชน
3. การใช้เวลารว่างให้เป็นประโยชน์โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ
 - (1) ACTIVITY ZONE LIBRARY (ERTTBITION)
 - (2) GYNINASIUM สนามกีฬา (กลางแจ้ง)

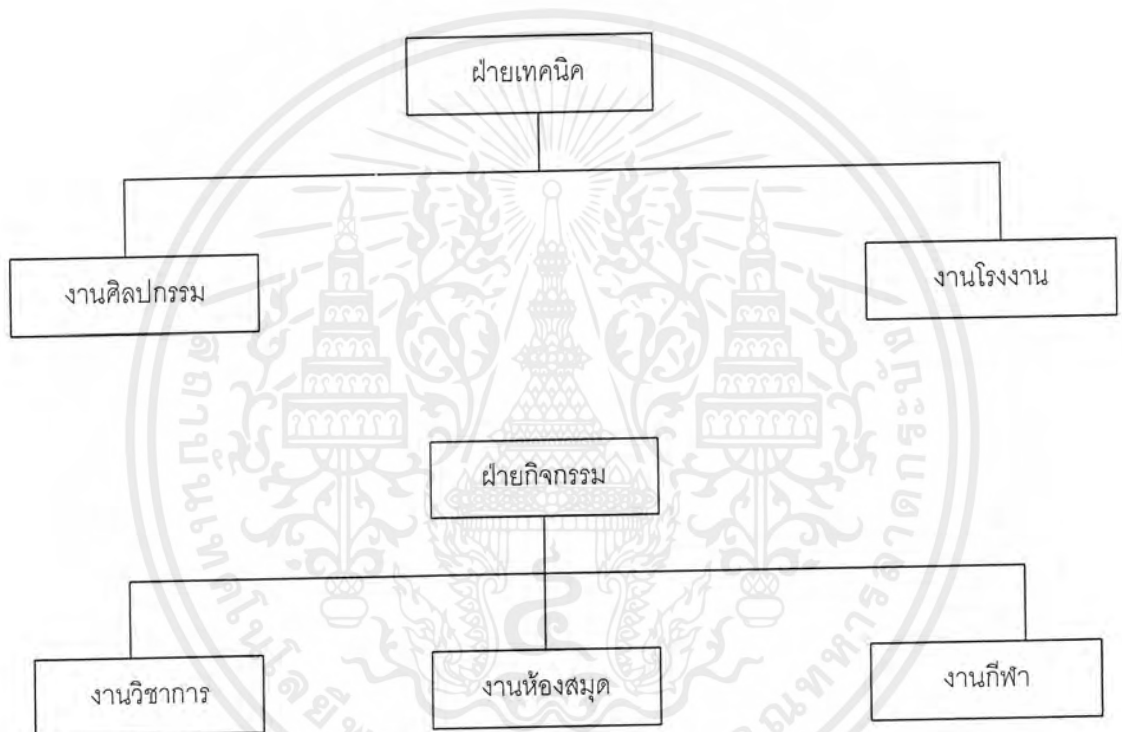
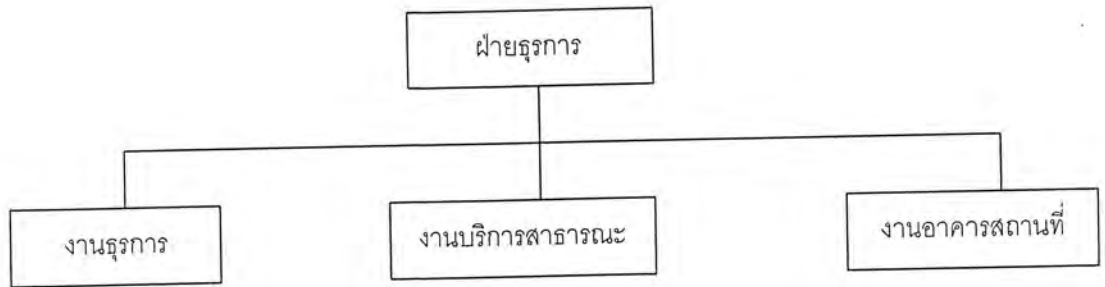
โดยการดำเนินงานนั้นเกิดจากความร่วมมือของกรุงเทพมหานคร กับกระทรวง

ศึกษาธิการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาที่เกิดขึ้น

1. บุคลากรไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้เข้าใช้บริการ
2. การทำงานไม่เป็นไปตามสายงานที่วางไว้ คนหนึ่งทำหลายหน้าที่ ความสัมพันธ์ของเจ้าหน้าที่เป็นแบบละเลยตำแหน่งในสายงาน
3. สถานที่ทรุดโทรม ขาดการบำรุงรักษา เนื่องจากงบประมาณจำกัด
4. ขาดการประชาสัมพันธ์และกิจกรรมนำเรื่องให้กับเยาวชนทั่วไปได้รับรู้

แนวทางแก้ไข

1. สร้างกิจกรรมนำเรื่องและแรงดึงดูดให้เยาวชนเข้ามาใช้บริการกันอย่างแพร่หลาย
2. หาเงินทุนทดแทนจากผู้สนับสนุนเอกชนและหาผู้ที่มีความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมหาเยาวชนเข้ามาดำเนินงาน
3. จัดสรรหน่วยงานและสายการบริหาร ให้รัดกุมและเหมาะสมกับสภาพเศรษฐกิจและสังคมในปัจจุบัน

2.2 การเล่นมีความสำคัญอย่างไรต่อเด็ก

สำหรับเด็กๆ "การเล่น" จะเป็นทุกๆ อย่างสำหรับชีวิตของพวกเขา หรืออย่างน้อยที่สุด มันก็เป็นศูนย์กลางของชีวิตพวกเขา เด็กๆ ได้เรียนรู้ มีเพื่อและได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาผ่านเครื่องเล่น

สำหรับเด็กๆ การเล่นเป็นงานของพวกเขา เหมือนทอม ฮอว์เยอร์ และฮักกีเบอร์รี่ ฟิลล์ เด็กๆ จะต้องคิดหนักเกี่ยวกับจะเล่นอย่างไรและจะเล่นให้สนุกได้อย่างไร

ถ้ามีขุมอยู่บนถนน เด็กๆ จะกระโดดขึ้น และเดินไปตามท่อนซุงนี้ด้วยการทรงตัว เด็กอีกคนกระโดดขึ้นบนซุงอีกด้านหนึ่ง แล้วมาพลกัณฑ์ตรงกลางแจ้งแล้วเริ่มผลักฝ้ายตรงข้าม ภาพแบบนี้มักพบในทุกๆ ที่ มันเป็นการกระทำอันดับแรกของเด็กที่กระโดดขึ้นบนซุง ซึ่งเป็นการกระทำกระโดดออกจากการกระทำเรียบๆ ปกติ ที่ทำเป็นกิจวัตร เมื่อเกมผลักกันเริ่มขึ้น พวกเขาก็จะมีเพื่อน นี่คือการเล่นเพื่ออะไรของเด็ก กระโดดออกจากสิ่งที่ทำเป็นปกติ

ความหมายของการเล่น

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า "เล่น" หมายถึงทำเพื่อสนุกหรือพักผ่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นักศึกษามองการเล่นว่าเป็นวิธีการหรือสื่อที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมักใช้การเล่นในการเรียนของเด็กก่อนวันเรียน (เด็กปฐมวัย) ดังนั้นจึงมีคำกล่าวไว้ว่า "การเล่น คือการเรียนรู้ของเด็ก" และเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็ก การเล่นไม่ได้ทำให้เสียเวลาไปโดยเปล่าประโยชน์ แต่การเล่นจะเป็นการเรียนและช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่อนคลายอารมณ์ การเล่นยังช่วยให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของตนเอง และสิ่งแวดล้อม การเล่น เป็นธรรมชาติของเด็ก แต่บางครั้งผู้ใหญ่มองไม่เห็นความสำคัญของการเล่น คุณค่าของการเล่นมีประโยชน์มาก

การเล่นเป็นขบวนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อจะก่อให้เกิด การเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจและการทดลองสิ่งต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง และเพื่อช่วยในการพัฒนาการเจริญเติบโตของร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

การเล่นสำหรับผู้ใหญ่ เป็นสันทนาการหรือความบันเทิงเพื่อผ่อนคลายชั่วคราวจากงานหรือชีวิตประจำวัน แต่สำหรับเด็กนั้นการเล่นเป็นกิจกรรม เพื่อให้เกิดประสบการณ์ในการเรียนรู้และการทำงาน เช่น เด็กเล่นสร้างบ้าน เด็กจะได้ฝึกฝนทักษะการใช้มือ ฝึกฝนให้เกิดแนวความคิดที่เป็นการสร้างสรรค์และเลียนแบบวิธีการทำงานของผู้ใหญ่

การเล่นเป็นหลักหรือเป็นแกนกลางของการเรียนรู้ในชีวิตเด็ก และตลอดเวลาที่เด็กเล่นนั้น จะทำให้เกิดความคิดรวบยอด ความคิดเห็นของผู้ใหญ่เคยมองเห็นการเล่นของเด็กว่าไม่มีประโยชน์อะไร แต่ในปัจจุบันผู้ใหญ่เริ่มมองการเล่นของเด็กว่ามีความสำคัญ สิ่งที่เด็กได้จากการเล่นคือ การที่เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม เช่น ได้เรียนเรื่องขนาด รูปร่าง น้ำหนัก รส สี ปริมาณ ความเหมือน ความต่างของสิ่งต่างๆ การเล่นของเด็กสามารถช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อนและกลุ่มสังคม

คุณค่าและประโยชน์ของการเล่น

การเล่นช่วยพัฒนาผ่อนคลายและสนองตอบความต้องการของเด็ก และพัฒนา ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ตลอดจนการเรียนรู้ด้านจริยธรรม และช่วยให้เด็กได้รับความสนุกสนาน การเล่นของเด็กมีทั้งการเล่นกลางแจ้ง และในร่ม เด็กทุกคนจะเล่นทุกอย่างที่เขาพอใจ การเล่นจึงมีบทบาทและมีอิทธิพลต่อการพัฒนาการด้านต่างๆ สำหรับเด็กมาก

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านร่างกาย

เนื่องจากธรรมชาติของเด็ก เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง เด็กชอบเคลื่อนไหว ชอบเดิน ชอบวิ่ง กระโดด ปีนป่าย กางแขน หมุนตัว การที่ผู้ใหญ่จัดให้เด็กได้เล่นเป็นการเสริมสร้างและพัฒนากล้ามเนื้อทุกส่วน เพราะในขณะที่เด็กมีการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกายจะทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง มีการทำงานประสานกันระหว่างกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ จะทำให้เป็นคนคล่องแคล่วว่องไว มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง การเล่นที่ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ได้แก่ การเล่นกลางแจ้ง (เครื่องเล่นสนาม) เช่นชิงช้า วิ่งไล่จับ บันไดเลื่อน ซึ่งเป็นการพัฒนาทางด้านกล้ามเนื้อใหญ่ แขน ขา ส่วนต่างๆ ของร่างกาย ทำให้ร่างกายมีความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ กระดูกและการประสานงานของอวัยวะต่างๆ และการฝึกประสาทสัมผัส ส่วนการเล่นดินน้ำมัน ตัดกระดาษ กิจกรรมประดิษฐ์ เป็นการเล่นที่ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก และเป็นประโยชน์เมื่อจะทำกิจกรรมที่ต้องใช้นิ้วมือ

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นในการช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านจิตใจ อารมณ์ที่มั่นคงและสมบูรณ์ เพราะเมื่อเด็กเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ กลัว อิจฉาริษยา โมโห คับข้องใจ เครียด ฯลฯ ซึ่งอารมณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้นกับทุกคน เนื่องจากต้องตกอยู่ในสภาพที่ตนเองไม่พอใจ และไม่สมปรารถนา อารมณ์เหล่านี้จะถูกระบายออกมาจากการเล่น เช่น ทบดินน้ำมัน เล่นเตะบอล ฉีกกระดาษ อารมณ์ผิดปกตินี้เหล่านี้ เมื่อถูกระบายออกมา จะช่วยเด็กคลายอารมณ์ขุ่นมัว เด็กจะมีความสุข การเล่นจะช่วยสร้างจิตใจและช่วยปรับอารมณ์ของเด็ก ให้เด็กได้ตื่นตัวรู้จักค้นคว้าแก้ปัญหาต่างๆ การเล่นทำให้คลายความรู้สึก เจ็บใจ เศร้าโศก และขจัดความเครียดให้หายไป

ลักษณะพัฒนาการทางการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ สามารถแบ่งออกเป็นลำดับขั้นได้ตามแนวความคิดของอิริคสัน ดังนี้

ระยะที่ 1 เป็นระยะสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นให้กับตนเอง เด็กวัยแรกเกิดจนถึง 1 ขวบ ทุกคนต้องการได้รับสิ่งจำเป็นต่างๆ ที่ตนเองต้องการ เช่น อาหาร ความอบอุ่นจากแม่ ซึ่งความต้องการเหล่านี้ เมื่อเด็กได้รับการสนองตอบอย่างเหมาะสมจะเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเชื่อมั่นให้กับตนเอง เกี่ยวกับโลกภายนอกให้กับเด็กต่อไป ลักษณะของการแสวงหาความเชื่อมั่นให้กับตนเองของเด็ก จะเป็นการจับต้อง ไขว่คว้า การใช้ปากเพื่อรับความรู้สึก จุดสนใจของ

การเล่นและเครื่องเล่นของเด็กจะอยู่ที่ร่างการของเด็กเอง ในระยะแรกๆ เช่นนิ้วเท้า นิ้วมือ อวัยวะเพศ หรืออวัยวะอื่นๆ ต่อมาจะเป็นสิ่งของต่างๆ ที่เข้ามาอยู่ในระยะที่เด็กมองเห็นและเข้าไปถึงได้

ระยะที่ 2 เป็นระยะต้องการทำหรือค้นคว้าด้วยตนเอง เด็กวัย 1-3 ขวบ เริ่มเรียนรู้ว่าตนเองก็มีความสามารถและมีความต้องการ เด็กจึงเริ่มแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นความเป็นตัวเอง ในระยะนี้เด็กจะใช้ความเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ใช้กิริยาประกอบคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ ระยะนี้การเล่นจะเริ่มมีบทบาทสำคัญมาก เพราะเป็นเหมือนแนวทางการแสดงออกของอารมณ์ ที่ผู้แสดงรู้สึกว่าการปลดปล่อย ความรู้สึกหงุดหงิดและความอาย จะถูกเอาชนะได้ด้วยการเล่น อิริคสัน อธิบายว่า การเล่นเป็นเครื่องช่วยให้เด็กรู้จักตนเองได้ โดยเด็กไม่ต้องเสียชื่อเสียงหรือเสียเวลานับถือตนเอง เด็กในช่วงวัยดังกล่าวนี้ถึงชอบเล่นคนเดียวเพื่อเรียนรู้จักตนเองให้ดีขึ้น บางครั้งเด็กจะเริ่มรู้สึกสับสนในการพัฒนาอารมณ์ของตน เพราะในขณะที่ต้องการพึ่งผู้อื่นๆ จะต้องมีความต้องการพึ่งตนเองด้วย ดังนั้นเด็กจึงแสดงออกถึงความตึงเครียดขึ้นบ้าง

ระยะที่ 3 เป็นระยะที่มีความริเริ่ม เด็กวัย 4-5 ขวบ ต้องการทราบขอบเขตความสามารถของตนและเริ่มแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเองเป็นสมาชิกของครอบครัว สนใจกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ทำ เด็กจะช่างซักถามมากที่สุด เพื่อเรียกร้องความสนใจจากผู้อื่น และเพื่อให้รู้ความสัมพันธ์ของตนเองต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม การเล่นจะมีลักษณะเพื่อตนเองมากกว่าส่วนรวม ไม่เล่นแบ่งเพศ ชอบเล่นเป็นหมู่ซึ่งไม่ใหญ่มากนัก เช่น ไม่เกิน 3 คน เด็กในวัยนี้จะมีลักษณะพิเศษคือ ชอบพูดคนเดียว

ระยะที่ 4 เป็นระยะที่เริ่มรู้จักรับผิดชอบหน้าที่การงาน และความล้มเหลวที่จะได้รับ เด็กวัย 6-12 ขวบ มีสภาพจิตใจอารมณ์เข้ามาเกี่ยวข้องมากที่สุด เพราะขาดความสามารถที่จะจัดตนเองให้เข้ากับความต้องการของตนเอง และความถูกต้องของสังคมได้ เช่นอย่าจะเป็นผู้ชนะ อยากจะเป็นที่ 1 อยู่เสมอ ถ้าไม่สำเร็จก็อาจแสดงออกในรูปการวิวาทกับผู้อื่น ในระยะปลายตั้งแต่ 7 ขวบขึ้นไป เด็กสามารถเริ่มควบคุมอารมณ์ได้บ้าง แต่จะแสดงออกในรูปหลีกเลี่ยงสถานการณ์แทนการต่อสู้ ลักษณะการเล่นจะเป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรู้จักเล่นกับเพศเดียวกัน ในระยะแรกการเล่นอาจจะจบลงด้วยการต่างคนต่างเลิก ต่อมาเด็กมักจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่า และเล่นเป็นหมู่ไม่ชอบเล่นตามลำพัง ซึ่งช่วยให้เด็กปรับตัวเข้ากับสังคมได้ บทบาทและอิทธิพลของการเล่นในช่วงวัยนี้จะเป็นในรูปของการเรียนรู้สภาพจริงๆ ของชีวิต

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านสังคม

การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล รู้จักกัน รู้จักให้อภัยกัน รู้จักการอยู่ร่วมกัน ฝึกให้รู้จักความสามัคคี ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ ฝึกให้ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกให้รู้จักการรอและคอย ความอดทน มีความพอใจและยอมรับความจริง สามารถจัดหรือปรับตนเองให้เข้ากับสังคม ทำให้เกิดความเข้าใจ ความอบอุ่น ความเห็นอกเห็นใจต่อคนอื่น ทำให้อยู่ร่วมกับคนอื่นอย่างมีความสุข ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นของเด็กจะต้องมีการติดต่อกี้อย่างใกล้ชิดกับเด็กหรือบุคคลอื่น การเล่นของเด็กแบ่งได้เป็น

- | | |
|-----------------|---|
| ระยะแรก - 1 ขวบ | เด็กจะเล่นตามลำพัง |
| 1 - 2 ขวบ | เด็กจะพอใจถ้ามีใครอยู่ด้วยในขณะที่เล่นแต่ต่างคนต่างเล่นและจะมีการแย่งของเล่นกัน |
| 3 - 5 ขวบ | เด็กเริ่มจะมีกลุ่มแต่ไม่ใหญ่ ไม่เล่นแบ่งเพศ |
| 6 - 7 ขวบ | เริ่มรู้จักการเล่นกับเพศเดียวกัน |
| 7 ขวบขึ้นไป | เด็กจะเล่นกับเด็กที่มีอายุมากกว่า และเล่นเป็นหมู่ไม่ชอบเล่นตามลำพัง เริ่มเล่นกิจกรรมที่ค่อนข้างยุ่งยากขึ้น มีจุดหมายในการเล่นร่วมกัน มีการแข่งขัน การจัดระเบียบในการเล่น มีกฎเกณฑ์ในการเล่น |

อย่างไรก็ตาม ขั้นตอนของการเล่นทางสังคมนี้ อาจแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละคน เนื่องจากนิสัยหรือความเคยชิน รวมถึงระดับพื้นฐานทางสังคมของเด็กแต่ละคนด้วย

การเล่นกับการพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

การเล่นทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งแวดล้อม และประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง เช่น ได้เรียนรู้รูปร่าง ขนาด น้ำหนัก ปริมาณ ความเหมือนความต่างของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบๆ ตัวเด็ก พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะสะท้อนให้เห็นการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจที่เด็กมีต่อสิ่งที่อยู่รอบๆ ตัว การเล่นเป็นวิธีการที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัวให้ตรงกับความเป็นจริง ปรกติเด็กจะเรียนรู้กับสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเด็ก โดยจากการสังเกต ค้นคว้า สัมผัส ทดลอง เลียนแบบ และเด็กสามารถทำอะไรได้ถ้าเด็กพอใจและสนใจ การกระทำได้ดีหรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับความเจริญเติบโตของเด็ก และการกระทำบ่อยๆ แต่อย่างไรก็ตามเด็กบางคนอาจมีพัฒนาการล่าช้ากว่าปกติ ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับวุฒิภาวะของเด็ก ตลอดจนประสบการณ์ที่เด็กได้รับ ในทัศนะของเพียเจท์ (Piaget) นั้น การที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กได้มีโอกาสสัมผัสกับสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น น้ำ หิน ดิน ทราย จะทำให้เด็กมีทักษะในการช่วยพัฒนาประสาทสัมผัสรับรู้และการเคลื่อนไหว เกิดการรับรู้และเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นความคิดของเด็ก อันเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา ดังนั้นการเล่นทราย เล่นน้ำ จึงเป็นการเล่นที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์สำหรับเด็ก

- แรกเกิด - 2 ขวบ เด็กต้องการการกอดรัดอุ้มชู คนพูดคุยด้วย ถึงแม้จะไม่เข้าใจ
- 2 - 3 ขวบ เด็กจะแสดงหาความเป็นตัวของตัวเอง
- 3 - 4 ขวบ เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น เลียนแบบผู้ใหญ่ เล่าเรื่องได้ ชอบฟังนิทาน
- 4 - 5 ขวบ เด็กชอบเล่นสมมุติ สามารถพูดคุย เล่าเรื่องที่ตนเองสนใจ ชอบฟังนิทาน คำคล้องจองและบทกลอนที่ไพเราะ
- 5 - 6 ขวบ เด็กจะเรียนรู้ถึงชีวิตประจำวัน ช่างซักถาม อยากรู้อยากเห็น ชอบค้นคว้าทดลอง
- 7 ขวบขึ้นไป เด็กเริ่มจะมีแผนการณ์ในการทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เด็กจะพูดจาได้คล่องแคล่ว เขียนชื่อตัวเองได้ เด็กพร้อมที่จะอ่านเขียนได้

ทฤษฎีการเล่นของเด็ก

การเล่นคือ การทำงานในชีวิตของเด็ก โดยเฉพาะการเล่นในวัยเด็กเล็ก เพราะการเล่นช่วยพัฒนา ผ่อนคลายและสนองตอบความต้องการของเด็กทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญาจึงมีคำกล่าวที่ว่า การเล่นคือ "ยาอายุวัฒนะของเด็ก"

เมื่อการเล่นมีความสำคัญต่อเด็ก และช่วยให้การเรียนรู้มีความหมายต่อเด็กมากขึ้น ดังนั้นผู้ใหญ่ควรจะยอมรับว่าการเล่นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก จากที่ผ่านมา พบว่ายังมีผู้ใหญ่อีกมากที่คิดว่าการเล่นของเด็กคือ สิ่งที่เด็กทำไปเพราะเด็กไม่ว่าจะทำอะไรเด็กก็ทำไม่ได้ ผู้ใหญ่จึงเห็นว่า การเล่นเป็นสิ่งไร้สาระ ไม่มีแก่นสารไม่ยกสนับสนุนส่งเสริมให้เด็กเล่น ผู้ใหญ่จะแสดงออกโดยการดูว่าเด็กซน คือ ไม่เรียบร้อย ห้ามเล่น ถ้าหากผู้ใหญ่เห็นความสำคัญของการเล่นของเด็ก ผู้ใหญ่ก็ควรที่จะรู้จักเลือก หรือจัดหาอุปกรณ์ที่ช่วยในการเล่นเพื่อให้ได้เล่นอย่างมีจุดหมาย ซึ่งจะทำให้การเล่นนั้นมีคุณค่าในการศึกษาเป็นอย่างมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทฤษฎีการเล่นมีหลายประเภท คือ

1. **การเล่นกลางแจ้ง (Physical Play)** การเล่นเพื่อออกกำลังกาย และฝึกทักษะการทำงานของกล้ามเนื้อและประสาทที่ควบคุมการเคลื่อนไหวต่างๆ การเล่นชนิดนี้จะทำให้เด็กแข็งแรงและมีสุขภาพสมบูรณ์ เช่น การวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย ถ่วงน้ำ
2. **การเล่นแบบสัมผัส (Manipulative Play)** การเล่นที่ใช้มือสัมผัสแต่ละต้องเป็นการเล่นที่ฝึกให้เด็กได้ใช้มือกับตาให้สัมผัสกัน เช่น การเล่นน้ำ เล่นทราย บล็อก ภาพตัดต่อ โดมิโน ฯลฯ
3. **การเล่นแบบสร้างสรรค์ (Creative Play)** การเล่นที่เสริมสร้างความคิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ เช่น การวาดรูป การตัดกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์เศษวัสดุ
4. **การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (Imagination Play)** เป็นการเล่นที่คิดคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม การเลียนแบบ บทบาทสมมุติ เช่น การเล่นบทบาทพ่อแม่ หมอ ครู ตำรวจ หรือการเล่นหม้อข้าวหม้อแกง การเล่นแบบนี้จะเป็นการช่วยผ่อนคลายความรู้สึกโกรธ และความรู้สึกกลัวของเด็กได้มาก

การเล่นของเด็กแต่ละวัย

เด็กแต่ละวัยจะมีการเล่นซึ่งเป็นลักษณะประจำแต่ละวัย การเล่นจะเปลี่ยนแปลงเมื่อเด็กเจริญเติบโตขึ้น พ่อแม่ควรจะเริ่มเล่นกับเด็กเมื่อเด็กจับตามองดูหน้าคนที่เข้ามาใกล้ คือ อายุประมาณ 4 สัปดาห์ ถึงแม้ว่าเด็กจะยังไม่เล่น แต่เด็กก็จะมีสีหน้ายิ้มแย้ม เมื่อโตขึ้น เด็กก็จะโต้ตอบการเล่นและการหยอกล้อของพ่อแม่มากขึ้น

วัยก่อนเรียน (3-5 ปี)

ความสำคัญของการเล่น

การพัฒนาด้านบุคลิกภาพในเด็กวัยก่อนเรียน คือ เด็กสามารถรับทราบเกี่ยวกับความจริง และสามารถควบคุมความรู้สึกซึ่งสามารถจะเห็นได้จากการเล่น ในการเล่นเด็กจะสามารถแสดงความรู้สึกโกรธ รัก ออกมาเป็นท่าทางหรือคำพูด เด็กวัยนี้เล่นด้วยกัน ทะเลาะ หรือทำอันตรายกันน้อยกว่าเด็กในวัยเดิน มีความเห็นใจเพื่อน หรือเด็กหกล้มหรือเด็กที่ถูกแกล้ง ถ้าผู้ใหญ่สังเกตการเล่นของเด็ก จะมองเห็นโลกของเด็กได้

การเริ่มต้นเล่นรวมกันเป็นกลุ่ม

เด็กวัยก่อนเรียนมักเล่นอย่างคล่องแคล่ว ว่องไว ชอบวิ่ง ปีนป่าย ทบด้วยก้อน เปิดปิด ประตูด้วยเสียงอันดังเด็กวัยนี้ชอบเลียนแบบชีวิตสังคมของผู้ใหญ่ มักเล่นเกี่ยวกับชีวิตในบ้าน แสดงบทบาทของสมาชิกต่างๆ ในครอบครัว นอกจากนี้เด็กอาจเลียนแบบบุคคลอื่น เช่น ตำรวจ แม่ค้า ครู กระเป่ารถ เด็กจะเปลี่ยนบทบาทการเล่นเลียนแบบเป็นบุคคลต่างๆ ตามความสนใจ และตามประสบการณ์ใหม่ที่ได้รับเด็กวัยนี้จะมีจินตนาการสูง แต่ทราบดีถึงความแตกต่างระหว่างความจริง และจินตนาการของตน เป็นต้นว่าเมื่อเด็กเล่นเป็นไอ้มดแดง เด็กรู้ว่าตัวเองไม่ใช่ไอ้มดแดง แต่เด็กก็จะเล่นเหมือนกับว่าเป็นไอ้มดแดงจริงๆ ลักษณะการเล่นของเด็กวันนี้นี้ที่เด่นกว่าวัยอื่น คือ การเลียนแบบชีวิต เรื่องที่เล่นเป็นเรื่องที่มีความลับสนใจเด็ก เกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตจริง เช่น ความตาย การเกิดของญาติ เรื่องที่เล่นอาจนำมาจากความรู้สึกรุนแรงที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อม

พัฒนาการของเด็กวัยก่อนเรียน

อายุ 3 ปี	อายุ 4 ปี	อายุ 5 ปี
<ul style="list-style-type: none"> - เด็กวัยนี้เดินขึ้นบันไดสลับเท้าได้ แต่เวลาลงบันได ยังคงต้องลงมาขึ้นสองเท้าต่อ 1 ขั้นอยู่โดยไม่ต้องจับราวบันได - ปีนป่าย ว่องไว วิ่งเลี้ยวมุมได้ - ยืนขาเดียวได้ หลังเหยียดตรง - ขอบสั่นไถลตัวลงมา - ทรงตัว ปีนบนที่ลาดเอียงได้ - วิ่งขณะผลักลูกของเล่นใหญ่ได้ - ขี่รถสามล้อ เลี้ยวรถได้ - พุดกับตนเอง หรือพุดคนเดียว เรื่องที่พุดมักเกี่ยวข้องกับ เหตุการณ์ขณะนั้น มักมีคำถามเสมอ - รู้จังหวะเพลงมากขึ้น - เข้าใจการแบ่งปันของเล่น - ชอบฟังโคลงกลอนที่เกี่ยวกับเด็ก ชอบนิทาน ซึ่งเด็กจะนำมาดัดแปลงเล่นเป็นละครได้ - สนใจการเล่นกับเด็กอื่น กิจกรรมอาจเปลี่ยนบ่อย ชอบเล่นทราย น้ำของเล่นที่ต้องลากดึง - ชอบการเล่นที่คล้ายชีวิตจริง ชอบเล่น หรือทำงานร่วมกับพ่อแม่ ซึ่งทำให้ทราบเกี่ยวกับการทำงาน 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กจะวิ่งเลี้ยวมุมได้ดี - ผลักลูก ดึง ปีนบันไดได้คล่อง - ถีบรถสามล้อได้อย่างชำนาญ - กระโดดขาเดียวได้ - ยังคงตั้งคำถาม ฟัง และเล่าเรื่องหรือนิทานได้ยาวพอสมควร - แต่บางครั้งก็สับสน เพื่อฝัน - ปีนได้คล่องแคล่วชำนาญ - เล่นกระดานลื่นแกว่ง หรือเหวี่ยงของ ขุดดิน วิ่งโดยใช้ปลายเท้า - พฤติกรรมทั่วไปมีเหตุผลมากขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ เป็นตัวของตัวเองมากขึ้น ปลอดภัยกับเพื่อนเสียใจ - แสดงตัวว่าคุ้มครองปกป้องเด็กที่เล็กกว่า และสัตว์เลี้ยง - การเล่นมีทั้งด้านร่างกาย และสังคม เล่นเป็นกลุ่ม รู้จักคบเพื่อน เด็กเลือกเพื่อนที่ตนเองชอบเป็นพิเศษด้วยกัน - เข้าใจการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนกัน รู้จักร่วมมือ เข้าใจกฎระเบียบการเล่นอย่างยุติธรรม - ชอบเล่นละคร เด็กหญิงเล่นเป็นแม่เด็ก เด็กชายเล่นเป็นพ่อเลียนแบบพ่อแม่ 	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กจะสนุกสนานกับกิจกรรมต่างๆ ชอบวิ่ง ชอบกระโดด ชอบอวดว่าตนเองทำได้ คนอื่นทำไม่ได้ - เล่นเป็นกลุ่ม 5-6 คน - สนใจการทำสิ่งของให้สำเร็จ แม้จะต้องใช้เวลาหลายวัน - ยังคงเล่นเป็นบ้าน ชอบแต่งตัวด้วยเสื้อผ้าผู้ใหญ่ ชอบตัดรูปจากหนังสือ - เล่นท่อนไม้ใหญ่ เช่นการสร้างเรือด้วยท่อนไม้ - ในปีสุดท้ายของวัยนี้ เด็กสนใจโลกภายนอก สภาพแวดล้อมรอบตัว ฟังเรื่องราวที่ไม่เคยเห็น สนใจเรื่องราวต่างๆ มากกว่าเด็กอายุ 3-5 ปี - ชอบเล่นนอกบ้าน สามารถเล่นนอกบ้านได้โดยผู้ใหญ่ไม่ต้องเฝ้าเหมือนเมื่อก่อน - ชอบเล่นน้ำ เล่นทราย ทั้งในและนอกบ้าน - ชอบงานศิลปะต่างๆ เช่น หนูนั้วมือ เล่นเงาตนเอง ระบายสี วาดรูปได้ดีขึ้น - 43 % ของเด็กวัยนี้กระโดดท่าควมมาได้ (ขาข้างหนึ่งกระโดด ขึ้นสูงอีกข้างลากไม่เหมือนเดิม)
<p>อายุ 3 ปี</p> <p>จินตนาการให้คล้ายของจริง</p>	<p>อายุ 4 ปี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยังเข้าใจเรื่องรูปร่างได้ไม่ตื้นๆ แต่ก็ชอบ และสนุกกับการต่อภาพปริศนาต่างๆ เด็กจะลองผิดลองถูก 	<p>อายุ 5 ปี</p> <ul style="list-style-type: none"> - กระโดดจากที่สูง 2 ฟุต โดยเท้าทั้งสองข้างลงพร้อมกัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัยเรียน (อายุ 6-12 ปี)

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยเรียน หรือระหว่างอายุ 6-12 ปี เด็กยังคงเป็นวัยที่ชอบเล่นอยู่แม้ว่าเวลาของการเล่นจะน้อยลงกว่าในวัยก่อนเข้าโรงเรียน ลักษณะการเล่นของเด็กวัยนี้จะซ้อนกันอยู่ระหว่าง เด็ก 2 วัย คือเด็กวัยตอนต้นและวัยรุ่น ทั้งนี้ก็เพราะว่าเด็กยังคง "ติด" ของเล่นบางชนิดที่ตนเองชอบ ในวัยเรียนไปจนถึงอายุ 8-9 ขวบ แต่ทว่าในขณะเดียวกัน เด็กวัยเรียนก็เริ่มสนใจการเล่นที่ต้องมีการจัดระเบียบและสนใจกีฬา ซึ่งเป็นการเล่นของเด็กในชั้นมัธยม หรือระดับวิทยาลัย

ความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมแตกต่างกัน เริ่มปรากฏขึ้นในวัยนี้ กิจกรรมการเล่นนั้นแตกต่างกันทั้งในด้านปริมาณและคุณภาพ เด็กที่โนมาจากครอบครัวที่มีรายได้ดี จะชอบชมภาพยนตร์ ฟังวิทยุ ส่วนเด็กที่มาจากครอบครัวชั้นกลาง มักชอบกิจกรรมที่มีส่วนร่วมกันเป็นกลุ่มและมีการจัดระเบียบ เช่น ค่ายลูกเสือ หรือร่วมกับกิจกรรมของวายเอ็มซีเอ เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมต่ำ มักมีกิจกรรมตามสี่แยก หรือสถานที่ที่เด็กนัดหมายเพื่อรวมกลุ่มกัน ในวัยนี้ เพศก็มีอิทธิพลกับวัยของเด็ก จะเห็นได้ว่าเด็กชายชอบเล่นกีฬาที่ต้องออกกำลังกายออกแรงมากกว่าเด็กหญิง นอกจากนี้ระดับสติปัญญาของเด็กลักษณะเพื่อนบ้าน และโอกาสที่จะได้เล่นล้วนมีอิทธิพลต่อเด็กทั้งสิ้น โดยทั่วไปการเล่นของเด็กจะลดความคึกคะนองลง เมื่อเด็กเจริญเติบโตต่อไป การเล่นของเด็กจะค่อยๆ เปลี่ยนเป็นการหาความเพลิดเพลินในรูปของการชมภาพยนตร์ โทรวทัศน์ ฟังวิทยุ และเพิ่มความพึงพอใจในการอ่านมากขึ้น

การหาความเพลิดเพลินและการทำงาน

การเล่นเป็นแนวทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ การเล่นของเด็กจะเปลี่ยนไปตามพัฒนาการ ในวัยนี้สิ่ง que เด็กนิยมในการเล่นหาความเพลิดเพลินก็คือ การเล่นเลียนแบบความเป็นจริงและการเล่นที่เป็นการสร้างสรรค์ เด็กจะประดิษฐ์สิ่ง que ทำให้เกิดความสนุกสนาน พอใจ และไม่ค่อยจะคำนึงถึงผลประโยชน์ที่จะได้รับจากสิ่งนั้น เป็นการเล่นที่นิยมในเด็กโต เด็กชายชอบการสร้างที่ต้องใช้เครื่องมือและไม้ต่อเป็นรูปต่างๆ เด็กหญิงชอบการประดิษฐ์ที่ละเอียดอ่อนกว่า เช่น เย็บผ้า วาดรูป ระบายสี ปั้น ประดิษฐ์ดอกไม้ เมื่อเด็กเจริญเติบโตต่อไป ความนิยมในเรื่องการวาดภาพ ระบายสี ปั้นสิ่งต่างๆ จะค่อยๆ ลดลง ร้องเพลงเป็นความสนุกสนานเพลิดเพลินอีกอย่างหนึ่งที่เด็กชอบ เด็กชอบเสียงดนตรีง่ายๆ จังหวะช้า เพราะจังหวะช้านั้นร้องง่าย แม้ว่าจะไม่มีความสามารถในด้านดนตรี

การรวบรวม

เด็กเริ่มมีความสนใจในงานอดิเรก หรือรวบรวมในเรื่องความจริงต่างๆ หรือเรื่องราวที่เกี่ยวกับโลกที่อาศัยอยู่ เด็กวัยนี้ให้ความร่วมมือในการจัดสิ่งต่างๆ ได้ดีกว่าเด็กวัยก่อนวัยก่อนเรียน การรวบรวมสิ่งต่างๆ เพิ่มขึ้น เด็กนิยมการสะสมสิ่งต่างๆ มาก เมื่อเด็กชายอายุ 10 ขวบ เด็กหญิงอายุประมาณ 11 ขวบ เด็กเลือกสิ่งที่จะสะสมเพียง 2-3 อย่าง ไม่สะสมทุกสิ่งทุกอย่างที่ดึงดูดความสนใจ เช่นในเด็กเล็กๆ เด็กจะสะสมสิ่งที่สนใจมากนั้นให้ได้มากที่สุด เด็กๆ จะสะสมอะไรนั้นขึ้นอยู่กับความนิยมของเพื่อนที่โรงเรียน หรือเพื่อนข้างบ้านสมัยนั้น

การฝันกลางวัน

การนั่งฝันกลางวันก็เป็นวิธีหนึ่งที่จะทำให้เด็กรู้สึกเพลิดเพลินได้ในบางเวลา ความฝันของเด็กนั้นเป็นความลับไม่ให้พ่อแม่รู้ เด็กมีวุฒิภาวะเพิ่มขึ้น กิจกรรมการเล่นลดลง เด็กจึงใช้เวลาในกิจกรรมพิเศษเพิ่มขึ้น เด็กที่ปรับตัวทางสังคมในโรงเรียนไม่ดี มีโอกาสที่จะติดต่อกับเพื่อนน้อยจะใช้เวลาไปในการฝันกลางวันมากกว่าเด็กที่ปรับตัวดีในสังคม เด็กหญิงมีเวลาเล่นกับเพื่อนน้อยกว่าเด็กชาย จึงมีเวลาในการนั่งฝันมากกว่า การฝันของเด็กวัยนี้เป็นประเภทที่เป็นพระเอก นางเอก ฝันเห็นตัวเองเหมือนกับที่ต้องการจะเป็นในชีวิตจริง ความฝันของเด็กแตกต่างกันไปตามวุฒิหลังของตน การฝันกลางวันทำให้เด็กมีโอกาที่จะเป็นบุคคลเด่น มีชื่อเสียง ทดแทนตัวเองในสังคมจริงที่มีได้เป็นเช่นนั้น จึงยิ่งทำให้เด็กปรับตัวทางสังคมไม่ดีเพิ่มขึ้น

การแข่งขันกีฬาและเกมส์ต่างๆ เมื่อเด็กเริ่มเข้าโรงเรียนใหม่ๆ เกมส์ที่เล่นมักจะทำง่ายคล้ายกับเมื่ออยู่ในวัยเรียนตอนต้น เช่น เล่นเอาเกิด เล่นซอนหา เล่นโบลิสจับขโมย เป็นต้น อย่างไรก็ตามเด็กกระตือรือร้นที่จะเล่นกีฬา เมื่อเด็กอายุ 10-11 ปี เด็กต้องการเป็นสมาชิกของทีมที่ตนเองเล่น แต่ละคนจะมีกฎของตัวเองในการเล่น เด็กต้องการที่จะมีทักษะและเล่นได้ดีเลิศ เพราะจากการเล่นกีฬา เด็กเรียนรู้ในการร่วมมือในการเล่น เข้ากับผู้อื่นได้ เป็นผู้ตามเท่ากับเป็นผู้นำ สามารถประเมินความสามารถของตนเองโดยเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมทีม พ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเด็ก ต้องให้ความช่วยเหลือเด็กในการปรับตัวในการเรียนกฎเกณฑ์การเล่นต่างๆ พ่อแม่ควรใช้เวลาอยู่กับลูกเพื่อให้คำแนะนำต่อเด็ก การที่เด็กได้เล่นกีฬา ทำให้เด็กได้เรียนรู้การแพ้ การชนะ รู้จักที่จะชนะอย่างสุภาพ ถ่อมตน และยอมรับในการแพ้อย่างนุ่มนวล

การหาความเพลิดเพลิน

เด็กวัยนี้พอจะมีเวลาในตอนกลางวัน ตอนเย็น วันสุดสัปดาห์และวันหยุด ซึ่งเด็กไม่มีโอกาสที่จะพบเพื่อนในโรงเรียน เด็กจะใช้เวลาว่างนั้นหาความเพลิดเพลินให้แก่ตนเองด้วยการอ่านหนังสือ ชมภาพยนตร์ หรือฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ในบ้าน การอ่านหนังสือของเด็กระหว่างอายุ 7-8 ปี ยังคงชอบนิทาน นิยาย สนใจเกี่ยวกับชีวิตจริง ชอบเรื่องชวนคิด "ในขณะนี้เด็กชายและเด็กหญิงอาจแยกความสนใจในการอ่านต่างกัน เพราะรสนิยมของเด็กหญิงในขณะนี้ยังชอบตุ๊กตาของเล่นสวยๆ งามๆ เสื้อผ้า เด็กชายชอบรถยนต์ เรือบิน เครื่องยนต์กลไกต่างๆ " (รัญจวน อินทรกำแหง, วรรณกรรมสำหรับเด็กและวัยรุ่น, หน้า 45) การอ่านของเด็กทำให้เด็กได้รับความพอใจในการจินตนาการตัวเองในบทบาทของวีรบุรุษพระเอกในเรื่องนั้น เด็กชายชอบอ่านเรื่องราวเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ เด็กหญิงชอบเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติ ในวัยเด็กตอนปลาย เด็กหญิงและเด็กชายแยกกันอ่านตามความสนใจของตนเอง นอกจากเด็กสนใจในการอ่านแตกต่างกันตามเพศแล้ว ความสนใจในการอ่านยังแตกต่างกันตามสติปัญญาด้วย นอกจากการอ่านเด็กจะหาความเพลิดเพลินได้จากวิทยุ โทรทัศน์ การเข้าแคมป์ ตามที่ฐานะจะอำนวย

การทำงาน

เด็กในวันเรียนนี้พ่อแม่ต้องรับผิดชอบในการช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำงาน ให้เด็กได้มีหน้าที่ช่วยเหลืองานในบ้าน เพื่อให้เด็กได้พัฒนาความรู้สึกในการประหยัด และความขยันมันเพียร วัยนี้เด็กสนใจในการได้รับเงินรายได้จากการทำงาน ทศนคติจากการที่ได้ช่วยทำงาน ซึ่งเด็กพัฒนาในวัยนี้จะเป็นสิ่งสำคัญในการประกอบการทำงานในชีวิตผู้ใหญ่

พัฒนาการและการเล่นของเด็กวัยเรียน (6-12 ปี)

อัตราการเจริญเติบโตของเด็กและลักษณะพิเศษของเด็กวัยนี้มีอิทธิพลต่อวิธีการเล่นของเด็ก

อายุ 6 ปี	<ul style="list-style-type: none">- เด็กวัยนี้มีการเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว ทั้งทางร่างกายและจิตใจ เป็นปีหัวเลี้ยวหัวต่อ- ไม่ชอบอยู่นิ่ง ว่องไวขึ้น- การใช้มือและต่ายังคงงุ่มง่าม ไม่ถนัด แต่ชอบทำอะไรต่างๆ- บุคลิกภาพขั้นแรกเริ่มมีขึ้น เข้าใจเกี่ยวกับปรากฏการณ์ชีวิตประจำวัน- การเล่นจะไม่แยกพวก เล่นด้วยกันทั้งชายหญิง- การเล่นของเด็กวัยนี้จะเล่นอย่างว่องไว- เริ่มรู้จักการแพ้ ชนะ รู้จักความสามารถของเพื่อน
-----------	---

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถวาดรูป ระบายสี มีกิจกรรมต่างๆ เชิงสร้างสรรค์ - มีความคิด ชอบเล่นจินตนาการ เลียนแบบสิ่งแตกต่างกันตามเพศ - เล่นเกมส์ต่างๆ วึ่งเป็รียว ว่ายน้ำ สเก็ต กระโดดเชือก ซ่อนหา
อายุ 7 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - สุขุมกว่าเด็กอายุ 6 ปี พุดน้อยลง พยายามเข้าใจในสิ่งที่พบเห็น - พัฒนาการใช้มือและสายตาดีขึ้น ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น - จะเล่นด้วยความระมัดระวังมากกว่าเด็ก 6 ขวบ - การเล่นเป็นแก๊งสำคัญมาก สนใจในท่าทีของเพื่อน - ชอบอ่านหนังสือที่สนุก ชอบภาพสีในหนังสือ - มีการเล่นเสียงภัยบ้าง ชอบออกกำลัง - การเล่นโปลิตซ์จับขโมยก็ต้องมีปืน เล่นปืนแม่ต้องมีตุ๊กตาเหมือนทหารจริง ชอบเล่นปืนต้นไม้ กระโดดเชือก เล่นบอล วึ่งแข่ง - ชอบประดิษฐ์และทำของตนเอง ชอบรวบรวมของ เช่น ก้อนหิน
อายุ 8 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กวัยนี้ชอบคิดและทำอะไรใหม่ ๆ รู้ว่าตัวเองเก่ง - ระยะนี้มีเพื่อนมาก และชอบเล่นกับเด็กที่มีอายุโตกว่า - เด็กไม่ชอบเล่นคนเดียว จะเล่นเป็นกลุ่มและทุกคนร่วมมือกัน - เด็กหญิงชอบเล่นเลียนแบบสังคม เด็กชายชอบเล่นการทดลองสารเคมีต่างๆ ต่อสู้ - ชอบกิจกรรมที่ต้องออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ สนุกกับกีฬาทุกประเภท ไม่ค่อยยอมแพ้ในการเล่น มักเล่นเพื่อเกิดทักษะ - ชอบแสดงละคร และสะสมสิ่งของ มีคุณภาพมากขึ้น - เด็กวัยนี้อ่านหนังสือและเข้าใจได้ดี
อายุ 9 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ - รับผิดชอบมากขึ้น มีการวางแผน เชื่อมั่นในตนเอง ชอบฟังผู้ใหญ่ คอย - จะเล่นและทำงานหนัก และคิดทำของเล่นที่ยาก เช่น การสร้างแบบ หรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์ - การเล่นมีจุดมุ่งหมาย ชอบกีฬาที่ตื่นเต้น ไม่ชอบอยู่นิ่ง - เด็กวัยนี้สนใจดนตรีมาก ชอบอ่านหนังสือพจญภัย - รู้ว่าตนเองเป็นผู้ใหญ่มากขึ้น จะเลือกเพื่อนที่มีความสนใจตรงกัน - รู้จักโกรธเมื่อมีการกระทำที่ไม่ยุติธรรม - มักเลือกเล่นในหมู่เด็กชายกับเด็กชาย เด็กหญิงกับหมู่เด็กหญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อายุ 10 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - ใช้มือทำงานได้อย่างเต็มที่ เริ่มรู้จักความยุติธรรม - ชอบอยู่เป็นกลุ่มมากกว่าอยู่บ้าน - การเล่น มักเล่นแตกต่างกันตามเพศ
อายุ 11 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - เด็กเต็มไปด้วยพลังงานและกิจกรรม เริ่มทดลองโครงการหลายอย่าง และสนใจกิจกรรมของกลุ่ม บางคนเล่นหรือทำจนเหนื่อย เช่น การเล่นที่ต้องออกกำลังมาก หรือไหวพริบมาก - สนุกสนานกับการเล่นกับเพื่อนในบ้าน บนต้นไม้หรือในกระท่อม - สนใจการอ่าน โทรทัศน์ วิทยุ
อายุ 12 ปี	<ul style="list-style-type: none"> - กระตือรือร้นในการแสดงออก ชอบรวมกลุ่มในบางครั้ง - การเล่นกีฬาเป็นทีม และด้วยน้ำใจและสนใจสิ่งแวดล้อม - เครื่องเล่นประเภทมากฮอสต์ อุปกรณ์เครื่องมือสร้างบ้าน - กีฬากลางแจ้ง

วัยรุ่น อายุ 13- 20 ปี

วัยรุ่นเป็นวัยที่เด็กมีความยุ่งยากและสับสนในการปรับตัว ซึ่งเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายและจิตใจ เด็กวัยรุ่นควรมีกิจกรรมหลายๆ ด้าน ช่วยส่งเสริมให้เด็กปรับตัวได้ดีขึ้น กิจกรรมส่วนใหญ่ควรมีจุดมุ่งหมายให้แก่วัยรุ่นรู้จักตัวเอง ยอมรับกฎเกณฑ์ของหมู่คณะ มีความคิดริเริ่ม พัฒนาความมีน้ำใจนักกีฬา เสียสละกล้าหาญเพื่อหมู่คณะ เป็นผู้นำที่ดีมีสัมพันธภาพที่ดีระหว่างเพื่อนและครอบครัว ตลอดจนพัฒนาทักษะส่วนบุคคล แต่การจำกัดกิจกรรมนั้นควรคำนึงถึงสิ่งต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อความสนใจของเด็กแต่ละคน

อายุ เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น เด็กจะเลือกสนใจเฉพาะสิ่งที่ตนเองพอใจและส่วนใหญ่จะสนใจตามคนอื่น แต่เมื่ออายุมากขึ้น เด็กจะมีความสนใจสิ่งที่เป็นประโยชน์กับตนเองมากขึ้น

เพศ เพศชายจะสนใจกิจกรรมที่มีโอกาสแสดงความสามารถกล้าหาญ เสียสละ ใช้พลังกำลัง ชอบเล่นกีฬาเป็นทีม มีกฎเกณฑ์และมีการแข่งขัน เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เด็กจะสนใจการประดิษฐ์เครื่องมือ เครื่องใช้วิทยาศาสตร์ ชอบอ่านหนังสือที่เกี่ยวกับการค้นคว้าทดลองการผจญภัย

เพศหญิง จะชอบดูกีฬามากกว่าเป็นผู้เล่น สนใจการฝีมือและสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ สนใจการเข้าสังคม การแต่งกายและบทบาทของแม่บ้าน ชอบอ่านหนังสือ เรื่องสั้นจากนิยายสารมาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กว่าเรื่องยาวจากหนังสือ กิจกรรมบางอย่างอาจช่วยในด้านฟื้นฟูสมรรถภาพของร่างกาย และ
อารมณ์ให้กลับเป็นปกติเร็วขึ้น

2.1.1 สื่อพัฒนากลไก

1. ความหมายของทักษะทางกลไก

การพัฒนาทางกลไก หมายถึง ความสามารถของร่างกายในการเคลื่อนไหวและทำงาน
ทำให้เกิดสมรรถภาพขั้นพื้นฐานที่ทุกคนควรมี คือ

- 1.1 ความคล่องตัว เป็นความสามารถเปลี่ยนทิศทางของร่างกาย เช่น วิ่งซิกเซ็ก
กลับตัวได้
- 1.2 ความรวดเร็ว เป็นความสามารถเคลื่อนย้าย เคลื่อนที่ได้อย่างมี
ประสิทธิภาพ เช่น วิ่งเร็วได้
- 1.3 การทรงตัว เป็นความสมดุลทางร่างกายในการยืน เดิน นอน นั่ง ใน
อิริยาบถได้อย่างปกติ เช่น เดินบนไม้กระดานแผ่นเดียวได้โดยไม่ล้ม
- 1.4 ความอดทน เป็นความสามารถทำงานซ้ำอยู่ได้นาน เช่น เล่นรับส่งลูกบอล
ได้นานโดยไม่เหนื่อย
- 1.5 กำลัง คือ อำนาจบังคับให้ใช้แรงออกไปได้ผลเต็มที่ เช่น ปาลูกบอลด้วย
ความแรง
- 1.6 การประสานงานระหว่างประสาทและกล้ามเนื้อหรือการตัดสินใจ เป็นความ
สามารถในการบังคับร่างกายให้เคลื่อนไหวในทิศทางหรืออิริยาบถที่
ต้องการ สามารถฝึกจนเคยชินทำเป็นอัตโนมัติได้ เช่น ฝึกเลี้ยงลูกบอลโดย
ไม่ต้องดูลูกบอล

2. สื่อพัฒนาทักษะทางกลไก

สื่อที่ใช้พัฒนาทักษะทางกลไก ได้แก่ กิจกรรมทางการเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ซึ่งอาจ
เป็นเกม ยิมนาสติก กิจกรรมเข้าจังหวะ และอื่นๆ ก็ได้ สิ่งที่ควรตระหนักก็คือ ใช้สื่อให้เหมาะสม
กับความสามารถ เพศ วัย และความสนใจของเด็กด้วย

ตัวอย่างสื่อ และกิจกรรมที่ใช้พัฒนาทักษะทางกลไกสำหรับเด็กปฐมวัยมีดังนี้

2.1 การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ให้เด็กรู้จักการเคลื่อนไหวในลักษณะต่างๆ ทั้งยืนอยู่กับที่
และก้าวเคลื่อนที่ออกไป ด้วยกิจกรรม ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 สภาพแวดล้อมและแนวการจัดสภาพแวดล้อมในการทำกิจกรรมของเด็ก

สภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมของเด็ก

- ความสำคัญของการวิจัยและการออกแบบพื้นที่เพื่อการทำกิจกรรมสำหรับเด็ก การวิจัยทางวิทยาศาสตร์ และ DATA อีกทั้งสภาพจิตวิทยา ต่างๆ ที่เด็กจะใช้อ้างอิงในการออกแบบพื้นที่ ในการทำกิจกรรมใดๆ ของเด็กฯ ยังไม่เป็นที่แพร่หลาย ในสังคมในอดีต จึงทำให้การออกแบบพื้นที่สำหรับเด็ก ในช่วงอดีตที่ผ่านมาไม่ถูกต้องและคลาดเคลื่อน

ผู้ใหญ่ที่ไม่สนใจในการเล่นของเด็กๆ มักจะคิดว่าเด็กคืออัจฉริยะในการเล่นและจะคิดค้นการเล่นด้วยตัวเอง ในพื้นที่ใดๆ เล่นได้ ตามพอใจ แต่ในสภาพสังคมปัจจุบัน เป็นสภาพเมืองที่อึดอัด สภาพแวดล้อมที่บีบคั้น จึงทำให้พื้นที่สำหรับเด็กในปัจจุบัน และไม่ใช่พื้นที่ใดๆ ก็ได้อีกต่อไป

ในสาเหตุทั้งหมดนี้ ทำให้เด็กเกิดความทุกข์ และขาดพื้นที่ที่กิจกรรมสำหรับเด็กในไปเยาวชนจึงหันไปใช้พื้นที่ของห้างสรรพสินค้า เกมส์ ZONE เป็นที่นันทนาการในเวลาว่าง และสถานที่ดังกล่าว ก็ล้วนแต่หล่อหลอมนิสัย และปลูกฝังค่านิยมผิดๆ ให้กับเด็กในปัจจุบัน จึงทำให้เกิดหน่วยงานหลายแขนงเข้ามาวิจัย และพัฒนาพื้นที่สำหรับเด็กขึ้น

1. พื้นฐานของสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมของเด็ก

สภาพแวดล้อมในการทำกิจกรรมใดๆ สำหรับเด็กประกอบไปด้วย

- สถานที่
- เวลา
- เพื่อน
- กิจกรรม

ENVIRONMENTAL GRAPHIC

ส่วนประกอบ 4 อย่างนี้ เป็นที่ต้องการอย่างยิ่ง และในขณะเดียวกันก็เกี่ยวข้องกันอย่างสมบูรณ์ เพราะ พื้นที่การอ่านหรือกิจกรรมใดๆ สำหรับเด็กต้องการเวลาที่เพียงพอ และพื้นที่ที่จะเล่น 4-5 ชั่วโมงต่อวัน ในสถานที่ที่เหมาะสม และการเล่นหรือกิจกรรมใดๆ สำหรับเด็ก ควรจะมีเพื่อ 4-5 คนขึ้นไป เกิดเป็นชุมชนและสังคมขนาดเล็กให้เด็กๆ ได้เรียนรู้และปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนในวัยเดียวกัน และสำหรับกิจกรรมใดๆ ก็ตามไม่ว่าจะเป็นการอ่าน การเล่น ก็เป็นอีกส่วนหนึ่งของการจัดกิจกรรมของเด็ก ซึ่งการใช้สถานที่ใดๆ ในการจัดกิจกรรมจะต้องผนวกกับการออก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แบบและ DESIGN ได้อย่างเหมาะสม โดยการใช้สี และรูปทรง ที่ตีค่าและความหมายออกมาในทางกราฟฟิค ดีไซด์ และเกลี้ยงเงลา เพื่อให้สภาพการรับรู้ทางสายตาและอารมณ์ของเด็กไปไปอย่างเต็มที่

2. โครงสร้างของการเล่น และความสัมพันธ์กับลักษณะการอ่านของเด็ก

ผลการวิจัยของ Dr. Mitsuru Senda Arch ชาวญี่ปุ่นที่ทำงานวิจัยเกี่ยวกับเด็ก พบว่า พื้นที่ในการจัดกิจกรรมต่างๆ สำหรับเด็กจะต้องมีพื้นฐานสำคัญๆ อย่าง

1. เด็กจะต้องมี circulation ที่ชัดเจนและมีความถี่นไหล ซึ่งจะครอบคลุมกิจกรรมใหญ่ๆ
2. ชั้นตอนต่างๆ ต้องมีความปลอดภัยและหลากหลาย
3. การทำกิจกรรมไม่ควรมีรูปแบบเดียว เช่น ห้องสมุด หรือ Computer ไม่ควรจัดให้มีแต่หนังสืออย่างเดียว หรือ Computer อย่างเดียว ควรจะมีหลายๆ กิจกรรม และทักษะประกอบเข้าด้วยกัน
4. ชั้นตอนและพื้นที่ต่างๆ ต้องมีสัญลักษณ์ประกอบบอกชั้นตอนในที่สุด
5. พื้นที่จะต้องสามารถดัดแปลงและเปลี่ยนใหม่ให้เด็กๆ ได้ความรู้สึกละเอียดใหม่ทุกครั้งที่จะใช้
6. พื้นที่รวมของกิจกรรมหลักต้องมีขนาดใหญ่ โดยจะแยกพื้นที่เป็นชุมชนเด็กๆ
7. พื้นที่และการจัดแผนผังใดๆ ไม่ควรเป็นพื้นที่ปิด และต้องเปิดมีตัวเลขหรืออักษรบ่งบอกทางเข้าที่ชัดเจน

ข้อพิสูจนดังกล่าวได้เริ่มวิจัยตั้งแต่ 1973/1982 ที่ดำเนินมากกว่า 10 ปี ซึ่งข้อมูลพื้นฐานส่วนมากได้จัดการมาจากการพิจารณาให้โครงสร้างของพื้นที่เป็นตัวก่อเกิดกลุ่มการเล่นของเด็กตามการศึกษา 3 อย่าง

1. ศึกษาจากการริเริ่มในการเล่นบนเครื่องเล่น
2. ศึกษาจากการริเริ่มในสนามเด็กเล่น
3. ศึกษาจากการริเริ่มในการเล่นบนที่อยู่อาศัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. บทบาทของนิทรรศการของเด็กกับพื้นที่การจัดกิจกรรม

การกระตุ้นพฤติกรรมใดๆ ของเด็กให้เป็นไปตามความต้องการภายในของเด็กที่จะมีแรงขับอยากรู้อยากเห็น อยากทำตาม ตามทัศนคติเลียนแบบแบบบทบาทสมมติ ดังนั้นการจัดนิทรรศการเพื่อให้เด็กได้เห็นกิจกรรมต่างๆ ของผู้อื่น จึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะไปกระตุ้นพฤติกรรมที่อยู่ในตัวของเด็กให้ออกมาได้ การจัดกิจกรรมนิทรรศการในพื้นที่บริการกิจกรรมสำหรับเด็ก หมายถึง งานที่ศูนย์จัดขึ้นเป็นครั้งคราว เพื่อส่งเสริมพฤติกรรม เช่น กระตุ้นให้เด็กรักการอ่าน หรือดึงดูดให้เด็กเข้าร่วมกิจกรรมของศูนย์มากขึ้น โดยมีเจ้าหน้าที่พนักงานเป็นผู้วางแผนหรือกำหนดรูปแบบ เช่น การฉายภาพยนตร์ การเล่าเรื่องหนังสือที่จัดขึ้นมาเป็นพิเศษ การจัดนิทรรศการในพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็ก เป็นการสนับสนุนและส่งเสริมการเข้าใช้บริการ เป็นสำคัญ ดังนั้นการจัดกิจกรรมนิทรรศการจึงควรระลึกถึงสิ่งต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์ในการจัด ว่าจัดเพื่ออะไร เช่น ชักชวนให้เด็กรักการอ่าน
2. จัดเพื่อใคร ใครจะได้รับประโยชน์จากการจัดกิจกรรมครั้งนี้ เป็นผู้ปกครองเด็ก หรือเพื่อสถาบันการศึกษา
3. จัดอะไร เมื่อกำหนดวัตถุประสงค์และบุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมแล้วผู้จัดต้องพิจารณาว่า ควรจัดกิจกรรมประเภทใด จึงจะเหมาะกับวัตถุประสงค์และบุคคล
4. จัดเมื่อไร การกำหนดเวลาในการจัดต้องตรวจสอบให้ดี ควรหลีกเลี่ยงเวลาไม่ให้ตรงกับเหตุการณ์ที่สำคัญกว่า หรือจำเป็นกว่า เช่น วันสำคัญ วันเด็ก เพราะถ้าจัดนิทรรศการไม่เหมาะก็จะไม่มีผู้ร่วมกิจกรรม
5. การเตรียมตัว เจ้าหน้าที่พนักงานที่เกี่ยวข้อง จะต้องวางแผนในกิจกรรมนิทรรศการอย่างรอบคอบ เพื่อให้ผลคุ้มค่า

4. การจัดป้ายนิทรรศการ

ป้ายนิเทศ คือแผ่นป้ายโฆษณาความรู้ ประกอบด้วยภาพและอักษรพร้อมทั้งวัสดุอื่นๆ ซึ่งจัดขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้

พื้นที่สำหรับเล่น และกิจกรรมสำหรับเด็กโดยมากจะมีป้ายนิเทศเป็นส่วนหนึ่งของห้อง เข้าพื้นที่ในส่วนกิจกรรมเด็ก และนิยามแบบเคลื่อนที่ได้ เพราะการใช้เนื้อที่ว่างของห้องจะทำให้เสียพื้นที่ในการตกแต่งห้องสมุด นอกจากนี้ป้ายนิเทศจะสามารถใช้ประโยชน์ได้ 2 ทาง และการใช้เทคนิค แสง สี เสียง เข้าไปในป้ายนิเทศ ยังเป็นส่วนที่ตื่นตาตื่นใจ และดึงดูดให้เด็กได้เข้าไปใช้อ่านและติดตาม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัตถุประสงค์ในการจัดป๋ายนิเทศ คือ

1. เพื่อแจ้งเหตุการณ์ประจำวัน ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน หรือปี
2. เพื่อเผยแพร่กิจกรรมต่างๆ ที่ได้ปฏิบัติมา หรือกระทำต่อไป
3. เพื่อชักชวนให้หาและเข้าร่วมกิจกรรมดีๆ เช่น การอ่านหนังสือเล่มใหม่ๆ
4. เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์ข้อมูลเพิ่มพูนความรู้จากข้อมูลที่ทันสมัยและทันเหตุการณ์
5. เพื่อสนใจต่อวัฒนธรรม และขนบธรรมเนียมประเพณีท้องถิ่น

วิธีหนึ่งที่จะช่วยให้สะดวกในการจัดป๋ายนิเทศคือ ควรสะสมรูปภาพต่างๆ และแยกเป็นหมวดหมู่เอาไว้ ซึ่งจะหาภาพเหล่านี้ได้จาก

- ภาพโฆษณา
- เอกสารแนะนำ
- วารสาร นิตยสาร หรือแผ่นพับ

ตัวอักษรที่ใช้ทำหัวเรื่อง และคำบรรยาย ถ้าได้เลือกสรรอย่างดี จะมีส่วนช่วยสะท้อนให้เห็นใจความสำคัญของเรื่องที่แสดงได้ ควรใช้ถ้อยคำที่ปราณีตเหมาะกับวัยของเด็ก และอย่าใช้ภาษากรวิที่สูงจนเกินไป ซึ่งตัวอักษรที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. ใช้ตัวทึบสำหรับหัวเรื่อง
2. ปรับขนาดอักษรให้เกิดความเคลื่อนไหว
3. ขนาดใหญ่พอที่จะอ่าน

ระยะเวลาในการจัดที่เหมาะสม คือ 1-2 สัปดาห์ ถ้าเป็นเรื่องเฉพาะกิจควรจัดระยะ 1 สัปดาห์

5. การคิดริเริ่มกิจกรรมและการเล่น

กิจกรรมและสื่อใดที่จะพัฒนาพวกเขาไปสู่ขั้นตอนการเล่นและร่วมกิจกรรมแบบสังคม การเข้าสังเหตุการณ์จะถูกทำบนทางในทึ่งซึ่งเกมส์นี้จะถูกคิดสร้างสรร โดยการเล่นของเด็กในพื้นที่กิจกรรมบริการ การใช้และการจัดมุมในการเล่นของเด็กมีการจัดแบบมุมเล่นเสรี (CHILD CENTERED) มีดังนี้

การเล่นเสรี แบบ CHILD CENTERED คือเทคนิคการจัดกิจกรรมเสรีสำหรับเด็กเล็กที่มีความต้องการสังคมในการเล่นแต่ก็ยังคงต้องการความเป็นส่วนตัวอยู่

กิจกรรมของกลุ่มหรือกิจกรรมเสริมประสบการณ์ที่จะจัดให้กับเด็กนั้นนอกจากจะจัดเป็นกลุ่มใหญ่ คือเด็กทำกิจกรรมเดียวกันในเวลาเดียวกัน แล้วยังมีกิจกรรมกลุ่มเล็ก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขนาด 2-3 คน โดยทั่วไป "สื่อและความสนใจของเด็กที่มีต่อสื่อจะเป็นตัวชักนำให้เด็กมาอยู่ร่วมกัน" และเกิดกิจกรรมการเล่นร่วมกัน (แต่พฤติกรรมเด็กเล็กที่อยู่ในกลุ่มเดียวกัน อาจต่างคนต่างเล่นได้)

มุมการเล่นเสรีที่นิยมจัดไว้ใน PLAY ROOM ให้เด็กเล่นได้เสรีได้แก่

มุมต้นแบบ คือมุมที่หมุนเวียนสื่อและการจัดให้สอดคล้องเนื้อหาและสภาพท้องถิ่น เช่นมุมบ้าน ร้านค้า และมุมหมอ สื่อที่จัดในมุมนี้ได้แก่ เครื่องใช้ในบ้าน กระຈก ตุ๊กตา เครื่องแบบอาชีพต่างๆ เพื่อให้เด็กได้เลียนแบบบทบาทสมมุติ

มุมหนังสือ คือมุมนิทานถึงแม้จะไม่มีการสอนอ่านเขียน แต่การได้ดูหนังสือและภาพสวยๆ จะเป็นการจูงใจให้เด็กอยากดู เป็นการฝึกนิสัยให้เด็กรักการอ่านโดยไม่รู้ตัว อุปกรณ์คือ หมอน เสื่อ หนังสือที่กำลังอยู่ในความสนใจของเด็ก จะทำให้เด็กเพลิดเพลิน รักการอ่านเปิดหนังสือทั้งที่ยังอ่านหนังสือไม่ออก

มุมธรรมชาติวิทยาศาสตร์ มุมนี้เป็นมุมให้เด็กมีโอกาสได้ทดลองหาความรู้ด้วยตนเอง และสื่ออุปกรณ์ที่จัดไว้มักเป็นเครื่องมือทางการเรียนรู้เช่น แฉกขยาย พีชต่างๆ สื่อจม-ลอย หินชนิดต่างๆ

มุม BLOCK มุมนี้จะจัดไม้หรือบล็อกขนาดมาตรฐาน เป็นวัสดุคิดค้นขึ้นผิวเรียบ ไม่มีเหลี่ยม และตัวต่อต่างๆ จัดไว้เพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น ควรจัดแยกจากมุมหนังสือ เพื่อความสงบ

นอกจากนี้ยังมีมุมเกมส์ศึกษา ศิลปะ มุมดนตรี ผลัดกันหมุนเวียนจัดเพื่อให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ตามความต้องการของเด็กและไม่น่าเบื่อ

เทคนิคการจัดกิจกรรมตามมุม

สิ่งสำคัญคือ ให้เด็กได้มีโอกาสเล่นตามมุมใด ก็ได้ตามความสนใจ โดยพยายามให้เด็กเลือกเล่นตามมุมอย่างสงบ ในกรณีที่มุมใดมุมหนึ่งอาจจะแน่น พนักงานอาจจะเสนอมุมใหม่ๆ ให้เด็กได้รับรู้

เมื่อเด็กเข้าไปเล่นในมุม หากมีสื่อสิ่งใหม่ๆ พนักงานต้องแนะนำวิธีเล่น หลังจากนั้นปล่อยให้เด็กเล่นตามอิสระ แต่ต้องไม่ผิดกฎ เช่น ปาข้าวของ แ่งของเล่นผู้อื่น โดยมีพนักงานดูแลอยู่ห่างๆ เพื่อให้เด็กได้มีความเป็นอิสระมากที่สุด

การใช้คำถามกระตุ้น สามารถทำให้ความคิดของเด็กขยายและเกิดการเล่นที่ซับซ้อนขึ้นได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทบาทพนักงานที่ดูแลในห้อง PLAY ROOM นั้นนอกจากจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นเป็นอิสระแล้ว และได้ทำกิจกรรมตามที่ได้สนใจแล้ว ยังต้องคอยกระตุ้นดูแลให้เกิดการเรียนรู้ไปตามกฎระเบียบเพื่อไม่ให้เกิดอันตราย และเมื่อเด็กต้องการความช่วยเหลือ พนักงานจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ด้วย

6. สภาพสถานที่ทำกิจกรรมและพื้นที่เล่นของเด็ก

พื้นที่เล่นที่ดีต้องมีผู้คนมาชุมนุมกัน และขณะเดียวกันต้องเป็นพื้นที่สร้างสรรค์กิจกรรมที่เกิดประโยชน์ด้วย พื้นที่เล่นที่ดีจะมีบางสิ่งดึงดูดให้เข้าไปเล่นที่นั่น และขณะที่พื้นที่เล่นที่ไม่ดึงดูดผู้คน จะมีบางสิ่งที่ทำให้เด็กวิ่งหนีที่จะไปที่นั่น

พื้นที่เล่นและการจัดกิจกรรมที่สนับสนุนพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กจะไม่มีคำจำกัดความใด ครอบคลุมได้ และการเล่นของเด็กก็เช่นกัน ความสามารถและรสนิยม ของเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมก็ไม่มีคำจำกัดความเพราะมันจะหลากหลาย และแตกต่างกันไปตามอายุ และเพศของเด็ก ดังนั้นเด็กในวัยต่างๆ จะเลือกทำกิจกรรมที่หลากหลายตามความสนใจจากอายุ และเพศของตน โดยพื้นที่ที่จัดกิจกรรมจะไม่ระบุและแจ่มแจ้งตามความต้องการของผู้ใช้ เช่น สำหรับเด็ก 4-5 ปี หรือสำหรับผู้ปกครอง หรือสำหรับเด็กวัยรุ่น แต่จะให้เด็กแต่ละวัยเลือกเข้าไปทำกิจกรรมตามความสนใจทำให้กิจกรรมแต่ละเรื่องประกอบไปด้วยเด็กที่อายุหลากหลาย เกิดการปฏิสัมพันธ์ข้ามวัย เช่น เด็กวัย 10-12 ปี หรือวัยรุ่นตอนต้น สนใจเข้าไปเล่นในส่วนห้องสมุดของเล่นเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กเล็กวัย 4-6 ขวบ เกิดกิจกรรมที่สอนน้อง น้องเล่นกับพี่ทำให้เกิดพฤติกรรมใหม่ๆ ที่หลากหลาย

รูปแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่และรอยเท้าของการเล่นในพื้นที่กิจกรรม สำหรับเด็ก

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

A เป็นรูปรอยเท้าของเด็กวัย 1-3 ขวบ จำนวน 6 คน ชาย 4 หญิง 2 สังเกตรอยเท้าจะเห็นว่า ลักษณะการเล่นจะกระจุกและนิยมเล่นบริเวณกลาง SPACE จึงควรจัดพื้นที่ให้โล่งและเครื่องเล่น ควรอยู่กลางๆ เนื่องจากเป็นเด็กวัยเล็ก และกลัวที่จะเล่นหรือทำกิจกรรมตามขอบตามมุม การเคลื่อนที่ จะรวมกลุ่มและมีการกระจายน้อย หรือเรียกว่าสัญจรแบบวงเวียน (circulation play system)

B เด็กอายุ 4-6 ขวบ จำนวน 12 คน เป็นชาย 7 คน หญิง 5 คน การเล่นและทำกิจกรรมจะเน้นไปที่มุมมากขึ้น แต่การรวมกลุ่มก็จะมีสูงและเริ่มประจุกตัวอย่างชัดเจน เรียกว่า (Orner Play System)

C สำหรับเด็กโต 7-15 ปี จำนวน 14 คน ชาย 6 หญิง 8 สำหรับเด็กในวัยนี้การเดินทางและสัญจร เริ่มกระจาย และเต็มพื้นที่เกือบทั้งหมดของพื้นที่การจัดกิจกรรม เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มเป็นตัวของตัวเอง การทำกิจกรรมใดๆ เริ่มสามารถทำได้คนเดียว กล้าแสดงออก รอยเท้าในการใช้ SPACE จึงออกมาในรูปของ (over all play system)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3 การศึกษาองค์ประกอบของกิจกรรมของโครงการ

2.3.1.1 KANAZAWA ISUMINO LIBRARY

ลักษณะของโครงการ

ห้องสมุดเยาวชนของญี่ปุ่นในเขตเมือง KANAZAWA เป็นห้องสมุดขนาดใหญ่สำหรับเยาวชน และเป็นศูนย์กลางหนังสือในเขตบริหารงาน SOUTH WEST OF KANAZAWA

สถาปนิกผู้ออกแบบ : JV of okadas associates and tsurutatis associates

ขนาดพื้นที่ : 5603 m² Bulding Area 2774 m²

2.3.1.2 สิ่งที่น่าสนใจ

บทบาทและหน้าที่ ห้องสมุด KANAZAWA นับเป็นศูนย์กลางของความรู้จากหนังสือ จากเรื่องราว INTERNET ในรูปแบบของรัฐบาลที่จัดการแบบพร้อมสรรพให้กับเยาวชนในเขตของตน และการเลือกสถานที่ที่เหมาะสม ทั้งรูปแบบและการจัดวาง โดยการแยกประเภทหนังสือและสื่อความรู้ตามวัย และการจัดพื้นที่ดังนี้

RUMINO LIBRARY CHILDREN FLOOR เช่นพื้นที่ที่ออกแบบมาเป็นชั้นที่เป็นศูนย์รวมหนังสือจำนวนมากที่เด็กๆ สนใจ โดยใช้บรรยากาศแบบ Fantasy นำสวน OUT DOR เข้ามาผสมตามลักษณะการจัดสวน SUNKEN แบบญี่ปุ่น และเป็นชั้นที่ใช้แสงสว่างจากธรรมชาติมากที่สุด โดยมีสวนต่างๆ ดังนี้

MARCHEN TOWER เป็นพื้นที่สำหรับการพักผ่อนใกล้สวน SUNKEN เป็นส่วนของห้องสมุดภาพ และเรื่องราว นิทาน การจัดและใช้แสงธรรมชาติ

KANGAROO SPORT เป็นพื้นที่สำหรับครอบครัว และการอ่านร่วมกันระหว่างผู้ปกครองกับเด็ก จึงมีการใช้แสงที่ดีในการอ่านและนำหลักการจัดการห้องสมุดที่เป็นแบบแผนและมาตรฐานมากยิ่งขึ้น

FANTASY THEATRE เป็นส่วนของเรื่องราว นิทานประจำชาติ และเรื่องราวท้องถิ่นของ JAPAN และ SOUTH WEST OF KANASAWA

A ZOON FOR CHILD เป็นส่วนบริการ AV คือห้องสมุดภาพและเสียง VDO / LASERDISKS AND CD

KIDS SQUARE เป็นจุดรัศกลางสำหรับการจัดนิทรรศการหมุนเวียน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

IZUMINO LIBRARY ART FLOOR

ART LOBBY

จัดเป็นพื้นที่ MULTI - POPOSE HALL1 และมีห้องต่างๆ เป็นส่วนประกอบ ที่จะคล้าย ส่วนหลักต้นให้เด็กฯ และเยาวชนรักการอ่าน เป็นศูนย์กลางงานศิลปะ มีพื้นที่ดังนี้

OASIS HALL (MULTI PURPOSE SCRCENING HALL) เป็นห้องฉาย ภาพยนตร์ขนาดใหญ่ 200 ที่นั่ง เป็นเหมือนโรงหนังของเยาวชน ซึ่งจะมีการจัดงาน คือการเล่น ละคร ฉายหนัง หรือการ TALK SHOW บรรยายภาคใช้แสงแบบ BLACK LIGHT SHADOW LECTURE ROOM เป็นห้องสัมมนาขนาด 60 ที่นั่ง และในบางครั้งใช้เป็นห้อง

สมุดเฉพาะ

EDITING ROOM คือส่วน WORK SHOP ของโครงการ ทำกิจกรรมเฉพาะ

อย่างโดย

ART COBBY เป็นส่วนรวมผลงาน ศิลป ภาพยนตร์ของญี่ปุ่น จัดเป็น

นิทรรศการถาวร

PUBLIC FLOOR

ในชั้นนี้จัดเป็นห้องสมุดประชาชน และเป็นส่วนหลักของโครงการ เพดานสูง ขนาด 20 เมตร ประกอบด้วยชุดอ่านหนังสือ โต๊ะ โซฟา ขนาดใหญ่ ประกอบไปด้วยหนังสือ กว่า 70,000 เล่ม และหนังสือใหม่กว่า 20,000 เล่ม หนังสือพิมพ์ทั่วโลกกว่า 250 ฉบับ และ แมกกาซีนสำหรับวัยรุ่น โดยแยกส่วนต่างๆ ดังนี้

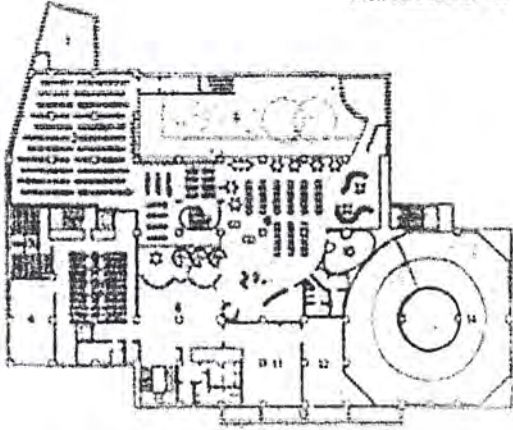
- WORLD INSURMATION ROOM เป็นห้องรวมหนังสือต่างประเทศ ทั่วโลก เบนเรื่องราวเฉพาะในท้องถิ่นๆ มทงลักษณะหนังสือ LASERDISK
- REFERENCE ROOM ห้องอ้างอิง
- YANG ADULD AREA เป็นที่รวม MAGAZINE ที่น่าสนใจของวัยรุ่น
- L CASE เป็นพื้นที่ BREAK จากการอ่านเป็นการสนทนาและพูดคุยกับ เพื่อนๆ และการร้องเพลง

2.3.1.3 การออกแบบและแนวความคิดในการตกแต่ง

จากสภาพแวดล้อมของอาคารที่เต็มไปด้วยป่า และสวนที่จะเป็นส่วนเปรียบ เทียบไปตามฤดูกาลและเหมือนเป็น ERHIBITION บรรยากาศรอบนอกพื้นที่เดิมของห้องสมุด คือเป็น ชุ่มนินจา ในสมัยก่อนการออกแบบจึงนำรูปแบบของงาน PESION ARCHITECTUE คือ FORM ของวัดนินจาในสมัยก่อนเข้ามาใช้ จากหลังคาลาดเอียงขนาดใหญ่ ให้เข้ากับบรรยากาศ

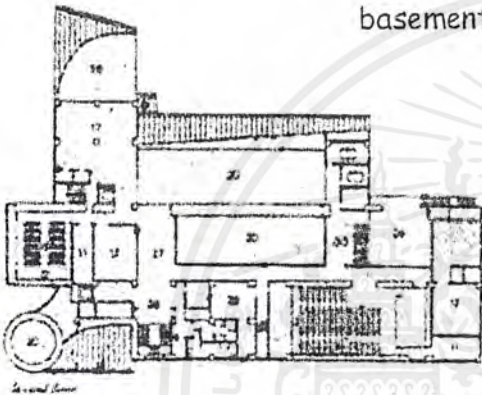
เอกสารภายนอกเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

kanasawa izumino library



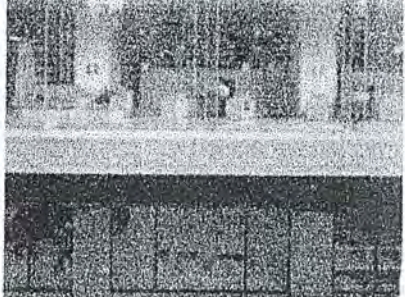
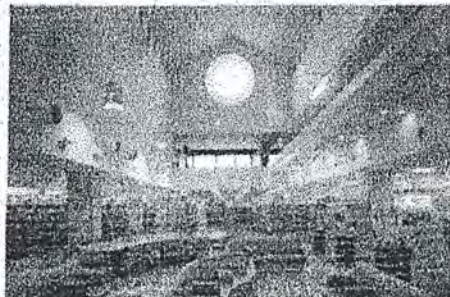
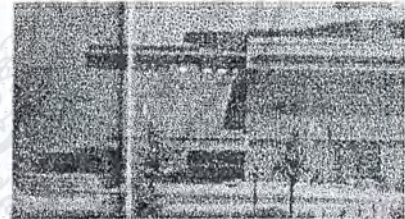
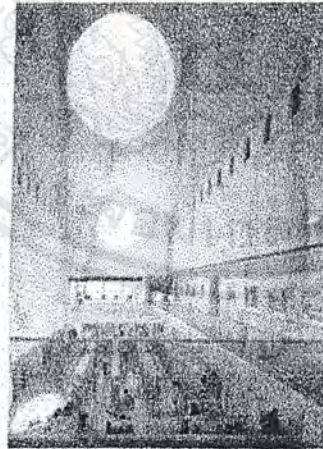
basement

first floor



second floor

- 1. fire water
- 2. closed stack
- 3. overseas stack
- 4. av stack
- 5. sunken garden
- 6. child corner
- 7. child av
- 8. exhibition
- 9. counter
- 10. mini theater
- 11. storage
- 12. equipment
- 13. dry area
- 14. slope
- 15. staff room
- 16. meeting room
- 17. office
- 18. common room
- 19. av corner
- 20. open
- 21. grown up corner
- 22. young corner
- 23. information
- 24. overseas information
- 25. reference
- 26. terrace
- 27. lobby
- 28. lobby
- 29. studio
- 30. foyer
- 31. hall



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.2 AKITA PREFECTURAL CHILDREN'S CENTER


DESIGN BY ENVIRONMENTAL DESIGN INSTITUTE

DESIGNER : MITSURU SENDRA AREA FLOOR 3570 m²

SITE FL. 5244 M² เป็นศูนย์เยาวชนของรัฐบาลญี่ปุ่น เมือง AKITA เพื่อเป็นที่พบปะสังสรรค์กันของเด็ก ๆ และทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน

CONCEPT : JAPANESE CHILDREN STREET

EXTERIOR: อาคาร 2 ชั้น รูปภายนอกมาจากแฟลตทำให้รูปลักษณ์อาคารไม่ชัดเจนว่าเป็นอาคารสำหรับเด็ก

WEST		MODERN	EAST
		CLASSIC	

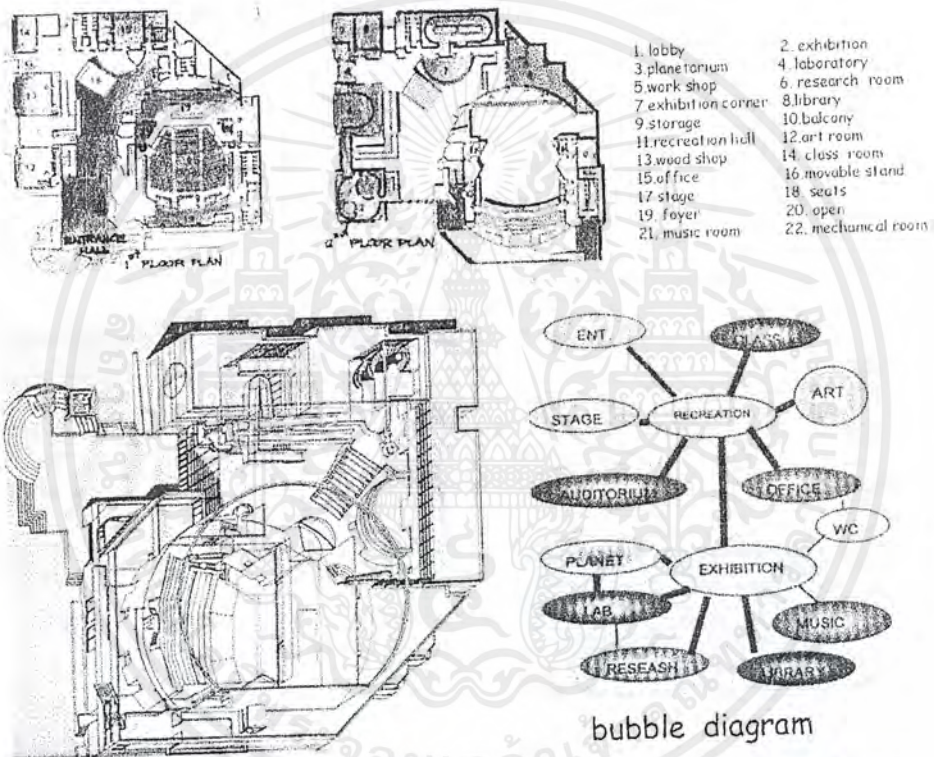
SPACE	RECREATION HALL
ACTIVITY	เป็น HALL โถงและเอนกประสงค์ เวทีการแสดงและเครื่องเล่นพื้นฐานสำหรับเด็ก
ATMOPHERE	พื้น กระเบื้องหยาบปูตลอดแนวสลับลาย เรขาคณิตบางช่วง ผนัง บางส่วนเปิดเป็นช่องแสงวัสดุปูนดิบ เพดาน สูงตลอด 2 ชั้นด้านบนใช้ TRUSS ทำให้ขนาดช่วงเสากว้างมีการประดับงาน GRAPHIC เป็นจังหวะ
FURNITURE	ส่วนใหญ่เป็นของเล่นสำหรับเด็กมี RAMP ทางเชื่อมของชั้น 1 และ 2 เป็นเหมือนสะพาน ให้เด็กเล่นจักรยาน 3 ล้อลงมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

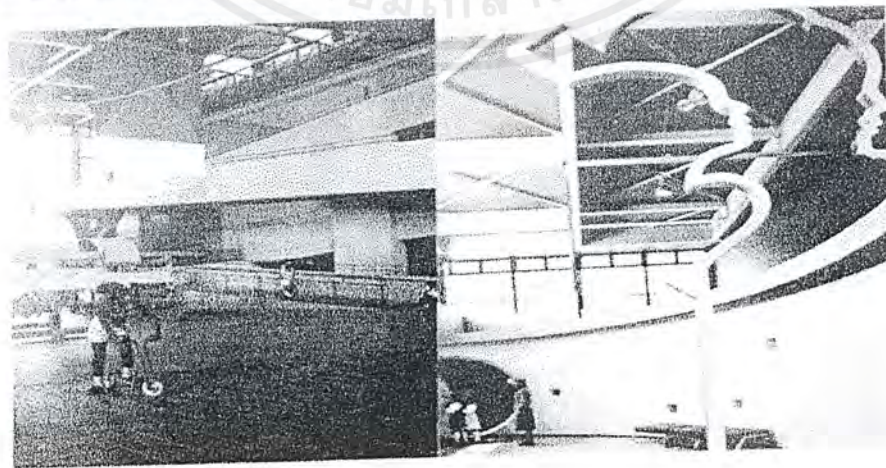
MATERIAL

วัสดุภายในดูแข็งคอนกรีตเปลือย เพื่อความคงทนและเป็นงาน SCALE ใหญ่เกินจริง โปร่งและใช้วัสดุพื้นฐานหาง่ายในท้องถิ่น

akita prefectural children center



bubble diagram



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.3 HODOGAYA COMMUNITY CENTER YOGOYAMA

KANASAWA JAPAN

DESIGNER : KENICHI WATANABE & ASSCOCITE

AREA 2714 M²

SITE FL. 3954 M²

เป็นศูนย์บริการเยาวชนของรัฐบาลญี่ปุ่นสำหรับการใช้เวลาว่างของเด็กในชุมชน โดยมีส่วนสำคัญคือ

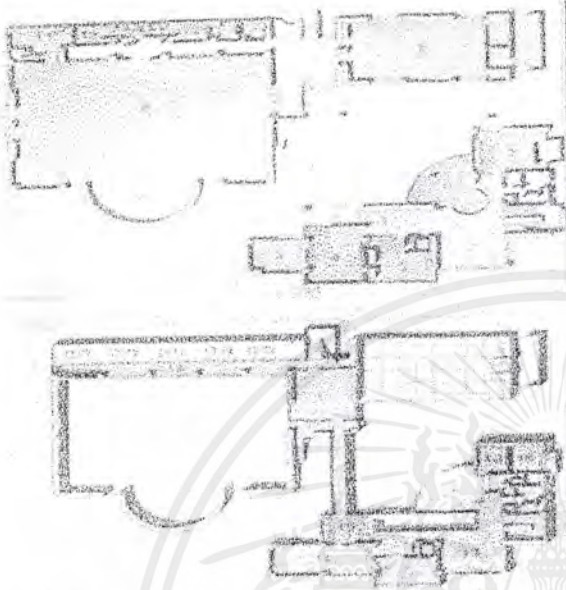
-GYMNASIUM

-CHILDREN COMMUNITY CENTER

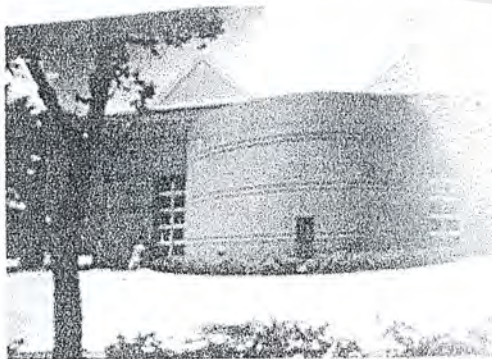
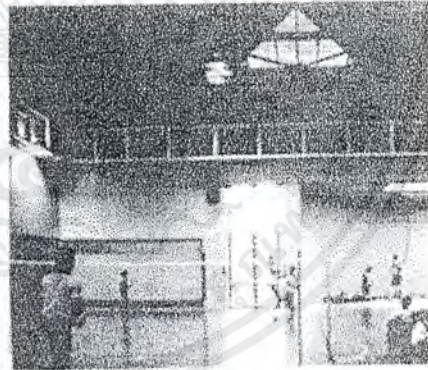
SPACE	GYMNASIUM
ACTIVITY	บริการด้านงานกีฬาในร่ม และสนามเด็กเล่น
ATMOPHERE	พื้น เป็นพื้น ไม้และ ไวนิลสำหรับการกีฬา ผนัง เป็นคอนกรีตดิบมีลายต่อกันเป็นแนว GRID ไม่มีการFINISH พื้นผิว เพดาน โครงหลังคาทึบสูงนำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ในส่วนจั่วของหลังคา
LIGHTING	การใช้แสงประดิษฐ์เป็นหลักและใช้ธรรมชาติด้วยในเวลากลางวัน
MATERIAL	วัสดุเน้นตามหน้าที่ใช้สอยมากกว่าความงาม และเป็นอาคารที่เน้นบริการสังคมโดยรัฐบาล และไม่มีการคิดค่าบริการวัสดุจึงเน้นไปในแนวคงทนและไม่ฟุ่มเฟือย
SPACE	CHILDREN COMMUNITY CENTER
ACTIVITY	ส่วนบริการกิจกรรมและการพัฒนาการของเด็ก
ATMOPHERE	พื้นภายในเป็นส่วนห้องสมุดและส่วนเลี้ยงเด็กวัสดุเป็น ไวนิลปูพื้นและพรมเป็นหลัก ผนัง คอนกรีตบล็อก โข่วแนวการใช้สอยและเจาะช่องแสงที่ผนัง เพดาน ยิปซัมตีแผ่นเรียบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษานานาชาติ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ทางการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

hodogaya community center



1. entrance hall
2. lobby
3. office
4. library
5. conference
6. playroom
7. rest
8. recreation hall
9. gymnasium
10. training
11. storage
12. changing room
13. amusement corner
14. cooking room
15. terrace
16. rest room
17. bridge
18. gallery



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.4 VINTON ELEMENTARY SCHOOL เป็นโรงเรียนที่ออกแบบให้มีการเหมาะสมกับการรักษาระเบียบวินัย การศึกษาแบบยัดเยียดเป็นศูนย์กลางสอนระดับอนุบาล-เกรด 5 มี4ห้องเรียน/เกรด

ARCHITECT : THE ODLE Mc GURE & SHOOK CORPORATION

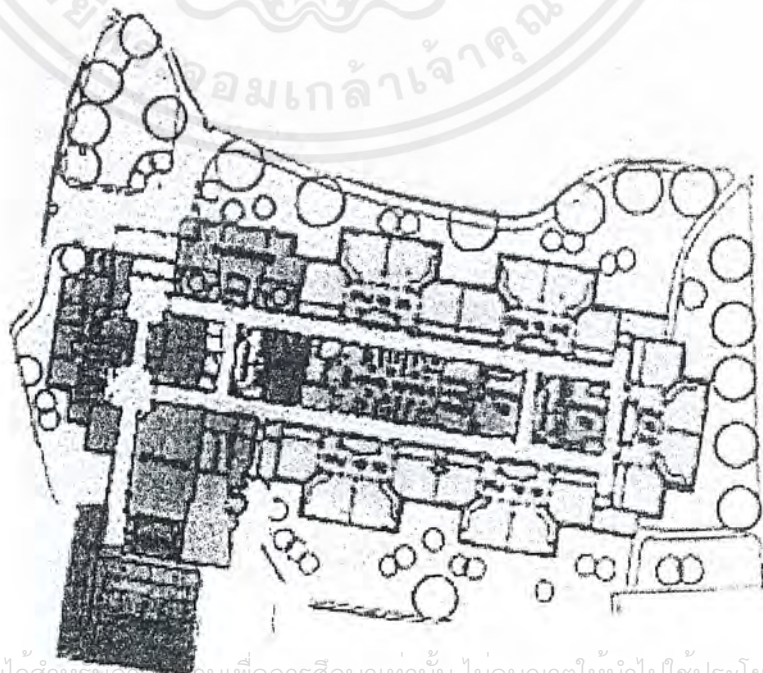
AREA BUILDING : 82570 GSF

-MEDIA CENTER คือส่วนบริการคอมพิวเตอร์และการทำ WORK SHOP โดยให้เด็กทดลองทำในสิ่งที่สนใจ

-CLASS ROOM ห้องเรียนที่สามารถเคลื่อนย้ายผนังจนรวมนักเรียนเป็นห้องใหญ่ได้

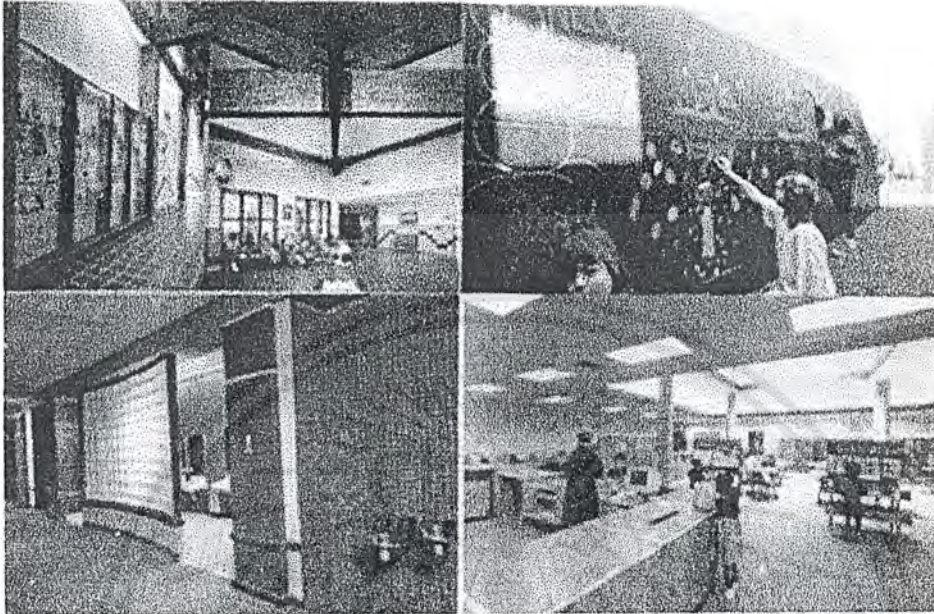
-INTERIOR ATMOPHERE การจัดเส้นทางสัญจรภายในใช้GRID เป็นตัวแบ่งและสร้างกรอบแนวแกนดูเป็นสถานศึกษา ใช้วัสดุสีสดใสเป็นงาน GRAPHIC สีโทนอบอุ่น คือ น้ำเงิน แดง และสีเหลือง การใช้แสงธรรมชาติเพดานสูงผสมแสงประดิษฐ์แบบ COOL WHITE

-MATERIAL วัสดุไม้ถูกนำมาใช้เป็นวัสดุหลัก มีทั้งสีธรรมชาติและการทำสี วัสดุในส่วนห้องน้ำมีการใช้วัสดุSCALE เด็กที่เหมาะสม รักษาความสะอาดง่าย มีลายเรขาคณิตแทรกเป็นระยะ

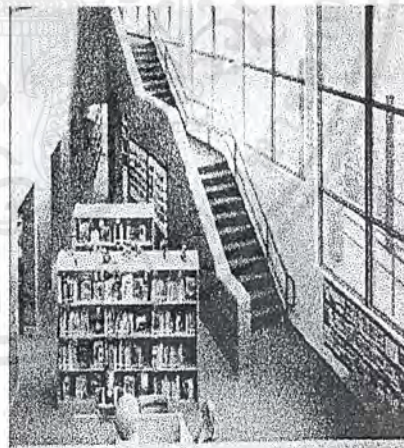


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

vinton elementary school



media center



library

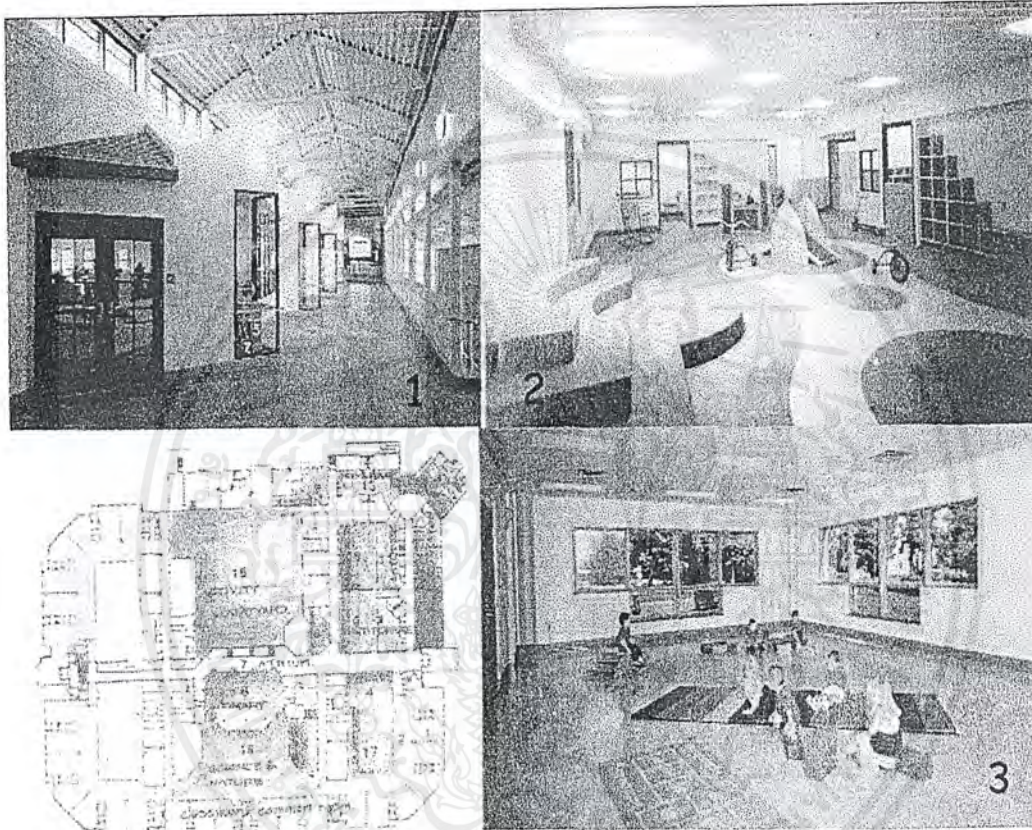
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.5 สถาบันพัฒนาเด็กเล็กของมหาวิทยาลัย NOTRE DAME ก่อตั้งขึ้นมาเพื่อคอย
บริการและรองรับบุตรSTAFF และนักศึกษาในวิทยาลัย จำนวนเด็กเข้ารับบริการต่อ 1 วันคือ
165 คน อยู่ในอาคารแนวราบขนาด 176130 GSF 1 ชั้น ในพื้นที่แวดล้อมด้วยงาน
COUNYARD 39300 GSF

SPACE	USER	ACTIVITY	ATMOPHERE	FURNITURE	MATERIAL
ATRIUM	เด็ก และผู้ ปก ครอง	โถงทางเข้าและ ส่วนเชื่อมกับพื้นที่ ต่างๆ	พื้น- กระเบื้องปู ตลอดแนวสี่ส ไค ผนัง-ใช้รูปทรง เรขาคณิตใน การกันพื้นที่ บางช่วงเจาะ ช่องแสง เพดาน- ไซวี โครงสร้างเป็น จั่วคล้ายบ้าน	ไม่มีเด่นชัด เน้นทางเดิน เชื่อมไปสู่พื้นที่ ต่างๆ	ไม้ กระจก และแผ่นยิปซัม โทนสี เทียว เหล็ก ฟ้า และ IDENTITY ของ มหาวิทยาลัยคือ การก่ออิฐ ไซวี แนว
EDUCATI ONAL SERVICE	2-6 ปี	ส่วนบริการเด็ก เล็ก	พื้น- พรมหลาก สีกิจกรรมแนว ราบ	ไม้ขนาด เหมาะกับเด็ก โทนสีหลาก หลาย	วัสดุโดยทั่วไป ผสมระหว่าง พรมและไม้ ธรรมชาติและ ย้อมสี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

notre dame childhood center atmosphere



1. atrium
2. play room
3. day care

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

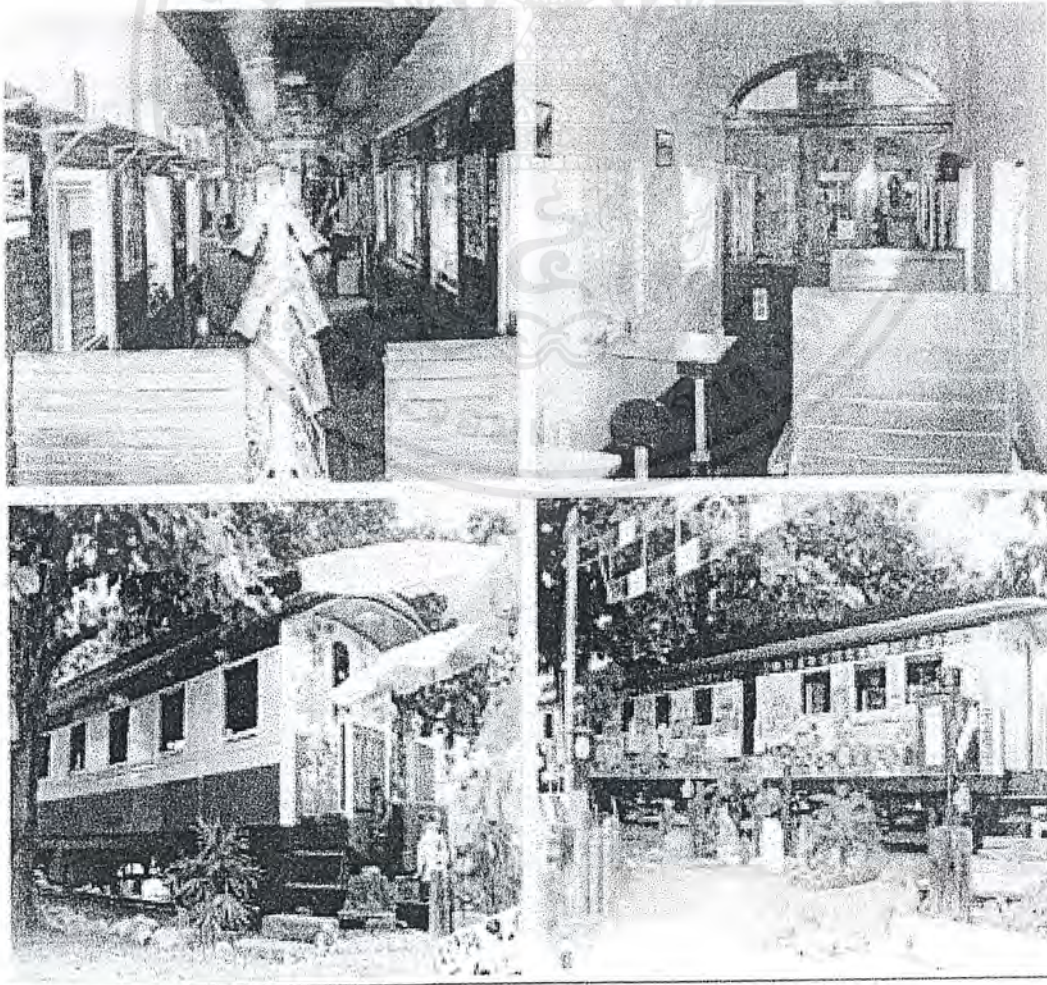
2.3.6 ห้องสมุดเยาวชนรถไฟฟ้าหัวลำโพง

ห้องสมุดรถไฟเป็นการดำเนินงานของตำรวจรถไฟ สน. นพวงศ์ เพื่อวัตถุประสงค์หลักคือ เป็นที่นัดพบการ และที่สอนหนังสือเด็กเร่ร่อนย่านหัวลำโพง และเยาวชนทั่วไป เปิดบริการตั้งแต่ 8.00น - 17.30 น.

การจัดสรรพื้นที่บริเวณด้านหลังสถานีตำรวจรถไฟ ในพื้นที่สวนสมุนไพรมะพร้าว และใช้ตู้โดยสารรถไฟจำนวน 2 ตู้โดยสารเป็นพื้นที่ปฏิบัติการ ดำเนินงานการสอนโดยตำรวจรถไฟ และอาสาสมัครผู้สนใจทั่วไปภายใต้เงินทุนสนับสนุนของรัฐบาลแคนาดา

ห้องสมุดหนังสือสุระมณี

เป็นห้องรวบรวมหนังสือและความรู้ทั่วไป บทความ การ์ตูนและวารสารต่าง ๆ ที่ได้รับบริจาค การตกแต่งภายในโดยทั่วไปเน้นสภาพภายในแบบรถไฟของจริงและวัสดุตกแต่งอื่น ๆ เช่น แก้ว และชั้นวาง และการเรียนการสอนด้วยคอมพิวเตอร์



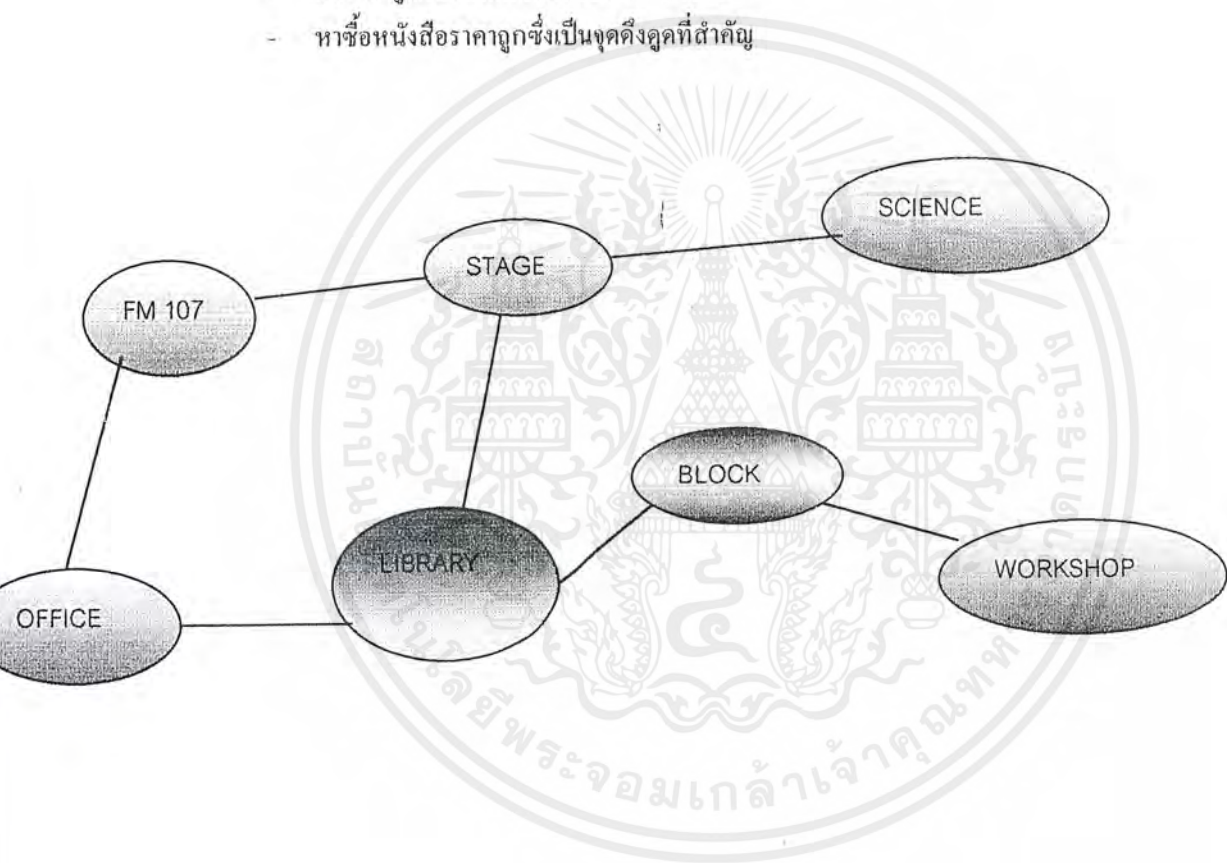
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.7 งานหนังสือชุมนุมหนอนเยาวชน ศูนย์ประชุมแห่งชาติสิริกิติ์

การศึกษาความเป็นไปได้กับจำนวนผู้ใช้บริการของโครงการสำหรับเด็กและเยาวชนปี 2000 ที่งานหนังสือระดับชาติครั้งที่ 4 ที่บริเวณ ZONE C ชั้นใต้ดินที่ถูกจัดเป็นพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็กชั่วคราว

จุดประสงค์หลักของเด็กที่เข้าร่วมงานคือ

- การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในช่วงปิดภาคเรียน
- ออกมารู้จักกับเพื่อนใหม่และกล้าแสดงออก
- หาซื้อหนังสือราคาถูกซึ่งเป็นจุดดึงดูดที่สำคัญ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

children book fair 4 th



1	2
3	4

- 1. science corner
- 2. imagination area
- 3. block area
- 4. mini toy library

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2.3.8 ห้องสมุดวัฒนธรรม ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย เปิดบริการแก่บุคคล โดยทั่วไป โดยเป้าหมายหลักคือ

-เจ้าหน้าที่ของศูนย์วัฒนธรรมและเด็กๆในชุมชน เน้นข้อมูลทางด้าน

วัฒนธรรม เป็นห้องสมุดเฉพาะ เปิดบริการปี 2530

ขนาดพื้นที่ห้องสมุด 600 ตารางเมตร เปิดบริการ 9.00น- 15.30 น

จำนวนหนังสือภาษาไทย 26,000 เล่ม ภาษาอังกฤษ 4,000 เล่ม

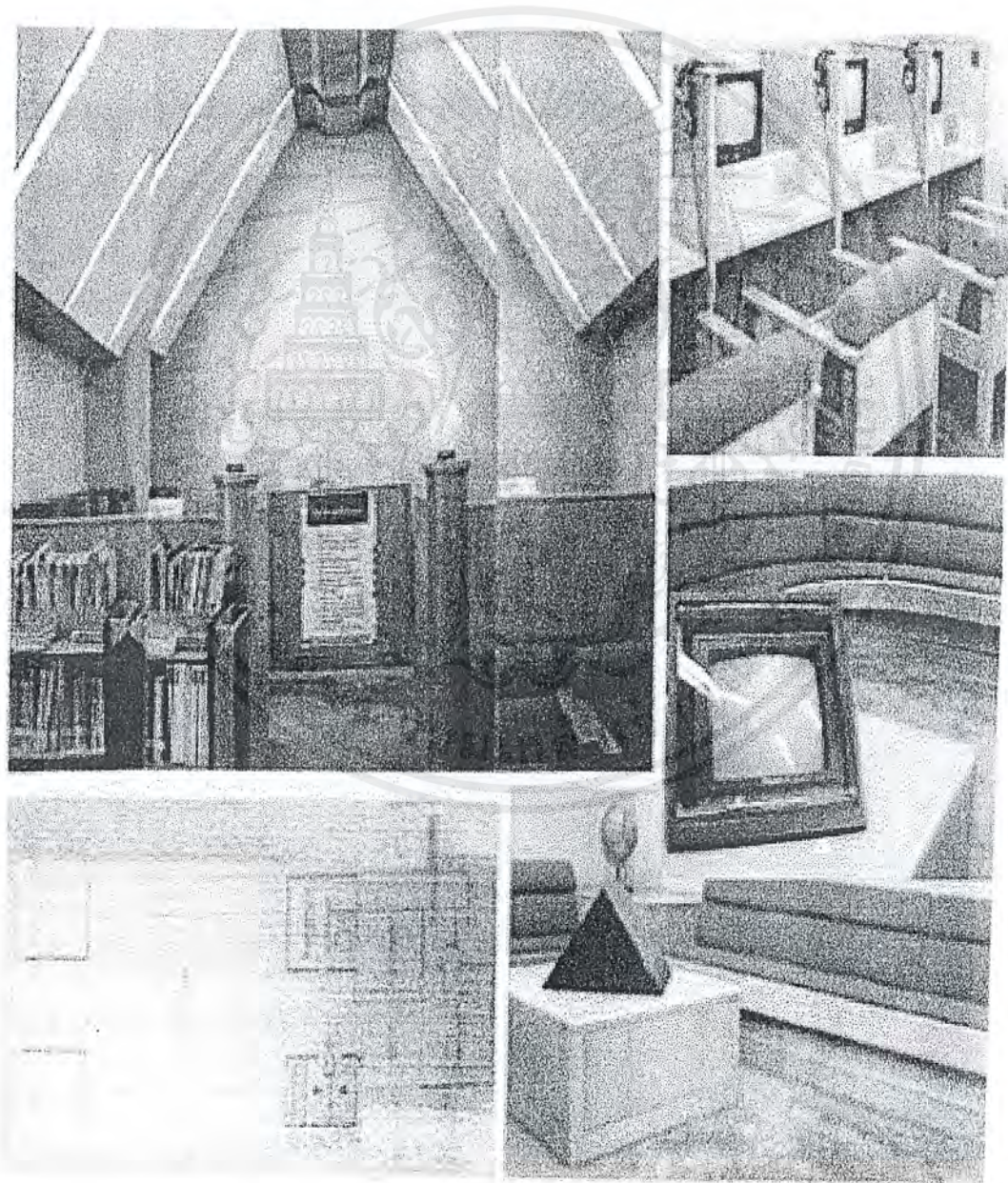
SPACE	ACTIVITY	MATERIAL	FURNITURE	LIGHTING
ENTRANCE HALL	ส่วนแรกที่ใช้ บริการต้องลง ชื่อ และฝาก บริการของ	พื้น -พรมขนยาวสี เขียว ผนัง- วัสดุผสม ระหว่างยิปซัม บอร์ดและไม้จริง ทำสีอ่อน เพดาน- ติเป็นแนว ข้าวสับการเจาะ ช่องซ่อนฟลูออเรส เซนส์ ปิดทับด้วย กระดาษฝ้า	ชุดรับแขกเป็น เก้าอี้ไม้สีอ่อน ผ้าบุยังคงเป็นสี เขียว	ใช้แสงธรรมชาติที่ เข้ามาทางด้านหน้า ทางเข้าหลัก และแสงจาก หลอดฟลูออ เรสเซนส์แบบ COOL WHITE
AV LIBRARY	ส่วนบริการ ห้องสมุดภาพ และเสียง AUDIO VISUAL	วัสดุต่อเนื่องตลอด	ห้องชมภาพ ชนิดแบบครอบ ครีวและ BOOTH แบบ ส่วนตัว	ใช้แสงไฟ ประดิษฐ์เพียง อย่างเดียว
READING AREA	ห้องอ่าน หนังสือและ เอกสารเผยแพร่ โดยทั่วไป	วัสดุต่อเนื่องตลอด	ชั้นวางหนังสือ ขนาด4 เมตร 13 คู่สูง 2.50 ไซ้ บันไดไม้ป็น หยิบ	แสงธรรมชาติ ที่เข้ามาช่อง แสงด้านข้างมี ความร้อนสูง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อดี การออกแบบตกแต่งภายในมีการนำเอกลักษณ์ของชาติมาใช้ การใช้วัสดุมีการดูซับเสียงดี การใช้

โทนสีที่โดดเด่น คือ เขียว ขาว และสีเหลือง

- ปัญหาที่เกิดขึ้น - จำนวนเจ้าหน้าที่ไม่เพียงพอเพราะไม่มีเจ้าหน้าที่โสตควบคุมฝ่าย AV
- การเปิดบริการ จันทร์-ศุกร์ ทำให้เด็กที่หยุดเสาร์ อาทิตย์ ไม่ได้ใช้สอย
 - ระเบียบที่ใช้ภายในถูกฝ่าฝืนโดยเจ้าหน้าที่ระดับสูง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

การศึกษาพฤติกรรมผู้ใช้โครงการ

3.1 ช่วงเวลาในการดำเนินกิจกรรมของโครงการ

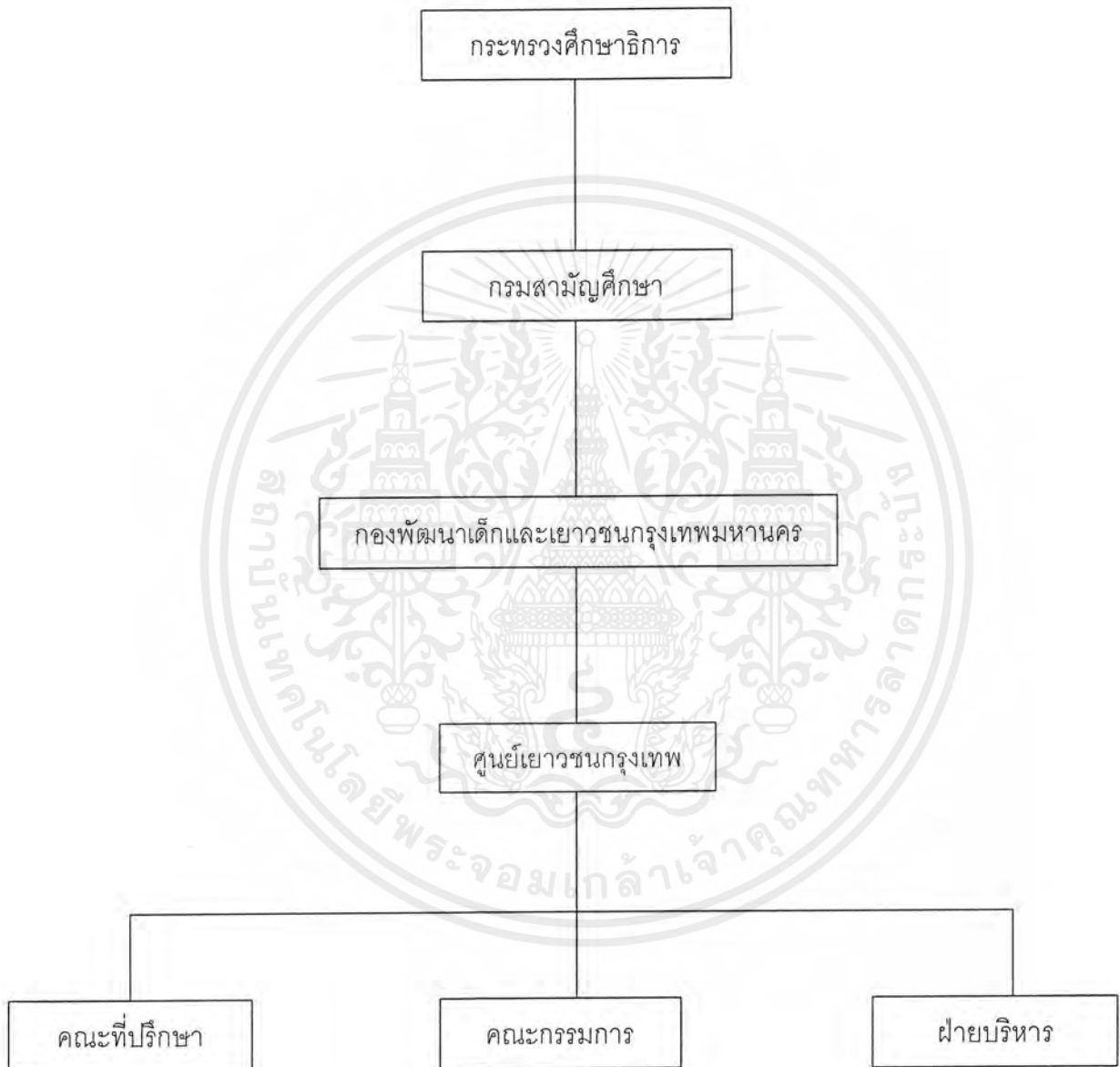
โครงการศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาคซ่า เป็นส่วนให้บริการเยาวชน และเด็กเล็ก และสนับสนุนกิจกรรมการศึกษา โดยมุ่งเน้นไปที่บุตรหลานของพนักงานของบริษัทต่างๆ ที่เข้าพื้นที่ในธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาคซ่า และบุคคลทั่วไป ดังนั้น ช่วงเวลาในการดำเนินงานของโครงการ จึงอิงกับการเปิดบริการศูนย์การค้าและพื้นที่ต่างๆ ของ SITE คือ ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาคซ่า

3.2 หน่วยงานและสายการบริหาร

3.2.1 การดำเนินงานของโครงการ

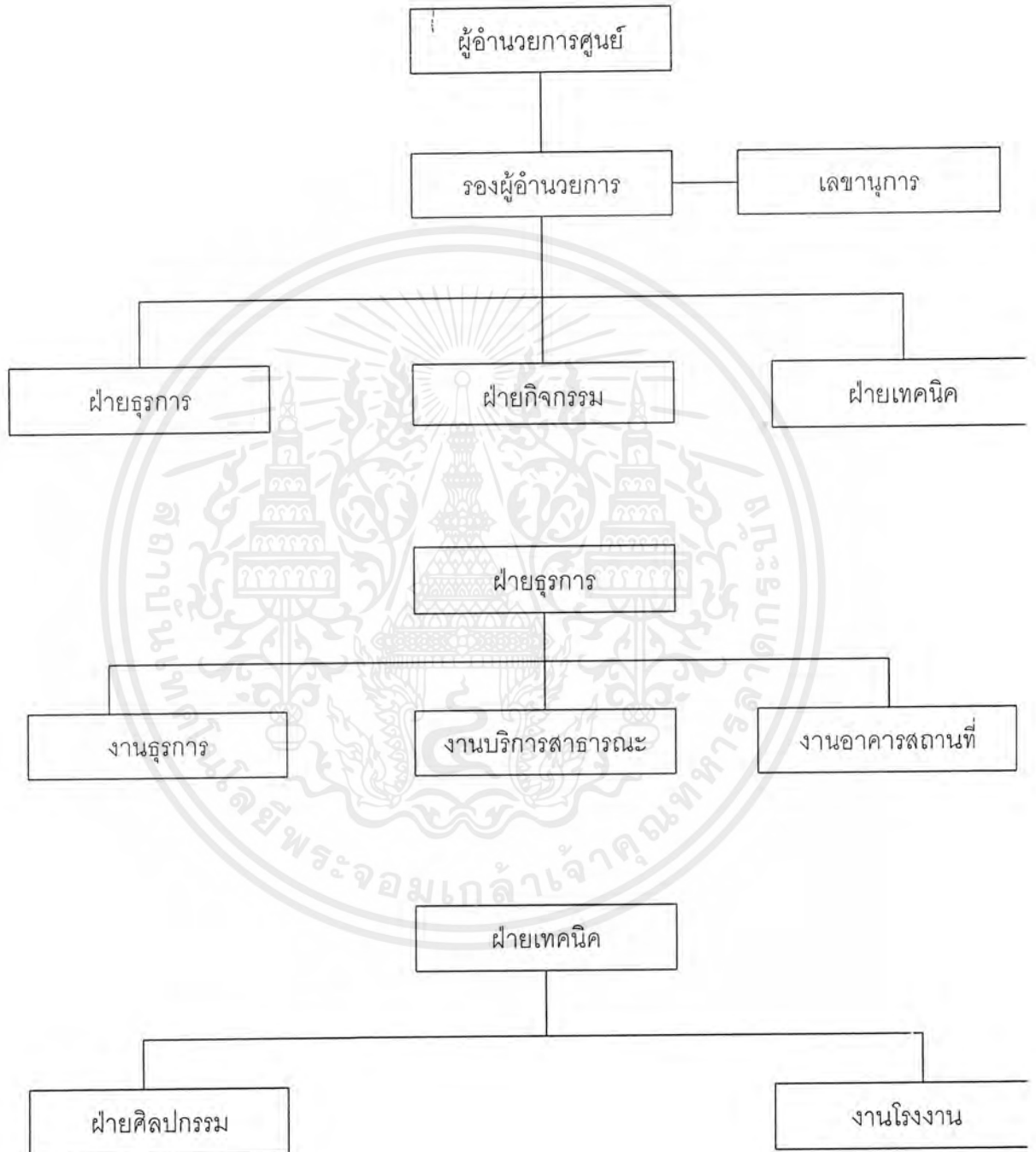
เนื่องจากศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาคซ่า เป็นโครงการเสนอแนะที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมและเพิ่มกลุ่มเป้าหมาย ในการบริการของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาคซ่า (SCB PARK PLAZA รัชโยธิน) ดังนั้นระบบสายงานของโครงการ จึงอยู่ภายใต้สายงานบริหารงานของมัติคือหน่วยงานบริหารสำคัญของ SCB PARK PLAZA โดยอาศัยสายการบริหารรวมของ SCB PARK PLAZA เป็นสายหลักเพียงรายเดียว แล้วแตกแขนงตรงลงในแต่ละแผนกต่างๆ ซึ่งครอบคลุมทุกโครงการของ SCB PARK PLAZA และภายในตัวโครงการ ศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็กจะมีสายการบริหารย่อยภายในซึ่งได้มีการเพิ่มสายงานในการดูแลเยาวชนในส่วนที่จำเป็น แต่สายงานหลักจะบังคับบัญชาจากสายงานใหญ่ของสวนสยาม เช่นส่วนประชาสัมพันธ์ ส่วนกิจกรรมพัฒนา ฝ่ายการตลาด และส่วนการศึกษา

การศึกษาสายงานบริหารของโครงการเปรียบเทียบศูนย์เยาวชนกรุงเทพมหานคร
(THAI - JAPAN DINDANG)

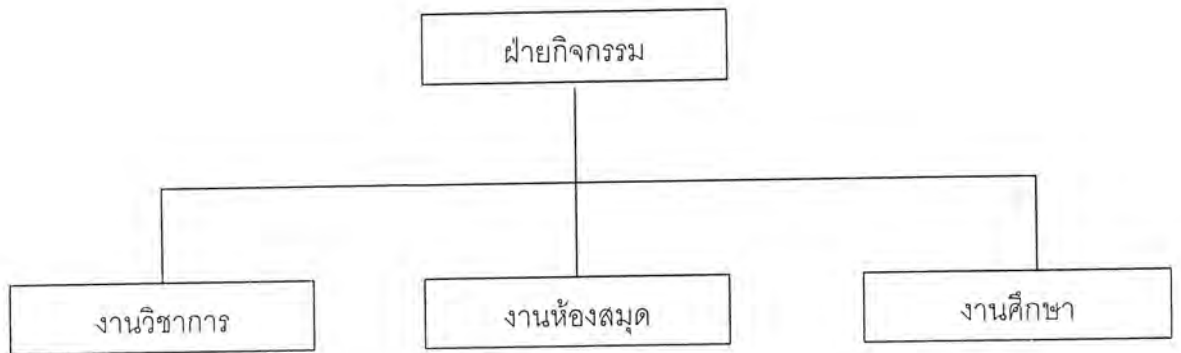


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างสายการบริหารในศูนย์เยาวชน (ฝ่ายบริหาร)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

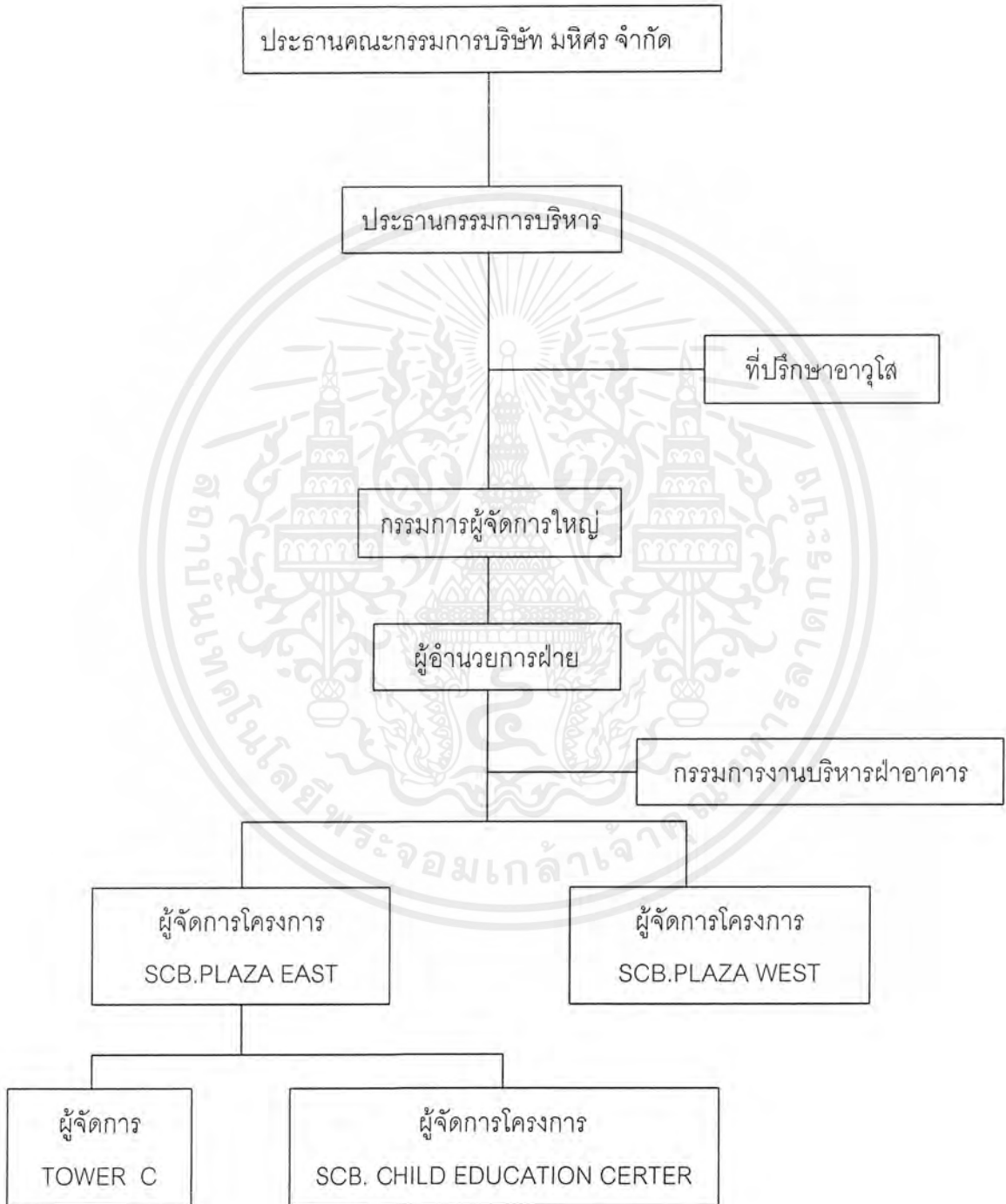


- แนวทางการนำมาใช้ในโครงการ - รวมนักเรียนที่มีความซับซ้อนให้มีความเหมาะสม
- เพิ่มหน่วยงานที่จำเป็น
 - ลดขนาดอัตรากำลังให้เหมาะสมกับโครงการ
 - รวมนักเรียนที่ซับซ้อนเข้าด้วยกันทำให้เกิดความเหมาะสมและสอดคล้องกับขนาดขยายโครงการ



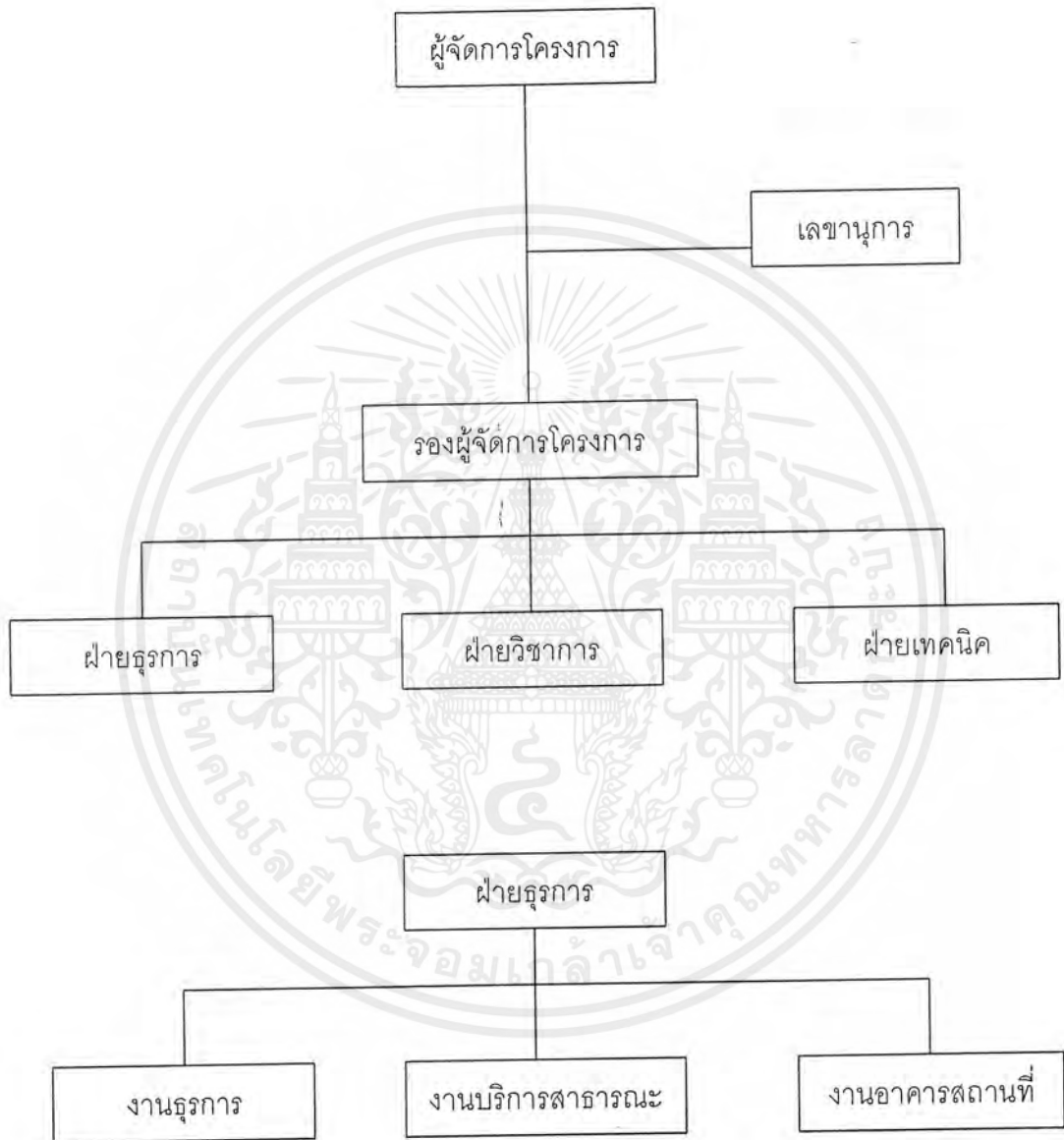
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CHILD EDUCATION CENTER & MAHISORN CO., LTD



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โครงสร้างการดำเนินงานศูนย์วิทยบริการเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์คพลาซ่า



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.2.2 อัตรากำลังและหน้าที่ของบุคลากร

แบ่งเป็น ฝ่ายบริหาร สายงานหลักของ SCB PARK PLAZA และสายงานบริหารของโครงการ

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
1. ประธานกรรมการ -ดูแลกิจกรรมภายในโครงการ -วางแผนและนโยบายและวิธีการวัตถุประสงค์ของโครงการร่วมกับกรรมการผู้จัดการใหญ่ -ควบคุมการทำงานให้เป็นไปตามนโยบายที่ตั้งไว้	2, 3	-นัดประชุมคณะกรรมการ -นัดทำงานด้านแผนการบริหาร -พูดคุยต้อนรับแขก	- โຕ้ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ - ชุดรับแขก
2. กรรมการผู้จัดการใหญ่ -ดูแลกิจกรรมภายในโครงการ -วางแผนนโยบายวิธีการและวัตถุประสงค์ของโครงการร่วมกับประธานกรรมการ -ควบคุมการทำงานให้เป็นไปตามนโยบายที่ตั้งไว้	1, 3	-นัดประชุมคณะกรรมการ -นัดทำงานด้านแผนการบริหาร -พูดคุยต้อนรับแขก -นัดสั่งจ่ายงาน ตามหน้าที่รับผิดชอบ	- โຕ้ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
3. ผู้อำนวยการฝ่ายดูแลบริหารงานตามนโยบายและให้คำปรึกษาให้งานสำเร็จลุล่วง -รับแผนการบริหารงานจากกรรมการผู้จัดการใหญ่	2	-นัดประชุมฝ่าย -ทำงานด้านแผนการบริหาร -พูดคุยต้อนรับแขก	-โຕ้ะทำงาน -ส่วนรับแขกผู้มาติดต่อ -ส่วนเก็บเอกสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
4. กรรมการงานบริหารฝ่าย อาคาร -ดูแลและบริหารงาน เกี่ยวกับสถานที่ -ควบคุมการใช้สถานที่ และงานอาคารให้เป็นไปตาม รูปแบบและนโยบายที่ได้รับ -วางแผนนโยบายและวิธี การใช้สอยพื้นที่และการควบคุม งานระบบของอาคาร	1, 2, 3	- นัดประชุมวางแผน - ตรวจสอบบริเวณ และสภาพอาคารเป็น ครังคราว - นั่งทำงานด้าน แผนงานบริหาร อาคารสาธารณูปโภค และงานระบบ	- โต๊ะ เก้าอี้ทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ - ชุดรับแขก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่ายบริหาร

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
5. ผู้จัดการโครงการ - รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารของ การบริหารหลักมาดำเนินการรับ ผิดชอบในศูนย์ - ควบคุมการดำเนินงานให้ เป็นไปตามนโยบาย - เสนอผลงานต่อที่ประชุม - วางแผนการบริหารและการ จัดการภายในศูนย์ เสนอต่อที่ ประชุม ประธานกรรมการสาย งานบริหารหลัก	6,7,2,3	- นั่งทำงานและวางแผน การบริหารโครงการด้าน การบริหาร - ติดต่อกับบุคคลและผู้ เข้าพบ - ประชุมคณะทำงาน บริหาร	- ชุดทำงาน - พื้นที่รับรองแขก
6. รองผู้จัดการโครงการ - บริหารงานตามนโยบาย หลักและให้คำปรึกษาด้าน บริหารให้สำเร็จตามเป้าหมาย ที่วางไว้ - ช่วยเหลือและทำหน้าที่ตาม กรรมการผู้จัดการใหญ่	4,5,7	- ประชุมกรรมการ - นั่งทำงานด้านแผนการ บริหาร - ต้อนรับแขก	- ชุดทำงาน - พื้นที่ผู้มาติดต่อ - ส่วนเก็บเอกสาร
7. เลขานุการผู้จัดการโครงการ - เป็นผู้ช่วยเหลือ ควบคุม ดูแล การดำเนินงานในทุกกรณีของ กรรมการผู้จัดการใหญ่	1,2,8,3	- นั่งทำงาน รวบรวม เอกสารกับโต๊ะทำงาน - นั่งบันทึกการประชุมใน ห้องประชุม	- โต๊ะ ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - COMPUTER - อุปกรณ์ติดต่อสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่ายธุรการ แบ่งการทำงานออกเป็น 4 ฝ่าย ได้แก่

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
8. หัวหน้าธุรการ - ดูแล รับผิดชอบการทำงาน ในสำนักงานธุรการ ดูแลงานทั่วไป ประสานงานฝ่าย - เสนอผลงานในที่ประชุม	7	- นั่งทำงานกับโต๊ะและ พูดคุยกับผู้มาติดต่อ - คุยกับผู้มาติดต่อ - เดินตรวจตราความ เรียบร้อย	- ชุดทำงาน - ส่วนเก็บเอกสาร - เก้าอี้ผู้มาติดต่อ
9. งานบัญชีและการเงิน - รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมา ดำเนินการ รับผิดชอบตามหน่วย งานโครงการ - ควบคุมทำบัญชีรายรับ ราย จ่ายประจำวัน - รวบรวมเอกสารทางด้านการ เงิน - รับเงินรายได้ทั้งหมดของ โครงการ - ตรวจสอบและทำบัญชีเสนอ ต่อที่ประชุมและผู้บริหารโครง การ	8	- นั่งทำงานกับโต๊ะ	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - SAFE - COMPUTER
10. งานสารบรรณ - ส่วนรับส่งหนังสือหรือ เอกสารที่ได้รับการติดต่อจาก บุคคลภายนอก - ประสานงานด้านการเดิน หนังสือไปยังแผนกต่างๆ	8	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อกับเจ้าหน้าที่ ไปรษณีย์	- ชุดทำงาน - เก้าอี้รับแขก - ที่เก็บเอกสาร
11. เจ้าหน้าที่บันทึกเอกสาร - รับผิดชอบด้านงานพิมพ์ ตามที่ได้รับมอบหมายภายใน แผนก - ตรวจสอบเอกสารด้านข้อมูล ตามหลักภาษา	8,9,10,19	- นั่งทำงานอยู่กับโต๊ะ	- ชุดพิมพ์ COMPUTER - ชุดทำงาน - ที่เก็บเอกสาร กระดาษ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
12. เจ้าหน้าที่ฝ่ายขาย - รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมา ดำเนินงานในหน่วยงานด้านการ ตลาดของพื้นที่เช่าซื้อในโครงการ - เสนอผลต่อที่ประชุม	11,9,8	- นั่งทำงานอยู่กับโต๊ะ	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - แก้อี้อผู้มาติดต่อ
13. หัวหน้างานประชาสัมพันธ์ - ติดต่อสื่อสารใกล้ชิดระหว่าง หนังสือพิมพ์ วิทยุ/โทรทัศน์ - แจกข่าวสารเกี่ยวกับโครง การให้ทันต่อเหตุการณ์ เมื่อมี การปรับปรุงใหม่ๆ - วางแผนเผยแพร่ให้โครงการ เป็นที่รู้จักของคนทั่วไป - โฆษณาจูงใจหาลูกค้าใหม่ และรักษาลูกค้าเดิม	12,10,8	- พูดคุยกับผู้มาติดต่อ - ทำงานกับโต๊ะ	- ชุดทำงาน - ส่วนรับรองแขก - ส่วนเก็บเอกสาร
14. เลขานุการหัวหน้างานประชาสัมพันธ์ - ช่วยเหลือควบคุมงานด้าน การติดต่อต่างๆ ของหัวหน้างาน - ติดต่อทุกแผนกของฝ่าย ดำเนินงานเพื่อประสานงานให้ ทันต่อเหตุการณ์	13	- นั่งโต๊ะทำงาน - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ - นั่งพิมพ์เอกสาร	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - อุปกรณ์สำหรับ พิมพ์
15. เจ้าหน้าที่วิเทศน์สัมพันธ์ - ดูแลและประชาสัมพันธ์ กิจกรรมภายในโครงการ - ประสานงานข่าวสารโครง การสู่ลูกค้าโดยรับนโยบายจาก หัวหน้าแผนก	14,13	- นั่งโต๊ะทำงาน - ตรวจตราพื้นที่ประชาสัมพันธ์ในโครงการ - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ	- ชุดทำงาน - แก้อี้อรับแขก - เอกสาร
16. หัวหน้าแผนกงานอาคาร สถานที่ - ควบคุมร้านค้าและพื้นที่ ดำเนินงานและสินค้าตามที่ได้รับ มอบหมาย			

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
17. นักการ - ดูแลความสะอาดภายใน โครงการ - รับนโยบายด้านความ สะอาดจากงานฝ่ายอาคาร	16	- เดินทำความสะอาด บริเวณตามกำหนดเวลา - อยู่ในห้องส่วน BACK CFUSE	- ห้องเก็บของ - ชุดทำความสะอาด
18. คนสวน - ดูแลงานด้านต้นไม้และงาน ความสะอาด OUT DOOR ของ โครงการ	17	มาทำงานเป็นครั้งคราว ตามอัตราจ้าง	- ห้องเก็บอุปกรณ์ทำ สวน - ส่วนจักสวน
19. รักษาความปลอดภัย - ควบคุมดูแลความปลอดภัย ในโครงการ	8	- ยืนตรวจตราบริเวณ PLAZA	ห้อง LIFE GARD
20. พยาบาลประจำศูนย์ - ประชุมพยาบาลผู้ประสบ อุบัติเหตุ ภายในโครงการ - ให้คำแนะนำและลด อุบัติเหตุ	19	- นั่งทำงานและตรวจตรา ผู้ประสบเหตุ	- โต๊ะทำงาน - เครื่องมือแพทย์
21. เจ้าหน้าที่รับฝากของ - ดูแลรับฝากของ รับผิดชอบ ต่อลูกค้า	22	ทำงานกับที่	
22. เจ้าหน้าที่ติดต่อ - ประสานงานด้านการติดต่อ สื่อสารและให้การช่วยเหลือลูก ค้า และให้คำแนะนำ	21		- COMPUTER - เครื่องติดต่อสื่อสาร - MICROPHONE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่ายวิชาการ แบ่งออกเป็น 3 ฝ่าย

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
23. ฝ่ายงานวิชาการ หัวหน้าแผนกวิชาการ - รับคำสั่งจากฝ่ายบริหารมาดำเนินงานและรับผิดชอบในด้านงานวิชาการ - ควบคุมการดำเนินงานด้านวิชาการ กิจกรรม ให้เป็นไปตามนโยบาย - เสนอผลต่อที่ประชุมผู้บริหาร - ตรวจสอบและออกแบบจัดกิจกรรมพัฒนาวิชาการ	15,13,24,25,26	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - พูดคุยกับผู้มาติดต่อดำเนินการ - ประชุมแบบวิเคราะห์	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - แก้อั้วผู้มาติดต่อ
24. นักวิชาการ - ดูแลและออกแบบกิจกรรมตามหลักวิชาการ - รับมอบหมายงานจากหัวหน้าฝ่ายและรับผิดชอบงาน	23,15,26	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ค้นคว้าหาข้อมูลจากเอกสารและวารสารความรู้ต่างๆ	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร
25. นักกิจกรรม - จัดกิจกรรมให้ได้ตามนโยบายที่ได้รับมาจากการวิชาการ - ดูแลกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโครงการให้เป็นไปตามนโยบายและเป้าหมายจากบริหาร - ให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในด้านกิจกรรมวิชาการ	24,26	- ทำงานกับโต๊ะ - ติดต่อกับบุคคลภายนอกด้านกิจกรรม - เดินตรวจตราในการกิจกรรมเป็นครั้งคราว	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - แก้อั้วผู้มาติดต่อ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
26. นักประเมินผล - ดูแลการกิจกรรมและวิชาการที่จัดขึ้นภายในศูนย์ในส่วนข้อมูลที่เกิดขึ้น - นำผลที่เกิดขึ้นมาวิเคราะห์และเสนอข้อมูลออกมา DIAGRAM - เสนอผลงานต่อผู้บริหารระดับสูง	23,24,25	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - พูดคุยกับผู้มาติดต่อดำเนินการ - ประชุมแบบวิเคราะห์	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - แก้อัปเดตมาติดต่อ
27. เจ้าหน้าที่จัดแสดง - รับนโยบายและรูปแบบกิจกรรมที่เกิดขึ้นมารับผิดชอบนำออกมาให้เป็นรูปธรรม - ดูแลการจัดแสดงกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย - ดูแลการจัดแสดงกิจกรรมตามที่ได้รับมอบหมาย - ควบคุมงานกิจกรรมที่เกิดขึ้น	28,35	- ทำงานในสถานที่เกิดกิจกรรม - นั่งทำงานกับโต๊ะ	- ชุดทำงาน - ที่เก็บเอกสาร
28. เจ้าหน้าที่ควบคุม - ดูแลควบคุมงานกิจกรรมที่เกิดขึ้นแบบ FULL TIME ให้เป็นไปตามกฎ ระเบียบ และเทคนิควิธีที่ได้รับมอบหมาย - ควบคุมบรรยากาศแสงสีและเสียงในกิจกรรมต่างๆ - ติดต่อประสานงานควบคุมดูแลความเรียบร้อย	27	- ทำงานในสถานที่เกิดกิจกรรม	- เครื่องมือสื่อสาร

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
29. งานบรรณารักษ์ห้องสมุด - ดูแลเรื่องานหนังสือทั้งหมด ของห้องสมุด - งานนโยบายงานบริหาร ภายในห้องสมุดให้เป็นไปตาม นโยบายที่ได้รับมอบหมายจากผู้ บริหารระดับสูง - ตรวจสอบความเรียบร้อย ภายในห้องสมุด	32	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - พูดคุยกับผู้มาติดต่อ งานหนังสือ	- ชุดทำงาน - ตู้เก็บบัตรรายการ - เก้าอี้รับแขก
30. งานรับจ่ายหนังสือ - ดูแลคัดหนังสือที่ได้จากการ ยืมคืน ให้เป็นไปตามหมวดหมู่ และเก็บให้เข้าที่	29	- นั่งประจำที่ COUNTER ยืมคืน - เช็กหนังสือเป็นหมวด หมู่	- ชุดทำงาน - เคอร์เตอร์ ยืมคืน - ตู้เก็บบัตรรายการ
31. เจ้าหน้าที่ห้องสมุดหนังสือ - ดูแลงานหนังสือและคัด หนังสือให้เหมาะสมแก่เด็กในแต่ ละวัย - เสนอรายชื่อหนังสือที่นึ่งอ่าน ให้กับบรรณารักษ์ - ตรวจสอบดูแลงานด้าน หนังสือและซ่อมแซม	30,29	- นั่งประจำที่ - เดินตรวจตราภายใน ห้องสมุดและสังเกต การณ์	- ชุดทำงาน
32. เจ้าหน้าที่ห้องสมุดของเล่น เด็ก - ดูแลงานสื่อด้านของเล่น เด็ก - แนะนำให้กิจกรรมการเล่น ของเด็กดำเนินไปอย่างถูกต้อง ปลอดภัยและอยู่ห่างๆ	31	ดูแลให้คำปรึกษาในการ เล่นของเด็ก	- บริเวณกิจกรรม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฝ่ายเทคนิค แบ่งออกเป็น 3 ฝ่าย

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
33. วิศวกรเครื่องกล - ควบคุมแผนกช่างต่างๆ - รับคำสั่งจากผู้บริหารด้านงานระบบมาปฏิบัติและออกแบบงานระบบปรับปรุงมอบหมายเป็นนโยบายให้สำเร็จลุล่วง	34	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ควบคุมการทำงานของเจ้าหน้าที่	- ชุดทำงาน - เก็บเอกสาร - ส่วนเก็บอุปกรณ์
34. ช่างเทคนิค - รับนโยบายจากวิศวกรเครื่องกลมาถือปฏิบัติ - ดูแลงานเทคนิคและห้องเครื่องต่างๆ ภายในโครงการ - ซ่อมบำรุงเครื่องยนต์กลไกต่างๆ ภายในโครงการ	33,38	- ปฏิบัติงานในห้องควบคุมงานระบบ	ห้องเครื่อง
35. หัวหน้าแผนกงานศิลปกรรม - ดูแลงานด้านศิลปกรรมที่ได้รับมอบหมายจากหัวหน้างานแผนกกิจกรรม - วางนโยบายแนวทางการศิลปกรรมแก่บุคคลในหน่วยงาน	27,39	- ห้องทำงาน	- ชุดทำงาน - โต๊ะเขียนแบบ - ส่วนเก็บแบบ
36. มั่นทนการ - เป็นผู้รับนโยบายมาประสานงานและถือปฏิบัติ - เสนองานต่อผู้บริหารระดับสูง - ดูแลออกแบบ แก้ไขให้ภายในโครงการมีบรรยากาศที่ดี	35,37	- นั่งทำงานกับโต๊ะ - ตรวจตราตามที่ออกแบบ - พบปะติดต่อด้านงานออกแบบและวัสดุ	- ชุดทำงาน - งานเขียนแบบ - ที่เก็บเอกสาร - แก้วน้ำดื่มมาติดต่อกับ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตำแหน่งหน้าที่	ติดต่อกับ	พฤติกรรม	องค์ประกอบ
37. เจ้าหน้าที่ศิลปกรรม - ทำงานศิลปกรรมที่ได้รับมาจากมณฑนากรในด้านนโยบายและแนวทาง	36	- นั่งทำงานกับโต๊ะ	- ชุดทำงาน - โต๊ะเขียนแบบ
38. ช่างไฟฟ้างานโรงงาน - เป็นลูกมือในการทำงานซ่อมแซมงานต่างๆ ด้านงานไฟฟ้า	34	- ทำงานในห้องควบคุม	-ห้องควบคุม
39. ช่างไม้ - จัดการเรื่องงานไม้ต่างๆ ที่ได้รับคำสั่งจากหัวหน้างานศิลปกรรมและงานซ่อมบำรุง	27	-ปฏิบัติงานในโรงงาน	เครื่องมือ/อุปกรณ์ต่างๆ
40. ช่างพลาสติก - จัดการเรื่องงานพลาสติก/ป้าย ตามที่ได้รับคำสั่งจากหัวหน้าฝ่ายศิลปกรรม	27	ปฏิบัติงานที่หน้างานและโรงงาน	- เครื่องมือ - ที่เก็บอุปกรณ์
41. งานสี - จัดการและปฏิบัติงานเรื่องงานสีตามที่ได้รับมอบหมายมาจากฝ่ายศิลปกรรม	39,37	ปฏิบัติงานในพื้นที่และโรงงาน	- เครื่องมือ - ที่เก็บอุปกรณ์

รวมมีบุคลากรในการดำเนินงานภายในโครงการทั้งสิ้น 96 คน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.3 ลักษณะพฤติกรรมโดยรวมของผู้ใช้โครงการ

3.3.1 ผู้ให้บริการ

ผู้ให้บริการโครงการศูนย์วิทย์บริการเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์คพลาซ่า มีหน้าที่การทำงาน การให้บริการที่แตกต่างกัน สามารถแบ่งประเภทของผู้ให้บริการ ดังนี้

- EXECUTIVE คือผู้บริหารโครงการ เช่น ผู้จัดการฝ่าย
- STAFF คือพนักงานประจำศูนย์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ
OFFICE STAFF คือพนักงานที่ทำงานใน OFFICE ติดต่อประสานงานกันทั้งภายในและภายนอกศูนย์
SERVICE STAFF คือพนักงานที่อยู่เป็นที่ๆ คอยควบคุมดูแลความเรียบร้อยและให้บริการ ซึ่งบางคนจะพิเศษที่มาทำงานบางวันเท่านั้น

นอกจากนี้จะมีผู้บริหารอีกประเภทหนึ่ง ซึ่งทางศูนย์เป็นผู้จ้างมาเป็นครั้งคราวเพื่อการแสดงโชว์ต่างๆ เช่น มายากล นักร้อง นักดนตรี ซึ่งจะสลับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ

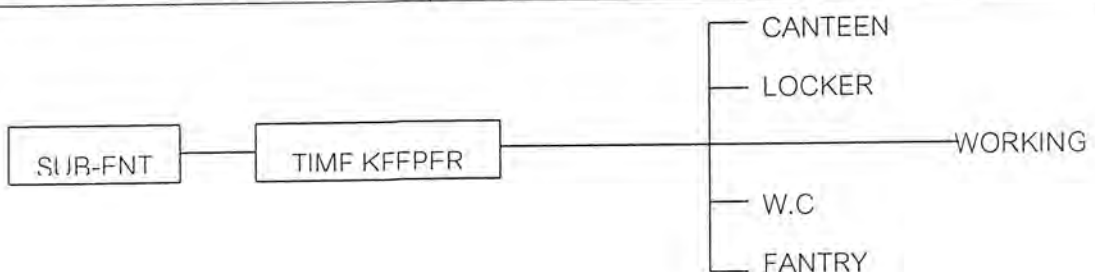
3.3.2 พฤติกรรมของผู้ให้บริการ

พนักงานในศูนย์มีหน้าที่แตกต่างกันไป ตามที่ได้กล่าวมาแล้ว เวลาในการทำงานของแต่ละคนก็แตกต่างกัน การที่มาทำงานจากประตูด้านหน้าของ SCB PARK สามารถเข้าออกภายในโครงการด้วยรถยนต์ส่วนบุคคล และรถประจำทาง

พนักงานจะเข้าออกโครงการทาง SUB ENT หรือ MAIN ENT ก่อนการเปิดบริการของโครงการเพื่อความสะดวก ในการดำเนินงาน ความเป็นระเบียบและความพร้อมในการให้บริการ

พฤติกรรมของ OFFICE STAFF มีขั้นตอนการทำงานดังนี้

8.00 – 9.00	ลงเวลาปฏิบัติงาน
9.00 – 12.00	ปฏิบัติงานตามหน้าที่ของแต่ละฝ่าย
12.00 – 13.00	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 - 16.00	ปฏิบัติงานตามหน้าที่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

พฤติกรรมของ SERVICE STAFF

โดยทั่วไปการทำงานของ FRONT STAFF คือ 9.00 – 20.00 น.

โดยทุกคนต้องผ่านการลงเวลาเช่นกัน และจะต้องมีการเปลี่ยนชุดเป็นแบบ FORM ของทางศูนย์ และเมื่อเลิกงานก็ต้องเปลี่ยนชุดออกจากศูนย์เพื่อให้เกิดความเป็นระเบียบ และเวลาการทำงานบางตำแหน่งก็แตกต่างกันไป

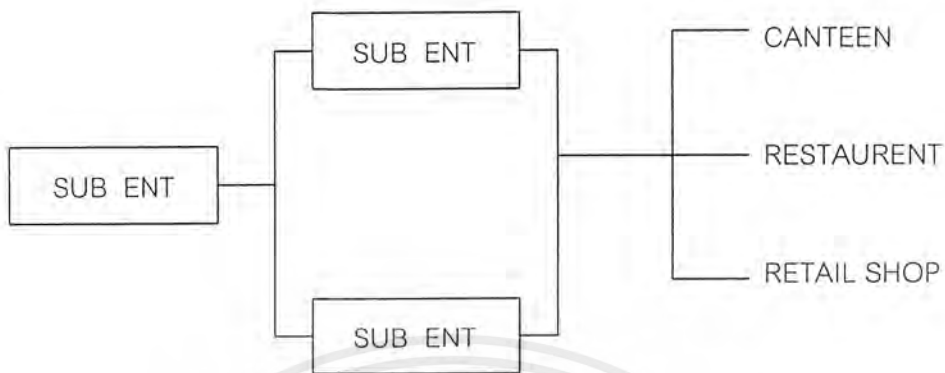
- พี่เลี้ยงดูแลเด็ก ควบคุมการเล่น การอ่าน การทำกิจกรรมของเด็กในส่วนเด็กเล็ก 4-7 ขวบ ของพื้นที่ KID ZONE และ ส่วน WORK SHOP
- พนักงานห้องสมุดของเล่น ทำงานตั้งแต่เวลา 10.00 – 20.00 น. เพราะเป็นช่วงเวลาในห้องสมุดเปิดบริการ โดยมีการเปลี่ยนผลัดเป็น 2 ผลัด คือ
 - ผลัดแรก 10.00 – 16.00
 - ผลัดรอง 17.00 – 20.00

โดยที่ผลัด 2 หลังจากปิดบริการ 20.00 น. แล้ว จะต้องมีการจัดเก็บหนังสือ ของเล่น อุปกรณ์ ให้เข้าที่ และดูแลความเรียบร้อยก่อนกลับบ้าน

- นักกิจกรรม มีหน้าที่แนะนำการเล่นของเด็กในส่วนของพื้นที่จัดกิจกรรมให้ดำเนินไปอย่างถูกต้อง มีการสังเกตการณ์ เพื่อการประเมินผลต่อไป
- พยาบาลประจำศูนย์ มีหน้าที่ปฐมพยาบาล รักษาบาดแผล ปฐมพยาบาลเบื้องต้นที่อาจเกิดขึ้นได้ ในระหว่างเล่นและกิจกรรม
- พนักงานรักษาความปลอดภัย จะมีประจำโครงการตลอด 24 ชั่วโมง แบ่งเป็น 3 ผลัด ผลัดละ 9 ชั่วโมง ดังนี้ 8.00-17.00 , 16.00 – 1.00, 24.00-9.00 น. เวลาทำงานจะคาบเกี่ยวกัน 1 ชั่วโมงเพื่อความต่อเนื่อง

นอกจากนี้ยังมีผู้ให้บริการอีกประเภทหนึ่ง คือ ผู้มาเช่าพื้นที่การขาย ในส่วน RETAIL SHOP และไม่ได้เป็นพนักงานประจำศูนย์ แต่มาเช่าพื้นที่เพื่อประกอบธุรกิจการค้า การบริการ เช่น ร้านอาหาร และ RETAIL จะเสียค่าบริการเป็นรายเดือน / ตารางเมตร หรือ UNIT ซึ่งเป็นรายได้เสริมของศูนย์ ผู้เช่าพื้นที่สามารถใช้เส้นทางเดียวกับผู้มารับบริการ แต่ถ้าการขนส่งสินค้า ต้องทำก่อนการเปิดของโครงการ และใช้ทาง SERVICE WAY เท่านั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แสดงพฤติกรรม ของ SHOT SERVICE

ตำแหน่ง	จำนวน	เวลาทำงาน
EXCUTIVE	7	9.00-16.00
OEEICESTAFF	34	9.00-16.00
SERVICESTAFF	17	10.00-20.00
	58 คน	

3.3.2 ผู้ให้บริการหลัก

โครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า เป็นพลาซ่า ที่ประกอบ ด้วยกิจกรรมและการดำเนินงานสำหรับเด็กและครอบครัว โดยการเข้าใช้บริการนั้น จะรองรับเด็ก ตั้งแต่วัยเรียนจนถึงวัยรุ่น (4-15 ปี) รวมทั้ง พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ที่จะเข้าร่วมทำกิจกรรมต่างๆ กับ ลูก และบุคคลผู้สนใจทั่วไป โดยแบ่งประเภทผู้ให้บริการได้ดังนี้

3.3.2.1 ผู้ให้บริการหลัก ได้แก่ นักเรียนและเด็กทั่วไป ผู้ปกครอง

ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงมัธยมต้น ซึ่งทางโรงเรียนส่งมาทัศนศึกษาในช่วงวันจันทร์- ศุกร์ ตามเวลาราชการ และเด็กทั่วไป ทั้งในและนอกระบบการศึกษา บุตรหลานของพนักงาน ภายใน OFFICE ต่างๆของ SCB PARK PLAZA ซึ่งสามารถกำหนดและเข้าใช้บริการในส่วนบริการ ทางการศึกษาในรูปแบบสมาชิก โดยการให้บริการแก่ผู้ให้บริการหลักมุ่งเน้นไปให้เป็นแบบสมาชิก ได้หลายประเภท ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- สมาชิกแบบครอบครัว ตลอดชีพ และอายุการทำงานของพนักงานของธนาคารไทยพาณิชย์ และพื้นที่ OFFICE ให้เช่าต่างๆ ขอ SCB PARK PLAZA (พ่อ แม่ ลูก)
- สมาชิกแบบรายบุคคล เป็นการสมัครสมาชิกแบบส่วนตัวใช้ได้เพียงเจ้าของสมาชิกคนเดียวเท่านั้น (หมายเหตุการสมัครสมาชิกให้บริการในส่วนเฉพาะการบริการการศึกษาเท่านั้น ส่วนในพื้นที่บริการอื่นๆ ในโครงการ สามารถเข้าใช้ได้โดยไม่ต้องสมัครสมาชิก)

จากการศึกษากลุ่มเป้าหมายหลักของผู้เข้ามาใช้บริการ ใน SCB PARK PLAZA EAST อันเป็นสถานที่ตั้งโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก สามารถจำแนกประเภท ได้ดังนี้

1. กลุ่มครอบครัว 60 % (เด็กและผู้ปกครอง เพราะเป็น PLAZA ผังที่มีการจัดกิจกรรมสำหรับเด็กและมีกิจกรรมต่างๆ สำหรับผู้ปกครองด้วย
2. กลุ่มวัยรุ่นตอนปลาย 30% มาใช้บริการในส่วนต่างๆ ของ SCB PARK PLAZA แล้วเข้ามาจับจ่ายใช้สอยซื้อสินค้า มาเป็นรายบุคคล หรือบางครั้งเป็นกลุ่มขนาดเล็ก 2-3 คน ใช้เวลาประมาณ 3-4 ชั่วโมง
3. กลุ่มบุคคลทั่วไป 10 % มักมาเป็นกลุ่ม เข้าชม ERHIBITION ชั่วคราวที่จัดขึ้นตามความสนใจ

จากข้อมูลการเข้าใช้ของผู้รับบริการ ของ อาคาร SCB PARK PLAZA EAST มีจำนวนเด็กเข้ารับบริการ 60 %
 วัยรุ่น 30 %
 กลุ่มบุคคลทั่วไป 10 %

3.3.2.2 กลุ่มผู้รับรอง ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา ประชาชนและนักท่องเที่ยวทั่วไป ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้สนใจกิจกรรมของทางศูนย์

- ผู้มาเยี่ยมชมและดูงานนิทรรศการที่จัดขึ้นภายในศูนย์
 - ครูอาจารย์ มาพร้อมนักเรียน มาอบรมกิจกรรมทางการศึกษาที่ศูนย์จัดขึ้น
 - นักเรียนนักศึกษามาเพื่อศึกษาการทำงานของโครงการ และรวมกิจกรรมต่างๆ
 - ผู้มาติดต่อ ได้แก่ หน่วยงานด้านเยาวชนที่เกี่ยวข้องและบุคคลภายนอก
4. การคาดคะเน จำนวนผู้เข้าใช้โครงการศูนย์วิทยบริการ เด็ก ธนาคารไทย

พาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า สามารถคิดจากผู้เข้าใช้บริการ SCB PLAZA EAST (TOWER) ซึ่งมีตารางสถิติดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2540	174,046 คน/ปี
2541	245,134 คน/ปี

จากค่าสถิติที่ SCB PLAZA EAST (TOWERD) เปิดบริการปี 2540 เฉลี่ยอัตราการเพิ่มของผู้ใช้บริการคือ 29 % ปี ดังนั้นแนวโน้มผู้ใช้ในปี 2542 คือ 318,674 คน/ปี คิดจากเวลาทำการของโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก คือ 10.00 น. – 20.00 น. คิดเป็น

เพราะฉะนั้นผู้ใช้ต่อวัน คือ 873 คน

จำนวนผู้ใช้สูงสุดในแต่ละชั่วโมง คือ 88 คน (สำหรับการคิดแบบมารายบุคคล)

และมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นในอนาคต

แต่การให้บริการของศูนย์วิทยบริการเด็กจะมี 2 ประเภท คือ

- มาเป็นรายบุคคล
- มาเป็นกลุ่มครอบครัว และคณะ

จึงของกลุ่มคนที่นำมาคิดจำนวนประมาณ 50-50 คน/ชั่วโมง โดยจำนวนคน 88 คน / ชั่วโมง ยังคงอ้างอิงอยู่ในคาบ กลุ่มคน 50 – 150 คน / ชั่วโมง

3.5 พฤติกรรมผู้บริการ

ผู้บริการที่มาใช้บริการของศูนย์จะเข้ามาจากทางเข้าหลักของ SCB PLAZA EAST ซึ่งมีทางเข้าย่อยด้วยกันทั้งหมด 5 ประตู จะเข้ามาลักษณะการเดินทางและจับจ่ายใช้สอยในลักษณะศูนย์การค้า โดยมีจุดศูนย์รวมที่ HALL จะมีบริการรับฝากของและอำนวยความสะดวกต่างแก่ผู้มาใช้บริการ

1. บุคคลทั่วไป

คือผู้เข้ามาใช้บริการโดยจุดประสงค์หลักคือ การ SHOPPING และชมนิทรรศการต่างๆ ที่ทางศูนย์จัดขึ้น มีทั้งผู้ใหญ่ เด็ก และแบบไม่ใช่สมาชิกของทางโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก โดยเริ่มจากเมื่อเข้าอาคารแล้ว จับจ่ายใช้สอยในส่วน PLAZA และ KIDS RETAIL SHOP แล้ว สามารถชมนิทรรศการเกี่ยวกับกิจกรรมและงานของโครงการก่อน ตัดสินใจเข้าเป็นสมาชิก และได้เยี่ยมชมส่วนบริการการศึกษาหรือวิทยบริการ และทดลองเข้ารับบริการ ผู้ปกครองสามารถเข้าไปดูผลการเข้าร่วมกิจกรรมทางด้านการส่งเสริม พัฒนาการ และการศึกษาของเด็กได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

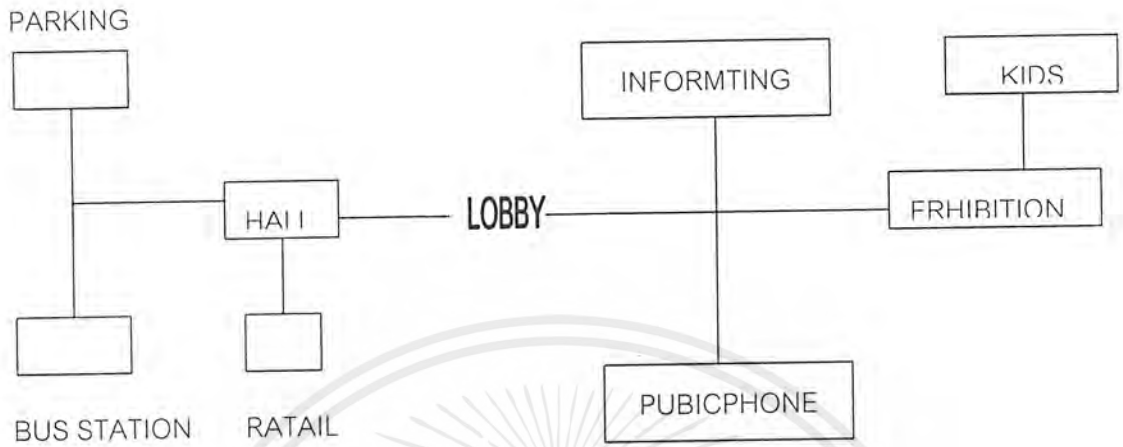


CHART แสดงพฤติกรรมของผู้รับบริการแบบไม่ใช่สมาชิก (ทั่วไป)

2. ผู้มาติดต่อ

ผู้มาติดต่อเข้าทาง MAIN ENTRANCE (ทางเข้าหลัก) และสามารถติดต่อสำนักงาน โดยแจ้งความประสงค์ที่แผนกติดต่อสอบถาม และสามารถเข้าใช้บริการต่อไปได้

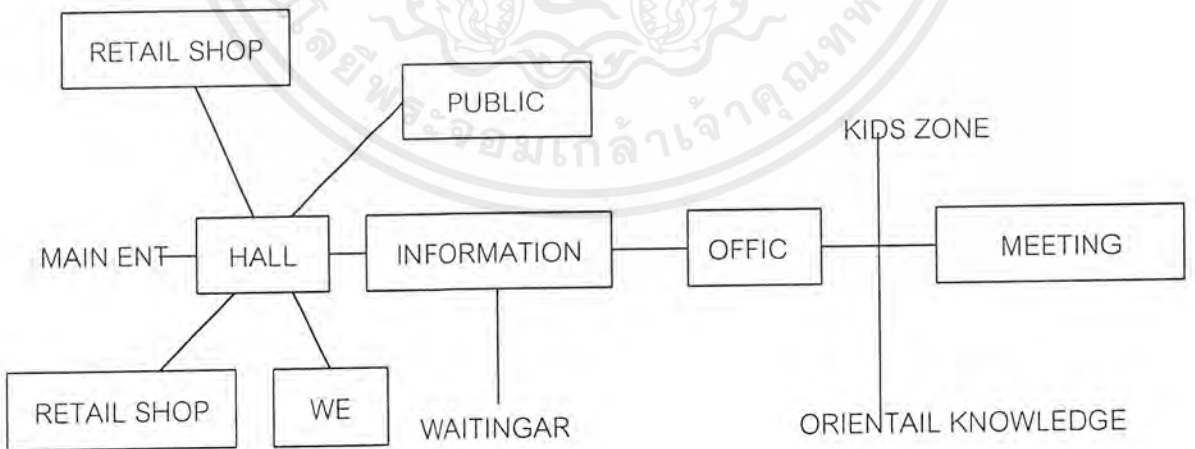


CHART แสดงพฤติกรรมผู้มาติดต่อ

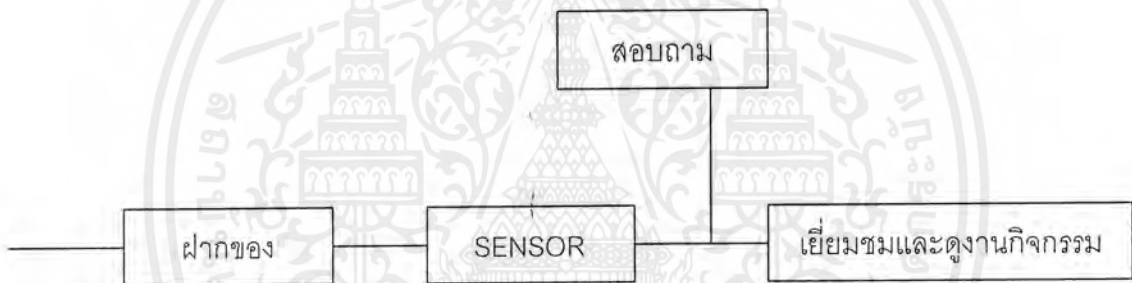
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

KIDS ZONE

เป็นส่วนของงานกิจกรรมเด็กเล็ก 4 ปี เป็นส่วนห้องสมุดเด็กเล็ก และห้องสมุดของเล่น ประกอบไปด้วย

- TOY CIBRARY
- BLOCK
- AS SUPPOSE SPACE
- CYBER @ KIDS
- AV

การใช้บริการในส่วนนี้เป็นแบบเยี่ยมชมและทดลองได้แบบชั่วคราว การเล่นเกมการและต่อเนื่องต้องสมัครเป็นสมาชิกกับทางศูนย์แต่สำหรับผู้มาติดต่อจะมีพฤติกรรมดังนี้



ORIENTAL KNOWLEDGE

เป็นส่วนกิจกรรมส่งเสริมความรู้ทั่วไป ในเรื่องภูมิปัญญา ผ่านการถ่ายทอดความรู้แบบ EXHIBITION ประกอบไปด้วย

- MAIN EXHIBITION
(THAI JUNIOR ENCYCLOPEDIA PROJECT)
- LIBRARY
- IT LIBRARY (RELAXATION)

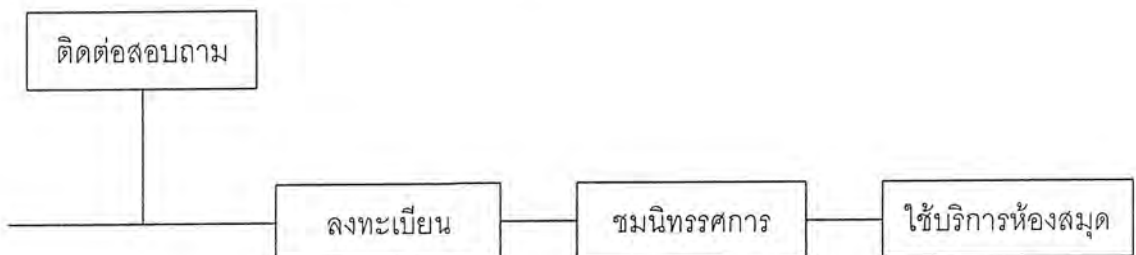
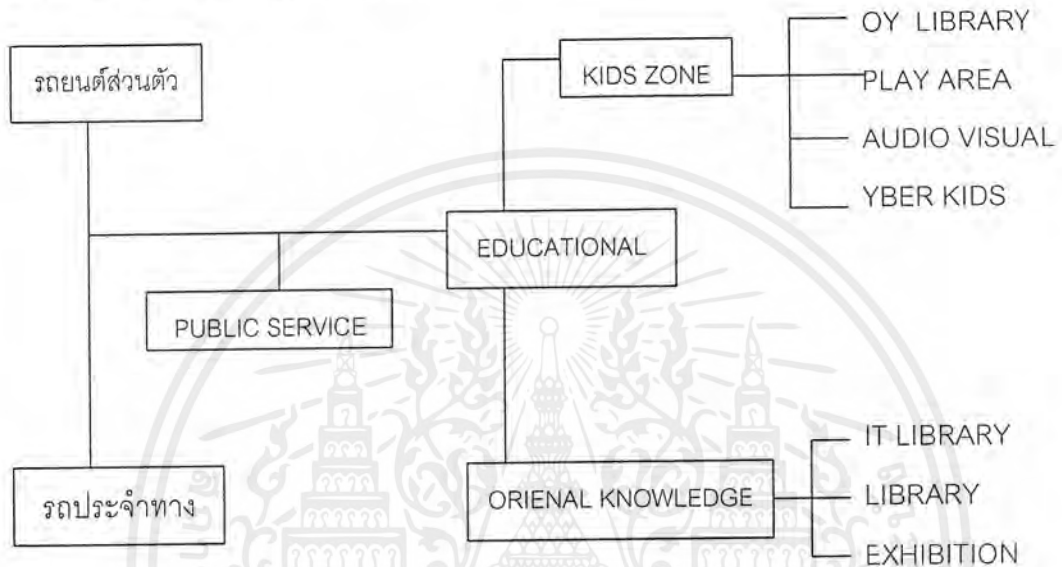


CHART พฤติกรรมสำหรับผู้มาติดต่อกับส่วน OEIENTAL KNOWLEDGE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. สมาชิกของโครงการ

หลังจากการสมัครเป็นสมาชิกแล้วในรูปแบบส่วนตัวหรือครอบครัวก็ตาม ผู้ใช้บริการสามารถใช้บริการได้เต็มอัตรา ในทุกส่วนทุกพื้นที่ของโครงการ และได้รับสิทธิพิเศษ ในการใช้บริการมากมาย โดยมีพฤติกรรมดังนี้



3.6 การกำหนดหัวข้อกิจกรรมและการให้บริการการจัดเก็บสื่อในการอ่านของเล่นในห้องสมุดเด็กเล็ก

เด็กทุกคนไม่ชอบอยู่นิ่ง ชอบเคลื่อนไหว อยากรู้ อยากเห็น ชอบเล่น การเล่น คือ วิทยาอายุวิวัฒนาการของเด็ก เด็กจะได้รับประสบการณ์ต่างๆ มาจากการเล่นเป็นส่วนใหญ่ โอกาสของการเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ และจะนำมาซึ่งพัฒนาการด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสังคมนของเด็กในวัยเดียวกัน วัยต่างกัน หรือแม้แต่พฤติกรรม ความสนใจใด ๆ ที่คล้ายกัน ตามนิสัยที่เจ้าของและผู้สร้างกิจกรรมมุ่งหวัง เช่น การอ่าน การเล่นอย่างมีวินัย การพัฒนากล้ามเนื้อ และอารมณ์ของเด็กๆ

โครงการศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก เป็นโครงการที่ก่อตั้งเพื่อมุ่งหวังในการเสริมความคิด และปลูกฝังนิสัยรักการค้นคว้า การอ่านที่เป็นสิ่งที่ดีสำหรับเด็ก ในสังคมไทย ความคิด จินตนาการ รวมทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา กิจกรรมต่างๆ ในโครงการ จึงเป็นไปเพื่อการพัฒนาและนิสัย รักการอ่าน การค้นคว้า ให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา พฤติกรรม และความต้องการของเด็ก ตามสภาพภาวะสังคมในปัจจุบัน เพื่อให้คุณลักษณะที่ดีที่พึงประสงค์ของชาติ เป็นไปในแนวทางที่ดีและเหมาะสมที่สุด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แนวทางการจัดกิจกรรมสำหรับเด็ก

พิจารณาจากพัฒนาการขั้นพื้นฐานของเด็กในด้านต่างๆ รวมทั้งลักษณะความ
ชื่นชอบเป็นพิเศษของเด็กในแต่ละวัย เข้ามากำหนดพื้นที่เล่นและกิจกรรมตามความสนใจและ
ของเด็ก (4-15 ปี) โดยยึดหลักการค้นพบและการค้นหา และสัมผัสได้ด้วยตนเอง และประสบ
การณ์ที่ตัดเด็กเองจะได้รับโดยตรง ทางโครงการศูนย์วิทยบริการจะจัดเวลาให้เด็กได้เล่นอย่างเสรี
เพื่อเด็กจะได้มีโอกาสทำสิ่งต่อไปนี้เป็นคือ

1. เลือกกิจกรรมของเด็กตามใจชอบ
2. ได้ทดลองอุปกรณ์ของเล่นต่างๆ ตามอิสระ
3. ได้แสดงความคิดความฝันของตนเอง
4. แก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดกับตนเอง
5. พูดคุยกับเพื่อนและผู้ปกครองอื่นๆ ได้ตามอิสระ
6. ทำงานและคิดอ่านเขียน เป็นกลุ่มตามลำพัง
7. ได้ประสบการณ์และสนุกสนานจากการเล่น การอ่านอย่างเสรี

นำเสนอเป็นตารางข้อมูลจากการวิเคราะห์การพัฒนาการของเด็กในบทที่ 2

การ พัฒนาการ	รูปแบบการเล่น	อายุ 3-5 ปี
พัฒนาการทาง ด้านร่างกาย	<p>การเล่นกลางแจ้ง (PHYSICAL PLAY)</p> <p>การเล่นแบบสัมผัส (MANIPULATIVE PLAY)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - วิ่ง กลิ้ง ปีนบันได และต้นไม้ได้ - กระโดดจากที่สูง 2 ฟุต ได้ - ชอบหมุน แกว่งตัว ตีลังกา - ชอบเล่นนอกร้าน ผู้ใหญ่ไม่ต้องเฝ้า - ปีนป่าย ลื่นไหล โหนตัวไปมาได้คล่อง - เริ่มควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกายได้ดี - ใช้กรรไกรปลายมนได้ดี - ชอบเล่นน้ำ เล่นทราย - เล่นสร้าง ต่อเติม ต่อบล็อก - ชอบขยับตัวตามเสียงเพลง ร้อง เต้น - ชอบปั้นดินน้ำมัน
พัฒนาการทาง ด้านอารมณ์ และจิตใจ	<p>การเล่นแบบสร้างสรรค์ (CREATIVE PLAY)</p> <p>การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (IMAGINATION PLAY)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ฟังเรื่องเล่า เล่นละครได้นานกว่า 20 นาที - ระบายสีด้วยนิ้ว พู่กันได้ - ชอบงานศิลปะ ต่อบล็อก รูปต่อ - ชอบใส่เสื้อผ้าผู้ใหญ่ และเล่นสมมุติ - เล่นบ้านและตุ๊กตา - มีจินตนาการที่สูงกว่าวัยอื่น
พัฒนาการทาง ด้านสังคม	การเล่นร่วมกับผู้อื่น (PLAY FOR LEARNING)	<ul style="list-style-type: none"> - ชอบการฝึกสมองลงปัญญา - ชอบการอ่าน จำและแสดงท่าประกอบ เมื่ออยู่กับเพื่อนหรือตัวคนเดียว - เข้าใจเรื่องขนาด ความสัมพันธ์ของรูปร่าง - สนใจวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติรอบกาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ พัฒนาการ	รูปแบบการเล่น	อายุ 6-10 ปี
พัฒนาการทาง ด้านร่างกาย	การเล่นกลางแจ้ง (PHYSICAL PLAY) การเล่นแบบสัมผัส (MANIPULATIVE PLAY)	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่ชอบอยู่นิ่ง ว่องไวขึ้น - การใช้มือและตาได้คล่องแคล่ว - ชอบเล่นเสียงก๊าก - ชอบออกกำลัง - ชอบกีฬาที่ตื่นเต้น ไม่อยู่นิ่ง - ชอบปีนต้นไม้ - ชอบเครื่องเล่นประเภทหมากฮอส อุปกรณ์ เครื่องมือสร้างบ้าน - เล่นกล เล่นทายปัญหา - คิดประดิษฐ์ของจากเศษวัสดุ
พัฒนาการทาง ด้านอารมณ์ และจิตใจ	การเล่นแบบสร้างสรรค์ (CREATIVE PLAY) การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (IMAGINATION PLAY)	<ul style="list-style-type: none"> - สามารถวาดรูป ระบายสีด้วยพู่กัน - ชอบดนตรีมาก - ชอบเล่นเลียนแบบสังคม - รับผิดชอบมากขึ้น - เชื้อมั่นในตนเอง - สุขุม เยือกเย็น
พัฒนาการทาง ด้านสังคม	การเล่นร่วมกับผู้อื่น (PLAY FOR LEARNING)	<ul style="list-style-type: none"> - ไม่ชอบเล่นคนเดียว ชอบเล่นเป็นกลุ่ม - ชอบเล่นกับเด็กที่โตกว่า - ไม่เล่นแบ่งชาย หรือหญิง เล่นรวมกันได้ - สนใจทำดีของเพื่อน ทุกคนจะร่วมมือกัน
พัฒนาการทาง ด้านสติปัญญา	การเล่นเพื่อเรียนรู้ (PLAY FOR LEARNING)	<ul style="list-style-type: none"> - มีการวางแผน ชอบคิดอะไรใหม่ๆ - การเล่นมีจุดมุ่งหมาย - ชอบอ่านหนังสือสนุก ภาพมีสี - ชอบการทดลองทางวิทยาศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ พัฒนาการ	รูปแบบการเล่น	อายุ 6-10 ปี
พัฒนาการทาง ด้านร่างกาย	การเล่นกลางแจ้ง (PHYSICAL PLAY) การเล่นแบบสัมผัส (MANIPULATIVE PLAY)	- สนใจการออกกำลังกายมาก เช่น กีฬาต่างๆ - ความสนใจส่วนตัวมีผลต่อการทำกิจกรรม - ชอบการแข่งขัน เช่น ฟุตบอล - ชอบของแปลกใหม่ - ชอบสนใจสิ่งประดิษฐ์ งานฝีมือ
พัฒนาการทาง ด้านอารมณ์ และจิตใจ	การเล่นแบบสร้างสรรค์ (CREATIVE PLAY) การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (IMAGINATION PLAY)	- ชอบสิ่งท้าทายความสามารถ - มีความคิดริเริ่ม มีเหตุผล
พัฒนาการทาง ด้านสังคม	การเล่นร่วมกับผู้อื่น (PLAY FOR LEARNING)	- พัฒนาความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา - เสียสละ กล้าหาญ - ยอมรับกฎเกณฑ์ของหมู่คณะ
การพัฒนาการ	รูปแบบของการเล่น	สรุปรวมแต่ละช่วงอายุ
พัฒนาการทาง ด้านร่างกาย	การเล่นกลางแจ้ง (PHYSICAL PLAY) การเล่นแบบสัมผัส (MANIPULATIVE PLAY)	3-5 ปี ชอบการเคลื่อนไหวร่างกายมาก แต่ต้องขึ้นกับความสามารถของการพัฒนา 6-12 ปี ชอบการเคลื่อนไหวเช่นกัน และสามารถทำ กิจกรรมได้หลายอย่าง เพราะสามารถ ควบคุมร่างกายได้ดีและต้องการความรู้สึกร แปลกใหม่ตื่นเต้น 13-20 ปี การเคลื่อนไหวจะเป็นไปในแนวทางของ การเล่นกีฬาท้าทาย 3-5 ปี และ 6-10 ปี ชอบการเล่นต่อบล็อก สร้างบ้าน เล่นทราย เด่นกว่าเด็กวัยอื่น

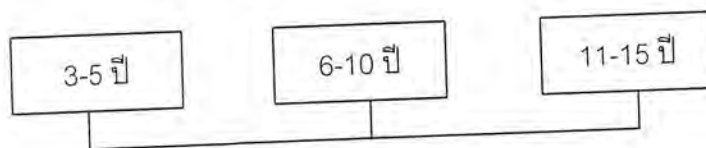
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การ พัฒนาการ	รูปแบบการเล่น	อายุ 6-10 ปี
พัฒนาการทาง ด้านอารมณ์ และจิตใจ	การเล่นแบบสร้างสรรค์ (CREATIVE PLAY) การเล่นเพื่อสร้างมโนภาพ (IMAGINATION PLAY)	3-5 ปี และ 6-10 ปี ชอบการทำงานแบบสร้างสรรค์ และส่งเสริม จินตนาการ เด่นกว่าเด็กวัยอื่น
พัฒนาการทาง ด้านสังคม	การเล่นร่วมกับผู้อื่น (PLAY FOR LEARNING)	3-5 ปี ค่อนข้างเป็นตัวของตัวเอง ชอบเล่นคนเดียว หรือเพื่อนเพศเดียวกัน 6-10 และ 11-15 ปี การเล่นรวมกลุ่มกับผู้อื่นได้ดี รู้จักกฎเกณฑ์ ของสังคม
พัฒนาการทาง ด้านสติปัญญา	การเล่นเพื่อเรียนรู้ (PLAY FOR LEARNING)	3-5 และ 6-10 ชอบและสนใจในการเรียนรู้สิ่งๆ ที่ตนเองยังไม่ เคยพบมาก่อน 11-15 สนใจตามความชอบของตนเองเท่านั้น

ผลสรุปจากราย

1. การพัฒนาการทางด้านร่างกาย

- การเล่นกลางแจ้ง (PHYSICAL PLAY) เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เช่น กล้ามเนื้อขา
กล้ามเนื้อแขน กระดูกสันหลัง วัย 3-5 ปี มีการพัฒนาและมีความสนใจแตกต่างจากวัย 11-15 ปี
มาก แต่มีการพัฒนาและความสนใจใกล้เคียงกับช่วงต้นของวัย 6-10 ปี



ลำดับการพัฒนาการ น้อย



มาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- การเล่นเกมแบบสัมผัส เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเด็ก เช่น ข้อมือ นิ้วมือ มีความชื่นชอบและความสนใจอยู่ในช่วง 2 วัย คือ



2. การพัฒนาทางด้านอารมณ์และจิตใจ

- การเล่นเกมเพื่อสร้างสรรค์ (CREATIVE PLAY) และการเล่นเกมเพื่อสร้างมโนภาพ (IMAGINATION PLAY)

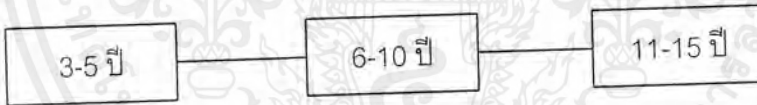
พัฒนาการด้านนี้จะมียุคสูงสุดในช่วง 2 วัย คือ



3. พัฒนาการทางด้านสังคม การเล่นร่วมกับผู้อื่น (SOCIAL PLAY)

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา การเล่นเพื่อเรียนรู้ (PLAY FOR LEARNING)

พัฒนาการในข้อ 3 และ 4 แยกตามความสนใจของเด็กในแต่ละช่วงวัย



3.7 การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กในโครงการ

สามารถแบ่งเป็น 2 ส่วนใหญ่ คือ

1. MASTER PROGRAM
2. CREATIVE PROGRAM

แสดงเป็น CAHRT PROGRAM ได้ดังนี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ALTERNATING PROGRAM

READING LEARNING SKILL



SOCIAL / SCIENCE / ART / COMPUTER / ENTERTAINMENT

EMPHASIS ON DISCOVERY CREATIVITY & PROBLEM SOLVING



- SOCIAL / SCIENCE / ART / COMPUTER / BOOK
- ENTERTAINMENT



- READING
- LEARNING SKILL
- LIBRARY



- PLAY AREA
- AS SUPPOSE SPACE
- GALLERY

3.7.1 MASTER PROGRAM คือกิจกรรมหลักมุ่งเน้นให้เด็กรักการค้น

คว้า การเรียนรู้ และการอ่านผ่านสื่อต่างๆ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิจกรรมด้านการอ่าน

กิจกรรมนี้ถือเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น การอ่านของเด็กแต่ละวัยแตกต่างกัน เด็กเล็กการอ่านจะพัฒนามาจากการเห็นรูปภาพ และการจูงใจไปสู่ตัวอักษร เพื่อรับรู้เรื่องราว รูปเล่ม และสีสันทัน จะออกมาในรูปแบบของการเล่น ฝึกการออกเสียง และการสื่อข้อความ และพัฒนามวลามเนื้อเด็กในการค้นคว้า หยิบจับเป็นผลพลอยได้ ฝึกการค้นหาหนังสือ และของเล่นตามหมวดหมู่ อย่างง่าย เพื่อพัฒนาต่อไปในวัยที่สูงขึ้น

3.7.2 CREATIVITY PROGRAM (IMAGINATION PLAY)

วัยเด็กการสร้างสรรค์ ความคิดริเริ่ม จะมีมากและใหม่ๆ เสมอ แล้วจะค่อยๆ ลดลงเมื่อวัยสูงขึ้น และจะลดลงอย่างรวดเร็วเมื่อเด็กถูกบังคับ ให้ปฏิบัติตามเวลาจนเป็นนิสัย ดังนั้นกิจกรรมสำหรับเด็กเล็กที่จะรักษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้จึงเป็นสิ่งที่สำคัญ คือ

1. กิจกรรมด้านสังคม

คือกิจกรรมที่เกิดขึ้นระหว่างการเข้ากลุ่มและสังคม แลกเปลี่ยนความคิดเห็นการปฏิสัมพันธ์กับเด็กอื่นๆ จะเป็นกิจกรรมให้เด็กได้ติดตามและพัฒนาการทางด้านความคิด และการสนทนาสื่อความหมาย

1.1 กิจกรรมด้านศิลปะ ศิลปะเป็นสื่ออย่างหนึ่งที่จะทำให้เด็กได้พัฒนาด้านสังคม การร่วมงานศิลปะกับผู้อื่นๆ การแสดงจินตนาการออกมาในรูปแบบเขียน เช่น

- วาดภาพเองตามใจชอบ
 - วาดภาพตามจินตนาการ
 - วาดภาพจากประสบการณ์
 - วาดภาพจากการฟังหรืออ่านนิทาน
 - วาดภาพจากภาพต่อเติมในสวนไม่สมบูรณ์
 - การฉีกกระดาษ
 - การปั้นด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน การปั้นรวมกลุ่ม
- การแบ่งปันความคิดจินตนาการ

2. กิจกรรมด้านภาษา

กิจกรรมและพฤติกรรมภาษาของเด็กสามารถดูได้จากการพูด การออกเสียง ภาษาจะออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์ สำหรับเด็กเล็ก แล้วจะคลี่คลายเป็นการพูดจาที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชัดเจนขึ้นตามวัย และจินตนาการที่เด็กสร้างออกมา เด็กวัย 4 ขวบ หรืออนุบาลตอนต้น จะเริ่มสนใจและรับฟังข้อความสั้น ๆ ครอบคลุมภาพ นับเป็นกิจกรรมที่ทำให้เกิดความสนุกสนาน และจินตนาการสำหรับเด็ก

แนวทางการจัดกิจกรรมที่อาจจะเกิดขึ้นมีดังนี้

- แบ่งปันการทนายปัญหาเกี่ยวกับหนังสือ เช่นเล่าเรื่องให้ฟังแล้วทนายชื่อ การต่อคำในนิทาน และการวิเคราะห์บทสรุปในนิทานแทนการท่องจำเนื้อเรื่อง
- แข่งขันการหาหนังสือที่ต้องการให้เร็วที่สุด และการใช้ห้องสมุดให้ถูกวิธี
- แข่งขันการเปิดพจนานุกรม
- จัดประกวดคำขวัญต่างๆ

ในการทนายปัญหาลักษณะของปัญหาควรเป็นดังนี้

- เป็นคำถามลักษณะที่ได้คำตอบแบบวิเคราะห์ มากกว่าการท่องจำเป็นปัญหาที่ไม่ยากเกินไป
- ปัญหาเซวาร์ทันสมัยซึ่งเป็นการฝึกไหวพริบ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า อาจแทรกคำตอบที่ตลกขบขันให้เด็กได้สนุกสนานและพัฒนาการด้านอารมณ์ให้ได้ คำตอบที่หลากหลายมากขึ้น
- ห้องสมุดตั้งปัญหา แล้วติดต่อภาคไว้ให้เด็กไปค้นหาคำตอบ แล้วส่งคำตอบตามเวลาที่ตั้งไว้ อาจจะเป็น 1-2 สัปดาห์

2.1 การอ่านหนังสือและเล่านิทานให้เด็กฟัง

เด็กเล็กยังอ่านหนังสือไม่ออก และชอบฟังผู้ใหญ่อ่านหนังสือต่างๆ ดังนั้นในห้องสมุดของเล่น หรือห้องสมุดเด็กเล็กจะต้องมีกิจกรรมการอ่าน

การเลือกหนังสือที่จะมาอ่านให้เด็กฟัง ควรคำนึงถึงระดับอายุของเด็กในการเลือกที่จะอ่านเรื่องอะไร ต้องทำแบบสอบถามตามความต้องการหรือเลือกให้เหมาะสมกับเทศกาล คำกลอน ขำขัน

"ข้อสำคัญในการอ่านเรื่องให้เด็กฟังไม่ควรจะวิเคราะห์เอง หรือแปลความ ควรให้เด็ก ๆ ได้วิเคราะห์เองหลังจบการฟัง"

การอ่านควรจัดกลุ่มผู้ฟังเป็นเด็กกลุ่มเล็กๆ นั่งล้อมวงกันตามสบาย หรือนั่งโต๊ะขนาดเล็ก ให้
ความรู้สึกเป็นกันเอง ในการอ่านก็ควรให้น้ำเสียงธรรมดา โดยการอ่านในห้องสมุดเด็กเล็กมักมีกิจกรรมที่น่าสนใจ คือ

2.2 การเล่านิทาน

การเล่านิทานจะเป็นธรรมชาติของเด็กๆ ที่จะชอบฟัง วิธีนี้จึงนับเป็นวิธีการที่ดีที่สุด
ในการแนะนำเบื้องต้นให้เด็กรักการอ่าน โดยนิทาน ที่นำมาเล่าต้องเป็นนิทานที่สอดแทรก
เรื่องครอบครัว สัตว์ ภาษาที่เข้าใจง่าย คำคล้องจอง การประเ็นผล

หนังสือนิทานจะมีภาพประกอบทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ จึงนับเป็นจุดเริ่มต้นให้เด็ก
สนใจหนังสือ แม้จะยังอ่านไม่ออก แต่ความสนใจในรูปภาพที่เป็นหนังสือ เป็นแรงดึงดูดสำคัญให้
เด็กอยากอ่านหนังสือมากยิ่งขึ้น การเล่านิทานจึงควรมีหนังสือประกอบ

วิธีการเล่านิทาน

1. การเล่าปากเปล่า
2. การเล่าโดยร้องเพลงประกอบ
3. การเล่าโดยใช้วัสดุช่วย เช่นการพับกระดาษ การวาดรูปด้วยดินสอ
4. การเล่าโดยภาพตัดแปะ รูปภาพต่อเติม
5. การเล่าโดยใช้หุ่น หุ่นที่ประดิษฐ์เอง
6. การเล่าโดยวาดภาพประกอบ
7. เล่าเรื่องจากภาพวาด อาจให้เด็กๆ วาดภาพตามจินตนาการแล้วแต่งเรื่องให้
เพื่อนๆ ฟัง

3 กิจกรรมด้านการเล่น

การเล่นจะเป็นพัฒนาการทางด้านร่างกาย ของเล่นในห้องสมุดของเล่น
จึงนับเป็นสิ่งอย่างหนึ่งที่จะพัฒนาจินตนาการ ความรู้ ประสาท และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ตัวอย่างของเล่นสำหรับเด็กแต่ละวัย

วัย	พัฒนาการ	รูปแบบ	ตัวอย่างของเล่น	ลักษณะการเล่น
2-5 ปี	เด็กเริ่มสังเกตความแตกต่างของวัตถุที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต มีการพัฒนากล้ามเนื้อในการจับดินสอดัดเขียน พัฒนาการทางด้านภาษา สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวตัวเอง เป็นวัยที่อยากรู้ อยากรู้อยากเห็น เริ่มมีจินตนาการ มีการเรียนรู้เรื่องจังหวัดการเคลื่อนไหว มีพัฒนาการทางด้านสังคม	ควรเป็นเครื่องเล่นที่มีรูปแบบส่งเสริมการพัฒนากล้ามเนื้อทุกส่วนของร่างกายและเป็นเครื่องเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักช่วยเหลือตัวเอง ฝึกความพร้อมในด้านต่างๆ เช่น การนับจำนวน การเปรียบเทียบเรื่องน้ำหนัก ขนาด สี ฝึกความมีระเบียบวินัย และควรเป็นเครื่องเล่นที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็ก โดยเป็นเครื่องเล่นที่เด็กจะต้องเล่นร่วมกัน	<ul style="list-style-type: none"> - หนังสือภาพนิทาน - เครื่องแต่งกายผู้ใหญ่ เช่น เครื่องแบบ - ของใช้ภายในบ้านที่จำลอง - เครื่องปั้นปาย - อุปกรณ์ในการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ - วัสดุในการวาดเขียน - บล็อกทรงเรขาคณิต - ตุ๊กตาและหุ่น - เครื่องกีฬา เช่น ฟุตบอล ราวโหน กระดานลื่น - ดินเหนียว ดินน้ำมัน - ดนตรีประเภทเครื่องเคาะ - หม้อข้าว หม้อแกง - ของลากจูง - ภาพต่อ - เกมง่าย - BASIC COMPUTER 	เด็กจะเล่นกับพ่อแม่และพี่น้องเพื่อน
5-12 ปี	เด็กวัยนี้จะมีการพัฒนากล้ามเนื้อ มือ แขน ขา มีความคล่องแคล่วในการใช้กล้ามเนื้อ มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านสังคม ช่างสังเกต ขอบเลี่ยนแบบมีจินตนาการสูง สนใจ	เครื่องเล่นควรมีรูปแบบที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกด้านคือ กาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และรูปแบบของเครื่องเล่นจะต้องตรงกับ ความสนใจทั้งเด็กหญิงและเด็กชาย	<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องกีฬาจำลองแบบมาจากของผู้ใหญ่ เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล - หนังสือสำหรับเด็ก - เครื่องเล่นทางวิทยาศาสตร์ 	เล่นเป็นกลุ่มกับเพื่อนและเล่นคนเดียว

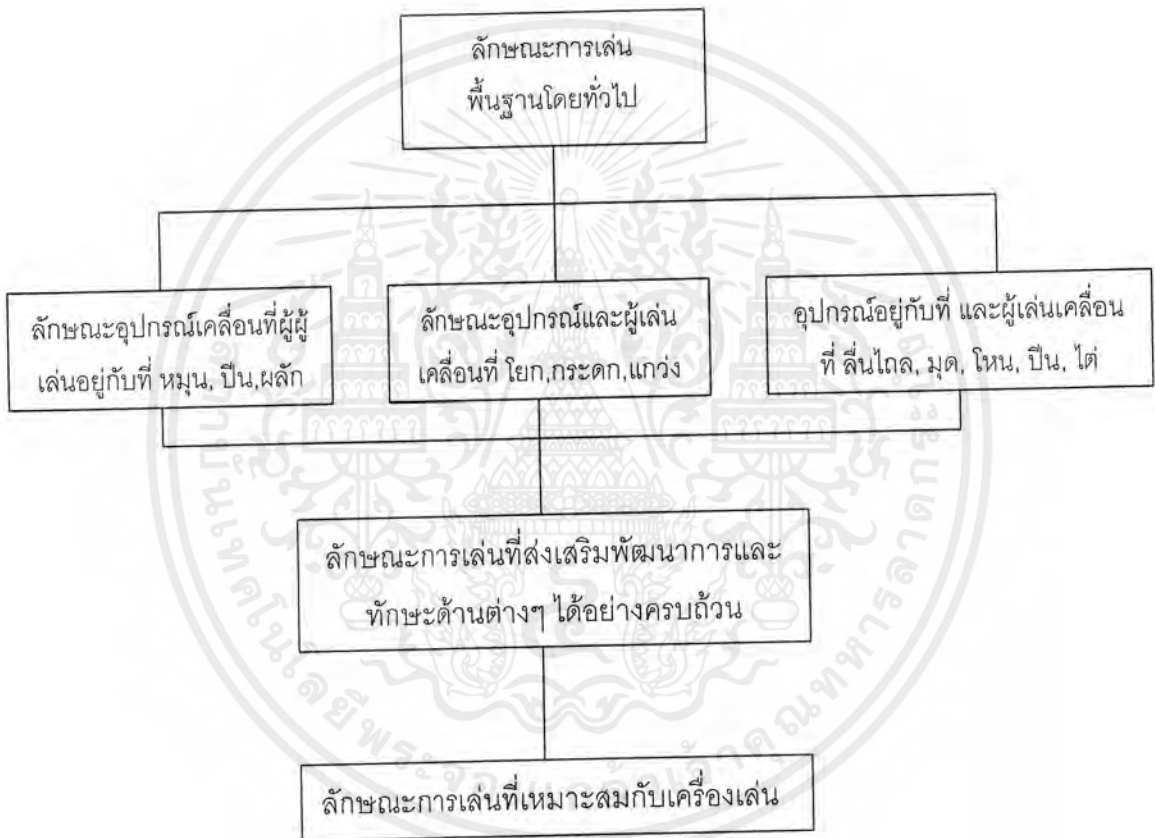
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วัย	พัฒนาการ	รูปแบบ	ตัวอย่างของเล่น	ลักษณะการเล่น
	เรื่องแปลกใหม่ ความรู้รอบตัวเด็กหญิงและเด็กชาย จะมีความสนใจแตกต่างกัน คือเด็กหญิงสนใจของเล่นที่สวยงาม จำลองแบบมาจากเครื่องใช้ในบ้าน ส่วนเด็กชายชอบเล่นรถยนต์ เครื่องยนต์ กลไก เครื่องบินวิทยาศาสตร์ กีฬา		<ul style="list-style-type: none"> - เครื่องปั้นปาย - ของเล่นชิ้นส่วนที่เป็นเครื่องยนต์กลไก - GAME COMPUTER - เกมต่างๆ - ภาพตัดต่อ - เครื่องเล่นเกี่ยวกับบ้านเรือน - LOGO - ดูกตาและหุ่นเชิดมือ - เทปเพลง นิทาน - รถจักรยาน รถยนต์สำหรับเด็ก 	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3.7.3 SUPPORT SAPCE (PHYSICAL PLAY)

เป็นส่วนเครื่องเล่นอุปกรณ์ถาวรขนาดพอเหมาะ เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะของ ความสัมพันธ์ของอวัยวะต่างๆ อันเป็นพื้นฐาน การพัฒนาทางด้านร่างกาย ให้กับเด็กเป็นหลัก เช่น CIRCULATION AS SUPPOSE JUNGLE RILE และยังคงตอบสนองพัฒนาการด้านต่างๆ เช่น อารมณ์ สังคม สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นกัน



AS SUPPOSE SPACE คือการเล่นของเด็กกับกลุ่มเพื่อน และอุปกรณ์ที่ส่งเสริมความคิดแบบบทบาทสมมุติ ตามเครื่องเล่นรูปทรงเรขาคณิตพื้นฐาน

AS SUPPOSE SPACE (CIRCULATION)

1. คุณค่าและประโยชน์ทางด้านร่างกาย

- กิจกรรมหลักที่เกิดขึ้น
- การมุดลอด
 - การคิดจินตนาการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- กล้ามเนื้อขา และข้อเท้า

- กล้ามเนื้อหน้าท้อง

2. คุณค่าและประโยชน์ด้านการพัฒนาสติปัญญา

กิจกรรมหลักที่เกิดขึ้น

- คิดการเล่นและเกมส์ใหม่ๆ

- จินตนาการสิ่งใหม่ๆ

3. คุณค่าและประโยชน์ทางการพัฒนาการทางสังคม

กิจกรรมหลักที่เกิดขึ้น

- เล่นกับผู้อื่น เช่น การใช้อาณาจักร เป็น 2 ฝ่าย มีการ

หลบซ่อน ค้นหา โดยใช้เครื่องเล่นเป็นจุดศูนย์กลาง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CHAPTER 4

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 4

การศึกษาข้อมูลองค์ประกอบของโครงการ

4.1 ความหมายและลักษณะการนำเสนอโครงการหลัก

4.1.1 กิจกรรมที่เปิดให้บริการ

กิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในโครงการเสนอแนะ ศูนย์วิทยบริการสำหรับเด็ก ได้มาจากความต้องการของผู้ใช้โครงการ ซึ่งเป็นการยอมรับพฤติกรรมความต้องการของผู้ใช้โครงการ ซึ่งเป็นการรองรับพฤติกรรมความต้องการของผู้ใช้ในโครงการ กล่าวคือ

ประเภทผู้ใช้โครงการ	พฤติกรรมความต้องการ	ผลที่เกิดความต้องการ
ผู้ให้บริการ		
เจ้าหน้าที่	บริหาร ปฏิบัติงานต่างๆ ให้ได้รับบรรลุตามเป้าหมาย	ส่วนทำงาน ส่วนรับประทานอาหาร ส่วนพักผ่อน ส่วนงานประชุมสัมมนา
ผู้รับบริการ		
เด็กและเยาวชน	พื้นที่สำหรับการพบปะพูดคุย และทำกิจกรรมนันทนาการ ค้นหาข้อมูล รับทราบข่าวสาร นอกเหนือจากการทำกิจกรรมในโรงเรียน	พื้นที่เล่นในร่ม พื้นที่ทำกิจกรรมค้นหาข้อมูล และห้องสมุด ส่วนพักผ่อน ส่วนแสดงผลงานความคิด สร้างสรรค์
พ่อแม่และผู้ปกครอง	ใช้เวลาอยู่กับลูกๆ สังเกตพฤติกรรมและลักษณะนิสัยที่ปรากฏออกมา	ส่วนพักผ่อน ห้องสมุด ส่วนร้านอาหาร ส่วนนันทนาการ
บุคคลภายนอก	ติดต่อเกี่ยวกับงานด้านเยาวชนชมโครงการ จัดแสดง	ส่วนพื้นที่สำนักงาน ส่วนรับรอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากผลที่เกิดจากความต้องการของผู้ใช้โครงการ ทำให้สามารถสรุปองค์ประกอบและคำจำกัดความของขอบเขตการทำงานได้คือ

4.1.2 องค์ประกอบของโครงการหลัก

1. EDUCATIONAL SERVICE ส่วนบริการด้านการศึกษา คือส่วนที่บริการส่งเสริมทักษะด้านความคิดสติปัญญา ควบคู่ไปกับร่างกาย โดยจะได้ประโยชน์ด้านการรู้จักเข้าสังคมของเด็กวัยเดียวกัน การอยู่ร่วมกันในสังคม ช่วยเหลือ แบ่งปันกัน

1. KIDS ZONE พื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็กเล็กอายุ 4-7 ปี เป็นหลัก โดยจัด SPACE ให้เหมาะสมและใช้ประเภทกิจกรรมเป็นตัวแยก SPACE ที่เกี่ยวข้องกัน โดยมีส่วนต่างๆ ดังนี้

TOY LIBRARY ห้องสมุดของเล่น เป็นห้องสมุดที่รวบรวมภาพและหนังสือนิทาน ของเล่นต่างๆ เพื่อฝึกให้เด็กเล็กคุ้นเคยกับการค้นหาหนังสือ และรักการอ่าน การฟัง

FANTASY AV ห้องสมุดเสียง หรือ AUDIO VISUAL เป็นห้องสมุดเน้นทางการนำเรื่องงานระบบโรงภาพยนตร์ขนาดเล็ก ให้เด็กๆ และผู้ปกครองเลือกชมการ์ตูนและนิทานสารคดี เพลง และกิจกรรมเข้าจังหวะ

BLOCK บริเวณพื้นที่สำหรับการเล่น BLOCK ตามแบบต่างๆ ตามจินตนาการ การเล่นและอยู่ร่วมกับผู้อื่น การนำของเล่น FORM เรขาคณิตมาประกอบให้เป็นรูปทรงต่างๆ

AS SUPPOSE SPACE บทบาทสมมุติเป็นมุมสำหรับลักษณะการเล่นที่ของเล่นอยู่กับที่แล้วใช้เด็กเป็นตัวเคลื่อนไหวที่เป็นอุปกรณ์มุดลอด และสังเกตการณ์

CYBER KIDS ส่วนบริการสร้างเสริมความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก ด้วยการเรียนรู้แบบ BRAIN STROMING มีทั้งพื้นที่สำหรับห้องเรียนและพื้นที่สำหรับการใช้ COMPUTER นอกเวลาเรียน

2. ORIENTAL KNOWLEDGE พื้นที่การจัดนิทรรศการในรูปแบบ

แบบของการแสดงความรู้และภูมิปัญญาตะวันออกในรูปแบบสารานุกรมสำหรับเยาวชน สามารถแยกส่วนต่างๆ ได้ดังนี้คือ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

MAIN EXHIBITION เป็นส่วนนิทรรศการที่แสดงเรื่องราวและเป็นการแสดงเรื่องเกี่ยวกับสารานุกรมสำหรับเด็ก ในพระราชดำริเพื่อการส่งเสริมและเป็นการให้เยาวชนหันมาสนใจและอ่านสารานุกรมกันมากขึ้น เป็นนิทรรศการหมุนเวียน เดือนละ 1 เรื่อง เน้นการจัดแบบ PARTICIPATE EXHIBITION

LIBRARY ห้องสมุดสารานุกรมตะวันออกสำหรับเด็กเยาวชน ที่รวบรวมสารานุกรมพื้นฐานที่น่าสนใจตามหมวดหมู่ ของประเทศจีน ญี่ปุ่น และไทย อาศัยการจัดแบบ RETAIL ENTERTAINMENT เพื่อให้เด็กและวัยรุ่น

3. ส่วนสำนักงาน

คือส่วนงานบริหารของโครงการวิทยบริการสำหรับเด็ก เพื่อให้กิจกรรมต่างๆ ในโครงการเป็นไปอย่างราบรื่น และอำนวยความสะดวกต่อผู้เข้าใช้บริการและสมาชิกสูงสุด

4.1.3 องค์ประกอบของโครงการ

เป็นส่วนที่จะเสริมตัวโครงการวิทยบริการสำหรับเด็กให้สมบูรณ์ (MAGNET) เป็นตัวดึงดูดลูกค้า และเป็นเสมือนสีล้นและตัวชูรสของโครงการ ซึ่งศึกษาจากพฤติกรรมผู้ใช้โครงการคือ

1. PLAZA เป็นส่วนรวมของ KIDS RETAIL SHOP ร้านค้าและบริการของแม่และเด็ก

2. TEMPORARY EXHIBITION คือส่วนจัดนิทรรศการชั่วคราวเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์กิจกรรมตัวโครงการและกิจกรรมเยาวชน หรือบางทีจะเป็นที่แสดงผลงานของเด็กๆ และเป็นที่ยุตินิทรรศการตามวาระและเทศกาลต่างๆ เช่น วันเด็ก วันต่างๆ เป็นต้น

3. ส่วนบริการสาธารณะ

HALL โถงทางเข้าหลักของโครงการ ซึ่งบริเวณนี้จะมีส่วนบริการต่างๆ มากมาย เพื่อให้ผู้ใช้บริการมีความเข้าใจและสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

INFORMATION

WAITING AREA

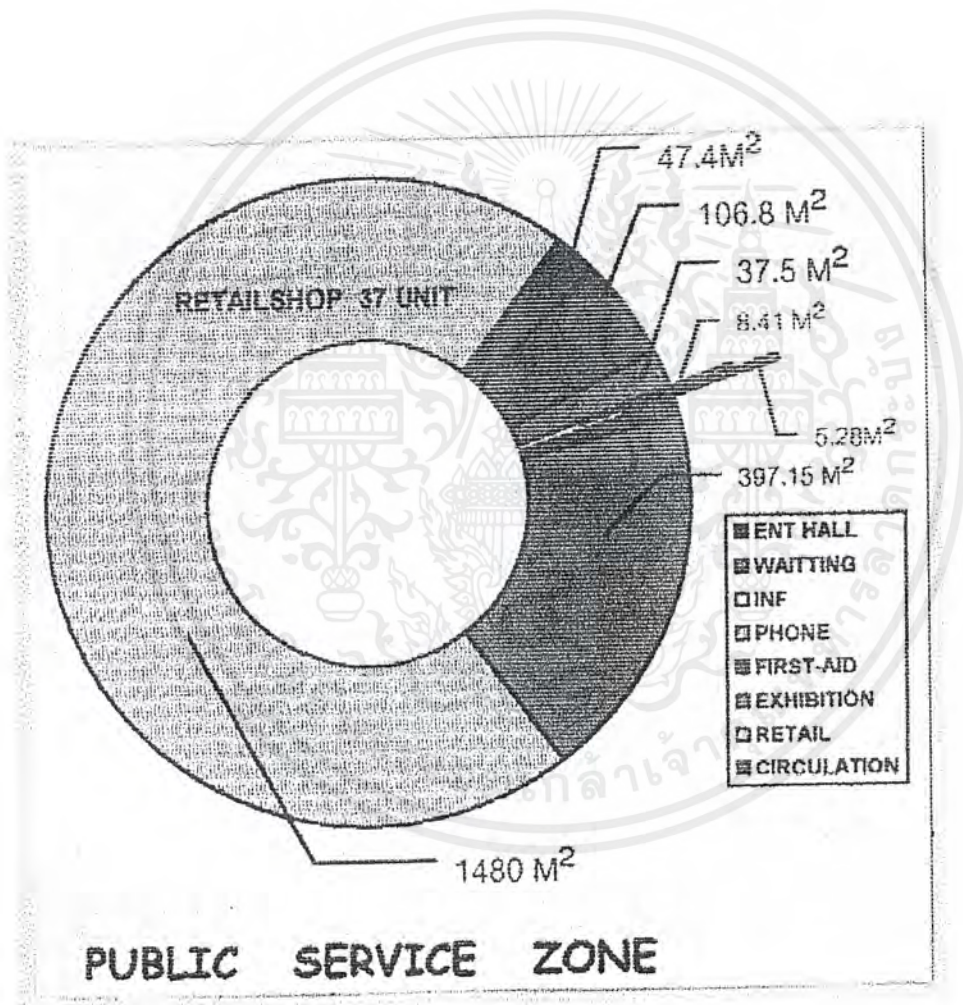
W. C. / PUBLICPHONE

FIRST - AID ROOM

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.1 การศึกษาเนื้อที่ใช้สอยของโครงการ

4.2.1 PUBLIC SERVICE ส่วนบริการสาธารณะ คือพื้นที่สำหรับงานบริการสาธารณะโดยทั่วไป โดยกำหนดให้จากการคิดผู้เข้าใช้บริการ คือ 150 คน / ชั่วโมง ได้พื้นที่ดังนี้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

รับผู้เข้าบริการสูงสุด 150 คน/ชั่วโมง

*LOBBY คิดผู้เข้าใช้ 20 % จาก 150 คน

โดยพื้นที่ 1.25 /ADULT

$$\text{LOBBY} = 37.50 \text{ M}^2$$

*INFORMATION 2 STAFF คิดพื้นที่

2.07 M² 1 STAFF และพื้นที่ INFORMATION

BOARD อีก 4% = 8.14 M²

*PUBLIC PHONE คิดค่าเฉลี่ยจากสถิติการ

ติดตั้งโทรศัพท์ของห้างสรรพสินค้าคือ

50คน / 2 เครื่อง อ้างอิงจากพื้นที่ 0.64 M²

KIDS PHONE และ 1 M² / 1 ADULT PHONE

$$\text{PUBLIC PHONE} = 5.28 \text{ M}^2$$

*FIRST – AID – ROOM 2 NURSE ขนาดพื้นที่

อ้างอิงคือ 5.04 M² / 1 NURSE

พื้นที่ทำงานของพยาบาลคือ 10.8 M²

พื้นที่เตียงพักคนไข้อีก 4.37 M²

*CIRCULATION 20%

$$\text{TOTAL} 18.20 \text{ M}^2$$

4.2.2 PLAZA ส่วนบริการและพื้นที่ให้เช่าสำหรับร้าน KIDS RETAIL SHOP โดยแบ่ง
แยกและจัด ZONE สินค้าให้เหมาะสมกับพฤติกรรมของผู้ใช้บริการ คือ

RETAIL AREA	UNIT/SHOP	AREA/SHOP	TOTAL UNIT	TOTAL AREA
FOOD			9	360
BAKERY	3	120		
ICECREAM MILKY	6	240		
KIDS SHOP			28	1120
KIDS BOOK	7	280		
KIDS PHOTO	3	120		
KIDS HAIRCUT	3	120		
GIFT & TOY	5	200		
CARE CLINIC	4	160		
CANDYSHOP	2	80		
KIDS BEAUTY	4	160		
GRAND TOTAL			37	1480

4.2.3 วิธีการใช้สัญลักษณ์ภายในบริเวณ PUBLIC SERVICE และ PLAZA

ในบริเวณ PLAZA และ PUBLIC SERVICE นี้มีทางเข้าออกด้วยกันหลายทาง และร้านค้าและบริการต่างๆ มากมาย ดังนั้นการสื่อให้เด็กเข้าใจง่ายมากที่สุดในการ SHOPPING และเข้าใช้ภายในโครงการ จึงจำเป็นต้องใช้ป้ายสัญลักษณ์นำทาง และการปฏิบัติเพื่อไม่ให้เกิดการสับสน

สัญลักษณ์คือ ภาษาที่ใช้อธิบายแทนคำ ช่วยขจัดปัญหาอันเข้าใจผิดเกี่ยวกับความหมายของภาษา สามารถแบ่งได้ 2 ลักษณะ คือ

1. แบบรูปธรรม คือสัญลักษณ์ที่เด็กสามารถสัมผัสได้ด้วยตา เช่น สัญลักษณ์ห้องน้ำ โทรศัพท์
2. แบบนามธรรม คือ ความหมายที่ออกมาในรูปความรู้สึก ร้อน เย็น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักเกณฑ์ของสัญลักษณ์สาธารณะควรเป็นดังนี้

1. ความหมายชัดเจนไม่ต้องแปลอีก
2. เรียบง่าย
3. ง่ายต่อการจดจำ
4. มีเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำซ้อน หรือซ้ำกับเครื่องหมายอื่นๆ

การจัดตัวหนังสือ

1. อักษรต้องมีขนาด และสัดส่วนที่ดี
2. มีความยาวพอดี ช่องไฟพอเหมาะและกระทัดรัด

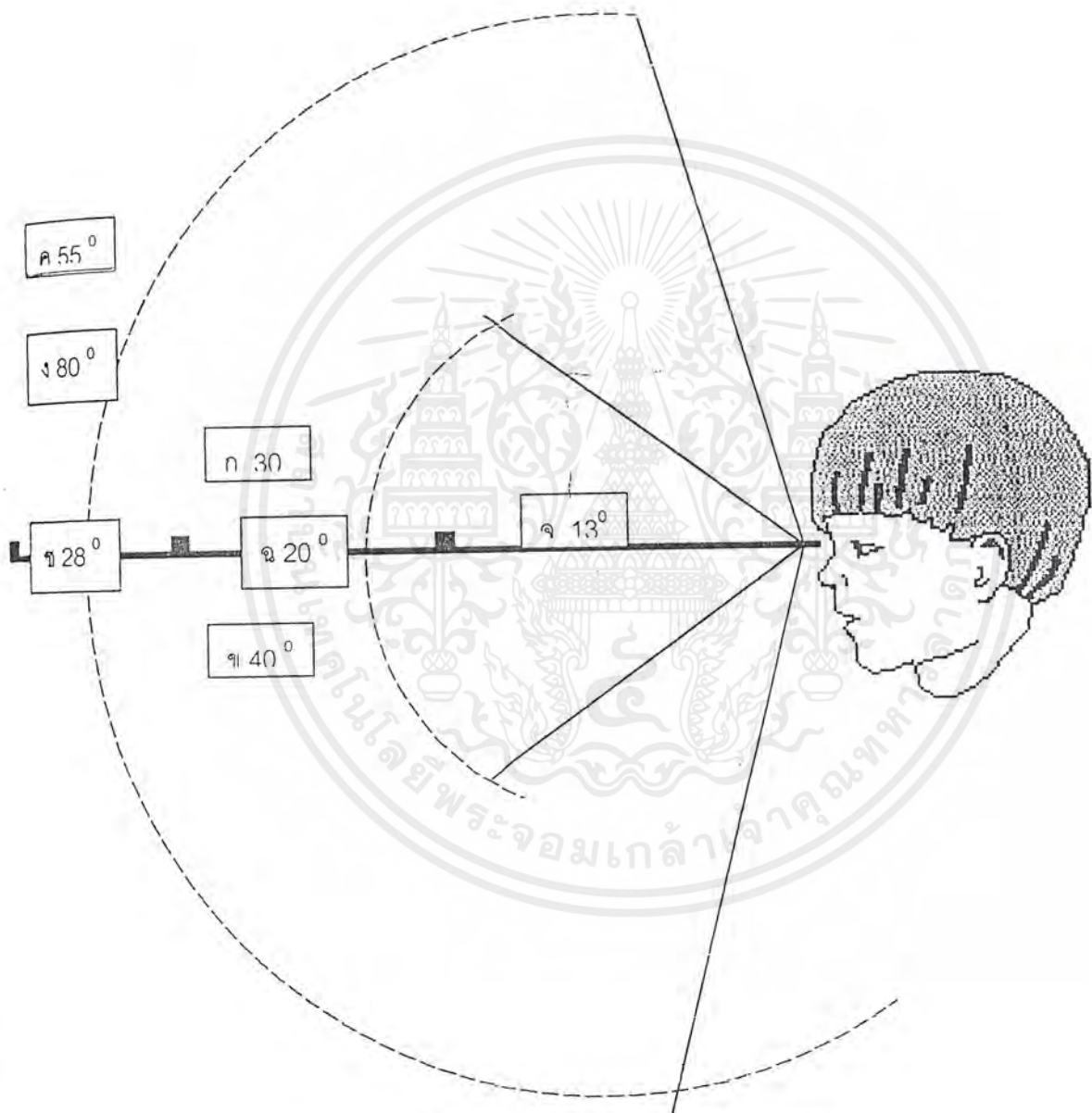
การเลือกให้อักษรในป้ายสัญลักษณ์

1. มีความสูงและกว้างสมดุลกันปกติประมาณ 3/5
2. ช่องไฟเหมาะสม
3. มีความ CONTRAST กันของอักษร ที่เกิดจากการอ่อนแก่ของสีหรือความหนักเบาของเส้น
4. ไม่เป็นอุปสรรคทางการมองเห็นของคนมีปัญหาทางสายตา เช่น สายตาสั้น ตายาว และบอดเป็นต้น
5. แบบอักษรเข้ากันได้กับตัวป้าย
6. ลักษณะอักษรเป็นแบบพื้นฐาน

การให้ป้ายสัญลักษณ์และตัวหนังสือ

สีที่เรียงลำดับความนิยมของมนุษย์ ได้แก่ สีน้ำเงิน แดง น้ำตาล ม่วง เหลือง ดำ และขาว ในส่วนเด็กมักชอบสีสดใส คนสูงอายุมักชอบสีอ่อน ดังนั้นโครงการวิทยบริการเด็กจึงต้องใช้สีสดใส ดึงดูดเด็กๆ เป็นต้น

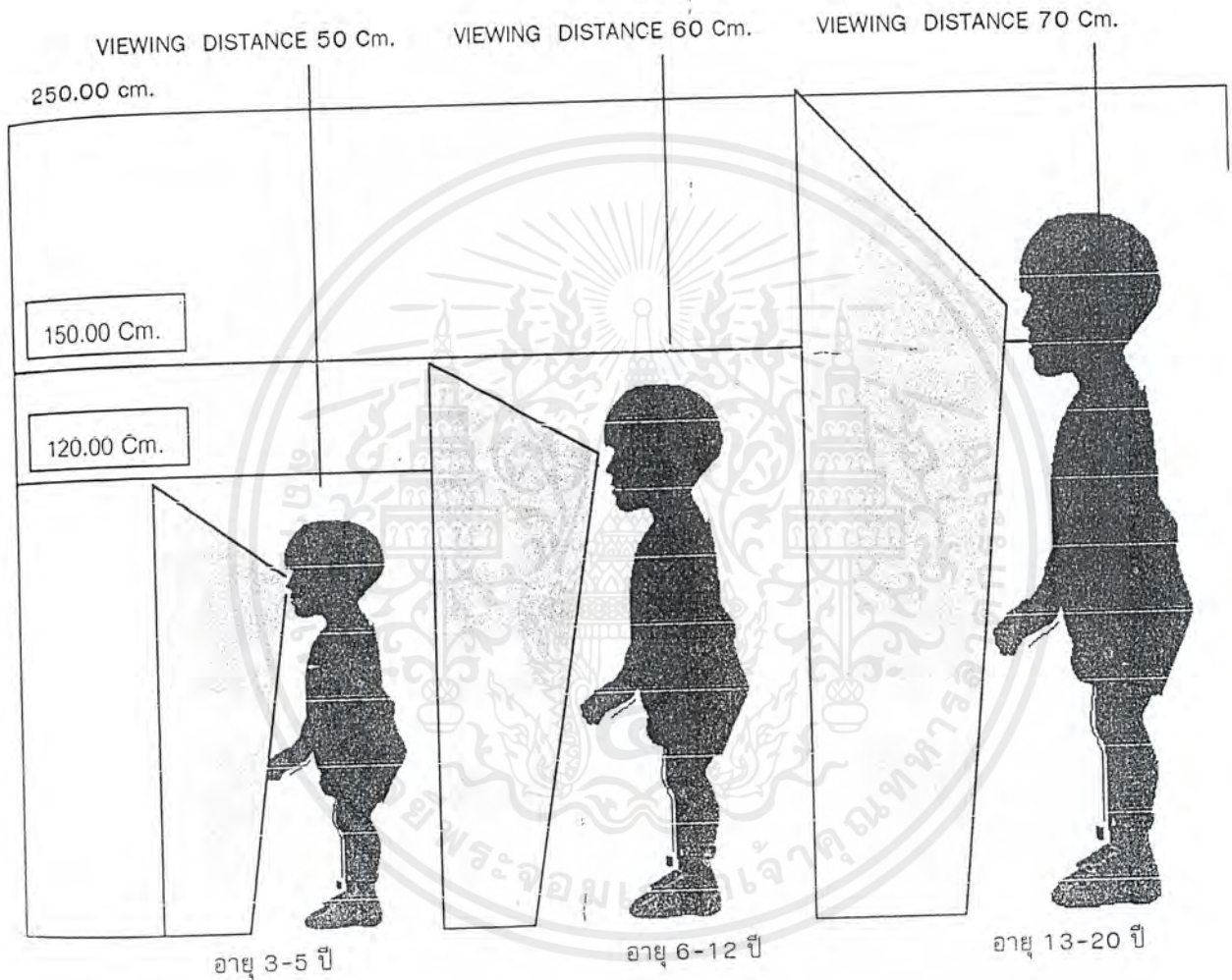
ข้อมูลการมองเห็นและการใช้สายตา



- | | |
|---------|--|
| ก และ ข | มุมที่สามารถมองเห็นสีได้ถูกต้องและชัดเจนที่สุด |
| ค | มุมที่เหลือบตามองได้สูงสุด |
| ง | มุมที่เหลือบตามองได้ต่ำสุด |
| จ | ระยะใกล้สุดของการจัดสิ่งสนใจ |
| ฉ | ระยะการจัดสิ่งสนใจที่ดีที่สุด |
| ช | ระยะไกลสุดของการจัดสิ่ง |

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสูงของป้ายและระดับสายตา



- ระยะจัดสิ่งสนใจ ไกลสุดที่มนุษย์จะอ่าน คือ 0.70 เมตร มุมเหลือบตามองหาของมนุษย์ คือ 0.55 เมตร
- ระยะ 0.70 เมตร มนุษย์เหลือบตามองสูงสุดได้ ประมาณ 2.50 เมตร
- ดังนั้น ขนาดสูงสุดของป้ายจึงไม่ควรเกิน 2.50 เมตร สำหรับคนที่ยืนดูในระยะใกล้ ๆ มองป้ายได้ทั่วถึง โดยไม่ต้องถอยหลังไปอีก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อควรคำนึงในการจัดป้ายสัญลักษณ์

1. ป้ายที่อยู่เหนือสายตา ควรมีลูกศรชี้ขึ้นลงแสดงเส้นทางเสมอ
2. ป้ายเหนือหรือต่ำกว่าสายตา ลูกศรที่ชี้ขึ้นลงแสดงเส้นทางตรงไปข้างหน้าตลอด
3. ป้ายที่อยู่เหนือสายตา และมีความหมายมากกว่า 2 ที่ขึ้นไปควรเรียงลำดับ ของที่หมายจากข้างล่างขึ้นข้างบน เพื่อการอ่านที่สะดวก
4. ป้ายระดับสายตา มักติดกับผนังเป็นส่วนใหญ่ ส่วนป้ายที่อยู่เหนือระดับสายตา นิยมแขวนห้อยมาจากเพดาน

4.2.4 KIDS ZONE ส่วนบริการทางด้านการศึกษา

4.2.4.1 วัตถุประสงค์ของห้องสมุดของเล่น

วัตถุประสงค์ของห้องสมุดของเล่น

การจัดห้องสมุดเด็กเล็กมีวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. เพื่อรวบรวมและจัดหาวัสดุของเล่นและวัสดุทางการศึกษา ซึ่งเน้นในด้านการกระตุ้นและส่งเสริมพัฒนาการเด็ก
2. เพื่อให้พ่อแม่ผู้ปกครองเข้าใจธรรมชาติ ความต้องการขั้นตอนพัฒนาการของเด็กทั้งทางสภาพร่างกายและจิตใจ
3. เพื่อให้พ่อแม่ตระหนักถึงคุณค่าของการเล่น ให้เข้าใจว่าการเล่นตลอดจนการมีของเล่นที่ดีจะช่วยพัฒนาสติปัญญา ความเฉลียวฉลาดของเด็ก
4. เพื่อคัดเลือกของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กในแต่ละวัย
5. เพื่อให้เด็กและผู้ปกครองมีโอกาสได้ยืมของเล่นไปที่บ้าน จะได้แบ่งเบาภาระทางเศรษฐกิจ
6. เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างเด็ก ผู้ปกครองและโรงเรียนระดับก่อนประถมศึกษา อันจะส่งผลสำเร็จด้านการเรียนและการพัฒนาในระดับประถมศึกษาต่อไป

สถานที่ของห้องสมุดของเล่น และเกม

อาจแยกจากห้องสมุดโรงเรียน โดยใช้ห้องเรียนในอาคารเรียนจัดเป็นห้องสมุดของเล่น และหนังสือ (BOOK AND TOY LIBRARY) หรือเป็นมุมของเล่นและหนังสือสำหรับเด็กในห้องสมุดใหญ่ การจัดสถานที่และครุภัณฑ์ ควรคำนึงถึงความปลอดภัยและให้ความสะดวกสบายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเคลื่อนไหวของเด็ก จัดตกแต่งบริเวณห้องสมุดให้สวยงาม มีบรรยากาศเป็นกันเอง ให้เด็กเกิดความรู้สึกเสมือนเป็นส่วนหนึ่งของบ้าน

4.2.4.2 วิธีการจัดหาหนังสือสำหรับเด็ก

วัสดุในห้องสมุดเด็กเล็กประกอบด้วยหนังสือสำหรับเด็ก ของเล่น และเกม หนังสือสำหรับเด็ก คือหนังสือที่เขียนขึ้นเพื่อให้เด็กอ่าน เป็นหนังสือประเภทให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง และให้ความรู้เป็นส่วนประกอบ อาจเป็นนิยาย นิทาน วรรณคดีประเภทต่างๆ ที่เหมาะสมกับเด็ก หรืออาจเป็นเรื่องจริงจากชีวิตบุคคล หรือวิทยาศาสตร์ แต่มีวิธีเขียนที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย

ของเล่น หมายถึงวัตถุใดๆ ที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น ที่ผลิตขึ้นเพื่อส่งเสริมพัฒนาของเด็กให้เหมาะสมกับวัยและวุฒิภาวะของเด็ก สามารถดึงดูดความสนใจของเด็ก เมื่อเด็กเห็นแล้วอยากเล่น เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สนุกสนานเพลิดเพลิน มีความสุขกับการเล่นของเล่น โดยไม่จำเป็นต้องเป็นของเล่นราคาแพง ของเล่นนั้นอาจผลิตจากเศษวัสดุเหลือใช้ หรือสอนให้เด็กผลิตขึ้นเองก็ได้

เกม หมายถึง การแข่งขันซึ่งมีเวลากำหนดแน่นอน มี กฎ กติกา ที่ไม่สลับซับซ้อนมากนัก และเป็นการเล่นที่ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเคลื่อนไหวขั้นมูลฐาน เกมและการเล่นมีความสำคัญต่อเด็ก เพราะจะช่วยฝึกความร่วมมือ ช่วยให้เด็กมีระเบียบวินัย เคารพกฎเกณฑ์ รู้แพ้รู้ชนะ และช่วยฝึกให้เด็กรู้จักการปรับตัวให้เข้ากับระเบียบ กฎเกณฑ์

4.2.4.3 ปัญหาของห้องสมุดเด็กเล็กและแนวทางแก้ปัญหา

ปัญหาที่พบในการดำเนินงานห้องสมุดเด็กเล็กมีดังนี้

1. ด้านอาคารสถานที่ ค่อนข้างคับแคบ เพราะเป็นเพียงมุมหนึ่งในห้องสมุด
2. ด้านวัสดุของเล่น ส่วนมากเก่า และชำรุดเสียหาย เนื่องจากของเล่นและหนังสือเด็กมีราคาแพง และงบประมาณที่ได้รับมีจำกัด ซึ่งทางห้องสมุดของเล่น โรงเรียนอนุบาล ละอออุทิศ วิทยาลัยครูสวนดุสิต แก้ไขโดยการผลิตขึ้นเอง กำลังสำคัญในการสร้างสื่อและของเล่นคือ นักศึกษาวิชาเอกอนุบาล นอกจากนั้นขอรับบริจาคจากบริษัทห้างร้าน และสำนักพิมพ์
3. ด้านบุคลากร ขาดเจ้าหน้าที่ประจำ และขาดบุคลากรที่มีความรู้ทางบรรณารักษศาสตร์เพิ่มเติม เพราะหลักสูตรวิชาเอกอนุบาล จะต้องเรียนรายวิชาจัด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การห้องสมุดของเล่นด้วย สำหรับห้องสมุดของเล่น โรงเรียนอนุบาลละอออุทิศ แก้ปัญหาโดยการมอบหมายให้ครูประจำชั้นดูแลเด็กเล็กเมื่อนำมาใช้ห้องสมุดของเล่น ให้ปฏิบัติตามระเบียบที่ห้องสมุดวางไว้ และไม่ให้ยืมหนังสือและของเล่นออกนอกห้องสมุด

4. ด้านงบประมาณ ได้รับงบประมาณน้อย และไม่สม่ำเสมอทุกปี โดยเฉพาะห้องสมุดโรงเรียนประถมศึกษา ดังนั้นบรรณารักษ์จึงมุ่งซื้อหนังสือมากกว่าของเล่น อาจแก้ปัญหาได้โดยขอบริจาคเงินจากสมาคมศิษย์เก่า สมาคมผู้ปกครอง เป็นต้น
5. ด้านผู้ใช้ เด็กสนใจในการเล่นมาก่อนจนขาดระเบียบวินัย เล่นแล้วไม่เก็บเข้าที่ จะแก้ปัญหาได้โดยแนะนำวิธีการก่อนเข้าไปเล่นในห้องสมุด

บทสรุป

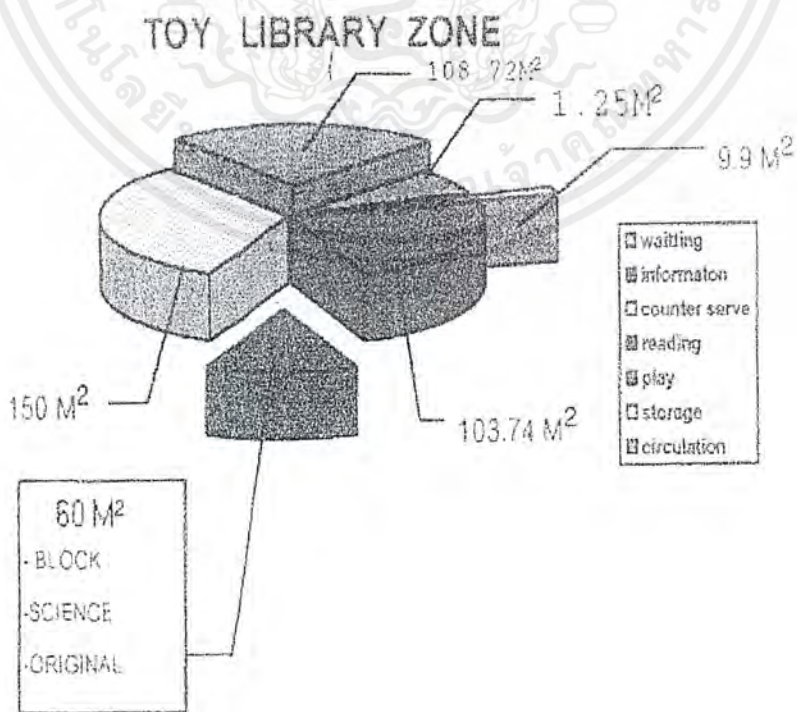
ห้องสมุดเด็กเล็กจะมีนโยบายจัดหาหนังสือและของเล่นมาให้บริการแก่เด็ก มีหน้าที่ให้คำแนะนำทั้งในด้านความปลอดภัย และการฝึกทักษะบางประเภทเพื่อช่วยพัฒนาความคิด สติปัญญา อารมณ์ และสังคมหนังสือนิทานจะช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากอ่าน ได้รับความเพลิดเพลินในการอ่าน ของเล่นจะช่วยกระตุ้นให้เด็กอยากอ่าน อยากลองทำ หรือตัดสินใจทำ การเล่นของเล่นจะเปิดโอกาสให้เด็กเล่นเพื่อสนุก เพลิดเพลินได้รับความรู้เล็กๆ น้อย ให้หัดคิด หัดพิจารณา หัดสังเกต หัดตัดสินใจ และมีความสุขกับการเล่น ตลอดจนการรู้จักเล่นกับเพื่อน การเล่นเกม วาดรูป ระบายสี บัณฑิตน้ำมัน พับกระดาษ ความมุ่งหมายสำคัญก็คือช่วยเปลี่ยนแนวความคิดของพ่อแม่ผู้ปกครองให้เข้าใจว่าการเล่นของเล่นไม่ใช่เรื่องไร้สาระ แต่เป็นการช่วยพัฒนาการเด็กทางด้านสติปัญญา อารมณ์ เพื่อเตรียมความพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป

ภาพหน้า

4.2.3.4 อุปกรณ์และการใช้พื้นที่

LOBBY คิดจำนวนที่นั่ง 50% คือ 15 ที่นั่ง = 24 M²
 CIRCULATION 30% = 31.20M²
 INFORMATION คิดพื้นที่ที่ 4% ของ LOBBY คือ = 1.25M²
 TOY SERVICE [3.3 M²/1STAFF] 3STAFF = 9.9M²
 READING AREA [2.6M²/ADULT] 9.6M² + CIRCULATION 30% = 103.74M²

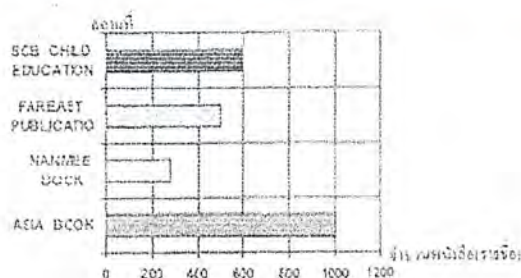
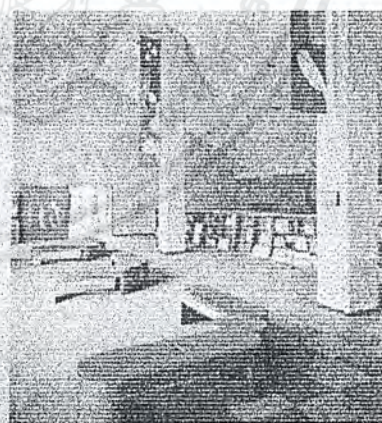
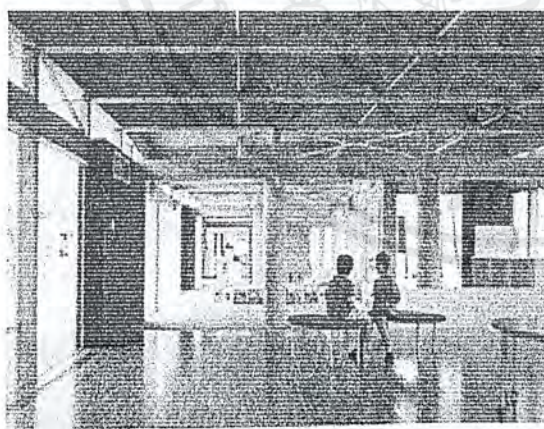
PLAY AREA [1M²/KID'S] + CIRCULATION 30% = 60M²
 แบ่งเป็น
 BLOCK 20M²
 ORIGINAL 20M²
 SUPPOSE 20M²
 TOY STORAGE [1KID/7THING] 150M²
 MAIN CIRCULATION 30% = 108.72M²



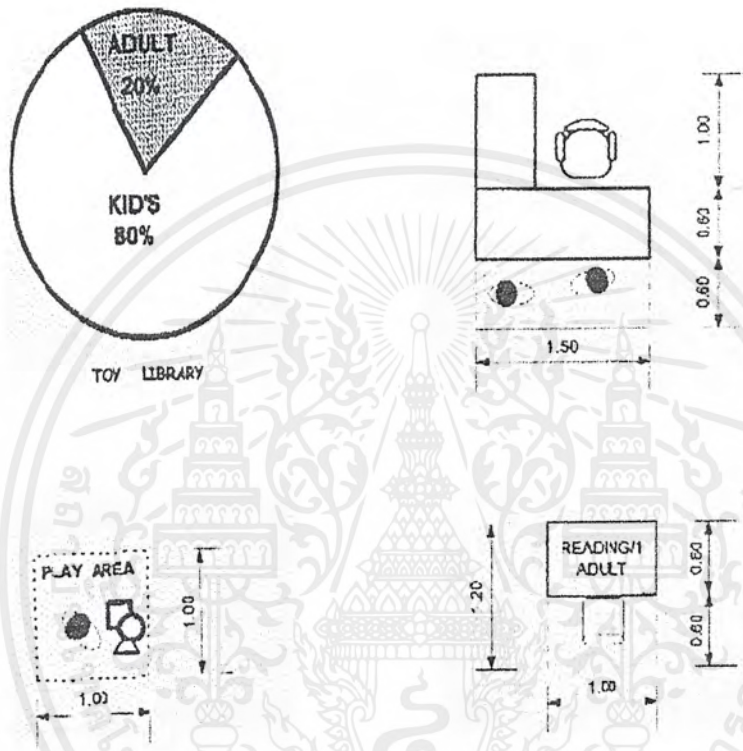
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จำนวนและประเภทหนังสือที่จัดในห้องสมุดของเล่น

ประเภทหนังสือ	จำนวน (เล่ม)
DICTIONARY	50
REFERENCE	TOTAL 71
- โลกวิทยาศาสตร์น่ารู้	30
- โลกข้อมูล ขालิ บราวน์	15
- ธรรมชาติน่ารู้	8
- ข้อสงสัยในใจฉัน	18
POP-UP	347
FLAB BOOK	40
GO GENIUS	28
CLASSIC STORY	60



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



toy library area requirement

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

4.2.4 คอมพิวเตอร์สำหรับเด็ก (CYBER KID'S)

คือส่วนบริการคอมพิวเตอร์และความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และโลกของ IT โดยแบ่งเป็นห้องเรียนและห้องทำกิจกรรมแบบBRAN STROMMING การต่อ NETWORK และการทำงานร่วมกัน ตามหลักสูตรกิจกรรม IT สำหรับเยาวชนในทศวรรษหน้า

หลักสูตรกิจกรรม IT สำหรับเยาวชนในทศวรรษหน้า

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1. เพื่อปลูกฝังเยาวชนสนใจและรักคอมพิวเตอร์ตั้งแต่เยาว์วัย
2. เพื่อให้นักเรียนได้รับการพัฒนาทักษะอย่างถูกวิธีและต่อเนื่อง
3. เพื่อให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางคอมพิวเตอร์ในหลายๆ ด้านกราฟฟิเคิลการทำภาพเคลื่อนไหว โปรแกรมใช้งานทั่วไป ทักษะการเขียนโปรแกรมและอินเทอร์เน็ต
4. พัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์
5. เพื่อให้สามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์ได้

ลักษณะของหลักสูตร

จะแบ่งเป็น 3 ชั้นด้วยกัน คือ IT LITTLE JUNIOR/ IT JUNIOR/ IT SENIOR

IT LITTLE JUNIOR

อายุ 5-7 ขวบ

จุดประสงค์

1. เพื่อพัฒนาพื้นฐานเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ เช่น การพิมพ์ การใช้เมาส์
2. ปลูกฝังให้เกิดความรู้สึกรักคอมพิวเตอร์
3. ให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ระยะเวลาหลักสูตรไม่น้อยกว่า 45 ชั่วโมง

โปรแกรมที่ใช้ในหลักสูตร

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	ทักษะที่ได้จากโปรแกรม
IT LITTLE JUNIOR LEVAL I	FLYING COLOR	จะได้ทักษะการใช้เมาส์การลากและการคลิก โดยตัวโปรแกรมจะมีลักษณะให้นักเรียนเลือกรูปภาพในลักษณะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		เรียนเลือกรูปภาพในลักษณะต่าง ๆ มาประกอบในฉากที่โปรแกรมกำหนด
	BUSY TOWN	ทักษะในการใช้เมาส์ การแก้ปัญหาภาษาอังกฤษ นักเรียนจะเรียนรู้จากการแก้ปัญหาด้วยสถานการณ์จำลองโดยเครื่องกำหนดออกมา
	TYPING TUTOR	ลักษณะการพิมพ์และตัวอักษรบนแป้นพิมพ์ โดยฝึกระดับ HOME KEY เท่านั้น ลักษณะโปรแกรมจะเป็นเกมและสนับสนุนทักษะทางการพิมพ์

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	ทักษะที่ได้และลักษณะโปรแกรม
IT LITTLE JUNIOR LEVEL 2	KID'S WORK	ทักษะการพิมพ์ การใช้เมาส์ การสร้างสรรค์งานศิลปะ วาดรูป ระบายสีและต่อภาพ
	KID'S CUT	ใช้เมาส์ในการทำรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ
	TYPING TUTOR	ทักษะการใช้เมาส์เพื่อใช้ทราบรายละเอียดในการใช้คอมพิวเตอร์ประดิษฐ์อุปกรณ์ต่าง ๆ
	ENTERTAINMENT 1	การทบทวนการจำที่หลากหลาย ทบทวนเกี่ยวกับโปรแกรมที่เรียนแล้วพร้อมที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	จะสู่ขั้นสูงต่อไป ทักษะที่ได้และลักษณะ ของโปรแกรม
IT LITTLE JUNIOR LEVEL 3 ANIMATION 1	BUG BUNNY WORK SHOP	การใช้เมาส์และแป้นพิมพ์ได้ อย่างเต็มที่และสลับซับซ้อน เต็มที่ เป็นโปรแกรมของการ เขียนการ์ตูนแบบ 2 มิติของ วอร์เนอร์ เด็กจะสามารถ กำหนดฉาก ตัว และแสดง ทิศทางการเดินและบันที่กลง แผ่น ไปดูที่บ้านได้
	TYPING TUTOR	การหัดพิมพ์ในเป็น HOME KEY อยู่
IT LITTLE JUNIOR ANIMATION 2	BATMAN MAKER	เด็กจะรับรู้การทำงานแบบ multimedia นักเรียนจะทำ ภาพยนตร์ออกมาสมจริงมาก ขึ้นแลทำเสียงพากษ์ของตัวเอง เองได้ด้วย
	TYPING TUTOR	ฝึกทักษะการพิมพ์และการ แสดงคำสั่งอย่างต่อเนื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

IT JUNIOR

อายุ 8-10 ขวบ

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
2. เพื่อให้เด็กเข้าใจการทำงาน โปรแกรมของผู้ใหญ่ในส่วนการทำภาพกราฟฟิก
3. เพื่อให้เด็กทำงานการเขียน โปรแกรมเพื่อสั่งให้คอมพิวเตอร์ทำงานได้
4. สามารถใช้อุปกรณ์ต่อพ่วง เช่นสแกนเนอร์ และปริ้นเตอร์ได้
5. สามารถเขียนHOME PAGE อย่างง่ายได้

โปรแกรมที่ใช้ในหลักสูตร

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	ลักษณะที่ได้และลักษณะโปรแกรม
IT JUNIOR LEVEL 1 ANIMATION 3	3 D MOVIE MAKER	เป็นการพัฒนาทางทักษะต่อเนื่องจากANIMATION1 /2 และความคิดสร้างสรรค์ที่มีมุมมองในการถ่ายภาพยนต์ โปรแกรมเป็นสามมิติทำให้ผลงานออกมาสมจริง
IT JUNIOR LEVEL 2 GRAPHIC DESIGN 1	PAGE MAKER COREL DROW	เด็กจะได้เรียนรู้โปรแกรมระดับผู้ใหญ่ การสร้างรูปภาพกราฟฟิก และการทำสติ๊กเกอร์
IT JUNIOR LEVEL 2 DASKTOP PUBLISHING	PAGE MAKER	โปรแกรมใช้งานด้านงานพิมพ์ โฆษณาและโรงพิมพ์ สามารถใช้ทำงานทำหัว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

		กระดาษจดหมาย แผ่นพับ ปกเทป และซีดี
IT JUNIOR LEVEL 3 PROGRAMMER1	JUNIOR BASIC	หลักสูตรที่เรารู้พื้นฐานการเขียนโปรแกรมสามารถสั่งคอมพิวเตอร์ให้ทำงานตามผลงานที่เราต้องการเรียนในระดับสูง เด็กจะเรียนคำสั่งทั้งหมดและนำ 20คำสั่งมาสร้างโปรแกรมต่าง ๆ
IT JUNIOR LEVEL 4 PROGRAMMER 2	VISUAL BASIC	การทำงานกราฟิกบนโปรแกรมวินโดว์หรือเรียกว่าระบบmultimedia visual เป็นภาษาคอมพิวเตอร์ที่ได้รับความนิยมมาก
IT JUNIOR LEVEL 5	PHOTOSHOP	รูปภาพต่างที่ได้จากการสแกนการปรับปรุงความเข้มของสีหรือพื้นผิวของภาพ
IT JUNIOR LEVEL 6	MS EXCEL	เป็นโปรแกรมสำหรับสร้างกราฟทำบัญชีค่าใช้จ่ายอย่างง่าย การสร้างดัชนีรายการตามหลักนักบัญชีน้อย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

IT SENIOR

อายุ 10 ปีขึ้นไป

จุดประสงค์

1. เพื่อให้เด็กทราบถึงโปรแกรมระดับสูง วิวัฒนาการใหม่ๆ
2. เพื่อให้เด็กสามารถสร้างผลงานและนำเสนอผลงานทางคอมพิวเตอร์ได้เป็นอย่างดี
3. มีความเข้าใจเกี่ยวกับวินโดวส์และการจัดข้อมูลต่าง ๆ

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	ลักษณะที่ได้และลักษณะโปรแกรม
COMPUTER PRESENTATION	MS POWER POINT	เด็กสามารถทำ SLID MULTI VISION ด้วยโปรแกรมนี้ได้กำหนดทิศทางตัววิ่งของตัวอักษรรูปภาพและการใช้เสียงวีดิโอลงในผลงานเพื่อให้ผลงานออกมาน่าสนใจ
IT SENIOR LEVEL 2	AUTHOR WARE	เป็นโปรแกรมประเภทกึ่งการเขียนโปรแกรมคำสั่งส่วนใหญ่ใช้เป็นเครื่องมือที่เป็นสัญลักษณ์รูปภาพแทนเด็ก ๆ สามารถสร้างผลงานในระบบสื่อผสมให้เป็นโปรแกรมช่วยสอนหรือนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ใน ซีดี
GRAPHIC DESIGN	3 D STUDIO 1- 2	เป็นโปรแกรมออกแบบภาพสามมิติทางด้านสถาปัตยกรรม การออกแบบโฆษณาและภาพยนตร์ เด็กจะ

		เรียนรู้การสร้างรูปทรง การกำหนดทิศทางแสง และการทำภาพเคลื่อนไหว
--	--	--

ADVANCE

อายุ 12 ปี ขึ้นไป

จุดประสงค์

1. เพื่อให้นักเรียนพัฒนาทักษะอย่างต่อเนื่องทั้งด้านการเขียน โปรแกรม โดยเฉพาะภาษา C ซึ่งเป็นภาษาที่ใช้ในปัจจุบัน
2. เพื่อให้นักเรียนได้พัฒนาด้าน NETWORKING
3. เพื่อให้นักเรียนนำความรู้ต่าง ๆ ไปพัฒนาในการเรียนระดับสูงต่อไป

โปรแกรมที่ใช้ในหลักสูตร

ชื่อโปรแกรม	โปรแกรมที่ใช้	ทักษะที่ใช้และลักษณะโปรแกรม
PROGRAMMING 3	โปรแกรมภาษา C	เด็กจะเรียนเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมบนวินโดวส์และจะต้องทำโครงการกลุ่ม 1 โครงการและใช้งานได้จริง
COMMUNICATION AND NETWORKING	NET SERVER	การเรียนรู้ การติดต่อระหว่างเครื่องทั้งภายในและภายนอก การต่อ NETWORK ทั้งภายในและภายนอก การเขียนโปรแกรม AUTOWARE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

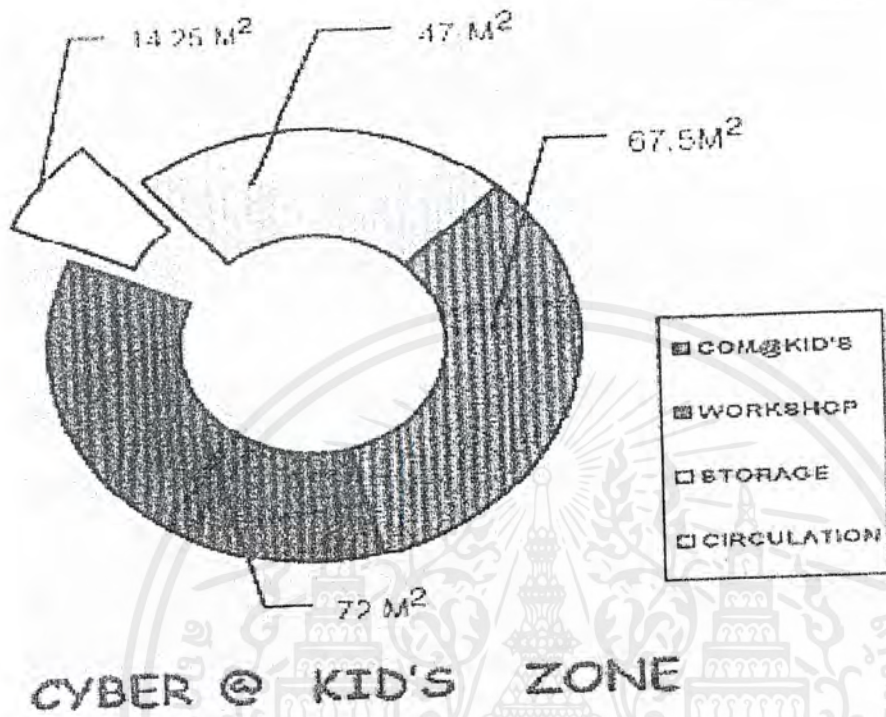
		เสียเป็นส่วนใหญ่ ในระดับนี้ เด็กจะสามารถนำเสนอผล งานตัวเองเป็นชุดเดียวกัน ได้ เลย
INTERNET & HOME PAGE 1	INTERNET & MS FRONT PAGE	การเขียนHOME PAGE ที่ สวยงามด้วยภาษาHTML โดยตรง โปรแกรมประเภท FRONT PAGE หรือที่เรียก WEB EDITOR และภาษา JAWA SCRIP ซึ่งภาษานี้จะใช้ได้ควบคู่กับ ภาษา HTML.

4.4.2 อุปกรณ์และการใช้พื้นที่

CYBER KID'S คิดจากผู้เข้าบริการ 60% ของจำนวนเด็กที่เข้าใช้บริการสูง
สุดใน 1 ชั่วโมงคือ 75 คน

COM @ KID'S 0.9 M ² /KID'S	=67.5M ²
WORK SHOP 1 M ² /KID'S	=75 M ²
STORAGE	=14.25M ²
CIRCULATION 30%	=47M ²

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



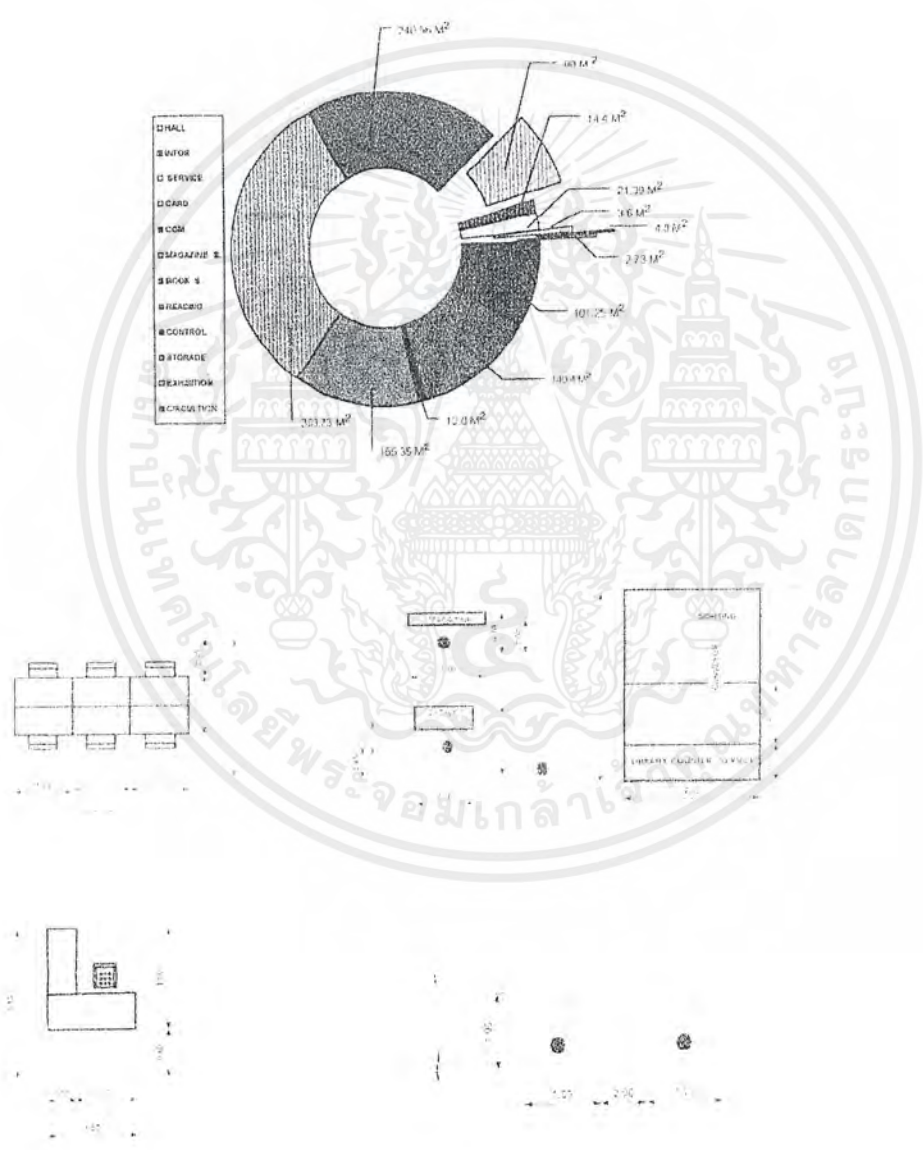
4.2.5 ภูมิปัญญาตะวันออกกับการเรียนรู้ ORIENTAL KNOWLEDGE

คือส่วนของห้องสมุดและพื้นที่การจัดนิทรรศการสารานุกรมสำหรับเยาวชน โดยมีพื้นที่ต่างๆ ดังนี้

- HALL (1 M²/1) = 90 M²
- INFORMATION (3.6 M²/1 STAFF) 4 STAFF = 14.4 M²
- ส่วนรับถ่ายหนังสือ (7.13 M²/UNIT) 3 UNIT = 3.6 M²
- CARD CATALOG (1.2 M²/UNIT) 3 UNIT = 3.6 M²
- COM SEARCH (1.6 M²/1) คิด 30 คน/1 เครื่อง = 4.8 M²
- READING (1.2 M²/1) 72 คน = 72 M² (7.2 M²/6 คน) = 36 M² TOTAL
140.4 M²
- BOOK SHELF (0.75/20 เล่ม) คิด 1 คน/20 เล่ม + พื้นที่สำหรับอนาคต 50% =
101.25 M²
- MAGAZINE SHELF (0.91 M²/30 เล่ม) = 2.73 M²

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

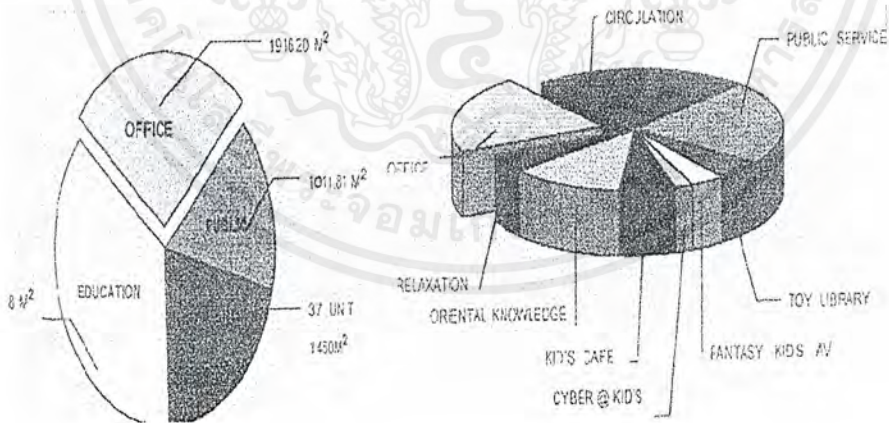
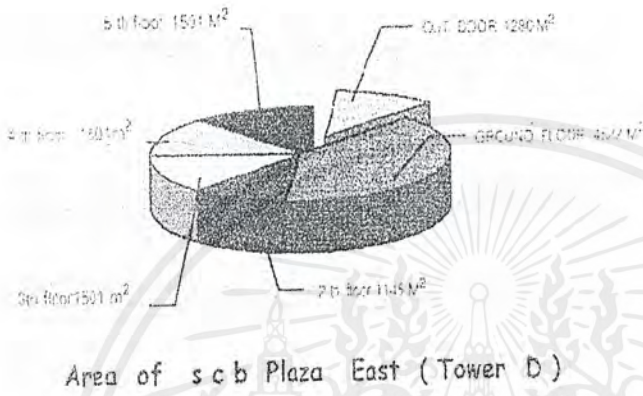
- CONTROL 10.8 M² (5.4 M²/UNIT)
- STORAGE 30% = 155.35M²
- EXHIBITION 363.73 M² + CIRCULATION = 240.56 M²



oriental knowledge area requirement

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

area requirement child education center



child education area

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ZONE	AREA	STAFF	KID'S	ADULT	AREA	TOTAL
PUBLIC SERVICE	ENT HALL		120	30	106.8	2100.74
	WAITTING		30		37.5	
	INFORMATION	2			8.41	
	PUBLIC PHONE		2	4	5.28	
	FIRST-AID	2		2	18.2	
	EXHIBITION				397.15	
	RETAIL		37 UNIT		1480	
	CIRCULATION				47.4	
KID'S CAFe	DINING		110	60	132.5	391.07
	BAR	2	15		21.6	
	PLAY		60		60	
	OPEN KITCHEN	2			65.27	
	CASHIER				18.6	
	KITCHEN				31	
	CIRCULATION		30%		62	
TOY LIBRARY	LOBBY			15	31.2	464.81
	INFORMATION	1			1.25	
	COUNTER SERV.	3			9.9	
	READING		54	9	103.74	
	PLAY		54		60	
	STORAGE		500 ชิ้น		150	
	CIRCULATION		30%		108.72	
FANTASY KID'S AV	AV CORNER		80		168.48	318.03
	MOVIE		16		78	
	CONTROL	3			10.8	
	STORAGE		20%		42.75	
	CIRCULATION				18	
CYBER@KID'S	COM@KID'S		72		67.5	200.75
	WORKSHOP		72		72	
	STORAGE		10%		14.25	
	CIRCULATION		30%		47	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ZONE	AREA	STAFF	KID'S	ADULT	AREA	TOTAL
ORIENTAL KNOW.	HALL		90		90	
	INFORMATION	4			14.4	
	รับ - จ่าย หนังสือ	2			21.39	
	CARD CATALOG				3.6	
	COM SEARCH				4.8	
	READING			90	140.4	
	MAGAZINE S.	90 เล่ม			2.73	
	BOOK S.	1800 เล่ม			101.25	
	CONTROL	2			10.8	
	STORAGE				155.35	
	EXHIBITION	สารานุกรม (พระราชดำริ)			363.73	
CIRCULATION	30%			240.56	1149.01	
RELAXATION	RECREATION			90	90	
	SEMINAR		60		115.85	
	CHAT CAFE		90		122.93	
	PANTRY	30%			51.5	
	COUPON	5			6.75	
	CIRCULATION	30%			66.95	453.98
OFFICE					1916.2	
TOTAL AREA					6994.53	
CIRCULATION 30%					2144.8	
GRAND TOTAL AREA					9139.33	
S C B BUILDING AREA					10170	
OUT DOOR AREA					1280	
TOTAL					11450	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



CHAPTER 5

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 5

ระบบควบคุมสภาพแวดล้อม

5.1 ระบบปรับอากาศ

ระบบปรับอากาศในอาคารศูนย์วิทยบริการเด็ก

โครงการศูนย์วิทยบริการเด็กเป็นโครงการเสนอแนะ จึงต้องมีความเหมาะสมด้านการประหยัดพลังงานตามนโยบายของพื้นที่ตั้งธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า และนโยบายของรัฐบาล โดยทั่วไปอาคารโดยส่วนใหญ่ใช้วิธีการนำระบบปรับอากาศเข้ามาใช้ให้เหมาะสม

ระบบปรับอากาศที่นิยมใช้โดยทั่วไปมี 2 ระบบ คือ

1. ระบบทำความเย็นโดยตรง เป็นระบบที่นำอากาศผ่าน โดยทำความเย็นของเครื่องปรับอากาศโดยตรง ทำให้เกิดลมเย็นและพัดสู่ภายนอก

2. ระบบทำความเย็นโดยอ้อมเป็นระบบที่มีระบบทำความเย็นที่ใช้น้ำเป็นตัวกลางแล้วนำตัวกลางนี้ไปหมุนเวียนทำให้เกิดความเย็นในอากาศ

ส่วนทำกิจกรรมสำหรับเด็กภายในอาคารรวมทั้งบริเวณห้องสมุดเป็นพื้นที่ที่จะต้องปรับอากาศเป็นพื้นที่จำนวนมากและคำนึงถึงการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น แสง สี และเสียง จึงเหมาะที่จะใช้ระบบ WATER COOLED CHILLED WATER SYSTEM การปรับอากาศนี้เหมาะกับสภาพอาคารใหญ่ ๆ

ระบบการทำงานแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

1. ส่วนทำหน้าที่ความเย็น

2. ส่วนส่งต่อไปยังห้องต่าง ๆ โดยมีน้ำเย็นอุณหภูมิ 18 องศาเซลเซียส (รายละเอียดในการทำงานของเครื่องคู่มือการวิเคราะห์อาคารและสถานที่ตั้ง โครงการ บทที่ 6)

ข้อดีและข้อเสียของระบบ WATER COOLED CHILLED WATER SYSTEM

ข้อดี

1. สามารถต่อท่อไปได้ทั่วอาคารทำให้กระจายลมเย็นได้ทั่วถึง
2. เหมาะกับอาคารและโครงการขนาดใหญ่
3. ไม่มีเสียงดังรบกวน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสีย

- 1.ค่าใช้จ่ายสูงมาก
- 2.อาคารต้องมีการออกแบบพิเศษสำหรับการเดินท่อต่าง ๆ
- 3.ค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาสูง

การติดตั้งเครื่อง

จะมีห้องเฉพาะและตั้งอยู่ในบริเวณ COREของอาคาร ระบบจะถ่ายเทอากาศในห้องลมเย็นไปตามSUPPLY AIR DUCT และไประบายความร้อนภายในห้อง อากาศร้อนจะถูกดูดกลับมาจาก AIR RETURN DUCT และจะมีFILTER กรองอากาศเย็นและปล่อยลมเย็นประมาณ 75 % ผสมกับอากาศบริสุทธิ์ภายนอกอีก 25% และผ่านความเย็นที่เกิดจากน้ำกลายเป็นลมเย็นออกมา

DUAL DUCT คือท่อสำหรับปล่อยไอร้อนและไอเย็นเป็นท่อคู่ขนานกันไปตลอดตามความยาวของอาคารในที่ปล่อยแต่ละอันจะมีไอออกสู่ATTENUATOR UNIT ซึ่งไอร้อนและไอเย็นผสมกันใน ATTENUATOR UNIT และนำกลับมาใช้ยังพื้นที่ที่ต้องการ

ปัญหาของCHILLED WATER

- 1.ต้องมีทีมงานดูแลประจำ เพื่อดูแลเรื่องน้ำและเรื่องห้องควบคุม
- 2.น้ำที่มาจากกระท่อมเย็นแล้วหยดลงมาบนฝ้า ระบบนี้ตอนติดตั้งใหม่ ๆ จะไม่มี

ปัญหา แต่เมื่อนานปี ฉนวนหุ้มท่อจะเสื่อม

หัวจ่าย [AIR REGISTER]

หัวจ่ายลมเรียกรวม ๆ ทั่วไปว่า AIR GRILLE และหน้าฉากจ่ายลมเรียกว่า SUPPLY AIR GRILLE RETURN หน้าฉากกลับลมเรียกว่า AIR GRILLE

การติดตั้งแบ่งออกได้ดังนี้

- 1.SIDE WALL UNITคือติดตั้งขนานกับกำแพงของห้อง
- 2.UNDER THE WINDOW UNIT ติดตั้งไว้ใต้หน้าต่าง
- 3.CEILING UNITSใช้กระจายออกจากเพดาน เป็นวิธีที่นิยมและนำมาใช้

ในอาคารศูนย์วิทยบริการเด็ก

ลมกลับ [RETURN AIR SYSTEM]

ลมที่เป่าออกมาแล้วจะถูกกลับเข้าเครื่องเพื่อไปทำให้เย็นแล้วปล่อยกลับมาใหม่ เนื่องจากลมภายนอกห้องร้อนกว่าลมเก่า ถ้าเราใช้ลมจากภายนอกห้องมาทำเป็น RETURN AIR ทั้งหมดจะต้องมีห้องAHU ขนาดใหญ่ จึงจะสามารถปรับอุณหภูมิได้ตามต้องการ

ลักษณะการออกแบบช่องทางเดินของลมกลับ

- 1.เจาะช่องแล้วใส่หัวลมกลับเป็นบานประตูหรือผนัง ลมที่ปล่อยออกมาจากหัวจ่ายจะกลับเข้าสู่ห้อง AHU ทางช่องนี้
- 2.เจาะช่องใส่หัวลมกลับที่ฝ้า โดยมีหัวลมกลับอันหนึ่งอยู่ในห้อง ถ้าจะให้ดีควรจะทำท่อลมระหว่างท่อลมกลับสองอันนี้ด้วย เพื่อป้องกันมิให้ได้รับความร้อนจากอากาศใต้ฝ้า
- 3.เดินท่อลมกลับจากห้องต่าง ๆ กลับไปยังเครื่องส่งความเย็น (เป็นวิธีที่ใช้ในโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก)

หลักพิจารณาการใช้ท่อลมในอาคาร

- 1.ใช้การปรับอากาศพร้อมกันหมด ใช้สำหรับห้องขนาดกลางและขนาดใหญ่ ซึ่งมีการแบ่งซอยออกเป็นห้องย่อยที่ต้องการใช้ปรับอากาศพร้อม ๆ กัน เพราะบางขณะบางห้องไม่ต้องการใช้ระบบปรับอากาศแต่เครื่องก็ยังคงทำงานอยู่
- 2.ต้องการประหยัดและสวยงาม การปรับอากาศบางบริเวณที่ไม่ต้องใช้ท่อลมจะมีการใช้ท่อส่งลมเย็นขนาดเล็กหลายตัวเพื่อให้กระจายลมเป็นไปอย่างทั่วถึง
- 3.การกระจายลมให้ทั่วห้อง ท่อลมเย็นจะเป็นตั้งพาลมไปยังที่ต่าง ๆ อย่างทั่วถึง หัวจ่ายแต่ละหัวสามารถเป่าลมตามแนวราบได้ไม่ต่ำกว่า 2-3 เมตร
- 4.ต้องการควบคุมสภาพอากาศบางห้อง เช่น ห้องคอมพิวเตอร์ จำเป็นต้องใช้ท่อลมควบคุมอุณหภูมิและความชื้น ที่ค่าหนึ่งมักต้องใช้ท่อลมที่ช่วยให้อากาศสม่ำเสมอและอุปกรณ์กำจัดฝุ่น อุปกรณ์เพิ่มและลดความเย็นยังสามารถติดตั้งได้ในระบบท่อลม นอกจากนี้การปรับปริมาณอากาศบริสุทธิ์จะทำได้ง่ายกว่า

สิ่งที่ควรสำรวจก่อนออกแบบท่อลม

- 1.จะมีการตีฝ้าหรือไม่ ระยะห่างระหว่างช่องฝ้าเป็นเท่าไร ระยะแคบสุดคือตรงที่มีคานาริ้วผ่านมักจะเดินท่อลมรอบ ๆ แล้วตีกลดงปิดป้องกันความเสียหาย

2.ตำแหน่งและ โครงสร้างของอาคาร เช่น ตำแหน่งของคานซึ่งดูจากแนว GRID ของเสา ควรเลือกที่ลงของหัวจ่ายให้เหมาะสมกับบริเวณที่จะปรับอากาศ เช่น บริเวณที่นั่ง ตำแหน่งของห้องเป็นต้น

3.สภาพของห้อง เช่น โคนใดตลอดวัน คนจำนวนมากก็ควรจะทำลดลมบริเวณนั้นมาก ๆ

4.โครงสร้างหลังคาว่ามาสารณแขวนท่อลมได้อย่างไร

สรุป จากข้อมูลเรื่องการปรับอากาศข้างต้นสามารถนำมาพิจารณาการใช้ระบบปรับอากาศโดยแยกตามองค์ประกอบหลัก ดังนี้

1.ส่วนพื้นที่เล่น [KID'S ZONE PLAY AREA]

2.ส่วนห้องสมุด [ORIENTAL KNOWLEDGE]

3.ส่วนสำนักงาน [OFFICE]

1.ส่วนพื้นที่เล่น (KID'S ZONE PLAY AREA)

ส่วนพื้นที่เล่นนี้มีขนาดใหญ่ มี ปริมาตรของห้องมากจึงต้องใช้เครื่องปรับอากาศแบบศูนย์รวม

2.ส่วนห้องสมุด [ORIENTAL KNOWLEDGE]

ส่วนนี้มีความจำเป็นต่อการปรับอากาศมาก เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศที่ดี และความสงบในการค้นหาหนังสือ และการใช้บริการทางด้าน คอมพิวเตอร์ โดยการจัดผังบริเวณเป็นการจัดผังแบบ OPEN PLAN เป็นส่วนมากแบ่งเป็นส่วนชั้นวางหนังสือ ส่วนอ่านหนังสือ และการค้นข้อมูลผ่านทาง NETWORK จึงเลือกใช้ระบบปรับอากาศแบบศูนย์รวมเช่นกัน

3.ส่วนสำนักงาน [OFFICE]

เป็นส่วนบริเวณทำงานของเจ้าหน้าที่และพนักงานบริหารงานต่าง ๆ ต้องมีการปรับอากาศในบริเวณและพื้นที่ทำงานเพื่อประสิทธิภาพในการทำงาน การจัดวางส่วนสำนักงานเป็นแบบ OPEN PLAN ทั้งหมดดังนั้น จึงมีการใช้เครื่องปรับอากาศแบบศูนย์รวมอีกเช่นกัน สำหรับห้องประชุมและห้องผู้บริหารที่มีการใช้งานแบบไม่แน่นอน จึงมีการแยกท่อกับห้องรวมไปยังห้องทำงาน ห้องประชุมและแยกการเปิดปิดต่างหาก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.2 ระบบ แสง ดี และ เสีย

จุดประสงค์ของแสงสว่างหลัก ๆ มีดังนี้

1. ให้ทัศนวิสัยที่ดีในการมอง
2. สร้างบรรยากาศที่ดี
3. เน้นวัสดุให้มีการ โดดเด่นตาม DESIGN

ระบบการให้แสงแบ่งออกเป็น 5 ประเภทคือ

1. **DIRECT LIGHTING** ดวงไฟส่องตรง
2. **SE-MI DIRECT LIGHTING** แสงทางตรงและทางอ้อม
3. **CENTRAL DIFFUSE** แสงกระจายรอบตัว
4. **SE-MI INDIRECTIAL**
5. **INDIRECTIONAL LIGHTING** ดวงไฟส่องทางอ้อม

ความสูงของการติดตั้ง (ฟุต)	ขนาดของดวงไฟ (วัตต์)
7-10	40
8-12	60
10-14	75
12-16	100
19-20	150
17-27	250
25-35	400
30-40	500

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ลักษณะต่าง ๆ ของแสงสี

ใช้ไฟสีเขียว

ผนังสี	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
1.แดง	เทาอมน้ำตาล
2.เหลือง	เขียว
3.เขียวเข้ม	เขียวยิ่งขึ้น
4.ม่วง	เทาน้ำเงิน
5.ส้ม	เหลืองอมเทา
6.น้ำเงิน	เขียวอมน้ำเงิน

ใช้ไฟสีเหลือง

ผนังสี	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น
1.แดง	ส้ม
2.เหลือง	เหลืองจัด
3.น้ำเงินอ่อน	เทาอ่อน
4.เขียวเข้ม	เขียวออกเทา
5.เขียวอ่อน	เทาจัดมาก
6.ม่วง	ม่วงแดง
7.ส้ม	เหลือง

ข้อควรคำนึงในการใช้แสง

- ค่า CRI ของหลอดและสีที่นำมาใช้จะมีผลกับความถูกต้องของสีโดยรวม
- มีความเข้มและส่องสว่างเพียงพอที่จะเน้นรูปร่างและรายละเอียดของวัสดุ
- ในพื้นที่เพดานสูงมากแล้วใช้ไฟตลอดทั้งวัน ควรดูค่าอายุการใช้งานและการประหยัดพลังงานควบคู่ไปกับบรรยากาศที่เราต้องการ
- การป้องกันแสงสะท้อนจากวัสดุ (ทำมุมไม่เกิน 35 องศา)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

น้ำหนักของสีในการมองเห็น

- สีอ่อนจะสะท้อนมากกว่า
- สีเข้มจะดูดแสงสว่างมากกว่า

ตารางการเปรียบเทียบการสะท้อนของสีต่าง ๆ

สี	อัตราการสะท้อนแสง
ครีม	65-75 %
ขาว	80-90%
เหลือง	75-80%
ชมพู	40-70%
ฟ้า	35-50%
เทา	35-50%
ดำ	2-5%
น้ำเงิน	8-12%
แดงเข้ม	4-7%
ชมพูอมม่วง	60-65%

จากจำนวนและเปอร์เซ็นต์ที่ได้จะเห็นว่าสีขาวสะท้อนแสงมากที่สุด และสีดำจะมีการสะท้อนต่ำสุด

การสะท้อนแสงของสีบนส่วนต่าง ๆ ภายในอาคาร

ระนาบ	เปอร์เซ็นต์ของการสะท้อนแสง
เพดาน	70-80%
พื้น	35-50%
ผนัง	50-60%
ผนังใต้ของหน้าต่าง	50-60%
โต๊ะและเก้าอี้	35-50%
บัวเชิงผนัง	40%

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5.3 ระบบเสียงภายในอาคารและการควบคุม

การควบคุมเสียงในโครงการศูนย์วิทยบริการเด็กในธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ความสำคัญมากเพราะกิจกรรมใด ๆ ที่ทำโดยเด็กมักมีเสียงดังเกิดขึ้นด้วยเสมอ ดังนั้นจึงต้องมีการควบคุมเสียงให้อยู่ในบริเวณไม่รบกวนส่วนอื่นที่ต้องการความสงบ

ระบบการสะท้อนและการหักเหเสียง

คือการใช้ระนาบเป็นตัวสะท้อนและหักเหไปในทิศทางที่ต้องการ เช่น บริเวณ

MUSIC HALL AUDITORIUM

ระบบการดูดซับเสียง

คือการใช้วัสดุดูดซับเสียงเป็นตัวกักเสียงด้วยวัสดุผิวนุ่มลดการเกิดเสียงก้อง นิยมใช้ในห้องขนาดเล็ก เช่น โรงภาพยนตร์ขนาดเล็ก เป็นต้น

การกระจายเสียง

เป็นระบบที่เกิดจากการพัฒนาทฤษฎีการสะท้อนและหักเหของเสียงโดยคุณสมบัติการกระจายทั่วทิศทางโดยมีการเปลี่ยนเฟสไปตามธรรมชาติและมีการเฉลี่ยความเข้มของเสียงออกไป

การออกแบบและการควบคุมเสียงที่ใช้ในอาคาร จะนำความรู้จากทั้งสามระบบมาประยุกต์ใช้ให้เหมาะสม คือ

1. FUNCTION ของสถานที่นั้น ๆ
2. ความเหมาะสม ขนาด และรูปร่างของห้อง
3. ความสวยงามในการออกแบบตกแต่งภายใน

ชนิดของวัสดุดูดซับเสียง

1. PREFABRICATED ACOUSTICAL UNIT คือวัสดุดูดซับเสียงสำเร็จรูป รวมทั้ง ACOUSTIC ITEM ที่ทำขายตามท้องตลาดเป็นแผ่น ๆ

2. ACOUSTIC PLASTER AND SPRAYED ON MATERIAL เป็นวัสดุรูปปูนพลาสติคและวัสดุมีใย (BINDER UNIT)

3. ACOUSTIC BLANKETS เป็นวัสดุจำพวก WOOD WOOL GLASS FIBER

การทำฉนวนวัสดุดูดเสียง

การพิจารณาอย่างรอบคอบก่อนทำฉนวนวัสดุดูดเสียงเป็นสิ่งจำเป็นมาก เพราะวัสดุบาง

อย่างเมื่อทำเสร็จแล้วคุณสมบัติจะลดลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

1.วัสดุที่เป็นแผ่นบาง ๆ คุดูเสียงด้วยการสั่นไหว และวัสดุที่มีรูพรุน การใช้สีอาจไปอุดรูพรุนซับเสียงเหล่านั้นได้

2.วัสดุจาก MINERAL หรือ FIBER BOARD จะไม่สามารถทาสีได้ เนื่องจากเนื้อสีจะไปอุดรูพรุน ไม่สามารถดูดเสียงที่ความถี่ประมาณ 50 คน /นาทึ จะใช้วิธีพ่นแลคเกอร์แทนการเพนสีและควรใช้การพ่นมากกว่าการทำด้วยแปรง

สรุปการใช้เสียงและการควบคุม

การแก้ปัญหาเสียงที่เกิดขึ้นจะมีผลกระทบต่อผู้ใช้สอยอาคารนั้น นอกจากการจัดวางผังให้เป็นสัดส่วนแยกประเภทของ FUNCTION ให้ดีแล้วนั้น ยังต้องคำนึงถึงเสียงภายในอาคารด้วย เช่น

- ส่วน HALL และบริเวณ PLAZA เป็นบริเวณที่จะเกิดเสียงสะท้อนได้ง่าย ต้องมีการกันเสียง

- ส่วน PLAY AREA และ TOY LIBRARY เป็นส่วนที่มีกิจกรรมต่าง ๆ สูง ทำให้เกิดเสียงรบกวนกันได้ง่าย จึงควรใช้โซนอื่นมากันระหว่าง PLAY AREA และ TOY LIBRARY

- ส่วนสำนักงานแยกพื้นที่ต่างหากสำหรับส่วนผู้บริหารระดับสูงเพื่อบรรยากาศการทำงานที่สงบ

หมายเหตุ

เสียงเด็กในโครงการวิทยบริการเด็กที่เกิดขึ้นจะมีการป้องกันไม่ให้ไปรบกวนในส่วนพื้นที่ทำงานและสำนักงานผู้บริหารระดับสูงเท่านั้น แต่ในพื้นที่การเล่นของเด็ก เสียงที่เกิดขึ้นมากมาย นอกจากจะเป็นตัวเสริมให้บรรยากาศภายในสนุกแล้วยังแสดงความรู้สึกของเด็ก ๆ ในการทำกิจกรรมอย่างอิสระเสรี ดังนั้นในส่วน PLAY AREA จึงมีการป้องกันเสียงไม่มากเท่ากับส่วนอื่น ๆ เช่น ส่วนห้องสมุด และสำนักงาน เป็นต้น



CHAPTER 6

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 6

การวิเคราะห์สถานที่ตั้งโครงการ

6.1 รายละเอียดที่ตั้งโครงการธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ก พลาซ่า

ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ก พลาซ่า ตั้งอยู่บนถนนรัชโยธินด้านทิศเหนือของ กรุงเทพมหานคร ภายในเนื้อที่ 52 ไร่ มีแหล่งรวมของพื้นที่สำนักงานมากมายและสำนักงานใหญ่ของธนาคารไทยพาณิชย์ และพื้นที่เอนกประสงค์ พื้นที่ภูมิสถาปัตยกรรมกว่า 11 ไร่ พื้นที่ SHOPPING PLAZA ครบวงจร

ด้วยเหตุนี้โครงการวิทยบริการเด็ก ตั้งอยู่ในพื้นที่ฝั่งตะวันออกของพื้นที่ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ก พลาซ่า การวิเคราะห์ทำเลที่ตั้งจึงพิจารณาถึงที่ตั้งโดยมองเป็นภาพรวมแบบ MICRO SITE SURVEY ของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ก พลาซ่า ในเรื่องการสัญจร การเข้าถึงและความเป็นจุดศูนย์กลางเมืองและชุมชนตามความเหมาะสม และความเหมาะสมในทุก ๆ ด้าน ของบริเวณที่จัดตั้งศูนย์วิทยบริการเด็กในพื้นที่ พลาซ่าฝั่งตะวันออกของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ก พลาซ่าเพื่อสร้างเสริมภาพลักษณ์ ที่ดีแก่โครงการ และประทับใจแก่ผู้ใช้สอย

6.1.1 แหล่งที่ตั้ง ZONING

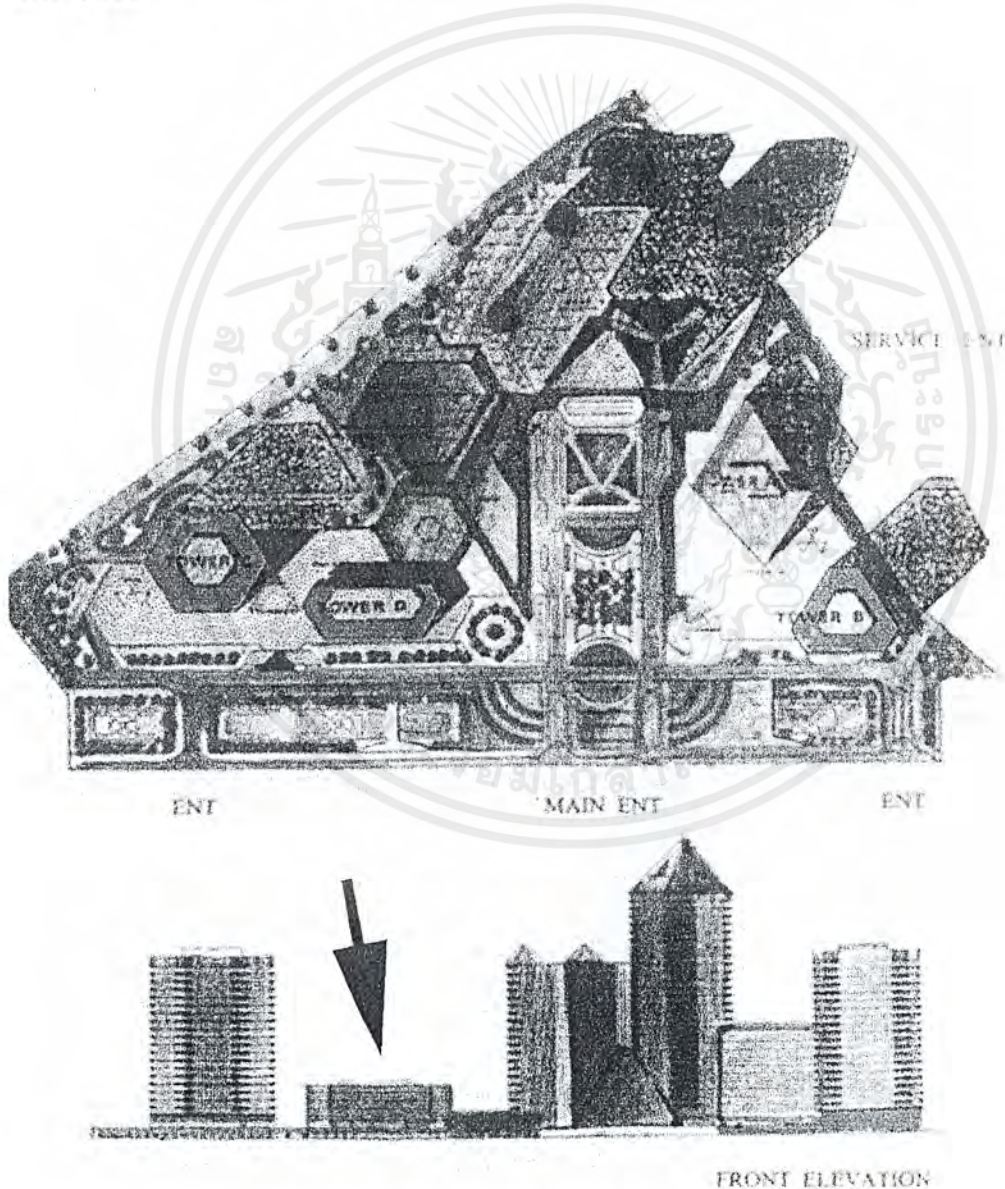
1. เป็นศูนย์กลางของแหล่งชุมชน และสัมพันธ์กับสภาพเมืองใหม่ในปัจจุบัน มีแหล่งพักผ่อนหย่อนใจ เช่น ศูนย์การค้า และ โรงภาพยนตร์
2. เป็นการประหยัคทรัพยากรและบริการสาธารณะเดิมที่มีอยู่แล้วและใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด
3. ความเหมาะสมของย่าน อยู่ในทำเลที่สามารถเป็นพื้นที่พักผ่อนควบคู่ไปกับฝั่งรวมของที่ตั้งโครงการ ได้ตามพระราชบัญญัติผังเมือง
4. ทิศทางและการขยายตัวของเมือง รวมถึงการขยายตัวของ โครงการ ได้โดยที่ยังสามารถคงสภาพความสมบูรณ์ทางด้านภูมิศาสตร์ และมีส่วนเปิด โล่งของที่ดินเพียงพอ
5. เป็นกิจกรรมระดับ URBANIZED AREA ซึ่งเป็นกิจกรรมขนาดใหญ่สนองประโยชน์ใช้สอยของประชาชนในหลายเขตพื้นที่ในเวลาเดียวกันและคำนึงถึงการบริการสาธารณะที่มีประสิทธิภาพ เช่น ที่ตั้งบนถนนสายหลัก ข้อมูลการใช้ที่ดิน ลักษณะประชากรและระบบสาธารณูปโภค การควบคุมสภาพแวดล้อม โดยมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องชาญดูแลรับผิดชอบอย่างเต็มที่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2 รายละเอียดของที่ตั้งโครงการ (SITE ANALYSIS)

6.2.1 ลักษณะทั่วไปของสถานที่ตั้ง

ภายในเนื้อที่ 52 ไร่ของที่ดินทรง สามเหลี่ยมบริเวณสี่แยกรัชโยจินจัดเป็นที่ตั้งของโครงการ ศูนย์วิทยบริการเด็ก ซึ่งเป็นพื้นที่ของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ที่มีมูลค่าการก่อสร้างกว่า 10,000 ล้านบาท ระยะเวลาการก่อสร้างทั้งหมด 4 ปี ตั้งแต่ 2535-2539 โดยแบ่งเป็นพื้นที่ต่าง ๆ ดังนี้



รูปแสดงผังอาคารโดยรวม LAY-OUT PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

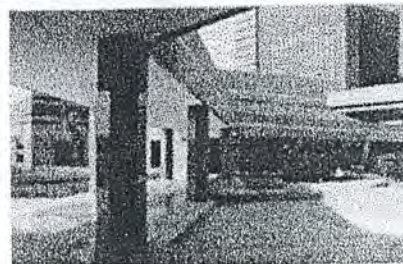
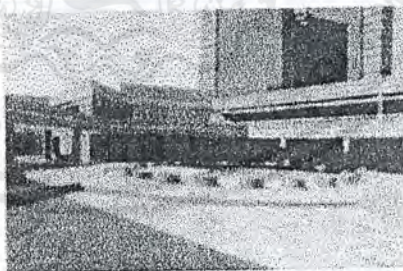
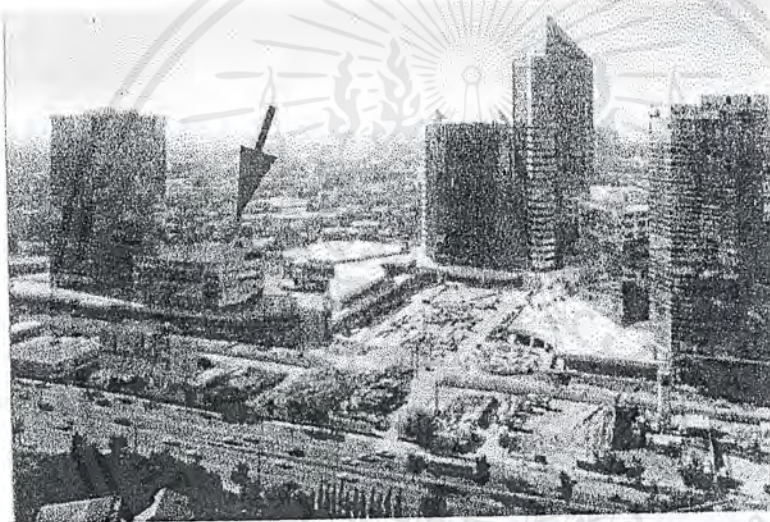
PHASE 1. พื้นที่ธนาคารไทยพาณิชย์ สำนักงานใหญ่ และบริษัทในเครือพื้นที่ 196,000 ตารางเมตร(พื้นที่สีม่วง)

PHASE 2. พื้นที่พลาซ่าฝั่งตะวันตก เป็นสำนักงานให้เช่าและศูนย์การค้าร้านอาหารมี มีขนาดพื้นที่ 16,5000 ตารางเมตร และ 21,000 ตารางเมตร ตามลำดับ TOWER A / B

PHASE 3. พื้นที่พลาซ่าฝั่งตะวันออก ประกอบด้วย 2 TOWER คือ

TOWER C 32,400 ตารางเมตร

TOWER D 10,170 ตารางเมตร



ภาพถ่ายโดยรวมของบริเวณที่ตั้งโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก

SCB CHILD EDUCATION CENTER

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.2.2 การเปรียบเทียบและการหาค่าคะแนนเพื่อเลือกพื้นที่สำหรับตั้งโครงการภายในพื้นที่ของธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

REQUIREMENT	PHASE 2 พลาซ่าฝั่งตะวันตก	PHASE 3 พลาซ่าฝั่งตะวันออก	แนวทางการเลือก
1. การเข้าถึง	มีถนนสายหลักผ่านหน้าโครงการโดยตรง	มีส่วนและงานภูมิสถาปัตยกรรมมาคั่นกลางระหว่างพื้นที่ของถนนและตัวพลาซ่า	PHASE 2 B PHASE 3 A
2. สภาพแวดล้อมสวยงามร่มรื่น	เป็นกลุ่มอาคารชิดกำแพงของที่ดินฝั่งตะวันตกมีต้นไม้บาง	เต็มไปด้วยสวนน้ำและต้นไม้ขนาดใหญ่ที่กลางแจ้งและลานเอนกประสงค์	PHASE 2 C PHASE 3 A
3. กิจกรรมรองรับ	ไม่มี	เวทีกกลางแจ้ง 2 แห่ง	PHASE 3 A

จากค่าคะแนนและตารางเปรียบเทียบทำให้ทราบว่า PHASE 3 (พลาซ่าฝั่งตะวันออก) ตรงต่อความต้องการของโครงการศูนย์วิทยบริการเด็กมากที่สุด โดยเลือกใช้ส่วนของพลาซ่าและ TOWER D ซึ่งมีพื้นที่ใช้สอยตามความต้องการ (ดูจากพื้นที่ใช้สอยโครงการ บทที่ 4)

6.2.3 การเข้าสู่โครงการพลาซ่าฝั่งตะวันออก (ศูนย์วิทยบริการเด็ก ธนาคารไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า)

การเดินทางเข้าสู่โครงการสามารถทำได้ทั้งรถส่วนตัว และรถโดยสารประจำทาง สามารถจำแนกได้ดังนี้

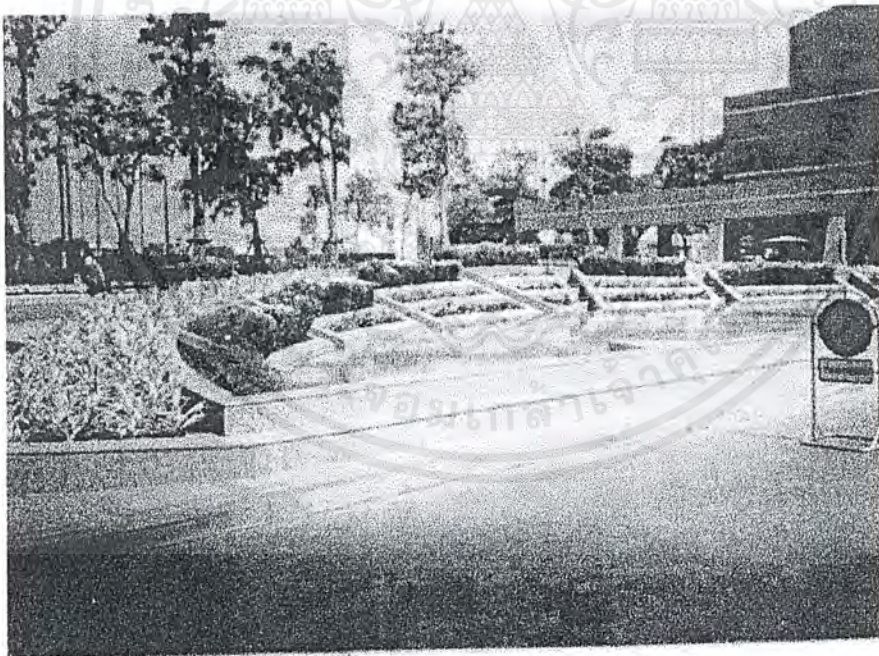
- รอยนต์ส่วนตัว เข้าโครงการทางด้านหน้า (ทิศเหนือ) ด้านฝั่งถนน รัชโยธิน แล้วเข้าจอดรถที่บริเวณอาคารจอดรถชั้นใต้ดินเข้าสู่ตัวอาคารพลาซ่าฝั่งตะวันออกด้วยลิฟท์ที่ชั้นจอด

รถสู่ชั้น GROUND FLOOR ของพลาซ่าทันที หรือจะเดินขึ้นด้วยบันไดก็จะสามารถขึ้นมา
ที่พลาซ่าทางด้านเวทีกลางแจ้งด้านนอกของตัวอาคารได้เช่นกัน

-รถโดยสารประจำทาง สามารถเดินเข้าโครงการได้โดยตรงผ่านงานภูมิ
สถาปัตยกรรมด้านหน้าประมาณ 20 เมตร โดยใช้ถนนทางเดินด้านฝั่งตะวันออก

งานภูมิสถาปัตยกรรม [LANDSCAPE]

เป็นส่วนประกอบสำคัญของพื้นที่ตั้งโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก โดยพื้นที่ของธนาคาร
ไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ภูมิเนื้อที่อย่างกว้างขวางและจัดให้มีที่จอดรถชั้นใต้ดินจึงมีเนื้อที่
ด้านบนว่างพอสำหรับงานภูมิสถาปัตยกรรม และนำถูกนำมาใช้เป็นหลักในการจัดสวน โดย
ในโครงการมีพื้นที่สีเขียวทั้งหมด 11 ไร่ จากพื้นที่ของโครงการคือ 52 ไร่



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3 อาคารที่ใช้

6.3.1 ความเป็นมาของอาคาร

อาคารที่เลือกใช้คืออาคาร พลาซ่าฝั่งตะวันออก (อาคาร D) เป็นอาคารขนาด 5 ชั้น โดยมีพื้นที่ชั้นล่างเป็นพลาซ่าพื้นที่ให้เช่าสำหรับค้าขาย [RETAIL SHOP] และ ส่วน TOWER ของอาคารอีก 4 ชั้น ซึ่งพื้นที่ด้านบน 4 ชั้น ปัจจุบันเป็นพื้นที่ว่างสำหรับให้เช่าเพื่อประกอบธุรกิจและเป็นองค์กรของเยาวชนมาดำเนินงานอยู่เพียงเล็กน้อย ผสมกับพื้นที่ว่างสำหรับทำเป็นสำนักงานให้เช่า โดยพื้นที่กว่า 60% ว่างและไร้การใช้สอย

ผู้ดูแลและควบคุมงานบริการสาธารณะภายในอาคารปัจจุบันคือ บริษัทมหิศร ซึ่งเป็นบริษัทในเครือธนาคาร ไทยพาณิชย์ ผู้ดูแลและบริหารงานเรื่องงานวางแผน พื้นที่ให้เช่าและความเรียบร้อยของบริเวณรอบ ๆ อาคารให้เป็นไปตามนโยบายของกองควบคุมและบริหารงานอาคารธนาคาร ไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า

สถาปนิกผู้ออกแบบ งานออกแบบอาคารที่นำมาใช้ใน โครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก นี้เป็นผลงานการออกแบบโดย โรเบิร์ต จี. บุย ซึ่งออกแบบมาพร้อม ๆ กับอาคารทุกอาคารในพื้นที่ธนาคาร ไทยพาณิชย์ ปาร์ค พลาซ่า ทุก ๆ อาคารมีแนวความคิดที่ต่อเนื่องกันมาใน PHASE ต่าง ๆ

แนวความคิดในการออกแบบอาคาร

รูปทรงหลักในการสร้างคือ สามเหลี่ยม และรูปทรงเรขาคณิตเนื่องจากพื้นที่ของโครงการเป็นรูปสามเหลี่ยม แนวการวางผังของอาคารเป็นแบบ 6 เหลี่ยมให้เชื่อมต่อกันทั้งโครงการ อาคารใช้วัสดุเดียวกันตลอดเพื่อให้กลมกลืนกันและเชื่อมต่อกันด้วยรูปทรงหกเหลี่ยม ผนังกระจกสีเขียวจะแปรเปลี่ยนตามสีเข้มความสว่างของท้องฟ้า ซึ่งจะกลายเป็นสีเขียวในวันหมอกจัด สีอ่อนสดใสในวันฟ้าแจ่ม และสีเขียวอมทองในยามตะวันรอนแสง

การออกแบบและจัดวางผังของอาคารนี้ได้ให้แนวทาง 3 ประการแก่วงการสถาปัตยกรรมไทย (โรเบิร์ต จี. บุย)

1. การเว้นพื้นที่ว่างในโครงการเพื่อปรับแต่งให้เกิดสภาพแวดล้อมที่ดี
2. การสร้างอาคารแบบกลุ่มอาคารสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องกับอาคารข้างเคียงได้ตั้งแต่ถนนทางเข้า ซึ่งอาคารเดี่ยวทำแบบนี้ได้ยาก
3. เป็นอาคารที่พยายามให้เห็นคุณค่าของสถาปัตยกรรมไทยที่ถูกปรับให้ทันสมัย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

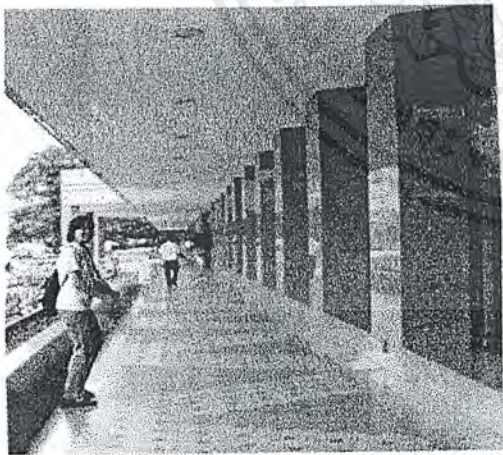
building of child education center



view of exterior



approch to interior



corridor around the building

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.2 ระบบสาธารณูปโภคและงานระบบที่เกี่ยวข้อง

งานระบบและงานสาธารณูปโภคเดิมที่ใช้ในอาคาร (ที่จะนำมาทำเป็นอาคารของโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก) เป็นอาคารที่ใช้ระบบก่อสร้างที่ทันสมัย ฐานรากหลักของอาคารเป็นแบบ CONE MATT SLAB งานผนังภายนอกทั้งหมดส่วนใหญ่เป็นแบบ CURTAIN WALL โดยใช้กระจกสะท้อนแสงเนื้อสีเขียวหนา 8 มิลลิเมตร

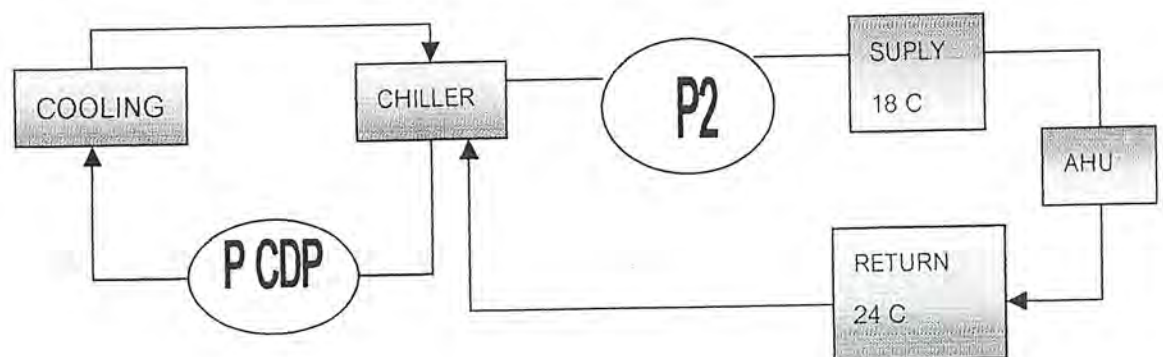
งานกรอบของกระจกเป็นงานอลูมิเนียมได้รับการออกแบบเฉพาะ ให้สวยงามตามความต้องการของสถาปนิก ทำให้อาคารสง่าดูมีคุณค่า และทางทีมสถาปนิกได้ออกแบบให้โครงอลูมิเนียมเหล่านี้มีสีสันด้วยการเคลือบสีพิเศษต่างๆ เช่น สีทอง สีน้ำเงินเข้ม สีเทาเงิน เป็นต้น

การควบคุมงานระบบอาคารทั้งระบบการจ่าย น้ำประปา ไฟฟ้าและการปรับอากาศ การป้องกันอัคคีภัยอาคารนี้ได้มีการนำระบบ BAS BUILDING AUTOMATION SYSTEM เข้ามาควบคุมงานระบบทั้งหมด ดังนี้

งานไฟฟ้า ใช้ไฟโดยตรงจากการไฟฟ้านครหลวงและใช้การจ่ายไฟผ่านหม้อแปลงชนิด DRYTYPE ขนาด 2000 KV จำนวน 5 หม้อแปลง และการเก็บและสร้างกระแสไฟฟ้าสำรองในกรณีที่เกิดการจ่ายไฟจากการไฟฟ้าด้วยระบบน้ำมันสำรอง 10000 ลิตร ซึ่งสามารถใช้ได้ถึง 30 ชั่วโมง ในปริมาณการใช้ไฟอย่างปกติของอาคาร โดยห้องควบคุมอยู่ที่ชั้น BASEMENT 2

งานประปา ใช้น้ำประปาของการประปานครหลวงโดยรับน้ำโดยตรงจากการประปามาเก็บไว้ที่ถังเก็บน้ำใต้ดินขนาด 300000 ลิตร ก่อนสูบขึ้นไปไว้ที่ชั้นดาดฟ้าของอาคารและปล่อยน้ำให้สอยภายในอาคารด้วยระบบ DOWN FEED

ระบบปรับอากาศ การใช้ระบบปรับอากาศแบบ VAV SYSTEM นำมาจ่ายลมเย็นสู่พื้นที่การปรับอากาศโดยกำหนดค่าลมเย็นที่ 18 องศาเซลเซียส และค่าลมกลับที่ 24 องศาเซลเซียส ใช้CHILLER ขนาด 500ตันในการทำน้ำเย็นดังนี้



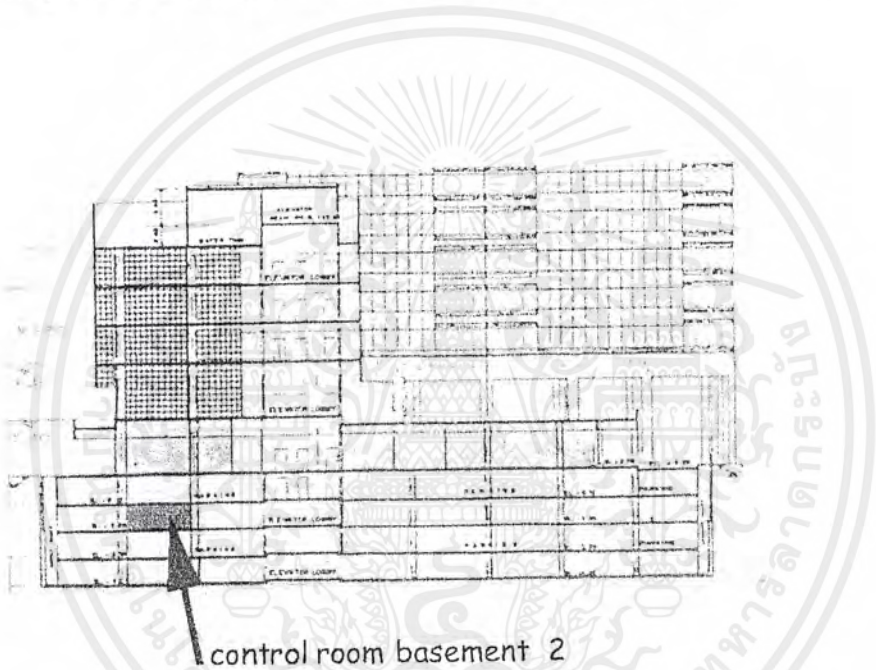
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระบบดับเพลิง ANALOG ACCESSABLE DETECTOR มีติดไว้

ทุกหน่วยและส่วนกลางสามารถระบุตำแหน่งเพลิงไหม้ได้ทันทีมีเสียงตามสายอธิบายวิธีการหนีไฟ เมื่อเกิดเหตุเพลิงไหม้ลิฟท์ทุกตัวจะรับสัญญาณให้ส่งตัวผู้โดยสารมายังชั้นที่ปลอดภัย ประตูทุกบานปลดล็อกอัตโนมัติ

ระบบบำบัดน้ำเสีย DEEP SHAFT การติดตั้งบ่อบำบัดน้ำเสียลึก 13

เมตร ที่บริเวณใต้พื้นที่งานภูมิสถาปัตยกรรม และเพิ่มออกซิเจนแก่น้ำที่ผ่านการใช้แล้วเพื่อมาใช้ในการดูแลต้นไม้ในโครงการและบางส่วนก็ระบายสู่ท่อสาธารณะต่อไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.3.3 พื้นที่ใช้สอยในอาคาร

อาคารโครงการศูนย์วิทยบริการเด็ก เป็นอาคารขนาดความสูง 5 ชั้นมีพื้นที่ใช้สอยภายในอาคารดังนี้

GROUND FLOOR

จัดเป็นพื้นที่การค้าสำหรับเด็กมีพื้นที่ให้เช่าและพื้นที่งานบริการสาธารณะคือ 4522 ตร.ม

TOWER

จัดเป็นพื้นที่และกิจกรรมสำหรับเด็กดังนี้

2ND FLOOR พื้นที่ของร้านอาหารสำหรับครอบครัว

COMMON AREA	78 M ²
MECHANICAL & SERVICE	272M ²
DINING	795M ²

3RD - 5TH FLOOR พื้นที่กิจกรรมสนับสนุนการศึกษาและกิจกรรมสำหรับเด็ก

COMMON AREA	300 M ²
MECHANICAL & SERVICE	756 M ²
EDUCATIONAL SERVICE AREA	447 X 3 M ²

TOTAL AREA 4503 M² & KID'S RETAIL SHOP 4522 M²

TOTAL AREA 9025 M²

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 7

สรุปแนวทางสู่การออกแบบ

CONCEPTUAL DESIGN

การออกแบบที่คำนึงถึงเรื่องราวพื้นฐานที่จะให้เด็ก ๆ ได้รับความรู้ในอีกแง่มุมหนึ่ง โดยการนำเอา **PURE FORM** และ **GEOMETRICAL** เข้ามาใช้ให้สัมพันธ์กับเรื่องราวและสถานที่ตั้ง **FORM** ของอาคารและต้องการสื่อถึงความเรียบง่ายผ่านสีสรรค์ที่สนุกสนานจนเกิด **IMAGE** เฉพาะของแต่ละส่วน

MOTION คือการเคลื่อนไหวและการคลี่คลายของ **PURE FORM** ไปสู่เรื่องราวของ **THEME** ที่ซับซ้อนขึ้นและสนุกสนานขึ้น

นำรูปแบบสถานที่บริการทางการศึกษาแบบเดิม ๆ เช่น ศูนย์เยาวชน ห้องสมุดเด็กมาผสมกับความสมัยใหม่และหลักการจัดพื้นที่การใช้สอยแบบ **RETAIL ENTERTAINMENT** ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมการใช้สอยของเด็กไทยในปัจจุบัน โดยนำหลักจิตวิทยาสมัยใหม่เข้ามาใช้แทนการใช้หลักวิชาการเดิม ๆ จนทำให้เด็กเบื่อหน่ายและเกลียดการค้นคว้าตลอดไป

การออกแบบที่สื่อออกมาด้วยเรื่องราวที่ออกมาในเรื่องของรูปทรงและสีสรรค์ เส้น

- สีที่กระตุ้นให้เด็กเกิดกิจกรรม จิตนาการต่อได้ความสนุกสนาน
- รูปทรงที่เคลื่อนไหวต่อเนื่อง สร้างจินตนาการได้หลากหลายโดยไม่นำ

ภาพลักษณ์ของการ์ตูนตัวใด ๆ มากำหนดและปิดกั้นจินตนาการของเด็ก ๆ

- นำเรื่องราวที่ใกล้ตัวเด็กมาบอกเล่าผ่าน **SPACE** ในมุมมองอีกด้านที่เด็กไม่คุ้นเคยจนทำให้เกิดการนำค้นหาและนำเสนอยิ่งขึ้น

INTRODUDTION

KNOWLEDGE EDUTAINMENT
LEARNING BY PLAYING AND IMAGINATION
CHILD EDUCATION CENTER

ตั้งอยู่ที่กำลังเป็นแปลง

ตั้งอยู่ที่กำลังเป็นแปลง

ตั้งอยู่ที่กำลังเป็นแปลง

โครงการสอนและศูนย์วิทยบริการ สนองนโยบายชาติของ ปรีดี พนมยงค์ จัดขึ้นเพื่อเป็นสถานที่เล่นกีฬาและพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก 4-15 ปี และครอบครัวในรูปแบบความบันเทิงและสนามฟุตบอลในร่ม และเป็นที่เล่นกีฬาในร่มของทางกีฬาการอ่าน การค้นคว้าข้อมูลด้วยตนเอง ศึกษารุ่นและใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกัน และเปิดเรียนความเคลื่อนไหวในรูปแบบ

EDUTAINMENT

เปิดและชุดนักเรียนผู้สนใจเรียน เริ่มสร้างบรรณคดีที่ให้บริการทางวิชาการไว้บริการนักเรียนถึงในสถานที่ที่เหมาะสม


LOCATION

The map shows a grid system with letters A through 10 and numbers 1 through 10. Key locations marked include 'สวนจิตรลดา' (Jirathada Garden) and 'สวนอัมพร' (Amphorn Garden). The center is located near the intersection of roads and green spaces.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกา
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแ

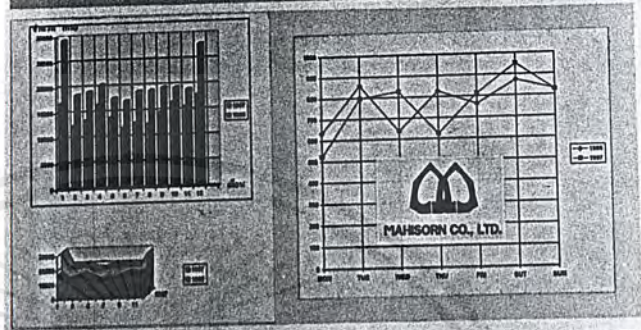
ผู้ดำเนินการค้า
 ไปได้

SOCIAL

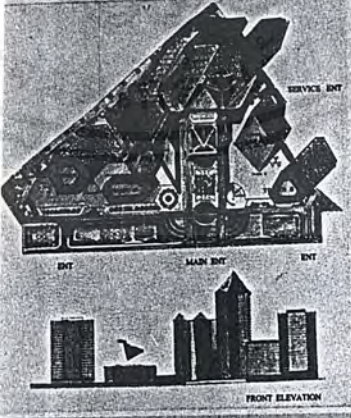


โครงการพัฒนาอาคารพาณิชย์ BCB PLAZA EAST (TOWER D)

2540 จำนวนผู้เช่า 174,000 คน
 2541 จำนวนผู้เช่า 248,000 คน
 เฉลี่ยพื้นที่ 29% ปี
 มูลค่าผู้เช่า 11,111,242.31 บาท
 มูลค่าเช่ารายปี 10,000,000.00 บาท
 จำนวนผู้เช่า 1,000 คน
 จำนวนพื้นที่เช่า 100,000 ตร.ม.
 จำนวนพื้นที่เช่า 100,000 ตร.ม.
 จำนวนพื้นที่เช่า 100,000 ตร.ม.



SITE ANALYSIS



ขนาดที่ดิน 22 ไร่ เขตที่ดินรวม ตามข้อบัญญัติกรุงเทพมหานครเป็น
 พื้นที่โครงการ ศูนย์บริการสาหรับเด็ก โกลเด้น ปาร์ค
 พาร์ค CHILD EDUCATION CENTER ถนน SCS
 PARK PLAZA ขนาดพื้นที่รวม 10,000 ตร.ม. รวมอาคาร
 ชั้น 4 D 2535-2539
PHASE 1 พื้นที่อาคารโกลเด้นปาร์คในกรุงเทพมหานคร
 ขนาดพื้นที่รวม 196,000 ตร.ม. (สี่ส่วน)
PHASE 2 SCS PLAZA WEST พื้นที่อาคารโกลเด้นปาร์ค
 ขนาดพื้นที่ 16,500 ตร.ม. และ 21,000 ตร.ม. (สี่ส่วน)
PHASE 3 SCS PLAZA EAST (สถานที่โครงการบนถนน
 รัชดาภิเษก) ประกอบด้วย 2 TOWER
 TOWER C 234,000 ตร.ม. TOWER D 101,700 ตร.ม.

โครงการพัฒนาอาคารพาณิชย์ SCS PLAZA EAST

พื้นที่โครงการพัฒนาอาคารพาณิชย์
 อาคารพาณิชย์ 4 ชั้น บนที่ดิน 22 ไร่
 บนที่ดิน GROUND 100,000 ตร.ม.

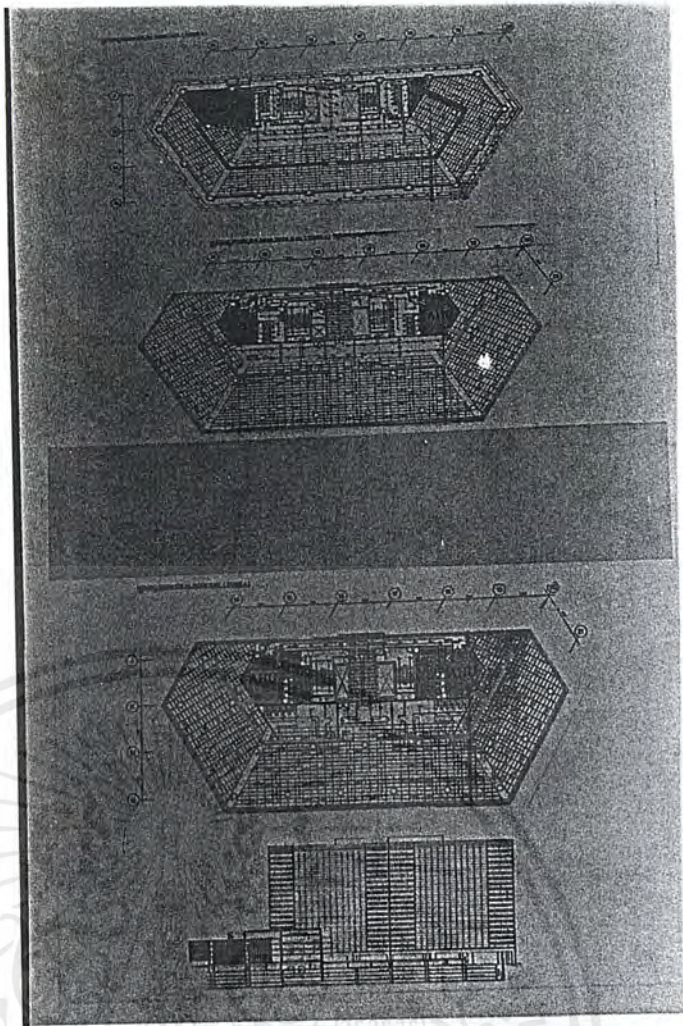
LANDSCAPE

เป็นโครงการที่มีพื้นที่สวนและพื้นที่
 อาคารพาณิชย์ 4 ชั้น บนที่ดิน 22 ไร่
 บนที่ดิน GROUND 100,000 ตร.ม.
 14 ชั้น บนที่ดิน 22 ไร่
 บนที่ดิน GROUND 100,000 ตร.ม.

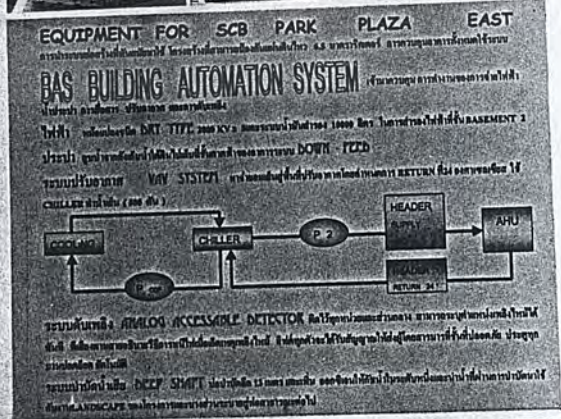
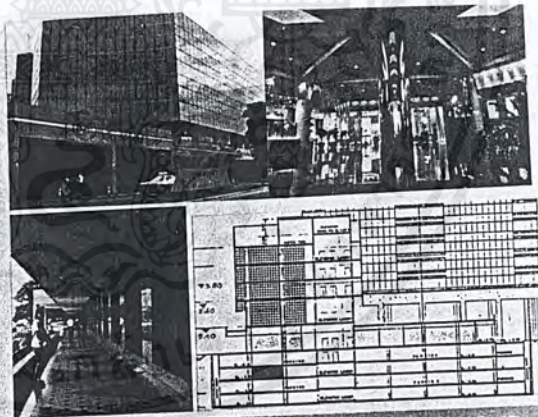
REQUIREMENT	PHASE 2	PHASE 3	หมายเหตุ
โครงสร้าง	โครงสร้างเหล็ก	โครงสร้างเหล็ก	PHASE 3 A
2.500 ตร.ม. ขึ้นไป	โครงสร้างเหล็ก	โครงสร้างเหล็ก	PHASE 2 B
3.000 ตร.ม. ขึ้นไป	โครงสร้างเหล็ก	โครงสร้างเหล็ก	PHASE 3 A
3.500 ตร.ม. ขึ้นไป	โครงสร้างเหล็ก	โครงสร้างเหล็ก	PHASE 3 A

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการ
 ไม่ว่าการอนุมัติใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก
 กับการค้า
 ไปใช้

CONSTRUCTION



ACCESSIBILITY



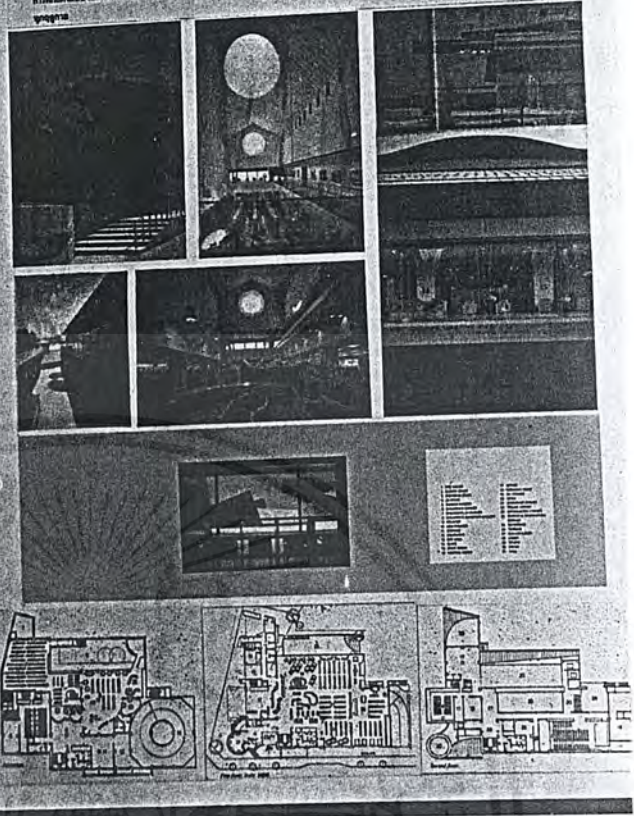
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลง

ในการค้า
 ใช้

CASE STUDY 1

KANASAWA IZUMINO LIBRARY

KANASAWA IZUMINO LIBRARY / SOUTH WEST OF KANASAWA
 ARCHITECT: JV of okada & associates and tsurutani & associates
 Site area : 5603m² building area 2774 m²
 วัตถุประสงค์อาคาร เป็นห้องสมุดแห่งใหม่ในเขตชานเมืองทางทิศใต้ของเมือง NINJA TAMPLE การออกแบบ
 SPACE ภายในแบบ OPEN SPACE สว่าง
 BASEMENT CHILDREN LIBRARY
 1 FLOOR PUBLIC SERVICE SEMINAR LIBRARY
 2 FLOOR GALLERY & ART EXHIBITION
 การออกแบบภายใน มีการนำแสงธรรมชาติมาใช้ ตกแต่งสีภายในและภายนอก โดยใช้สีขาวเป็นหลัก ตกแต่งด้วยไม้ซึ่งมีการทาสีเป็นสีเทา
 ขาวๆ



CASE STUDY 2

NOTRE DAME CHILDHOOD CENTER



โครงการนี้เป็นโครงการที่ชื่อว่า NOTRE DAME ซึ่งตั้งอยู่ในเขตชานเมืองในรัฐMARYLAND
 อาคารมีพื้นที่ทั้งหมด จำนวน 4 ชั้น มีพื้นที่ใช้สอย 1.5 หมื่น ตร.ม. อยู่ในเขตงบประมาณ 17.130
 GBP 1 ชั้น ในพื้นที่บริเวณที่เรียกว่า COUNTYARD 3900 GSF

SPACE	USER	ACTIVITY	ATMOSPHERE	FURNITURE	MATERIAL	LIGHTING
ATRIUM	เด็กและผู้ปกครอง	โดยทั่วไป เล่นของเด็ก รับใช้ต่าง	โปร่งสบาย อบอุ่น สบาย อบอุ่น สบาย โปร่งสบาย อบอุ่น สบาย	โต๊ะกลม เก้าอี้ โต๊ะสี่เหลี่ยม เก้าอี้ โต๊ะ เก้าอี้ โต๊ะ เก้าอี้	ไม้ เหล็ก ไม้ เหล็ก ไม้ เหล็ก ไม้ เหล็ก	ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์ ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์ ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์ ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์
EDUCATIONAL SERVICE	เด็ก	เรียนหนังสือ เล่นของเด็ก รับใช้ต่าง	โปร่งสบาย อบอุ่น สบาย อบอุ่น สบาย	โต๊ะ เก้าอี้ โต๊ะ เก้าอี้ โต๊ะ เก้าอี้	ไม้ เหล็ก ไม้ เหล็ก ไม้ เหล็ก	ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์ ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์ ไฟธรรมชาติ ไฟประดิษฐ์



FORM & COLOR

MODERN	EAST
WEST	CLASSIC

ใช้ วัสดุธรรมชาติเป็นหลัก
 วัสดุสังเคราะห์ใช้ในส่วน
 ATRIUM เป็นหลัก
 วัสดุสังเคราะห์ใช้ในส่วน
 EDUCATIONAL SERVICE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลง

การคำ
 ใช้



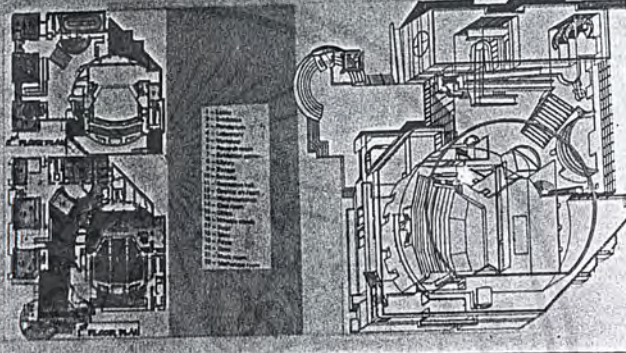
CASE STUDY 3

AKITA PREFECTURAL

CHILDREN CENTER

AKITA PREFECTURAL CHILDREN CENTER
 DESIGNED BY ENVIRONMENTAL DESIGN INSTITUTE
 ADDRESS: NITKOHU, SENDAI AREA PL. 3470 M²
 SITE PL. 5244 M²
 CONCEPT: JAPANESE CHILDREN STREET
 EXTERIOR: OPEN 2 FL. PLAZA FOR COMMUNITY USE

SPACE	ACTIVITY	ATMOSPHERE	FURNITURE	MATERIAL
RECREATION HALL	เป็น HALL ใช้สำหรับกิจกรรมสำหรับเด็ก	เป็นพื้นที่สำหรับเด็กเล่นอย่างอิสระ มีพื้นที่สำหรับวิ่งเล่น และเล่นกีฬา	มี RAMP สำหรับเด็กเล่น	ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และทนทาน

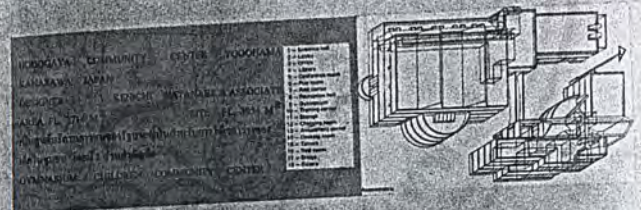




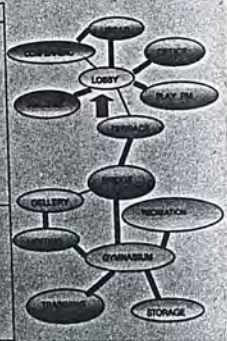
CASE STUDY 4

HODOGAYA COMMUNITY

CENTER

HODOGAYA COMMUNITY CENTER YODOKAWA
 LANSHAWAN JAPAN
 ADDRESS: 1-1-1 KODOMI, NISHI-KU, SENDAI CITY PL. 381 M²
 SITE PL. 2700 M²
 CONCEPT: COMMUNITY CENTER

SPACE	ACTIVITY	ATMOSPHERE	LIGHTING	MATERIAL
OTOMAWAN	เป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรมสำหรับเด็ก	เป็นพื้นที่สำหรับเด็กเล่นอย่างอิสระ มีพื้นที่สำหรับวิ่งเล่น และเล่นกีฬา	ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และทนทาน	ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และทนทาน
CHILDREN COMMUNITY CENTER	เป็นพื้นที่สำหรับเด็กเล่นอย่างอิสระ มีพื้นที่สำหรับวิ่งเล่น และเล่นกีฬา	เป็นพื้นที่สำหรับเด็กเล่นอย่างอิสระ มีพื้นที่สำหรับวิ่งเล่น และเล่นกีฬา	ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และทนทาน	ใช้วัสดุที่ปลอดภัย และทนทาน

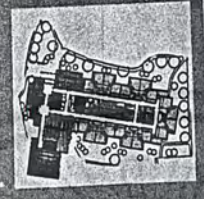
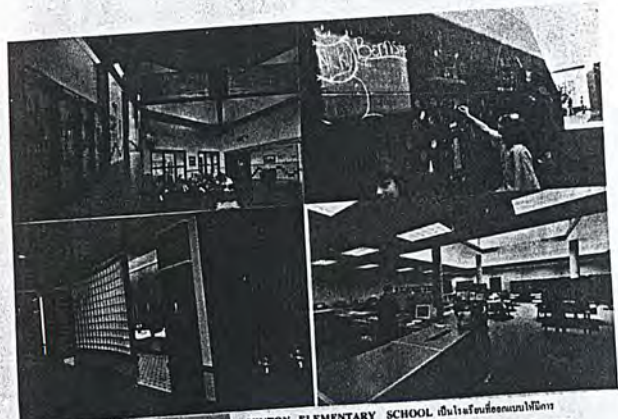







เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

งานการค้ำ
ใช้

CASE STUDY 5

VINTON ELEMENTARY SCHOOL



VINTON ELEMENTARY SCHOOL เป็นโรงเรียนที่ออกแบบโดยนักออกแบบด้านการศึกษาระดับมัธยมศึกษา การศึกษานานาชาติระดับประถมศึกษา และระดับอนุบาล 5 มีห้องเรียน 18 ห้อง

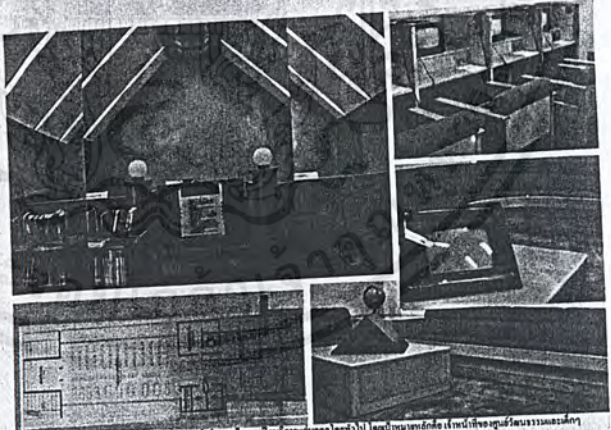
ARCHITECT : THE ODLE MCGURE & SHOOK CORPORATION
 AREA BUILDING : 82570 GSF

- MEDIA CENTER คือพื้นที่ที่ออกแบบให้รองรับการใช้งานที่หลากหลายและสามารถปรับเปลี่ยนได้
- CLASS ROOM ห้องเรียนที่ออกแบบให้รองรับการใช้งานที่หลากหลายและปรับเปลี่ยนได้
- INTERIOR ATMOSPHERE การตกแต่งภายในที่ดูเรียบง่ายแต่มีสไตล์เป็นของตัวเอง โดยใช้โทนสีที่อบอุ่นและสบายตา ให้บรรยากาศที่ผ่อนคลายและเป็นกันเอง
- MATERIAL วัสดุที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นไม้และหินอ่อน ซึ่งให้ความรู้สึกที่อบอุ่นและเป็นกันเอง



CASE STUDY 6

ห้องสมุดวัฒนธรรม ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย



ห้องสมุดวัฒนธรรม ศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย เป็นโครงการขนาดใหญ่ โดยนักออกแบบได้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมโบราณ เพื่อสร้างพื้นที่วัฒนธรรม เป็นห้องสมุดและ พิพิธภัณฑ์ 2530

ขนาดพื้นที่ทั้งหมด 600 ตารางเมตร เปิดบริการ 9.00น - 15.30 น

จำนวนหนังสือภาษาไทย 26,000 เล่ม กานาอังกฤษ 4,000 เล่ม

SPACE	ACTIVITY	MATERIAL	FURNITURE	LIGHTING
ENTRANCE HALL	ส่วนกลางที่ใช้ต้อนรับผู้มาเยือน และจัดกิจกรรม	หิน- ธรรมชาติสีเทา หรือ- วัสดุธรรมชาติที่ดูอบอุ่นและดูดีมีสไตล์	ชุดเบาะนั่งที่ดูทันสมัยและดูดีมีสไตล์	โคมไฟที่ดูดีมีสไตล์และดูดีมีสไตล์
AV LIBRARY	ส่วนบริการที่แสดงภาพและเสียง AUDIO VISUAL	วัสดุที่ดูดีมีสไตล์	ชุดเบาะนั่งที่ดูทันสมัยและดูดีมีสไตล์	โคมไฟที่ดูดีมีสไตล์และดูดีมีสไตล์
READING AREA	ที่นั่งสำหรับนั่งอ่านหนังสือและดูทีวี	วัสดุที่ดูดีมีสไตล์	ชุดเบาะนั่งที่ดูทันสมัยและดูดีมีสไตล์	โคมไฟที่ดูดีมีสไตล์และดูดีมีสไตล์

ห้องสมุดวัฒนธรรมศูนย์วัฒนธรรมแห่งประเทศไทย เป็นโครงการขนาดใหญ่ โดยนักออกแบบได้แรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมและศิลปกรรมโบราณ เพื่อสร้างพื้นที่วัฒนธรรม เป็นห้องสมุดและ พิพิธภัณฑ์ 2530

ขนาดพื้นที่ทั้งหมด 600 ตารางเมตร เปิดบริการ 9.00น - 15.30 น

จำนวนหนังสือภาษาไทย 26,000 เล่ม กานาอังกฤษ 4,000 เล่ม

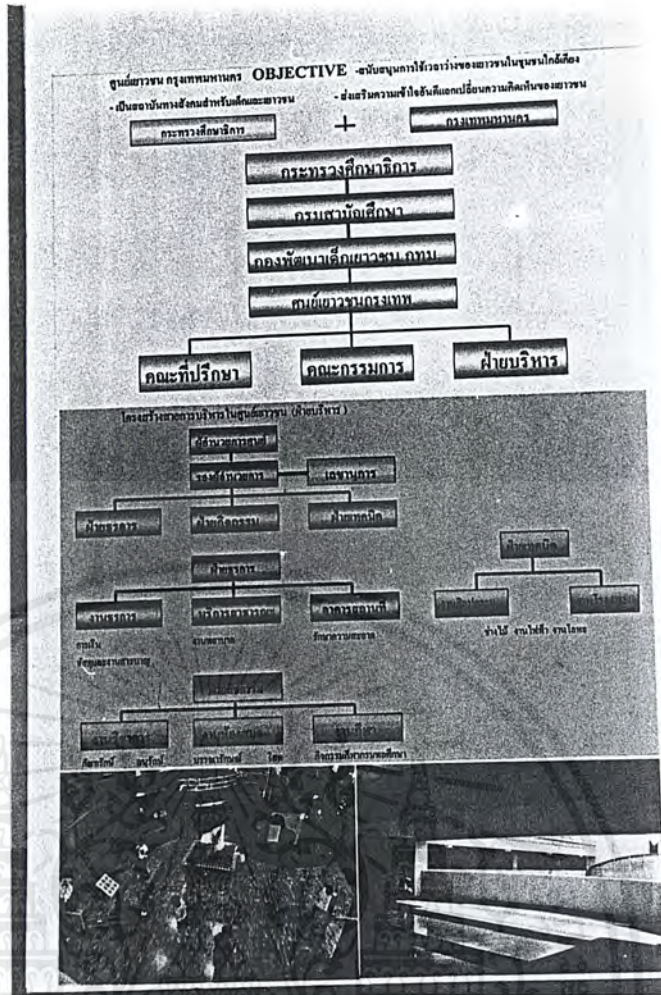


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้น ไม่สามารถเผยแพร่ได้โดยไม่ได้รับอนุญาต AV

ด้านการค้า

CASE STUDY 9

สายการบริหารงานศูนย์เยาวชน
กรุงเทพฯ



CASE STUDY 10

การเปรียบเทียบแนวความคิด
งานออกแบบสำหรับเด็ก

CONCEPT for kid's sake.
case study.

1. DESIGN WITH DRAMATICS ... CONCEPT

+ design for baby and a little child.

2. design with se-mi dramatic + concept...

AND DEFINE SPACE !

3. design with form + concept...

ciné dome.

+ theme is no theme !

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการ...
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัด...
 ... theme is no theme !

CASE STUDY 7

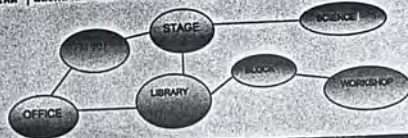
งานหนังสือเยาวชน ครั้งที่ 4



เที่ยวสนุกงานหนังสือ!

ชมรมเพื่อนเยาวชน

ความเป็นไปในเมืองไทย! กับโครงการสำหรับเด็กวัย 2000 ปี ตามเกณฑ์ของนิทรรศการครั้งที่ 4 ซึ่งจัดโดยชมรมเพื่อนเยาวชนแห่งชาติ - หน่วยงาน ๕ ซึ่งได้ถูกจัดเป็นพื้นที่สำหรับกิจกรรม
จุดประสงค์หลักของเด็กที่เข้าร่วมในงานคือ การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ในช่วงปิดเทอม ออกมาทำกิจกรรมที่สนใจ ทั่ว และกล้าแสดงออก และหาซื้อหนังสือดีราคาถูก ซึ่งเป็นจุดประสงค์สำคัญ



CASE STUDY 8

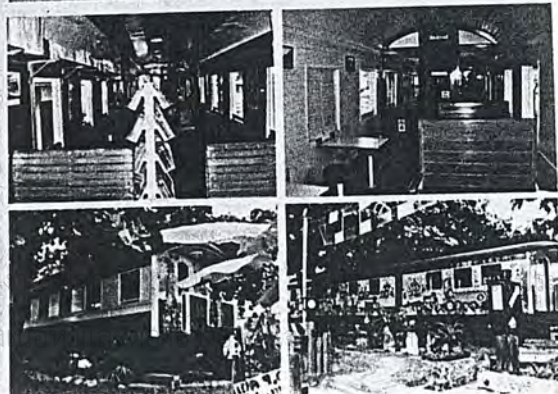
ห้องสมุดรถไฟ หัวลำโพง

ห้องสมุดเยาวชนรถไฟหัวลำโพง

ห้องสมุดรถไฟเป็นการดำเนินงานของตำรวจรถไฟ สน.บางหว้า เพื่อวัตถุประสงค์หลักคือ เป็นที่บันเทิงการ และพักผ่อนหนังสือเด็กเยาวชนหัวลำโพง และเยาวชนทั่วไป เปิดบริการตั้งแต่เวลา 18.00-17.30 น. การจัดพื้นที่บริเวณด้านหลังสถานีตำรวจรถไฟ โดยจัดทำเป็นที่สวนสมุนไพร และใส่ตู้โดยสารรถไฟ จำนวน 2 ตู้โดยสารเป็นที่ปฏิบัติการ และดำเนินงาน โดยตำรวจรถไฟ และอาสาสมัครผู้สนใจทั่วไป ภายใต้เงินสนับสนุนของรัฐบาลและภาคี

ห้องสมุดหนังสือ สุระมณี

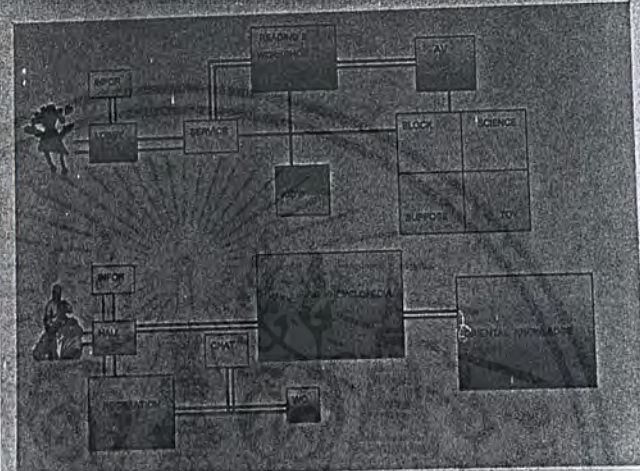
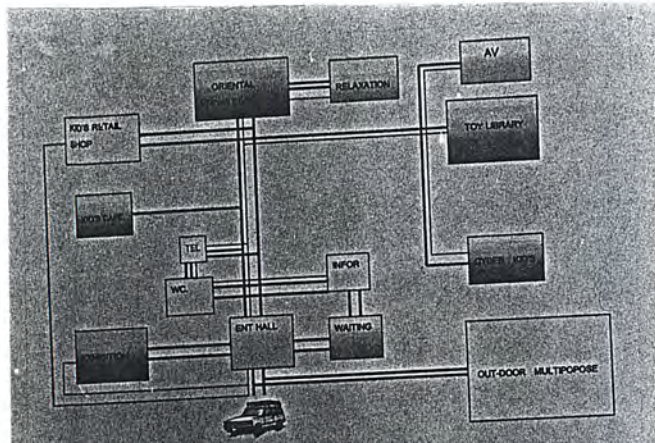
เป็นโครงการรวมหนังสือและความรู้ทั่วไป บทความและการดูแลรักษาต่างๆที่ได้รับบริจาค การตกแต่งโดยทั่วไปเน้นสภาพภายในแบบรถไฟของจริงและวัสดุตกแต่งอื่น ๆ เช่นเก้าอี้ การนั่งและนิทาน รวมถึงการให้บริการสอนด้าน Computer ด้วย



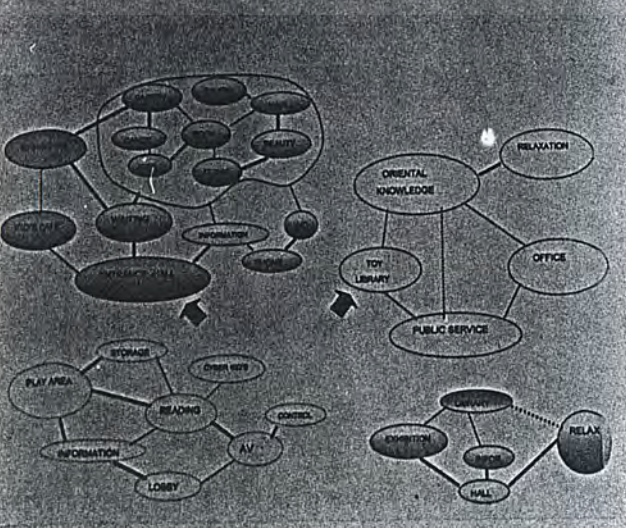
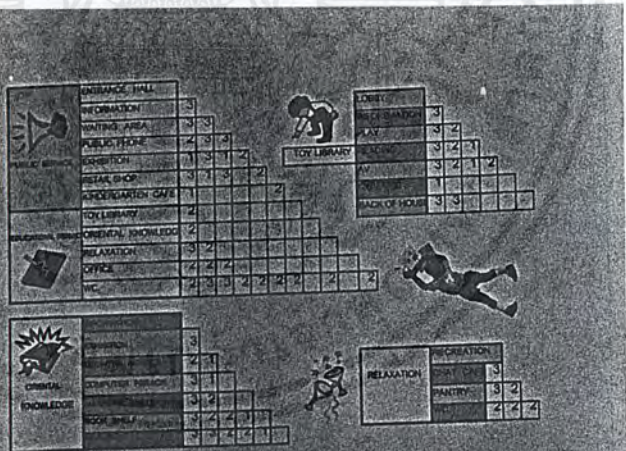
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการศึกษา
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก

เรียนด้านการค้า
การนำไปใช้

FUNCTIONAL DIAGRAM



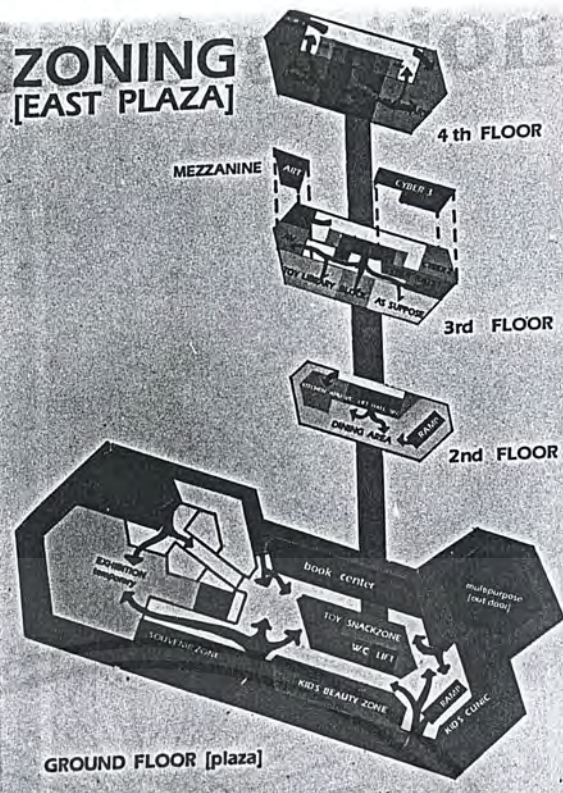
BUBBLE DIAGRAM



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัด

นด้านการค้า
นำไปใช้

ZONING

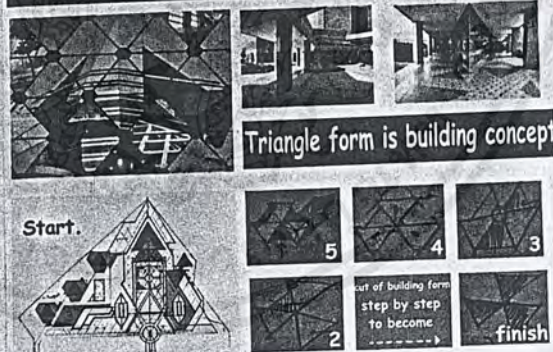


tower d

SITE CONCEPT

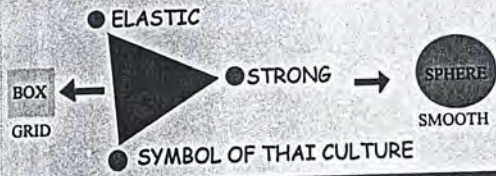
site

site & main concept



concept

TRIANGLE FORM & SPACE....
+ CONCEPT MEANING



COMBINATION WITH FORM & FUNCTION.



elastic /strong become smooth
LIKE A CHILD FEELING.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการนำเสนอเท่านั้น ไม่ควรเผยแพร่ไปโดยไม่ได้รับอนุญาต
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา หรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาตของเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

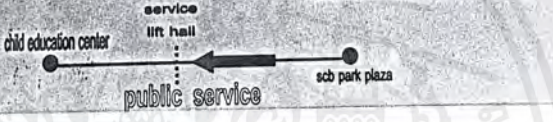
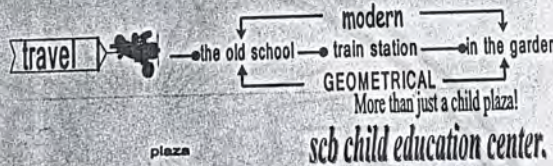
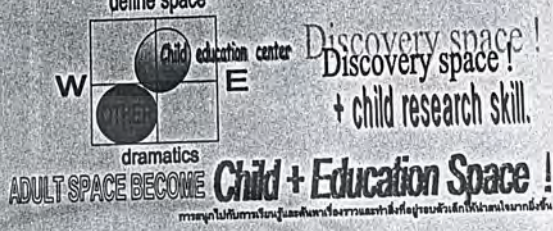
CONCEPT DESIGN

1. add new form & colorful lively atmosphere. + MOTION



เลือก FORM ส่วนที่ดูเป็นเอกลักษณ์ซึ่งใช้โครงสร้างที่หนักแน่นความ SMOOTH ของมันมาขยายจาก theme (CHILD FEELING) และใช้ color ที่ดูเป็นเอกลักษณ์ของตัวอาคารที่ดูทันสมัย

2. Add theme !



CONCEPT DESIGN

[what] concept ?

+ DIAGRAM!



1. add colorful + lively atmosphere.
2. ADD THEME! modern...
3. add new material. come from theme
4. combination form & function.

All theme.



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ... ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอก... การนำใบความรู้ไปใช้

THEME

THE OLD SCHOOL
KINDERGARTEN CAFÉ'

DETAIL

KINDERGARTEN CAFÉ'

plaza • go to the kindergarten cafe. add theme the old school in kindergarten!

All I really need to know I learned in kindergarten!

Spatial Form !

theme

[DETAIL]

Old school furniture inspire to KINDERGARTEN CAFÉ' FURNITURE!

1. dining set .

chair → dining table + menu

balloon lamp !

ceiling & wall lighting

silk screen partition.

[Material]

food display & 2D to 3D ! [Graphic design ...]

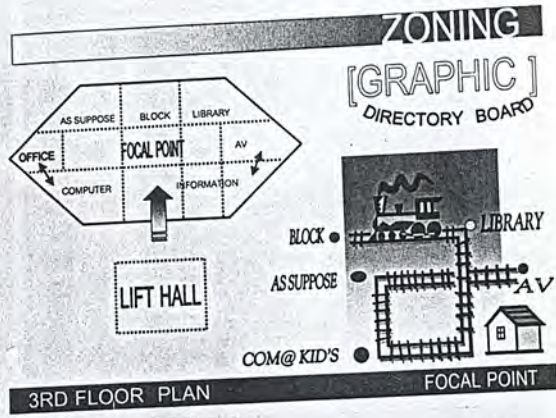
used color+form

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับ
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัด

ใช้โฆษณาด้านการค้า
หรือการนำไปใช้

THEME
 TRAIN STATION
 KID'S ZONE

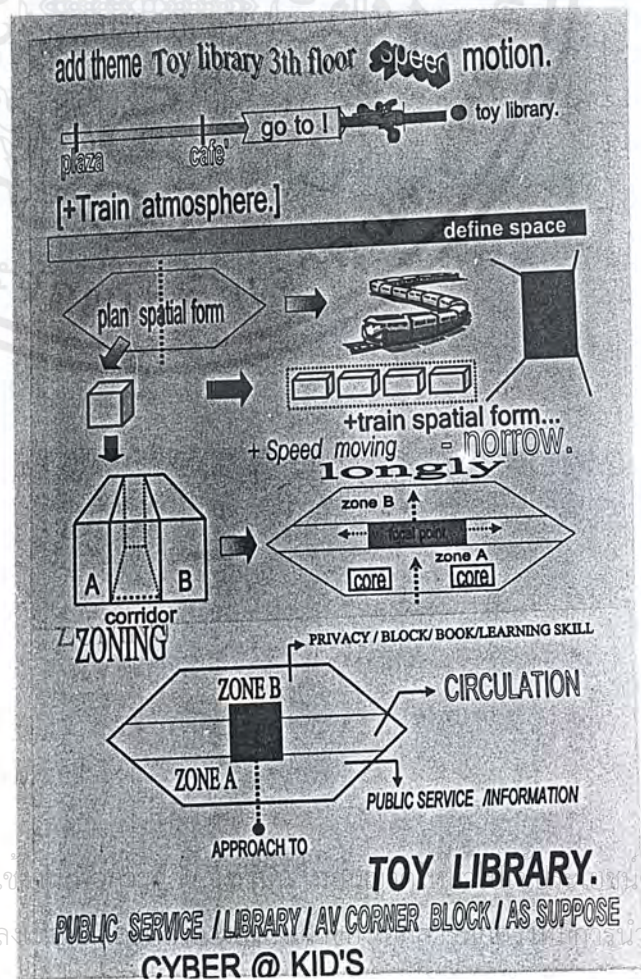
theme



theme train station!



ZONING



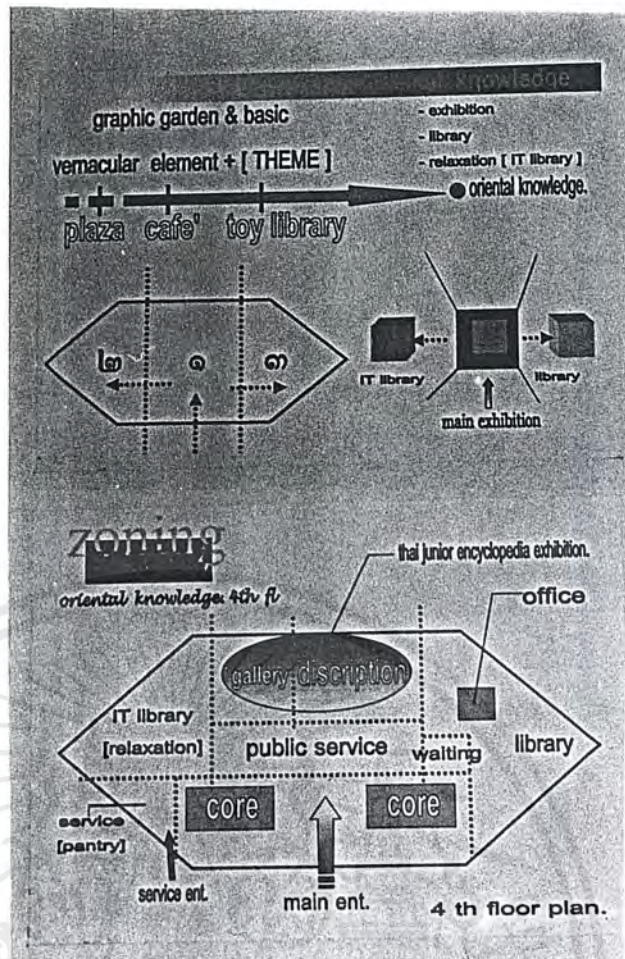
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลง
 ด้านการค้า
 ทั่วไปใช้

THEME

IN THE GARDEN

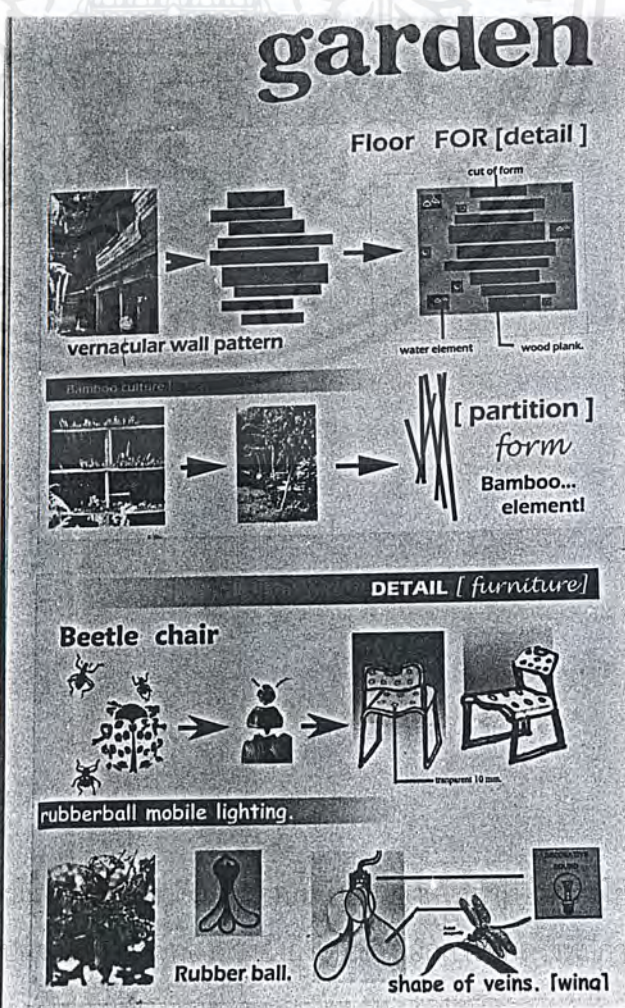
ORIENTAL

KNOWLEDGE



DETAIL

ที่มาของการออกแบบ



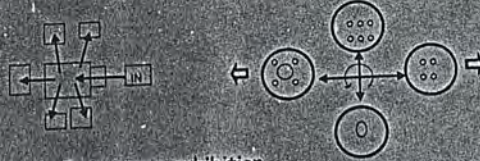
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับก
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัด

นด้านการค้า
นำไปใช้

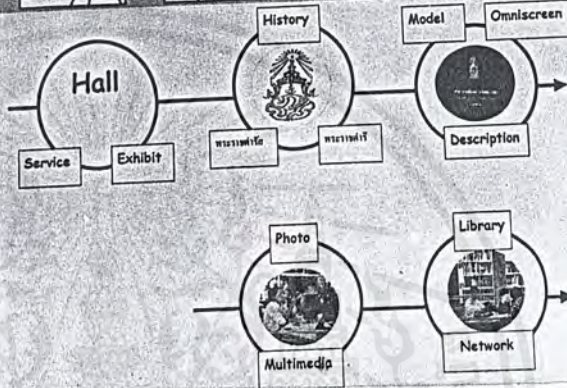
JUNIOR ENCYCLOPEDIA EXHIBITION



Thai junior Encyclopedia intro exhibition
A design and Development Guide.
Concept selection & circulation
Core + satellites, enfilade circulation.



Se-mi. Open space exhibition.



STORY BOARD

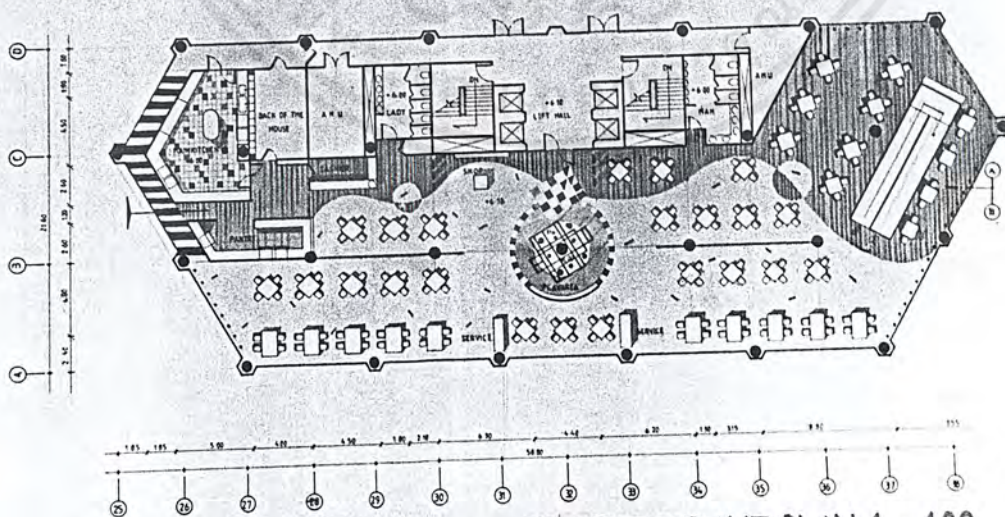
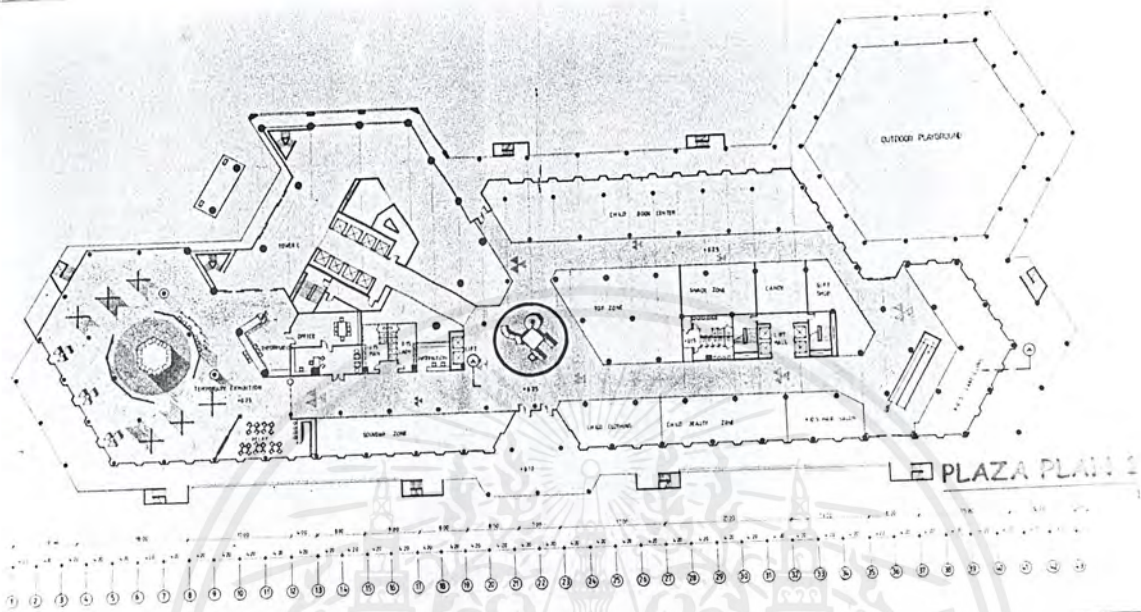
Storyboard	Description	Technic Board	Reference	Area	Time
package exhibition (bookish)	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศ	graphic directory			10 นาที
Participatory Exh. 1 (Mini - media)	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์	electronic Drawer Description V.D.O Wall			45 นาที
Participatory Exh. 2 (branchation network)	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบเครือข่าย	multimedia			15 นาที
Knowledge Gallery	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบความรู้	photo discription board panel - max screen			10 นาที
Activity exhibition 1. (library)	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบกิจกรรม	spacial library			All
Activity exhibition 2. (photo car) + internet network	แสดงนิทรรศการเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบกิจกรรม	multimedia zone			All

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลง

ด้านการค้า
ไปใช้

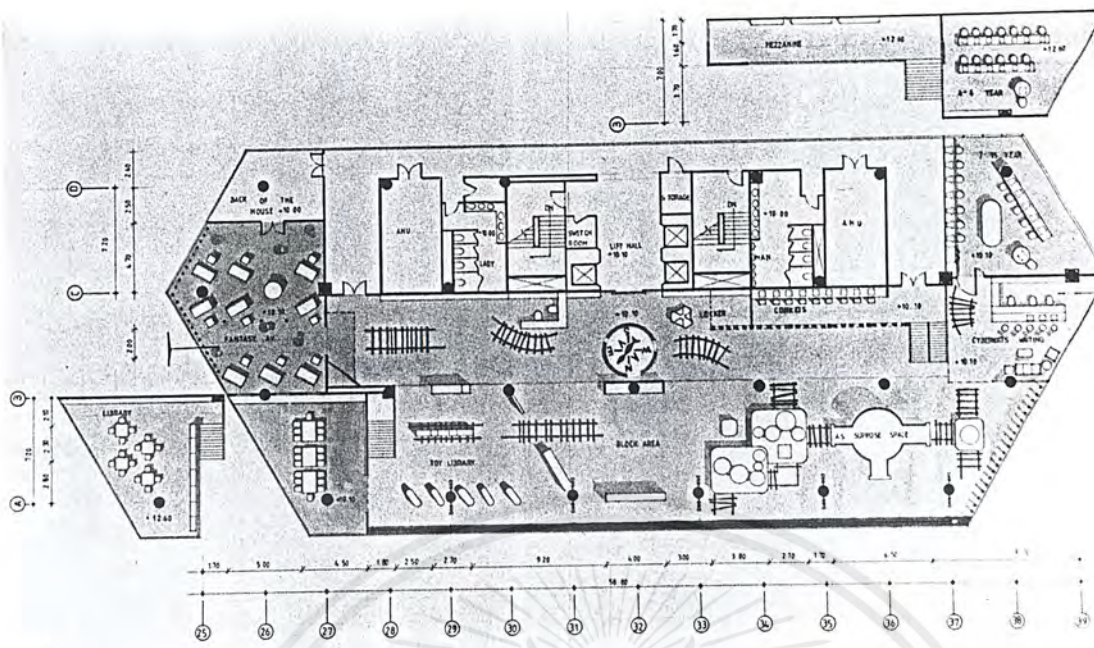


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

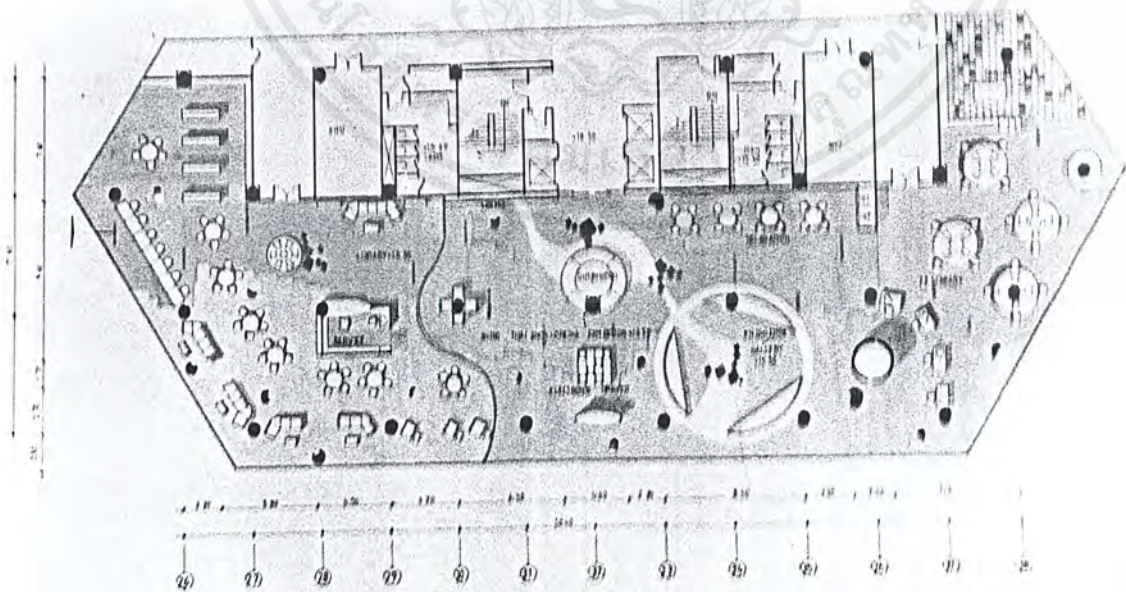


RESTAURANT PLAN 1 : 100
2nd FLOOR PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

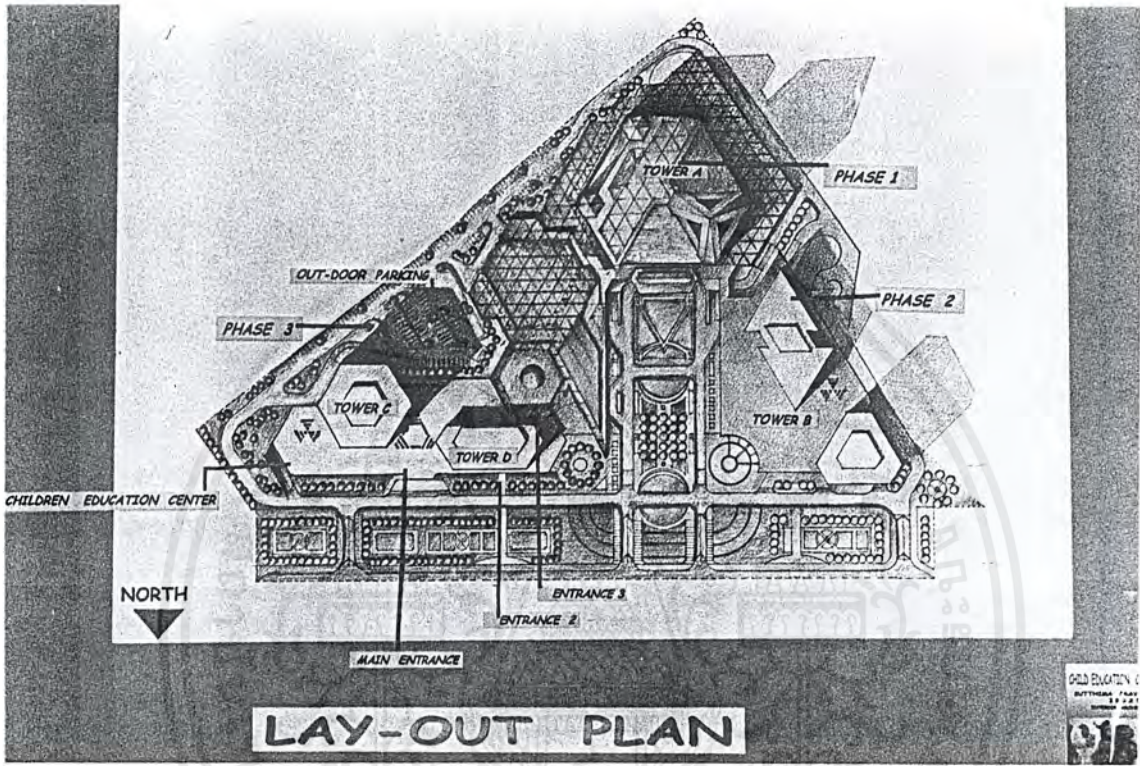


TOY LIBRARY PLAN 1 : 100
3rd FLOOR PLAN



ORIENTAL KNOWLEDGE 1:100
1st FLOOR PLAN

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

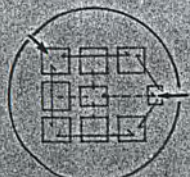


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

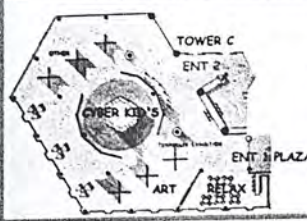
TEMPORARY EXHIBITION

TEMPORARY EXHIBITION

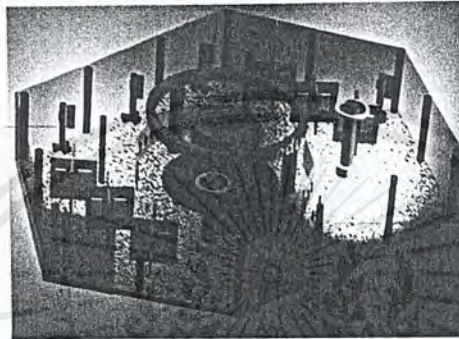
การออกแบบนิทรรศการชั่วคราว
 เป็นการออกแบบที่เน้นการสื่อสาร
 ข้อความและเนื้อหาอย่างรวดเร็ว
 และชัดเจน โดยคำนึงถึง
 การเข้าถึงและการมีส่วนร่วม
 ของผู้ชมเป็นหลัก



Labyrinth circulation



DETAIL 2



SEE DETAIL 1

AXONOMETRIC 1: 125

STREET FURNITURE FORM
 รูปทรงเก้าอี้สาธารณะ
 รูปทรงเก้าอี้สาธารณะ
 รูปทรงเก้าอี้สาธารณะ
 รูปทรงเก้าอี้สาธารณะ

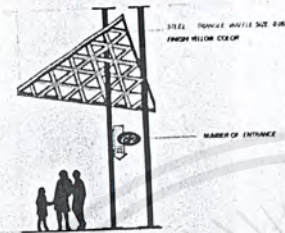
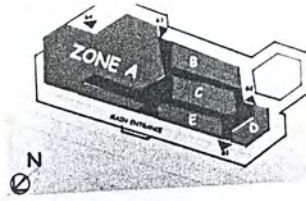
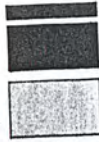
STEEL COLORED FINISH: BLACK, YELLOW AND
 COLORED SPONGE (GRADE A1)

FRONT ELEVATION
 SEE PG. 124

ISOMETRIC

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ENVIRONMENTAL GRAPHIC
 A series of environmental graphics that will be used to identify the site and to provide information to the user. The graphics will be used to identify the site and to provide information to the user. The graphics will be used to identify the site and to provide information to the user.



FRONT ELEVATION 1:30

SIDE ELEVATION 1:50

SEE DETAIL A



FRONT 1:75



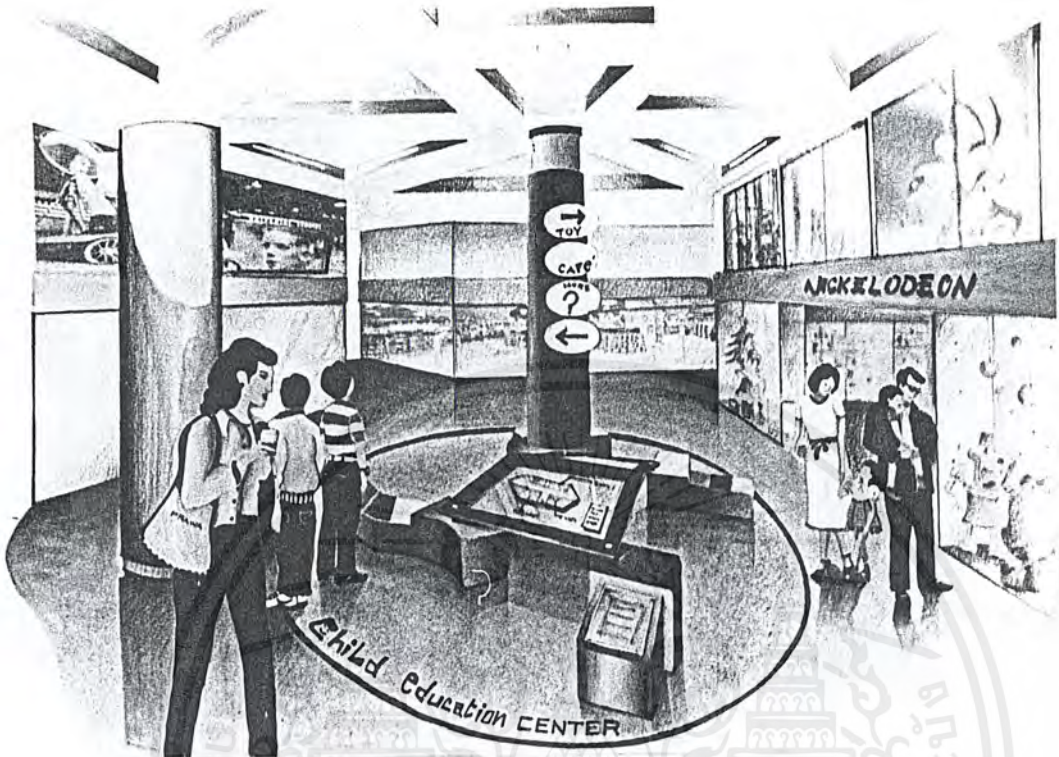
ELEVATION 1:25



DETAIL A 1:25



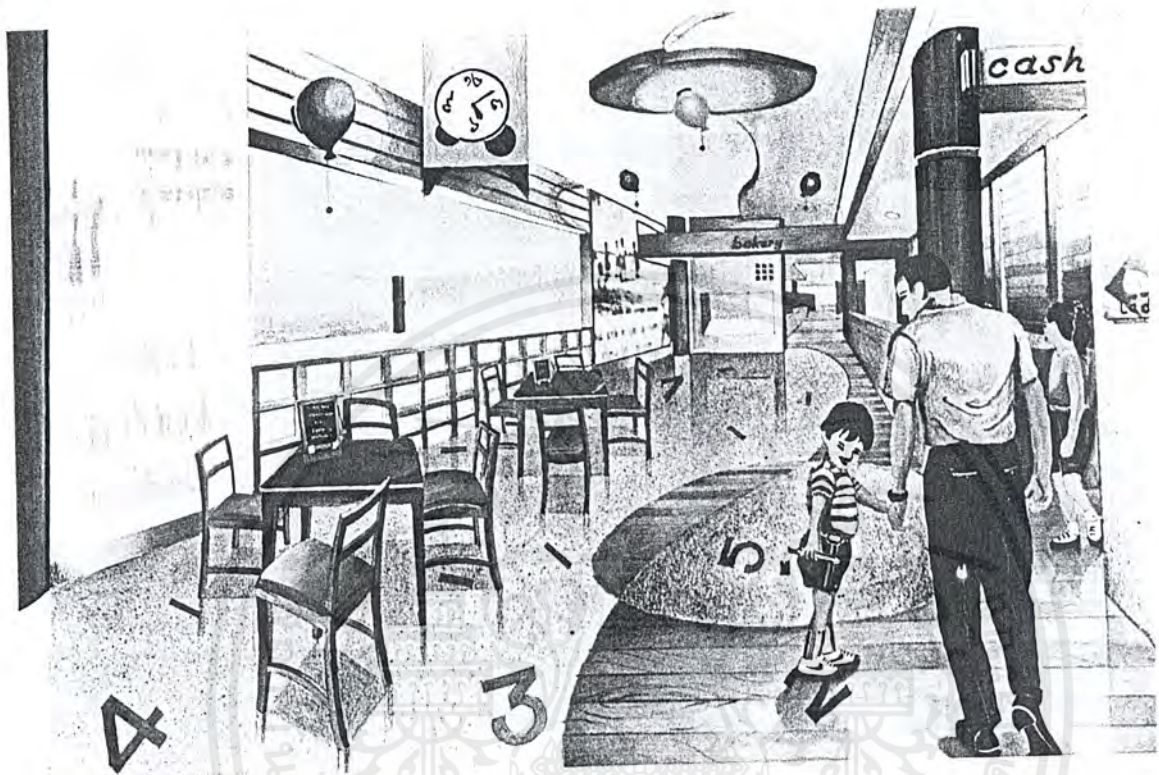
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



HALL OF PLAZA

ส่วนร้านค้าสำหรับเด็กและครอบครัวประกอบไปด้วยร้านขายของเล่น ร้านตัดผม และศูนย์หนังสือสำหรับเด็กการออกแบบโดยรวมเน้นบรรยากาศ และสีส้มของHALL ให้เป็นตัวเสริมร้านค้าให้โดดเด่นขึ้นมา วัสดุตกแต่งมาจากรูปทรงของเรขาคณิต และเพดานยกขึ้นเป็นแนวสามเหลี่ยมตามองศาของแนว GRID เสาดัดไฟและช่องกระจายแอร์ตาม GRID LINE

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

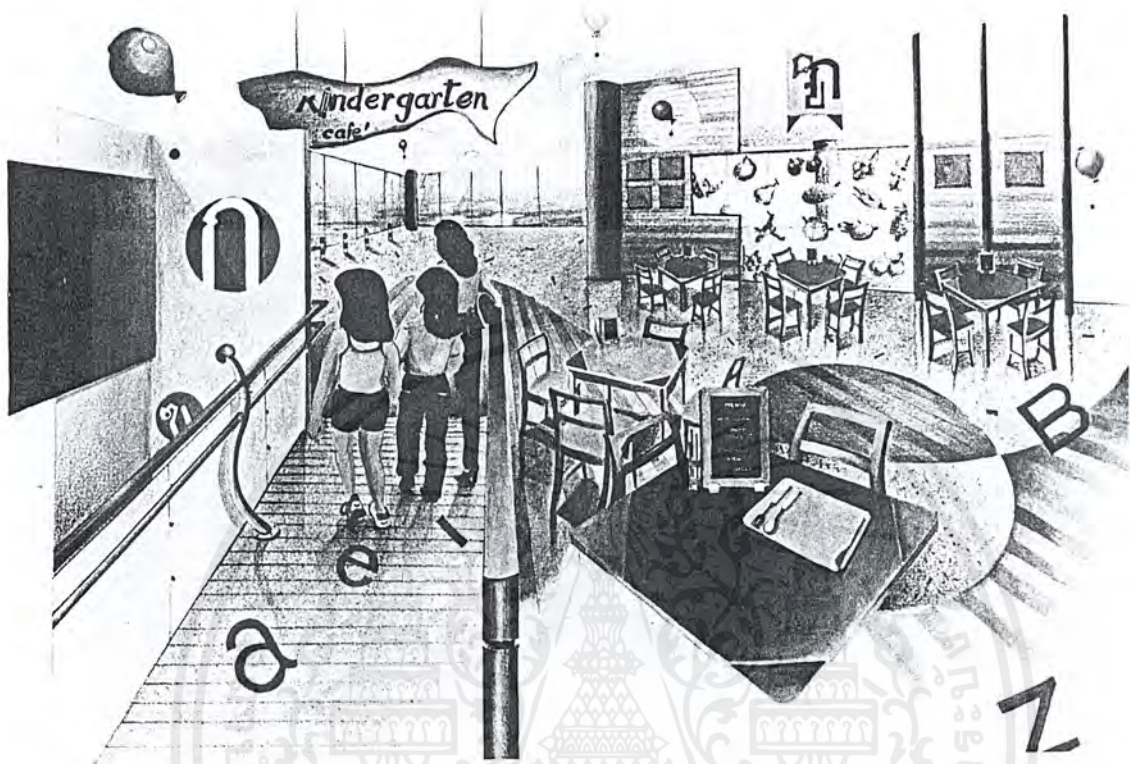


KINDERGARTEN CAFÉ

ร้านขายอาหารสำหรับครอบครัว แนวความคิดในการออกแบบมาจาก THE OLD SCHOOL เรื่องราวของโรงเรียนและบทเรียนสมัย พศ. 2515 ความคลาสสิกที่ปรุงแต่งด้วยสีส้มและรูปทรงพื้นฐานสมัยใหม่จนดูสนุกสนานและคุ้นเคยกับเด็กมากยิ่งขึ้น โนมรรยากาศครึ่งเก่ากลางใหม่

จากความเชื่อตามหลักจิตวิทยาเด็กสมัยใหม่ที่ว่า " เรื่องราวความคลาสสิกที่ถ่ายทอดผ่านเด็ก ๆ จะนำพามาซึ่ง ความอ่อนโยนและความโรแมนติกที่จะเกิดกับเด็กผู้นั้น "

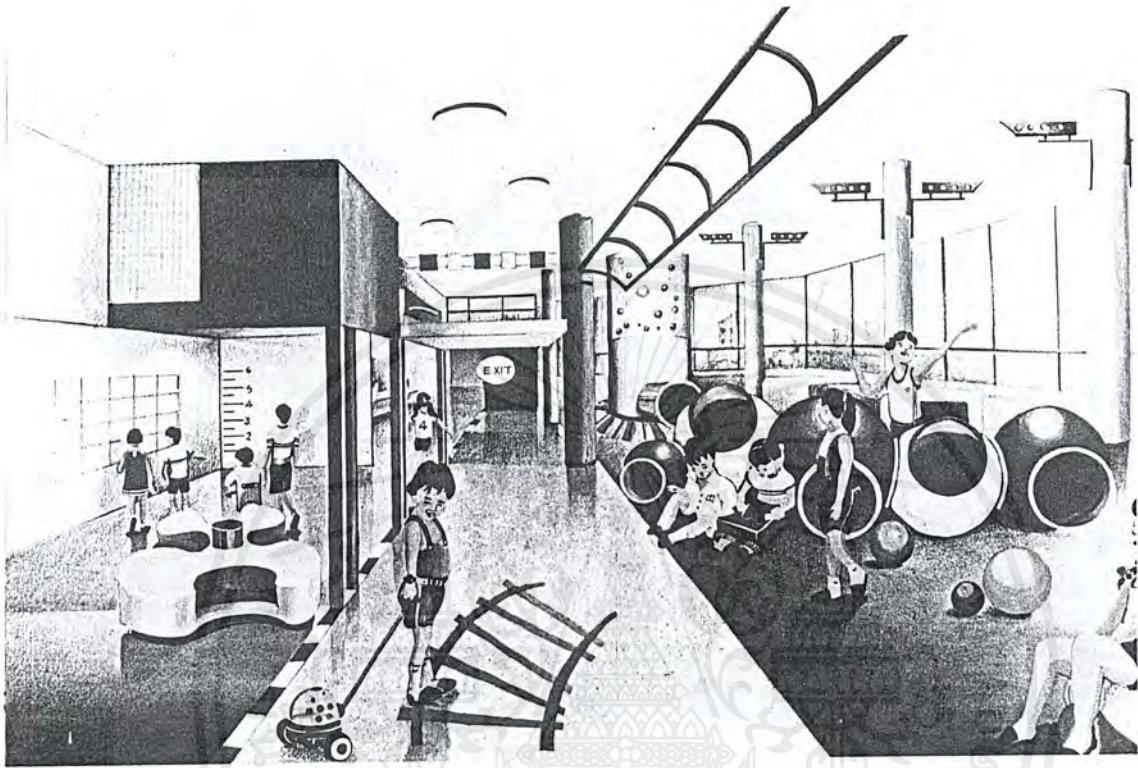
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



KINDERGARTEN CAFÉ

เป็นบริเวณที่เดินขึ้นมาจากRAMP ชั้นPLAZA แนวการตกแต่งยังคงต่อเนื่องกัน วัสดุพื้นเป็นวัสดุไวชนิดสำหรับปูพื้นแต่แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ ไม้ และพื้นลายกราฟฟิคสำหรับเด็กและต่อเนื่องกับตัว CONCEPT เนื่องด้วยความต่อเนื่องและลักษณะการใช้งานจึงกำหนดให้เป็นวัสดุเดียวกันแต่สีต่างกัน และใช้เส้นโค้งเป็นแนวของรอยต่อเพื่อความเคลื่อนไหว แนวการตกแต่งผนังใช้วัสดุแผ่นไม้เป็นส่วนใหญ่ผสมกับการ DISPLAY เรื่องราวของบทเรียนผ่านงาน SILK SCREEN เพดาน เป็นเพดานยกขึ้นและDROP ลงตามลักษณะเส้นโค้งของพื้น ซ่อนไฟแสง WARM WHITE และแสงจากโคมไฟรูปลูกโป่งมาสร้างจินตนาการ FURNITURE ดัดแปลงมาจากรูปทรงของชุดเก้าอี้และโต๊ะเรียนของสมัยเดียวกันแต่เพิ่มสีให้ชุดรับประทานอาหารแต่ละชุดมีสี

เฉพาะ เพราะเด็ก ๆ ชอบที่จะเลือกทำกิจกรรมตามสีที่พวกเขาชอบ เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

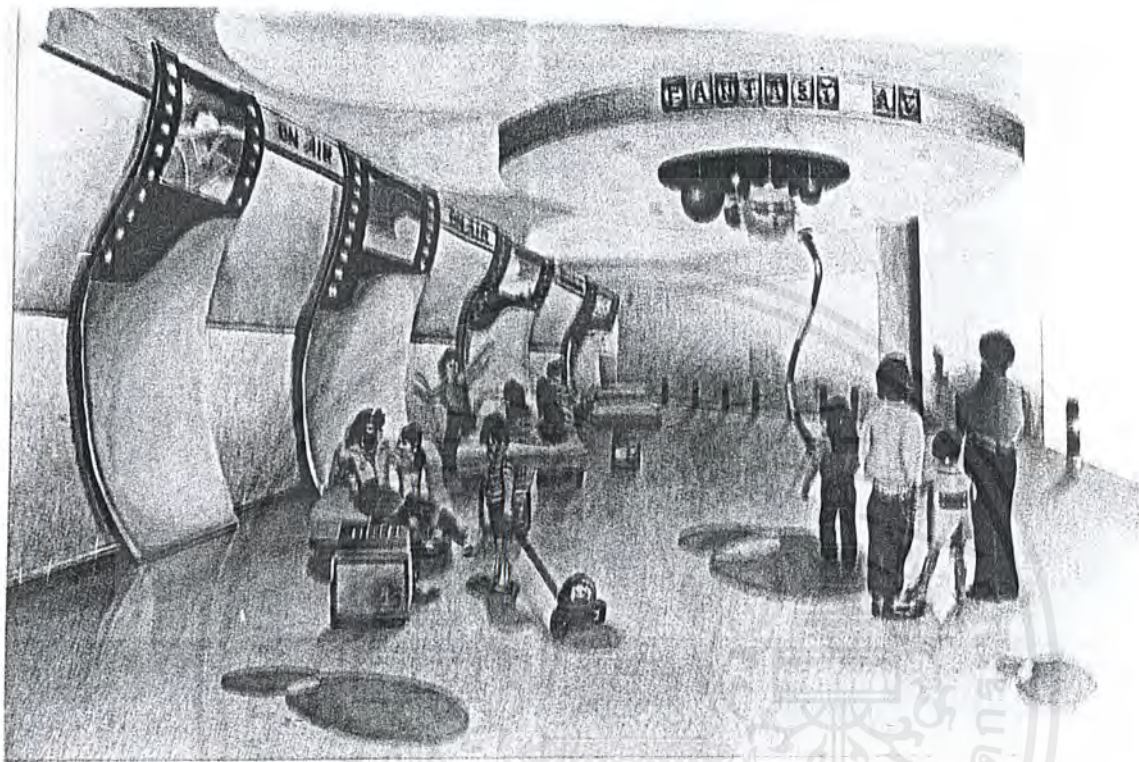


PLAY AREA

เป็นพื้นที่การเล่นตามจินตนาการของเด็ก มุม AS SUPPOSE SPACE คือการเล่นกับเครื่องเล่นและพื้นที่ที่ไม่จำกัดจินตนาการ ทุกอย่างจะให้เล่นไปตามบทบาทสมมุติ โดยอาศัยรูปทรงทางเรขาคณิตมาเป็นตัวเปิดจินตนาการแทนการใช้ภาพลักษณ์ของการ์ตูนตัวใดตัวหนึ่งมาเป็นตัวบังคับ และกีดจินตนาการ เสาของอาคารชุดที่ติดผนังกระจกด้านนอกมีการติดไฟให้มีลักษณะเสาไฟฟ้า ซึ่งเป็น STREET FURNITURE ที่ใช้กันต่อเนื่องตลอดทั้งพื้นที่ แนวความคิดในการจัดพื้นที่คือการ DEFINE SPACE มาจากรูปทรงที่แคบและยาวจึงแบ่งพื้นที่PLAN เป็น 2 ส่วนและใช้ทางเดินเชื่อมตรงกลางด้วยสีของวัสดุพื้น วัสดุของเพดาน และกิจกรรมของเด็กที่

ต่างกัน

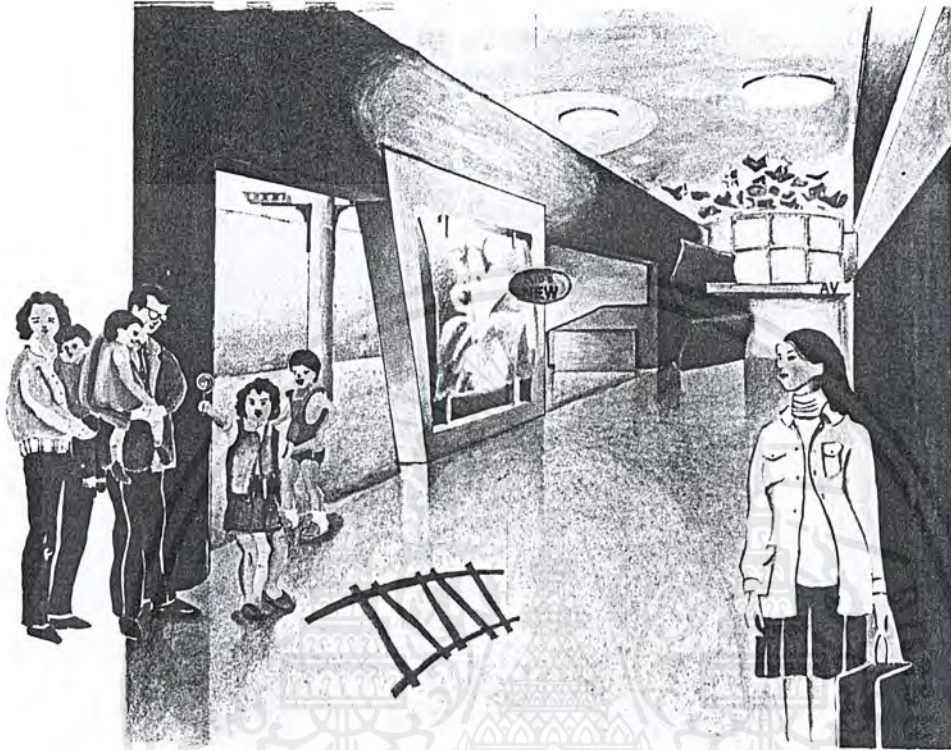
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



AUDIO VISUAL ROOM

ห้องดูหนังฟังเพลงของเด็ก แนวความคิดในการตกแต่ง นำลักษณะวัสดุที่เด็กคุ้นเคยมาทำให้มีขนาด SCALE ใหญ่เกินจริงและใช้มาหาทางทัศนภาพ คือการใช้เส้นของรูปทรง ลวงให้ดูห้องมีความคดโค้งและบิดจากแกนไป การใช้บริการจะแยกเป็นตำแหน่ง แต่ละตำแหน่งจะรับชมและฟังผ่านหูฟัง โดยเด็ก ๆ จะเลือกเรื่องเองผ่านงานระบบและเครื่องบังคับที่หน้าจอ ทำให้เด็กได้ฝึกการควบคุมเครื่องมือขนาดเล็ก วัสดุเป็นวัสดุอ่อนนุ่มป้องกันอันตรายแก่การกระแทกและเป็นวัสดุดูดซับเสียงที่จะเกิดภายในห้อง เช่นพรมและผนังกรุแผ่น ACOUSTIC BOARD

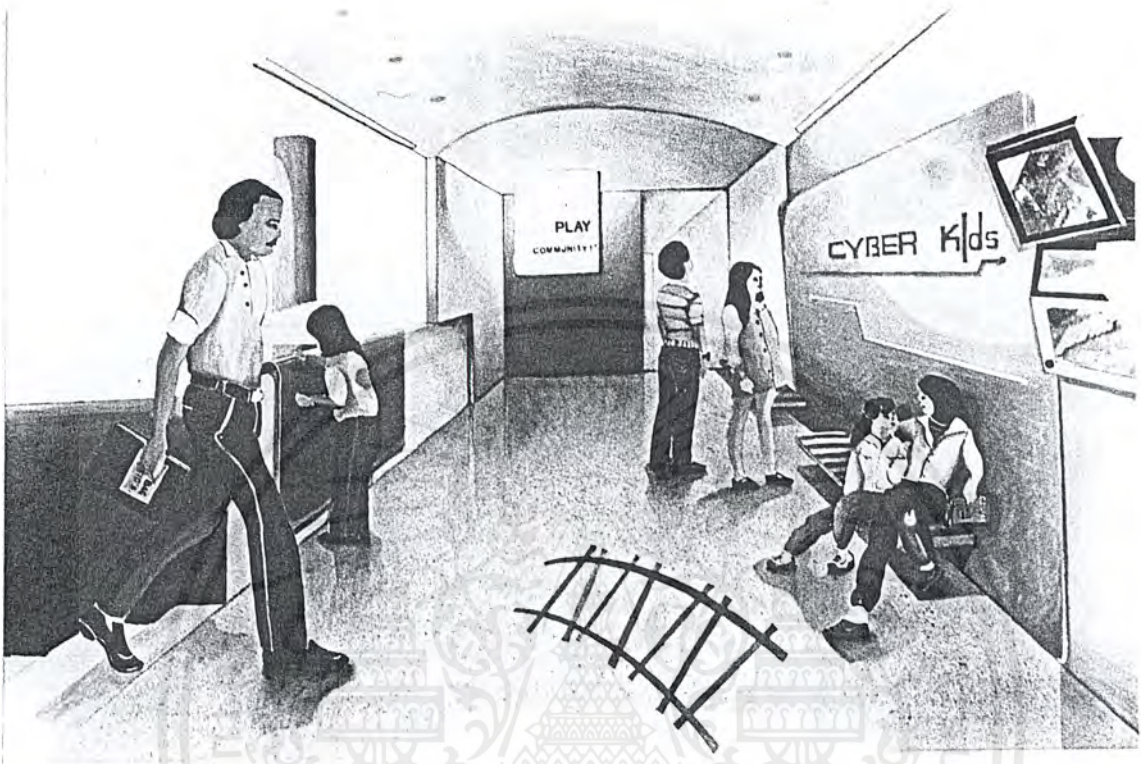
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



TO AV [AUDIO VISUAL]

เส้นทางเดินเข้าสู่ห้องดูหนังฟังเพลงซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนหนึ่งใน TOY LIBRARY ของเด็กจัดบรรยากาศให้คล้ายกับทางเดินสูโรงภาพยนตร์ทั้งเรื่อง แสง สี และความสลัว วัสดุพื้นเป็นพรมทอลายกราฟฟิครางรถไฟ ซึ่งเป็นแนวความคิดของพื้นที่ PLAY AREA ผนังเป็นสีแดงถึง 80 % เพราะสีแดง เป็นสีที่กระตุ้นให้เกิดกิจกรรมและความไม่หยุดนิ่ง

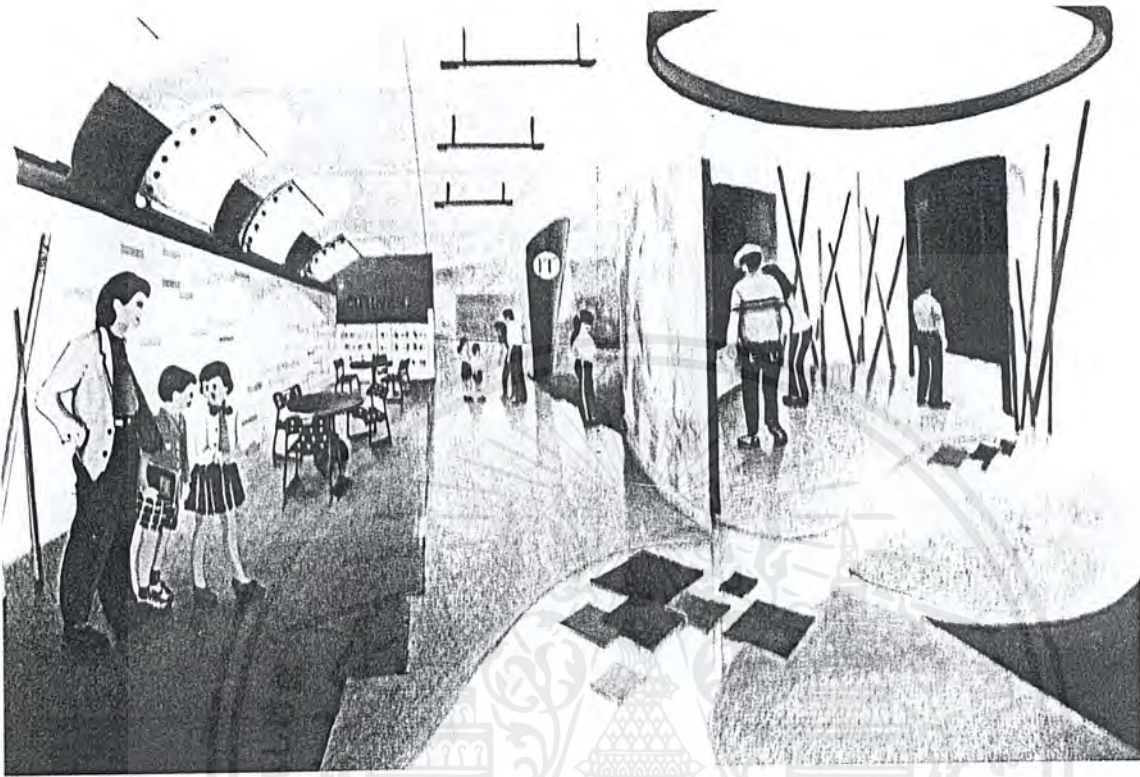
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



MEZZANINE FLOOR

ชั้นลอยของส่วนพักคอยหน้าห้องเรียน คอมพิวเตอร์ ซึ่งจัดเป็นส่วนพักคอย ส่วนแสดงผลงานของเด็กเล็ก 4-7 ปี วัสดุและสีสันทันคงต่อเนื่องกับส่วนพื้นที่การเล่น แต่เพิ่มสีของความเป็นเทคโนโลยีเช่น สีเงิน สีบรอนซ์ ที่ผนัง เป็นต้น การใช้แสงในส่วนนี้ใช้แสงแบบทางอ้อมและซ่อนไฟ อาศัยไฟความสว่างจากรอบ ๆ บริเวณ มาเป็นแสงสว่างของส่วนนี้ด้วย

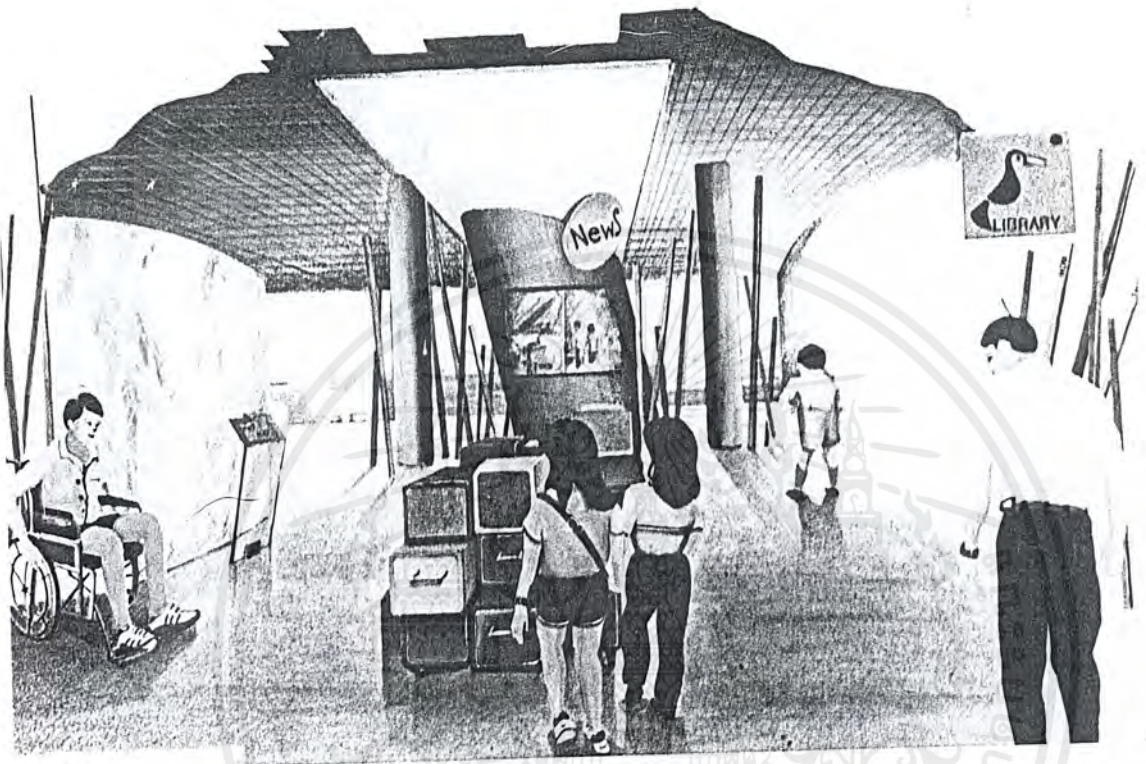
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ORIENTAL KNOWLEDGE

ส่วนจัดนิทรรศการหมุนเวียนเกี่ยวกับสารานุกรมของเยาวชนซึ่งประกอบไปด้วยส่วนตัวนิทรรศการและส่วน RELAXATION ส่วนห้องสมุด โทนสีโดยรวมเป็นสีน้ำเงินและเพิ่มสีคู่ตรงข้ามเข้ามาทำให้ห้องดูสดใสและไม่น่าเบื่อ แนวความคิดในการออกแบบ มาจากรูปทรงของป่าของความรู้ เพราะสารานุกรมจะประกอบไปด้วยเรื่องราวความรู้ต่าง ๆ มากมายและหลายแขนง จึงนำเรื่องราวของป่า มา DEFINE FORM & SPACE ให้กลายเป็นค่าสัญลักษณ์ที่เรียบง่ายเข้ากับเด็ก ๆ ได้มากยิ่งขึ้น พื้นเป็นวัสดุโพลีเอสเตอร์ที่ให้ความใสแต่ไม่ลื่นไม่เป็นอันตรายต่อเด็กแทนสายน้ำ และใส่ FORM ของแผ่นทางเดินหลากสีรูปทรงสี่เหลี่ยมเข้าไปเป็นองค์ประกอบ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



HALL OF EXHIBITION

เป็นส่วนหนึ่งของนิทรรศการสารานุกรมโดย จัดเป็นส่วนแสดงเรื่องราวและหุ่นจำลองขนาดเล็กใน ลินชักแสนกล ที่ให้เด็กได้เปิดค้นหาเรื่องราวของสารานุกรมเรื่องต่าง ๆ ซึ่งจะมีสีสันทัน แสง และระบบเสียงที่ซ่อนอยู่ในลินชักให้เด็ก ๆ ได้สนุกและค้นเคยกับเรื่องราวในสารานุกรมมากยิ่งขึ้น โดยเรื่องราวในลินชัก จะหมุนเวียนและสับเปลี่ยนกันไปทุก เดือน ท่อนไม้ที่นำมาทำเป็นส่วนกันมาจากรูปทรงและต้นไม้ในป่า ผนังบางส่วนติดภาพ OMNI SCREEN เป็นภาพสามมิติที่จะมองได้หลายมุมเมื่อเปลี่ยนเส้นของการมอง

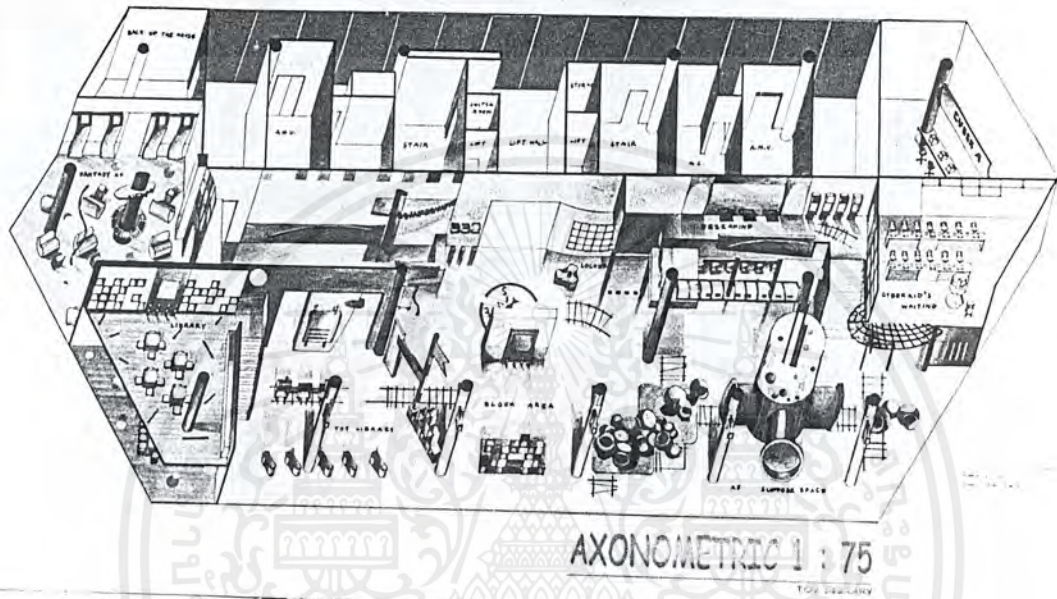
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



LIBRARY

ห้องสมุดซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในพื้นที่ของ ORIENTAL KNOWLEDGE ซึ่งส่วน
ห้องสมุดหนังสือสารานุกรม ที่นำหลักการการจัดห้องสมุดสำหรับเด็กและวัย
รุ่นเข้ามาจัดการ โดยอาศัยหลัก RETAIL ENTERTAINMENT เข้ามาจัด
การทำให้เป็นห้องสมุดของวัยรุ่น สนองความต้องการแยกเป็นพื้นที่เงียบและ
พื้นที่สนทนาอย่างเป็นสัดส่วน ใช้สีสันและความทันสมัยมานำเสนอใน
บรรยากาศที่ต่อเนื่องกับส่วนนิทรรศการ ให้เป็นห้องสมุดที่ไม่น่าเบื่อและเต็ม
ไปด้วยตู้หนังสือจนไม่น่าค้นหาอีกต่อไป

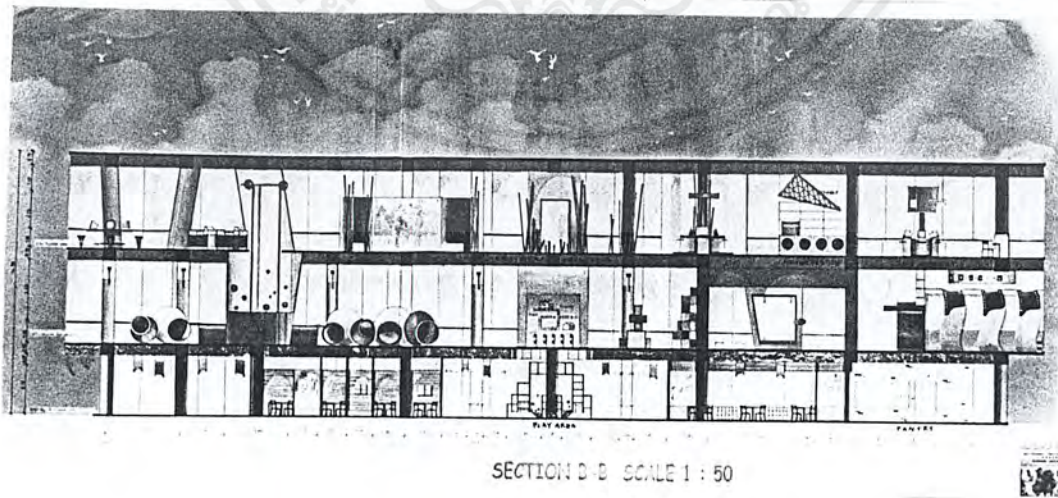
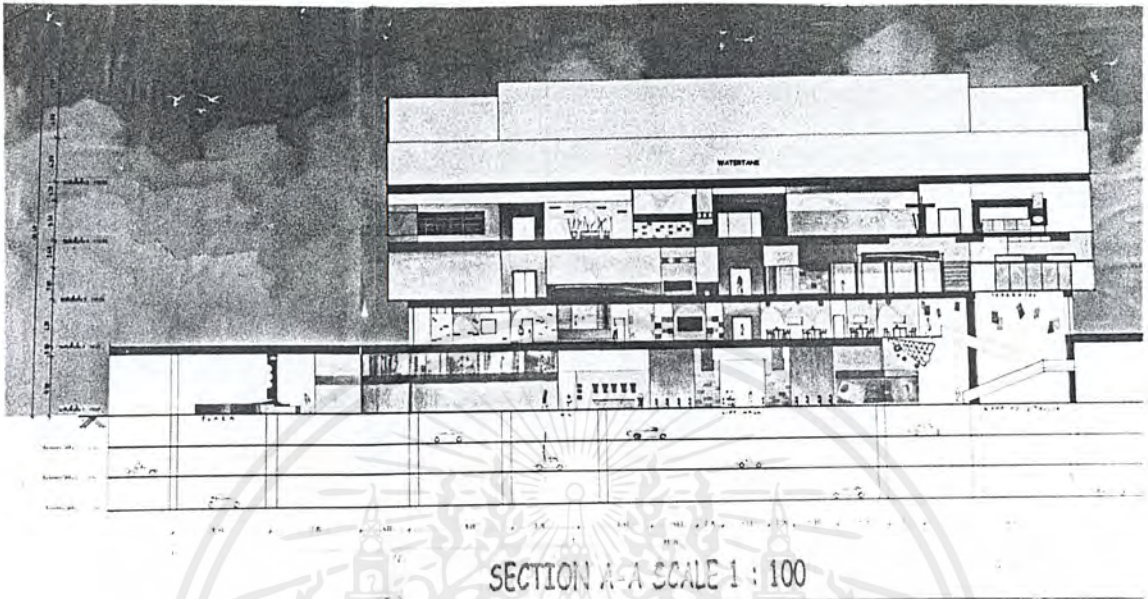
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



POWER OF COLOR POWER OF CHILDREN

ส่วนพื้นที่ KID 'S ZONE ซึ่งเป็นที่รวมของพื้นที่ PLAY AREA , TOY LIBRARY , AUDIO VISUAL และพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็กเล็ก4-7ปี พื้นที่ส่วนใหญ่นำสีแดงเข้ามาเป็นส่วนประกอบเนื่องจากพื้นที่บริเวณนี้มีส่วนการเล่นเสียเป็นส่วนใหญ่ สีแดงจะเป็นสีที่กระตุ้น METABORISM ของเด็ก ให้เราเร่ง ไม่เหงาซึม การจัดพื้นที่เล่นแบบ OPEN SPACE เพื่อให้เด็กได้เลือกทำกิจกรรมที่ตนสนใจ และวิ่งไปได้ในทุกส่วน ยกเว้นพื้นที่ที่ต้องการความเป็นส่วนตัวคือ บริเวณห้องหนังสือ ห้องคอมพิวเตอร์ ห้องAV ซึ่งจะ

แยกเป็นห้องและแยกออกจากส่วนเล่นอย่างชัดเจนนั้น ไมออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



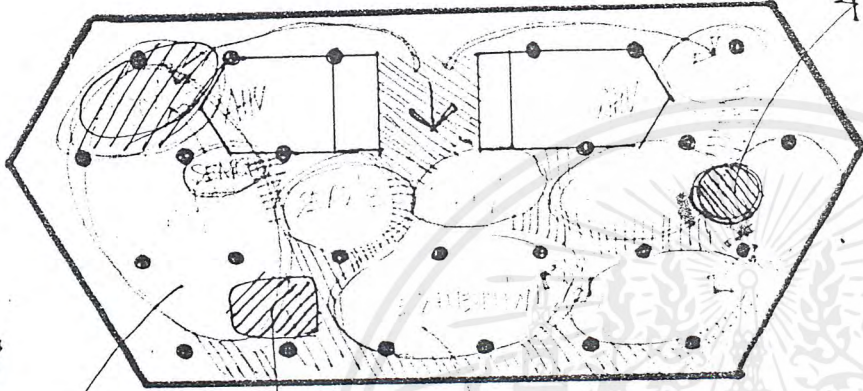
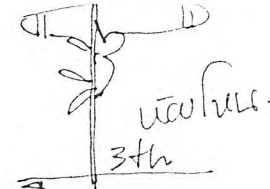
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ACKNOWLEDGMENT

บรรณานุกรม

1. ROBERT G. BOUGHEY .SIAM COMMERCIAL BANK PARK PLAZA . Bangkok : THE KEY PUBLISHER , 1997
2. THE AMERICAN INSTITUTE OF ARCHITECTS PRESS. EDUCATION FACILITIES . WASHINGTON , D.C: ROCKPORT PUBLISHER ,1996
3. MITSURU MAN SENDA .ENVIRONMENT ARCHITECTTURE . JAPAN: MUROTANI BUNJI , 1998
4. ผ.ศ. ภิญญาพร นิตยะประภา . ห้องสมุดของเล่น กรุงเทพฯ มหานคร : สำนักพิมพ์สุริยศาสตร์ , 2540
5. กุหลาบ ปั่นลายนาค . การปฏิบัติกรเกี่ยวกับเด็ก กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์ , 2539
6. อาษา. ตีกลดาด. พฤษภาคม 2539
- 7.อนงก นาวิกมูล . ของเล่นแสนรัก กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ ปิ่นเกล้าการพิมพ์, 2539
- 8.ดร. ชำนาญ ห่อเกียรติ .เทคนิคการส่องสว่าง กรุงเทพฯ สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ , 2540

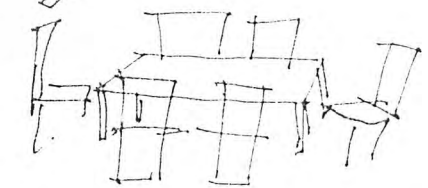
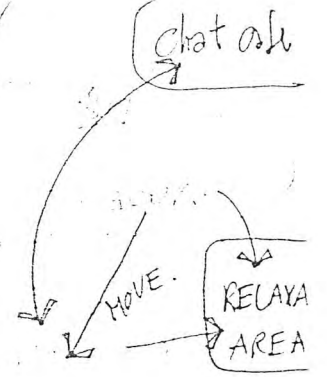
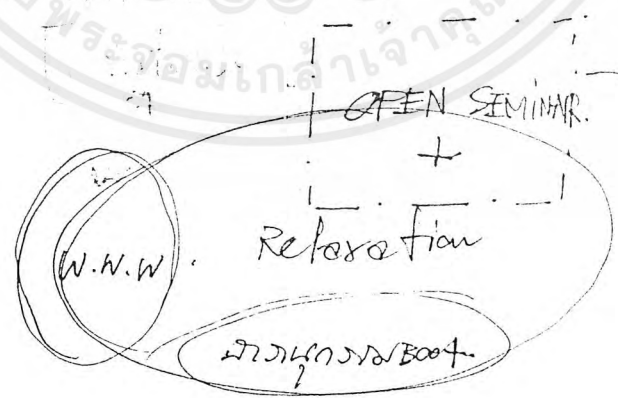
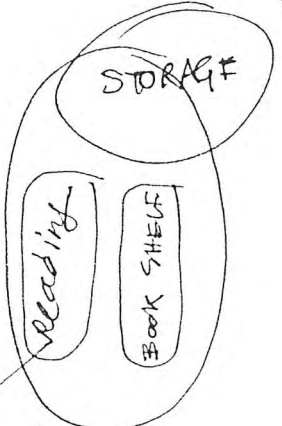
SPACE DIAGRAM DESIGN PROGRAM + BLOCK ORIENTAL KNOWLEDGE



NORTH

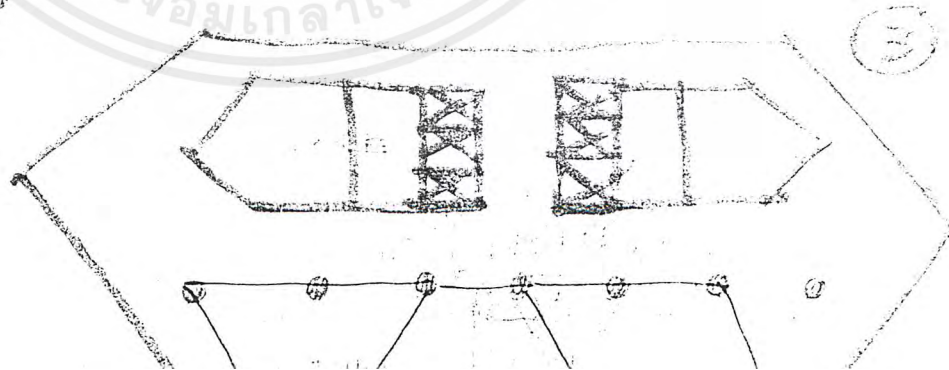
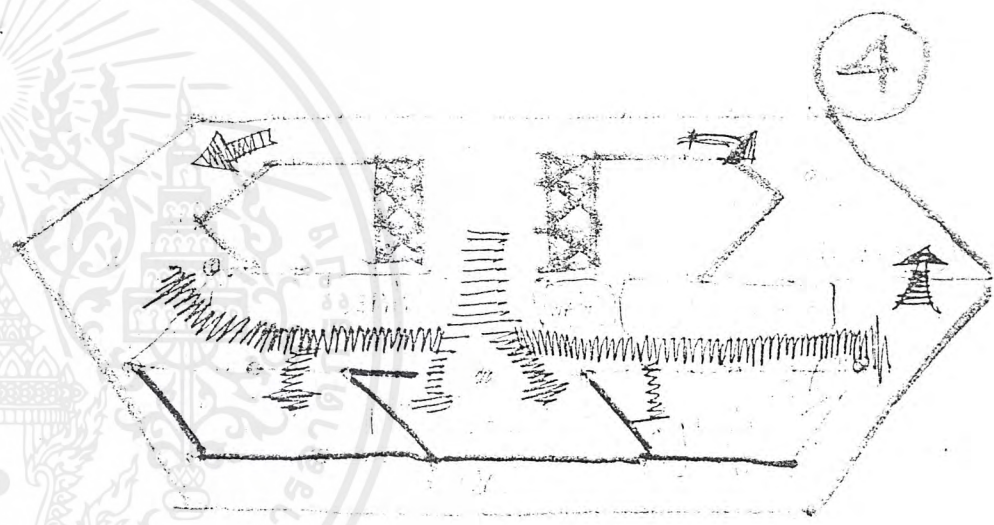
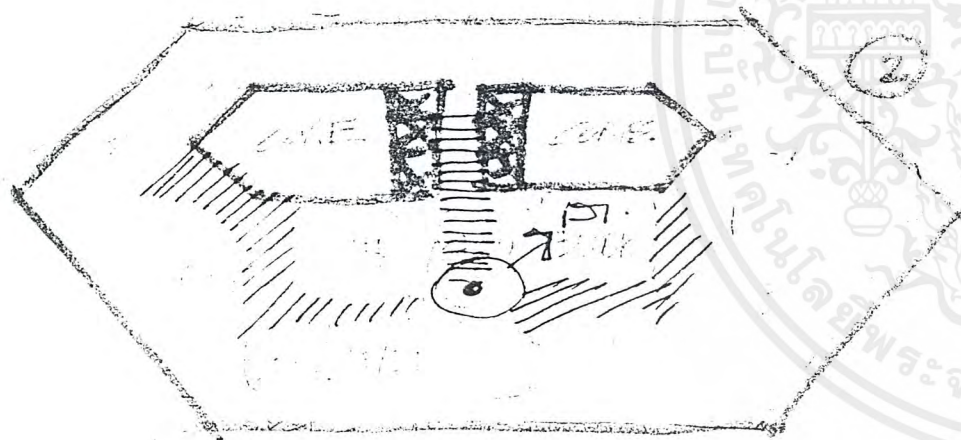
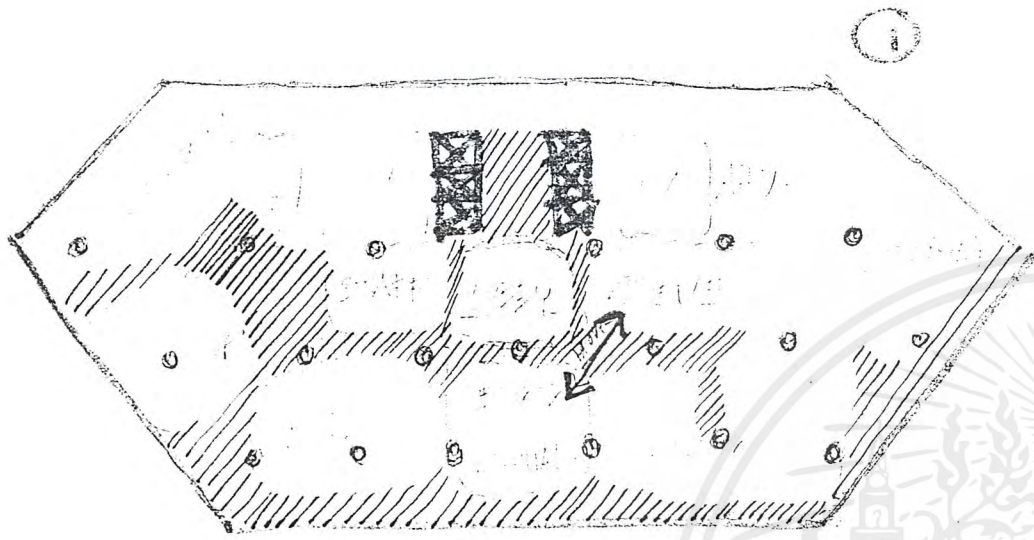
MAGAZINE

SERVICE ENTRANCE



โต๊ะ + เก้าอี้ + พืชมงคล/สวน/Book

三三三三三三三三三三
- 104 -



RELAX

IMAGINATION

child cartoon + graphic

adult

scb

NATURE & CITY ATROPHY

NATURE / ENVIRONMENT

scb

CITY / public

TERMINAL - ENVIRONMENT

● P.O.A

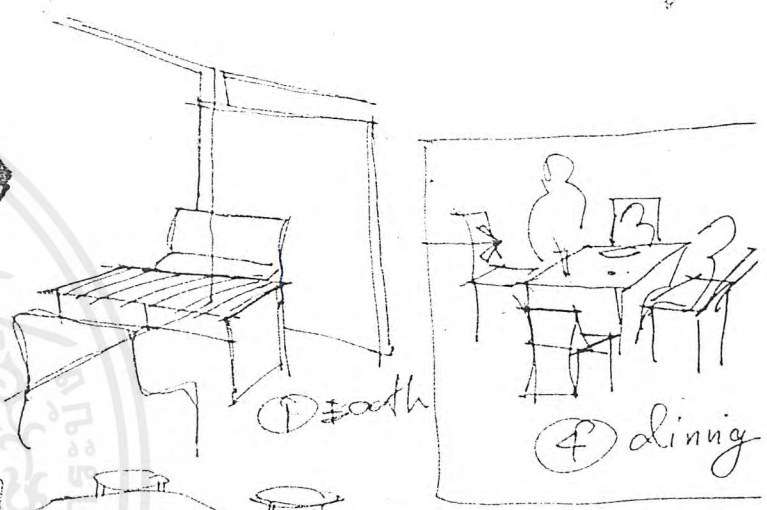
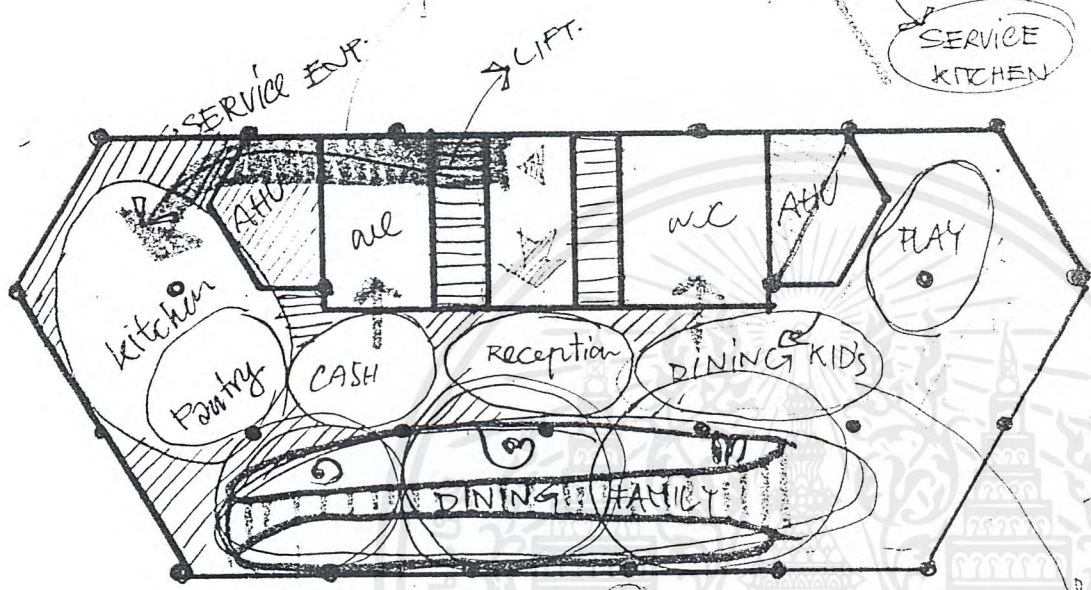
● kid's book -> KINDERGARTEN

● TOY LIBRARY -> TERMINAL

● CRITICAL KNOWLEDGE -> NATURE

RECOGNITION -> ATROPHY

insect
animal
sweet colour



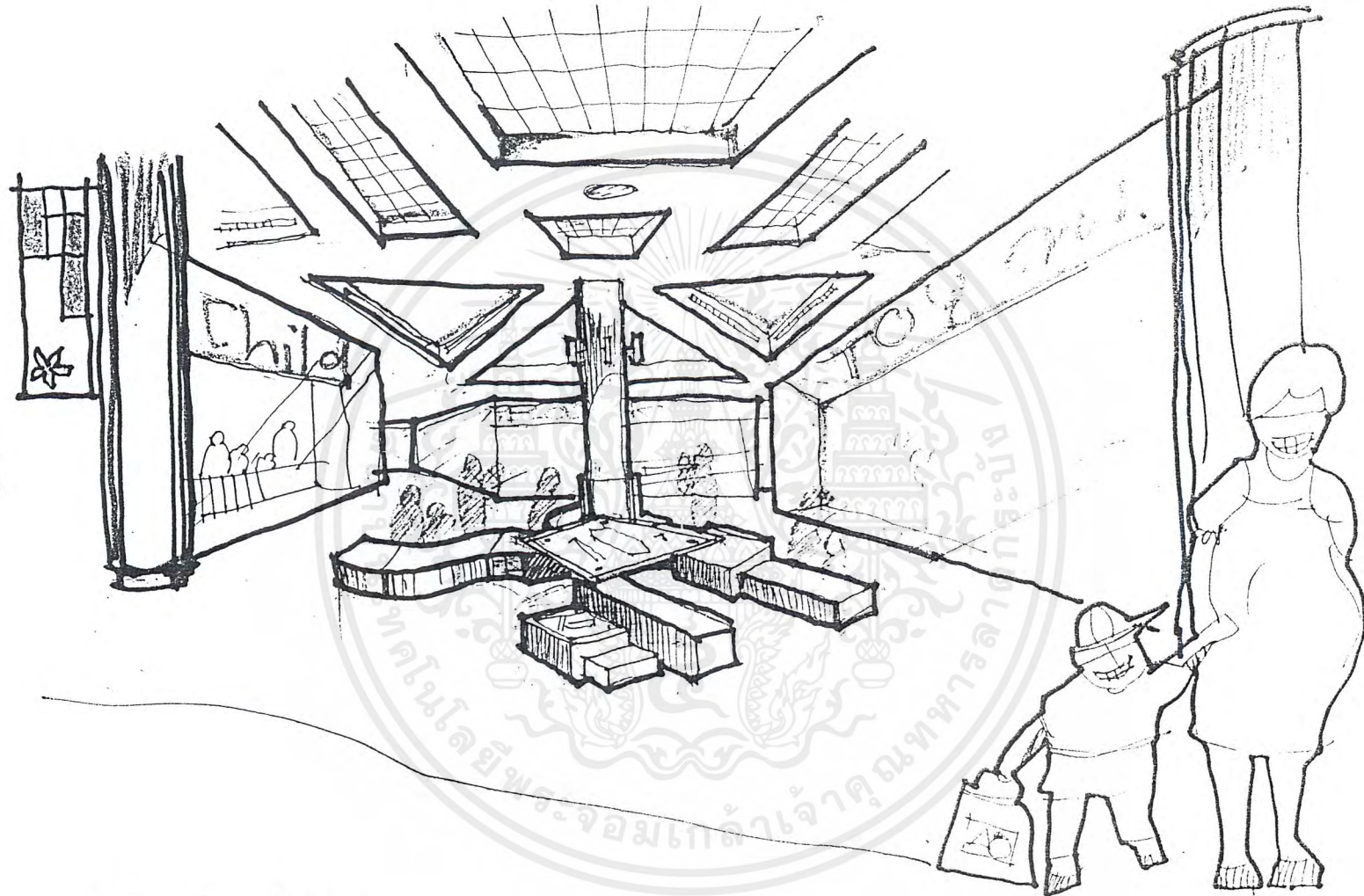


IMAGE SK. PLAZA