

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

การศึกษาเพื่อนำเสนอโครงการเสนอแนะ “บีก็๊ด”
ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนในรูปแบบแฟรนไชส์

A STUDY FOR PROPOSAL PROJECT OF “BE GOOD”
FRANCHISE CHILD CENTER



QW.
๖577๗
๒๕๔8
เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..6.1.0.38...
วัน,เดือน,ปี.....7...๐...๒549

นิตยา ตั้งสุขสันต์
NITTAYA TUNGSUKSANT

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน
บัณฑิตวิทยาลัย
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
พ.ศ.2548
ISBN 974-15-1875-7

11553923
b.....
i.....

**A STUDY FOR PROPOSAL PROJECT OF “BE GOOD”
FRANCHISE CHILD CENTER**

NITTAYA TUNGSUKSANT

**A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENT FOR THE DEGREE OF
MASTER OF ARCHITECTURE IN INTERIOR ARCHITECTURE
SCHOOL OF GRADUATE STUDENTS
KING MONGKUT’S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG**

2005

ISBN 974-15-1875-7

COPYRIGHT 2005

SCHOOL OF GRADUATE STUDIES

KING MONGKUT'S INSTITUTE OF TECHNOLOGY LADKRABANG

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การศึกษาเพื่อนำเสนอโครงการเสนอแนะ “ปี๊คิด” ศูนย์เสริม
พัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน ในรูปแบบแฟรนไชส์

นักศึกษา

นางสาว นิตยา ตั้งสุขสันต์

รหัสประจำตัว

43063304

ปริญญา

สถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชา

สถาปัตยกรรมภายใน

พ.ศ.

2548

อาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์

รศ.พรชัย บุญชัยวัฒนา

บทคัดย่อ

เนื่องจากขวบปีแรกของเด็กเป็นช่วงวัยที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง สำหรับชีวิตที่กำลังเริ่มขึ้น “พัฒนาการ” ด้านต่างๆอันจะนำไปสู่บุคลิกภาพและทักษะในอนาคต ก็เป็นผลอันเกิดจากการได้รับการเลี้ยงดูในช่วงวัยนี้ ดังนั้นหน้าที่อันสำคัญยิ่งนี้จึงตกเป็นของผู้ให้กำเนิดที่มีอิทธิพลมากที่สุดของลูกคือ “แม่” เนื่องจากเป็นผู้ที่มีความใกล้ชิดกับเด็กมากที่สุดนับแต่เด็กอยู่ในครรภ์ ไม่ว่าจะเป็นสัมผัส เสียงหรือกลิ่น ล้วนแต่เป็นสิ่งกระตุ้นให้ทารกเกิดความอบอุ่น และมีปฏิกริยาตอบสนองที่ดี ด้วยว่ามีความรู้สึกลดกภัยและมั่นคง ประกอบกันกับลักษณะครอบครัวในปัจจุบันที่มีแนวโน้มเป็นครอบครัวเดี่ยวมากขึ้น ทำให้พ่อแม่รุ่นใหม่หันมาสนใจในแนวทางการเลี้ยงดูลูกที่เป็นสมัยใหม่ มากขึ้นกว่าการเลี้ยงดูของปู่ ย่า ตา ยายตามความเชื่อ โบราณที่ตกกันมา

เด็กเล็กช่วงปฐมวัยมีพัฒนาการที่ชัดเจนตามทฤษฎี ใน 4 ด้าน คือ พัฒนาการด้านร่างกาย, พัฒนาการด้านภาษา, พัฒนาการด้านความรู้สติปัญญา และพัฒนาการด้านจิตใจอารมณ์และสังคม ซึ่งพ่อแม่ในปัจจุบันเริ่มมีความตระหนัก ในความสำคัญต่อพัฒนาการด้านสังคมและจิตใจมากกว่า พัฒนาการด้านร่างกาย เพราะการที่เด็กมีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่นในสังคมได้ดีและ มีความฉลาดทางอารมณ์ ย่อมเป็นสิ่งที่ทำให้เขากลายเป็นคนที่ประสบความสำเร็จในชีวิตผู้ซึ่งมีทัศนคติที่ดีต่อตนเองและผู้อื่น ดังนั้นศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนจึงได้เข้ามามีบทบาท และเป็นที่ยินยอมของพ่อแม่ยุคใหม่ที่สนใจด้านการส่งเสริมพัฒนาการของลูก ให้ทัดเทียมกับเด็กคนอื่น ในทุกๆด้าน

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้ทำการศึกษากรณีศึกษาของ ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน “Gymboree” และ “Tumble Tots” ที่มีความแพร่หลายและเป็นศูนย์ที่มีหลักสูตรน่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับกันมานาน เพื่อนำข้อมูลในเชิงเปรียบเทียบมาประกอบกับการวิจัยในภาคสนาม จากการแจกแบบสอบถาม เพื่อนำมาประเมินและวิเคราะห์หาข้อสรุปเพื่อนำเสนอโครงการ “ปี๊กู๊ด” ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนแบบแฟรนไชส์ที่ตอบสนองต่อความต้องการของพ่อแม่คนไทยยุคใหม่ในปัจจุบัน โดยที่ศูนย์นี้เน้นความสำคัญไปที่ “พัฒนาการด้านอารมณ์และสังคม” ของเด็ก

โดยเน้นไปที่ตัวของ “แม่” ที่เปรียบเสมือนของเล่นชิ้นแรกของลูก ที่ทรงอิทธิพลต่อความมั่นคงทางด้านอารมณ์ ความเชื่อมั่นในตัวเองของลูกที่เติบโตมาในการเลี้ยงดูและอุ้มชูของแม่ ทั้งนี้ ทั้งนี้ การพัฒนาดังกล่าวไม่อาจประสบผลสำเร็จได้ หากผู้เป็นแม่ขาดความรู้ความเข้าใจในบทบาทหน้าที่ดังกล่าว หลักสูตรของ “Be Good” จึงมุ่งเน้นไปที่การให้ความรู้และทักษะในการดูแลเสริมสร้างพัฒนาการของลูกที่แม่เป็นผู้สามารถนำไปลงมือปฏิบัติที่บ้านได้อย่างเป็นกิจวัตรภายใต้แผนนโยบายอันเป็นนามธรรมที่ว่า “สายใยผูกพันที่ดีเพื่อการเริ่มต้นที่ดี” นำสู่คำขวัญ(Slogan) ของศูนย์ ที่พูดให้เป็นรูปธรรมว่า “แม่ดีเพื่อลูกดี” อันเป็นที่มาของคำสำคัญ (Keyword) ที่ว่า “การสร้างสายใยผูกพัน” ทั้งหมดเชื่อมโยงสู่แนวทางการออกแบบที่มีแนวคิด(Design Concept) ของ “บ้านแห่งอ้อมกอดรัก” โดยนำเอาบ้านของสัตว์ชนิดต่างๆ ที่เป็นเสมือนตัวแทนสัญลักษณ์การเลี้ยงดูลูกด้วยความรักและการโอบอุ้มในสถานที่ที่แตกต่างกัน แต่มีสิ่งที่เหมือนกันคือ “ความรักและความอบอุ่น” ของ “สายใยผูกพัน” มาเป็นส่วน ต่างๆที่มีกิจกรรมสอดคล้องกับคลาตามหลักสูตรของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนแห่งนี้

Thesis Title A Study for Proposal Project of “Be Good” Franchise Child Center
Student Ms.Nittaya Tungsuksant
Student ID. 43063304
Degree Master of Architecture (Interior Architecture)
Program Interior Architecture
Year 2005
Thesis Advisor Assoc.Prof. Pornchai Boonchaiwattana

ABSTRACT

Because of the importance of the First Year of life is the critical time of children, that will effect to their character and skill pattern when they grow up. Then, this great obligation is seem to belongs to “Mother” in the reason of she is the one who was the most closed to the child since the pregnant time. Including touching, voice and scent of mom could be the best spurring babies’ reactions and developments. As a result of safe and convincing feeling. And according to the small family tends to spread out widely today. New age parents concern about new concept of bearing their children to grow up much more than belief in the traditional ready-made guideline from their old parents. There are 4 important developments in the early years of children; Motor Development, Language Development, Cognition and Understanding Development, and Mental and Social Development. In fact, the new age parents tend to realize that “Mental and Social Development” is the essence of their child growing. In spite of the new concept of children training, Child Centers become to important role in preparing “Great mom for Good children”. “Gymboree” and “Tumble Tots” has been studied as the comparative case- studies, because they are two of acceptable and well-known child centers.

The conclusion of case-studies analysis and field study data of questionnaire of random targets is used for being guideline of programming the proposal project “Be Good” Child Center under the policy “Good Bonding for Good Beginning” that bring out “Good Mom for Good Child” a slogan of us. And then, go to keyword “Relation Growing” that be developed to design concept of “Home of Love Hug” for atmosphere and space of this child center.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาจากอาจารย์ที่ปรึกษา รศ.พรชัย บุญชัยวัฒนา ในฐานะอาจารย์ที่ปรึกษาที่ได้กรุณาให้คำแนะนำและความรู้ที่เป็นประโยชน์ ตลอดเวลาที่ทำวิทยานิพนธ์ ตลอดจน รศ.เอกพล สิริชัยนันท์ และ ศศ.นพปฎล สุวัจฉานนท์ ท่านกรรมการสอบหัวข้อวิทยานิพนธ์ที่ได้กรุณาให้ความเห็นและการชี้แนะจนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้

ขอบคุณศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree และ Tumble Tots ในการให้ข้อมูลและอำนวยความสะดวกบางประการเพื่อการศึกษาในครั้งนี้

ขอบคุณพระเจ้าที่ทรงประทานกำลังกายกำลังสติปัญญา ประทานโอกาสในการศึกษาและได้สามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้

ท้ายที่สุดขอขอบคุณสำหรับกำลังใจ ความรัก ความหวังดีของครอบครัว ครูอาจารย์ และเพื่อนๆ อันเป็นที่รัก ที่ร่วมเคียงข้างกันตลอดเวลาที่รู้สึกท้อแท้ใจ โดยเฉพาะแม่ที่ได้ทำหน้าที่ของท่านได้ สมบูรณ์แบบจนข้าพเจ้าได้มีวันนี้

นิตยา ตั้งสุขสันต์

สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญภาพ.....	IX
สารบัญแผนภูมิ.....	X
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความจำเป็นต่อการวิจัย.....	1
1.2 คำถามการวิจัย.....	2
1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	2
1.4 สมมติฐานการวิจัย.....	2
1.5 ขอบเขตและข้อจำกัดของการศึกษา.....	3
1.6 ขั้นตอนการศึกษาวิจัยโดยสรุป.....	3-4
1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับจากการศึกษา.....	5
1.8 นิยามศัพท์.....	5
บทที่ 2 การทบทวนวรรณกรรม	
กรอบแนวคิดในการวิจัย (Literature Framework).....	6
2.1 ทฤษฎีพฤติกรรมและพัฒนาการเด็กปฐมวัย(Child Development).....	7-16
2.1.1 พัฒนาการด้านร่างกาย (Physical Development)	
2.1.2 พัฒนาการด้านความรู้ความเข้าใจ(Development of Cognition)	
2.1.3 พัฒนาการด้านสังคม (Social Development)	
2.1.4 พัฒนาการด้านการเล่น (Play Development)	
2.2 แนวคิดและทฤษฎีการเล่นของเด็ก (Child Play).....	17
2.2.1 จิตวิทยาแห่งการเล่น (Play Psychology)	
2.2.2 ความสำคัญของการเล่นต่อพัฒนาการในวัยเด็ก (Importance of Play for Child Development)	

สารบัญ(ต่อ)

2.2.3 สัญชาตญาณแห่งการเล่นของเด็ก (Play Instinct)	
2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับอิสรภาพทางการเรียนรู้โลกของเด็ก	
2.3 แนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการเล่นของเด็ก.....	18-20
(The Element of Play Environment)	
2.3.1 รูปแบบการเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการของเด็กในวัยต่างๆ	
2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดระบบการเล่นเป็นวงจร (Circulation Play System)	
2.3.3 ประเภทของอุปกรณ์เครื่องเล่น (Play Structure and Equipment)	
2.4 แนวคิดเรื่องบทบาทและอิทธิพลของแม่ต่อลูกวัยแรกเกิดถึงก่อนวัยเรียน.....	21-33
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ของเล่นสำหรับเด็กและเครื่องเล่นสำหรับเด็ก.....	34-47
(Toy and Equipments)	
2.5.1 ความสำคัญของการเล่นและของเล่น	
2.5.2 แนวทางการเลือกของเล่น	
2.6 ทฤษฎีพฤติกรรมกับสภาพแวดล้อม (Behavior and Environment).....	48-49
2.6.1 การรับรู้ (Perception) การเรียนรู้(Cognition) และการจินตนาการ(Imagination)	
2.6.2 องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม	
2.6.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพและการรับรู้ทางทัศนนาการ	
2.6.4 งานวิจัยเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์	
2.7 ความต้องการและความสนใจของเด็ก (Child Interest).....	49
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 กรอบแนวคิดและตัวแปรในการวิจัย.....	50
3.2 แหล่งที่มาของข้อมูล.....	50-52
3.3 วิธีการและเครื่องมือการวิจัย.....	53-55
3.4 กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัย.....	55
3.5.1 การเลือกกรณีศึกษา	
3.5.2 วิธีการสุ่มตัวอย่าง	

สารบัญ(ต่อ)

บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา	
4.1 การวิเคราะห์หลักสูตรและภาพลักษณ์เชิงเปรียบเทียบกรณีศึกษาศูนย์เสริมพัฒนาการ เด็ก Gymboree และ Tumble Tots.....	56-58
4.2 การสำรวจเบื้องต้นของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree และ Tumble Tots.....	59-60
4.2.1 ขนาดพื้นที่	
4.2.2 การจัดพื้นที่ใช้สอย	
4.2.3 การเข้าใช้พื้นที่	
4.3 การวิเคราะห์สรุปข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มกรณีศึกษา.....	61-62
บทที่ 5 การวิเคราะห์และอภิปรายผลการศึกษา	
5.1 การวิเคราะห์สรุปข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย.....	63-68
5.2 การวิเคราะห์แนวคิดการจัดหลักสูตรและกิจกรรมของศูนย์ “บี๊กู๊ด”	69-70
5.4 การวิเคราะห์ภาพลักษณ์และสรุปแนวคิดการออกแบบ.....	71-79
บทที่ 6 โครงการเสนอแนะและต้นแบบ	
6.1 หลักสูตรและตารางสอน.....	80-85
6.2 ต้นแบบการจัดพื้นที่ใช้สอย.....	86-90
6.3 รูปแบบการจัดบรรยากาศห้องต่างๆ.....	91-93
บรรณานุกรม.....	94
ภาคผนวก.....	95-99
ก.แบบสอบถามความคิดเห็นผู้ปกครอง	
ข.แบบสังเกตการณ์	
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	100

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1 แสดงเปรียบเทียบแบบแผนพฤติกรรมแบบมีสังคมกับไม่มีสังคมของเด็กเล็ก.....	14
2.2 เกมการเล่นเพื่อการกระตุ้นพัฒนาการของเด็กปฐมวัยของแม่กับเด็ก.....	22-33
2.3 แสดงตัวแปรอิสระและตัวแปรตามในการศึกษาวิจัย.....	50-51
3.2 แสดงตัวแปรเชิงปฏิบัติการที่นำไปใช้ในการเข้าสำรวจกรณีศึกษา.....	53
3.3 แสดงตัวแปรเชิงปฏิบัติการที่นำไปใช้ในการเข้าสำรวจกิจกรรม.....	53

สารบัญภาพ

รูปที่	หน้า
2.1 ภาพพัฒนาการจากวัยทารกสู่วัยผู้ใหญ่.....	7
2.2 ภาพแสดงพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อในวัยทารก.....	9
4.1 บรรยากาศการเล่นเกมภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.2 การเข้าร่วมการเล่นของผู้ปกครองภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.3 แสดงการจัดพื้นที่ใช้สอยในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.4 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.5 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.6 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Gymboree.....	59
4.7 บรรยากาศการเล่นเกมภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Tumble Tots.....	60
4.8 บรรยากาศการเล่นเกมภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Tumble Tots.....	60
4.9 แสดงการจัดพื้นที่ใช้สอยในศูนย์พัฒนาการเด็ก Tumble Tots.....	60
4.10 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Tumble Tots.....	60
4.11 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์พัฒนาการเด็ก Tumble Tots.....	60

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
2.1 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัย.....	6
2.2 กลไกการเปลี่ยนแปลงทางทักษะการเคลื่อนไหวสู่พฤติกรรม.....	9
2.3 การพัฒนาจากความสามารถในการควบคุมร่างกายในวัยทารกในวัยผู้ใหญ่.....	11
2.4 แสดงประเภทการเล่นของเด็ก.....	14
2.5 แสดงการจัดวงจรการเล่น.....	20
4.1 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบนโยบายการจัดหลักสูตรของกรณีศึกษา.....	61
4.2 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการแบ่งคลาสจัดกิจกรรมของกรณีศึกษา.....	62
4.3 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมภายในศูนย์ของกรณีศึกษา.....	63
5.1 แสดงการวิเคราะห์แนวทางการจัดหลักสูตรที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก”บี๊ดี” (Be Good).....	69
5.2 แสดงการวิเคราะห์แนวคิดการจัดหลักสูตรของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก ”บี๊ดี” (Be Good).....	70
5.3 แสดงการวิเคราะห์หาเอกลักษณ์ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก ”บี๊ดี” (Be Good).....	71
5.4 แสดงการวิเคราะห์ Keyword ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก ”บี๊ดี” (Be Good).....	72
5.5 แสดงการวิเคราะห์หา Design Concept ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก ”บี๊ดี” (Be Good).....	73
5.6 แสดงการวิเคราะห์หา Design Theme ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก ”บี๊ดี” (Be Good).....	74
5.7 สรุปการวิเคราะห์แนวทางการออกแบบหลักสูตรและสภาพแวดล้อมภายใน ของศูนย์พัฒนาการเด็กเล็ก”บี๊ดี” (Be Good).....	75

บทที่ 1

บทนำ

1.1 คำนำ

ก่อนการศึกษาวิจัยทางวิทยาศาสตร์อย่างจริงจัง การเลี้ยงดูเด็กเป็นความเชื่อแบบประเพณีนิยมที่ถือกระทำตามแบบอย่างแนวทางกันมาคิดบ้างถูกบ้างจากการถ่ายทอดของคนรุ่นก่อน แต่ก็ถือว่าดีพอสำหรับการเลี้ยงดูเด็กทั้งที่บ้านและการอบรมที่โรงเรียน การศึกษาเกี่ยวกับเด็กในช่วงหลังพบที่แยก “จิตวิทยาเด็ก” ออกจาก “พัฒนาการเด็ก” ให้มีความสำคัญกับความต้องการของเด็กมากขึ้น และเด็กไม่ใช่เป็นเพียงผู้ใหญ่ขนาดจิ๋วอีกต่อไป (Elizabeth B. Hurlock, 1978)

แต่หากเป็นช่วงวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญมากมายเกิดขึ้น มีความไวต่อสิ่งกระตุ้น และสมองของเขาจะเจริญพัฒนาขึ้นตามปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อม (Jackie Silberg, 2002) จากความตระหนักในความสำคัญของการเลี้ยงดูในช่วงปีแรกอันเปรียบเสมือนการวาง “รากฐาน” ให้กับชีวิตในอนาคตของเด็กแต่ผู้ที่มีอิทธิพลสำคัญที่สุดของลูกตามธรรมชาติก็คือ “แม่” ซึ่งความจำเป็นด้านสภาพเศรษฐกิจสังคมปัจจุบันทำให้สายสัมพันธ์ที่มีอิทธิพลที่สุด ในช่วงชีวิตขวบปีแรกของเด็กต้องถูกบั่นทอนไปกับการงานและความจำเป็นอื่นๆของผู้เป็นแม่ ทำให้ไม่มีเวลาที่จะเล่นกับลูกในวัยนี้ได้อย่างเต็มที่

ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนจึงค่อนข้างจะได้รับความนิยมมากในช่วงหลังมา อันเนื่องจากสาเหตุข้างต้นคุณพ่อคุณแม่มือใหม่จึงสามารถเข้าร่วมกิจกรรมหลักสูตรเพื่อนำกลับไปฝึกฝนและเล่นกับลูกที่บ้านอย่างต่อเนื่อง แต่ถึงอย่างไรการกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกที่เชื่อมโยงสายสัมพันธ์แห่งรักที่อบอุ่นและเป็นกันเอง ก็คือบทบาทที่สำคัญที่นักออกแบบพึงกระทำด้วยความเข้าใจในพฤติกรรมของทั้งแม่และเด็กที่เข้ามาใช้บริการในศูนย์ ที่จะต้องมีสภาพแวดล้อมที่สนุกสนานน่าสนใจและมีบทบาท เป็นสิ่งเร้าที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้จากการเล่นสำหรับเด็ก ในขณะที่เดียวกันก็ต้องปลอดภัยและมีความยืดหยุ่นให้การจัดกิจกรรมต่างๆในคลาสนี้มีอยู่ตามหลักสูตรสำหรับช่วงวัยต่างๆ

1.2 ความจำเป็นต่อการวิจัย

ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กที่มีอยู่ในปัจจุบัน ส่วนใหญ่มีต้นแบบและแนวทางการจัดกิจกรรมหลักสูตรจากต่างประเทศและชาติลติทธิ์ ในรูปแบบแฟรนไชส์ทั้งในแง่การจัดพื้นที่ใช้สอยหรือบรรยากาศของห้องที่จัดไว้สำหรับกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กในฐานะนักออกแบบย่อมมีความสนใจที่จะศึกษาถึงความเหมาะสมและแนวทางการจัดศูนย์เสริมพัฒนาการในบริบทของไทยปัจจุบันว่าควรมีลักษณะที่สอดคล้องต่อสภาพสังคมเศรษฐกิจ และความต้องการของพ่อแม่คนไทยในยุคปัจจุบันนี้อย่างไร โดยนำเอารูปแบบที่ได้รับการยอมรับมาศึกษาเพื่อหาถึงจุดดีจุดด้อยเพื่อนำสู่การสร้างศูนย์เสริมพัฒนาการที่ดีสำหรับในบริบทของสังคมไทยของเราต่อไป

1.2 คำถามการวิจัย

1. ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน(Child Center) ที่มีในปัจจุบันสามารถตอบสนองต่อกิจกรรมส่งเสริมพัฒนาการและพฤติกรรมทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน ในการเล่นเพื่อเรียนรู้และเติบโต ในฐานะสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมพัฒนาการและสร้างประสบการณ์การเล่นเพื่อการเติบโตหรือไม่อย่างไร

2. ศูนย์ส่งเสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน(Child Center) ที่มีบทบาทในการเป็นสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนรู้ที่มีคุณภาพ และเหมาะสมกับพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญาและสังคม ควรมีลักษณะอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา และสังคม ตลอดจนพฤติกรรมการเล่นเพื่อเรียนรู้และเติบโตของกลุ่มเด็กก่อนวัยเรียน

2. เพื่อศึกษาถึงรูปแบบธุรกิจ Franchise ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนตลอดจนการจัดกิจกรรมหลักสูตรให้กับเด็กและผู้ปกครอง

3. เพื่อศึกษาถึงทัศนคติของผู้ปกครองเด็ก ที่มีต่อการจัดกิจกรรมเสริมพัฒนาการเด็กและพฤติกรรมทางเลือกใช้บริการศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนในปัจจุบัน

4. เพื่อศึกษาการจัดสภาพแวดล้อมของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก ที่เหมาะสมและตอบสนองต่อกิจกรรมการเล่นและเรียนรู้อย่างมีคุณภาพของเด็กก่อนวัยเรียน

5. เพื่อนำข้อสรุปที่ได้จากการศึกษาไปเสนอเป็นแนวทาง การออกแบบสภาพแวดล้อม และกิจกรรมเสริมพัฒนาการเด็กในลักษณะธุรกิจ Franchise

1.4 สมมติฐานการวิจัย

1. ช่วงขวบปีแรกของชีวิตสมองและพัฒนาการของทารก จะเจริญขึ้นตามปฏิสัมพันธ์ต่อสิ่งแวดล้อมและแม่เป็นผู้มีบทบาทสำคัญที่สุดในการกระตุ้นการเติบโตโดยผ่านการเล่น การโอบอุ้ม และการพูดจาทักทาย

2. การเล่นเพื่อเรียนรู้และเติบโตของเด็กก่อนวัยเรียนต้องการสภาพแวดล้อม ที่อุดมไปด้วยข่าวสารข้อมูล (Informations) อันเหมาะสมส่งเสริมต่อการรับรู้และเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งมีความไวและละเอียดอ่อนอย่างมากต่อสภาพแวดล้อมโดยผ่านออกมาทางการเคลื่อนไหว เพื่อสำรวจค้นหาและความอยากรู้อยากเห็น(Gibson,1986)

3. ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน (Child Center) ที่มีแนวคิดการออกแบบใหม่อันคำนึงถึงพัฒนาการในทุกๆด้านของเด็กอย่างแท้จริงน่าจะมีส่วนช่วยในการเติบโต อย่างมีคุณภาพของเด็ก ในฐานะสภาพแวดล้อมที่สร้างเสริมประสบการณ์ “การเล่น” อย่างสร้างสรรค์ อันมีผลต่อการเจริญ

เดบโต บุคลิกภาพ และความสามารถในอนาคตเมื่อเป็นผู้ใหญ่อีกด้วย (Peggy L.Miller)

1.5 ขอบเขตและข้อจำกัดการวิจัย

เนื่องจากธุรกิจศูนย์เสริมพัฒนาการในรูปแบบแฟรนไชส์นั้นมีการแข่งขันกันค่อนข้างสูง ดังนั้นในเรื่องลิขสิทธิ์จึงมีนโยบายค่อนข้างปิด ไม่สามารถเปิดเผยข้อมูลในการเรียนการสอนได้ทั้งหมด ข้อมูลที่ได้จากการออกภาคสนามบางส่วนจึงได้เท่าที่ผู้ทำวิจัยสามารถเข้าสำรวจ และจากการเผยแพร่ของศูนย์นั้นๆ ต่อลูกค้า

1.6 ขั้นตอนการวิจัย

1.6.1 กำหนดประเด็นปัญหาเพื่อนำไปสู่การหาคำตอบเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการพัฒนา-การของเด็กในปฐมวัย โดยเน้นไปที่ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กที่มีอยู่ในปัจจุบัน ว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ และศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนที่เหมาะสมต่อสภาพสังคม และบริบทของเราในปัจจุบันควรเป็นอย่างไร

1.6.2 ออกแบบการศึกษาวิจัยแล้วสร้างเครื่องมือการวิจัยในรูปแบบสอบถาม แบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตการณ์ โดยมีทดสอบก่อนนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างจริง

1.6.3 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในแง่การออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการเล่นหรือสันตนาการเด็ก ตลอดจนแนวคิดทฤษฎีทางจิตวิทยาและพัฒนาการเด็กที่มีผู้เคยศึกษามาก่อน

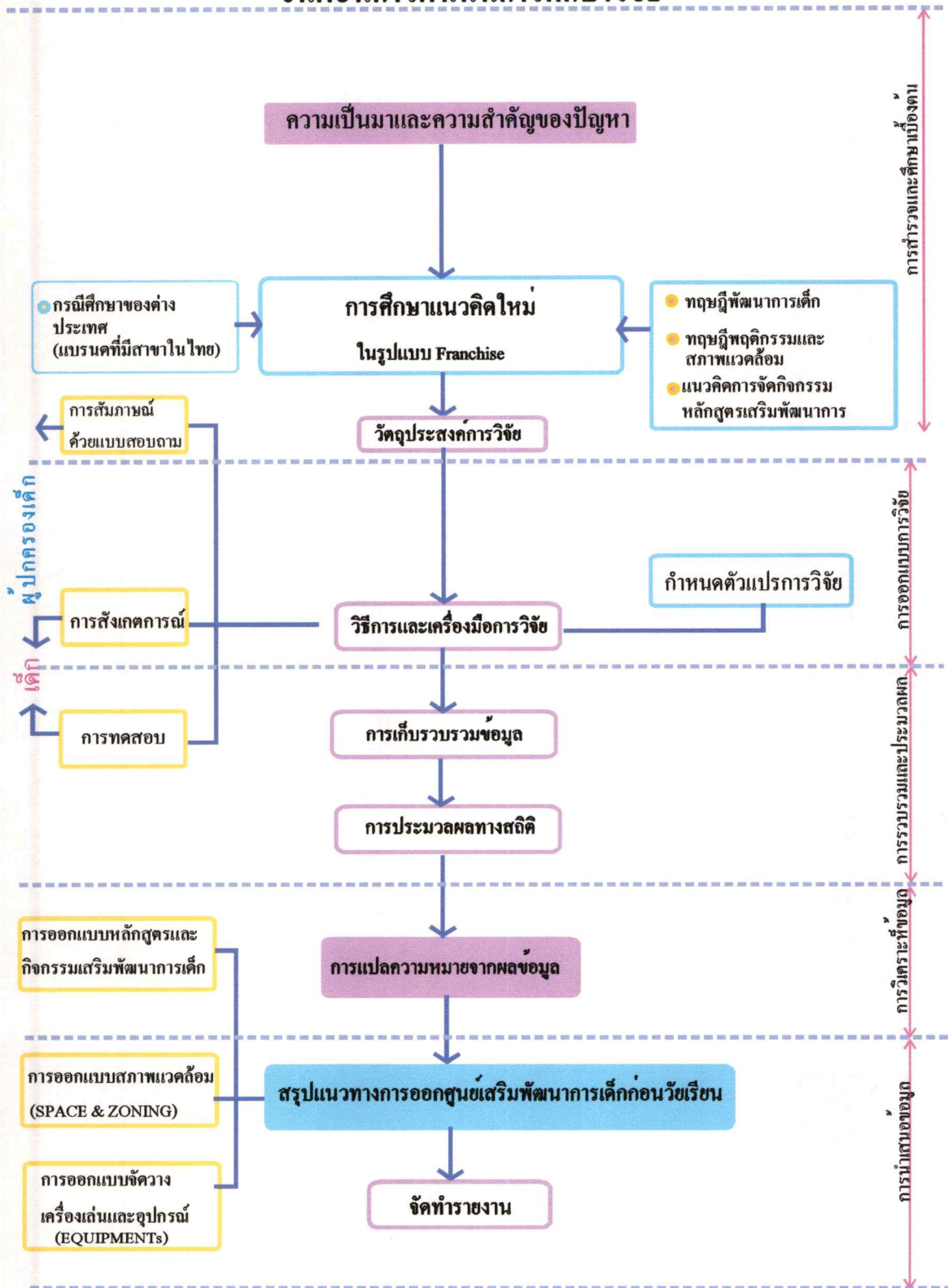
1.6.4 ออกเก็บข้อมูลภาคสนามด้วยวิธีที่ออกแบบและวางแผนไว้ ด้วยเครื่องมืออันประกอบด้วย การสังเกตการณ์, การแจกแบบสอบถามด้วยการสุ่มตัวอย่าง และการสัมภาษณ์

1.6.5 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้และแปลความหมายจากผลที่ได้เพื่อตอบคำถาม ตามประเด็นปัญหาที่ตั้งไว้

1.6.6 นำผลสรุปจากการวิเคราะห์มาเสนอแนะเป็นแนวทางการออกแบบ โดยตั้งอยู่บนฐานของแนวคิดทฤษฎีที่นำมาเป็นกรอบในการศึกษาวิจัยแต่แรก โดยนำเสนอเป็นงานออกแบบที่ใช้เป็นต้นแบบของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กในรูปแบบแฟรนไชส์

1.6.7 เรียบเรียงและเขียนรายงานการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการศึกษาวิจัย



แผนภูมิที่ 1.1 แสดงขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1.7 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปออกแบบการจัดสภาพแวดล้อม และกิจกรรมการเสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนเพื่อเป็นต้นแบบของ Child Center ที่มีความเหมาะสมและส่งเสริมประสิทธิภาพการเรียนรู้ของเด็กเล็กก่อนวัยเรียน ในรูปธุรกิจแบบ Franchise ในชื่อแบรนด์ “BE GOOD” อันมีความสอดคล้องต่อสภาพเศรษฐกิจสังคมของพ่อแม่ ผู้ปกครองในปัจจุบัน

1.8 นิยามศัพท์

ศูนย์เสริมพัฒนาการ หมายถึง บริเวณภายในอาคารที่มีการจัดสภาพแวดล้อม และอุปกรณ์ต่างๆไว้สำหรับเด็กเล็กและผู้ปกครองเด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมตลอดจนผู้เชี่ยวชาญที่คอยแนะนำในการทำกิจกรรมต่างๆของเด็กเล็ก

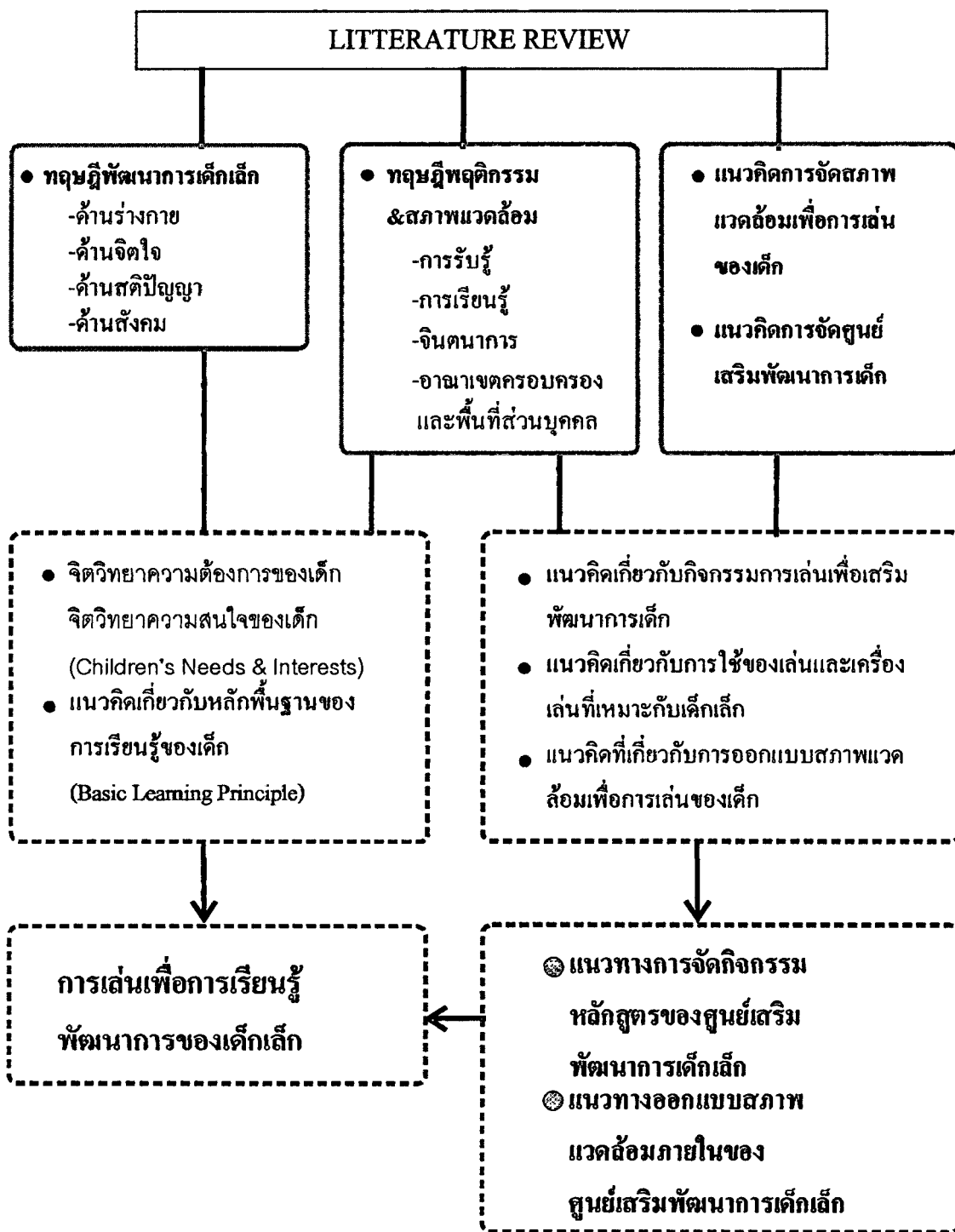
การเรียนรู้จากเล่น หมายถึง การที่เด็กรับรู้สภาพแวดล้อมรอบตัว ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยประสบการณ์ตรง แล้วใช้จินตนาการสมมตินำตัวเองเข้าสู่สภาพแวดล้อมรอบๆนั้น โดยข้อจำกัดของพัฒนาการ ด้านภาษา, สมอ, ร่างกายและประสบการณ์ในชีวิตที่ยังมีน้อย เด็กจะเรียนรู้มากที่สุดจากการเล่น

พฤติกรรมทางสังคมหมายถึง การที่เด็กเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (เด็กคนอื่น) ในสภาพแวดล้อมของ เด็กเล็ก ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กโดยการเล่นร่วมกัน. การเล่นแข่งกัน หรือ แข่งกันเล่น

บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย (Literature Review Framework)



แผนภูมิ 2.1 แผนภูมิแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 พฤติกรรมและพัฒนาการของเด็กปฐมวัย

พัฒนาการช่วงสำคัญของเด็ก (Major Development Periods) แบ่งออกเป็น 5 ช่วง ได้แก่

1. Prenatal Period (ช่วงตั้งแต่รับรู้ถึงการตั้งครรภ์จนกระทั่งคลอดออกมา) เรียกว่า “ช่วงก่อนถือกำเนิด” ก่อนเกิดพัฒนาการทุกอย่างจะเกิดขึ้นเร็วมาก เป็นพัฒนาการด้านกายภาพ ประกอบด้วย การเติบโตของโครงสร้างหลักในร่างกาย

2. Infancy (คลอดออกมา - เด็กอายุได้ 10-14 วัน) เรียกว่า “วัยทารกแรกเกิดหรือแบเบาะ” เด็กทารกจะหยุดการเจริญเติบโตอยู่ชั่วคราว เพื่อปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมใหม่นอกครรภ์มารดา

3. Babyhood (อายุ 2 สัปดาห์ - 2 ปี) เรียกว่า “วัยทารก” เมื่อแรกนั้นทารกจะอยู่ในสภาพที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้เลย และค่อยๆ เรียนรู้การควบคุมกล้ามเนื้อ และเพิ่มการพึ่งพาตนเองมากขึ้นและเติบโตสู่ความอิสระไม่ขึ้นกับการช่วยเหลือของคนอื่น

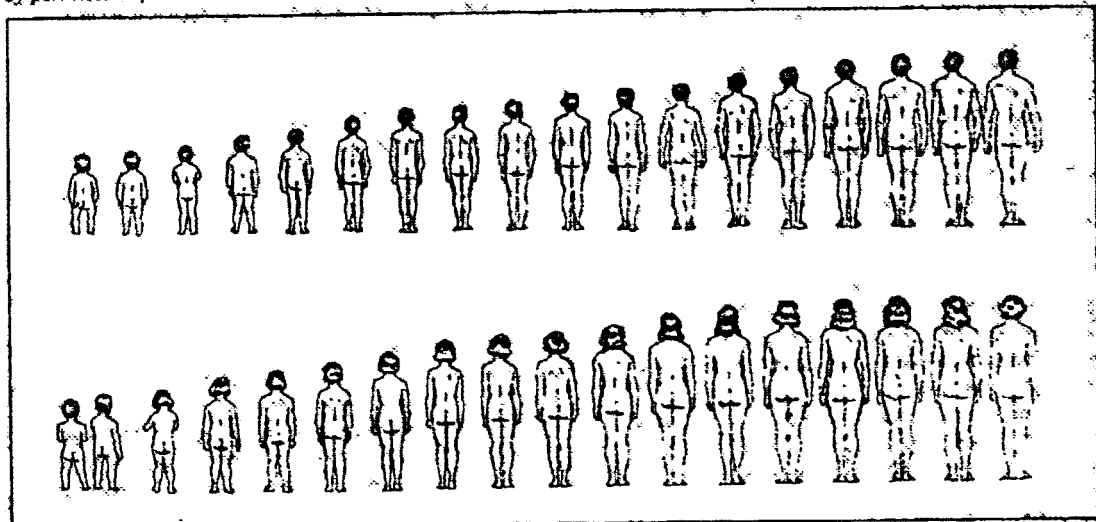
4. Childhood (อายุ 2 ปี - ช่วงวัยรุ่น) เรียกว่า “วัยเด็ก”
วัยเด็กยังถูกแบ่งเป็น 2 ช่วงคือ

- Early Childhood : วัยเด็กตอนต้น (อายุ 2-6 ขวบ) คือช่วงวัยก่อนเข้าเรียน เด็กค้นหาและพยายามให้ได้มาซึ่งความสามารถในการควบคุมสภาพแวดล้อมและการมีส่วนร่วมในสังคม

- Late Childhood : วัยเด็กตอนปลาย (อายุ 6-13 ปี) เป็นช่วงเวลาของการเจริญเติบโตทางเพศที่เริ่มต้นเมื่อถึงช่วงต้นของวัยรุ่น

5. Puberty (อายุ 11-16 ปี) เป็นช่วงเวลาที่ซึ่ซ้นทับกันอยู่ประมาณ 2 ปี ระหว่างช่วงสุดท้ายของการเป็นเด็กกับช่วงต้นของการเป็นวัยรุ่น ร่างกายของเด็กจะเริ่มเปลี่ยนแปลงสู่ความเป็นผู้ใหญ่ (Elizabeth B. Hurlock, 1978)

Figure 5-7. Changes in body size and proportions of one boy and one girl observed between the ages of 15 months and 18 years. (Adapted from N. Bayley: *Individual patterns of development*. Child Development, 1956, 27, 45-74. Used by permission.)



รูปที่ 2.1 ภาพแสดงพัฒนาการจากวัยทารกสู่วัยผู้ใหญ่

พัฒนาการที่ชัดเจนของเด็กวัย 3-6 ขวบ

เด็กก่อนวัยเรียนเริ่มมีพัฒนาการในการวิ่ง, เดิน, กระโดด และเล่นซุกซนสำรวจสภาพแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น เพราะช่วงปฐมวัยเป็นช่วงสำคัญที่สุดที่เด็กจะมีการเรียนรู้มากกว่าช่วงชีวิตอื่นๆ

เด็กปฐมวัยมีพัฒนาการที่ชัดเจนใน 4 ด้าน คือ

1. Motor Development คือ พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว (กล้ามเนื้อต่างๆ)
2. Language Development คือ พัฒนาการด้านภาษา (เด็กจะเริ่มพูดจาเป็นภาษาได้ดียิ่งขึ้น)
3. Adaptive Development คือ พัฒนาการด้านความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมรอบตัวและคนอื่น (เด็กจะต้องไปโรงเรียนหรือเริ่มอยู่ในความดูแลของคนอื่นที่ไม่ใช่พ่อแม่)
4. Personal Social Development คือ พัฒนาการด้านสังคม (เด็กจะเริ่มเรียนรู้การทำกิจกรรมต่างๆ หรือ การเล่นและแบ่งของเล่นกับเพื่อนวัยเดียวกัน)

(Getzels,1992)

2.1.1 พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวของเด็ก (Motor Development) หมายถึงการพัฒนาความสามารถด้านต่างๆของร่างกายผ่านกิจกรรมผ่านจากศูนย์ประสาท (Nerve Center) ไปสู่เส้นประสาท (Nerve) แล้วส่งต่อไปยังกล้ามเนื้อต่างๆในร่างกาย (Muscle) ความสามารถในการควบคุมดังกล่าวมาจากการพัฒนาของการตอบสนอง และกิจกรรมต่างๆที่แสดงออกมา นับแต่แรกเกิดจนกระทั่งเกิดการพัฒนารวมขึ้น ทั้งนี้ทั้งนั้นในช่วงเวลาแบบนี้ทารกก็ยังถือว่า อยู่ในภาวะช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ อย่างไรก็ตามสภาพช่วยเหลือตัวเองไม่ได้นี้จะเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ช่วงระหว่างอายุ 4-5 ขวบ เด็กก็จะสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวได้ทุกรูปแบบการเคลื่อนไหวดังกล่าวนี้คือรวมถึงแต่การเดิน การวิ่ง กระโดดขว้างน้ำและอื่นๆ และหลังจากเด็กอายุ 5 ขวบ พัฒนาการจะเป็นไปในลักษณะของการประสานงานที่ดีขึ้นของระบบการเคลื่อนไหว รวมไปถึงการพัฒนาของกล้ามเนื้อมัดเล็กกลุ่มที่ใช้ในการหยิบจับ ขว้างปา ตะครุบ เขียนหนังสือ และใช้อุปกรณ์เครื่องมือต่างๆ หลังจากเด็กอายุได้ 6 ขวบแล้ว ถ้าไม่มีอุปสรรคอันเกิดจากสภาพแวดล้อม ความปกติด้านกายภาพหรือความปกติทางจิตมารบกวนพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว เด็กส่วนใหญ่จะพร้อมที่จะปรับตัวเข้าสู่การเข้าโรงเรียนและการเข้าร่วมกิจกรรมในหมู่เพื่อนฝูงเดียวกัน

คุณประโยชน์ของการเคลื่อนไหว(Contribuion of Motor Development)

- การมีสุขภาพที่ดี (Good Health)สุขภาพที่ดีสำคัญมากต่อเด็กและต่อ
การมีความสุขของเด็กซึ่งส่วนหนึ่งขึ้นกับการออกกำลังกาย ถ้าการเคลื่อนไหว
ประสานสัมพันธ์กันไม่ดี เด็กก็จะแสดงออกต่ำกว่ามาตรฐานของกลุ่ม
เด็กวัยเดียวกัน เนื่องจากความจริงมีอยู่ว่า เด็กควรได้รับความพึงพอใจ
จากกิจกรรมทางกายและจะต้องมีแรงจูงใจในการเข้าร่วมกิจกรรม



- การปลดปล่อยทางด้านอารมณ์ (Emotional Catharsis) โดยผ่านการเล่นที่เป็นกิจกรรมออกแรง เด็กๆ จะได้กำจัดพลังงานที่มีอยู่มากและปลดปล่อยร่างกายจากความเครียด อันเกิดจากความกังวลกระวนกระวายและความคับข้องใจ พวกเขาสามารถพักผ่อนได้ทั้งร่างกายและจิตใจ



- ความรู้สึกเป็นไทไม่ต้องพึ่งพาใคร (Independence) ยิ่งเด็กสามารถทำอะไรเพื่อตัวเองได้มากเท่าไร ความรู้สึกพอใจและมั่นใจในตัวเองก็ยิ่งมากขึ้นด้วย การไม่สามารถเป็นอิสระพึ่งพาตัวเองได้ก็เป็นสาเหตุให้เกิดความรู้สึกคับข้องใจและไม่พอใจในตัวเองได้

- ความบันเทิงใจ (Self-Entertainment) การสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวทำให้เด็กสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ได้ โดยแม้ไม่มีเพื่อนเล่น



- การเข้าสังคม (Socialization) การพัฒนาการที่ดีด้านการเคลื่อนไหวก่อให้เกิดการยอมรับและเปิดโอกาสที่จะเรียนรู้ทักษะทางสังคมพัฒนาการด้านการเคลื่อนไหวที่เหนือกว่าทำให้เด็กได้เข้าสู่บทบาทการเป็นผู้นำกลุ่ม



- การมีแนวคิดเกี่ยวกับคนหรือการรู้จักตัวตนของตนเอง (Self-Concept) ความรู้สึกมั่นใจในตนเองจะถูกสร้างขึ้นภายในตัวของเด็ก โดยเริ่มจากความรู้สึกแลอศกัยทางกายที่ในไม่ช้าจะแปรเปลี่ยนเป็น ความรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจนั่นคือสิ่งที่นำไปสู่ความรู้สึกมั่นใจในตัวเอง ที่มีผลต่อพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก

(Elizabeth B.Hurlock,1978)



แผนภูมิ 2.2 กลไกการเปลี่ยนแปลงจากทักษะการเคลื่อนไหวสู่พฤติกรรม

องค์ประกอบสำคัญในพัฒนาการของการเคลื่อนไหว (Principles of Motor Development)

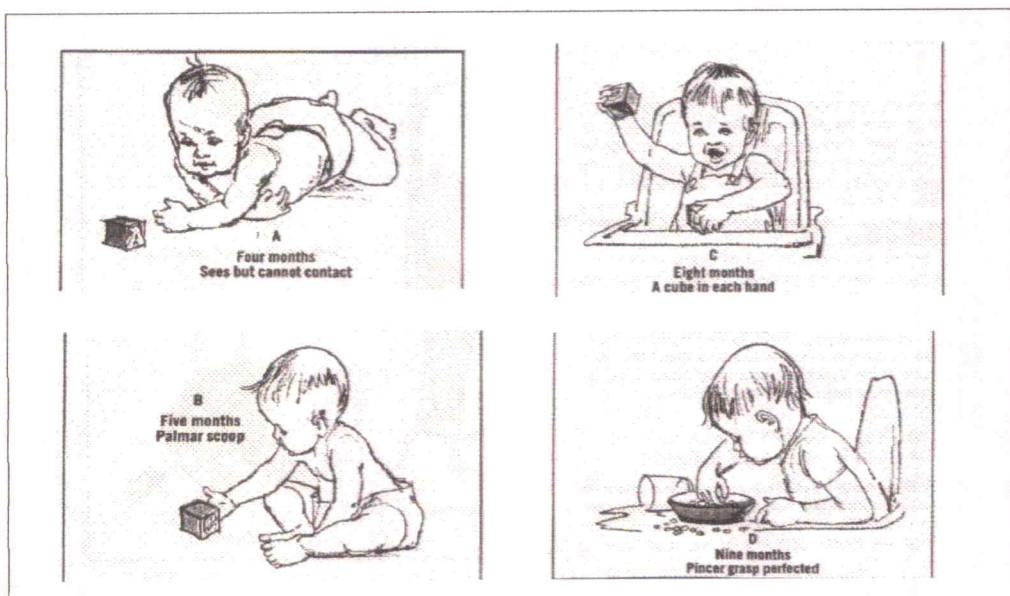
จากการศึกษาทำให้พบว่ากลุ่มเด็กที่ทำการศึกษามีรูปแบบพฤติกรรม ที่ค่อนข้างเหมือนกันในกลุ่มอายุเดียวกันไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของแขน ข้อมือ นิ้ว ล้วนแล้วแต่มีแบบแผนที่คาดเดาได้เป็นลำดับขั้น(Sequence) และสรุปได้ว่ามีองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการเคลื่อนไหวของเด็กได้แก่

1. ระบบประสาทและการเจริญเติบโตของกล้ามเนื้อ(Nervous System and Muscular Maturation) อันประกอบด้วย

- Spinal Cord ศูนย์ประสาทส่วนล่างที่อยู่ที่กระดูกสันหลัง
- Brain ศูนย์ประสาทส่วนบน ที่อยู่ในส่วนสมองที่ยังแบ่งเป็น Cerebellum ที่คอยควบคุมเรื่องการทรงตัวและ Cerebrum ที่คอยควบคุมทักษะการเคลื่อนไหวที่มีพัฒนาการอย่างรวดเร็ว ในช่วงแรกเริ่มของชีวิตจนประมาณ 5 ขวบ
- Striated Muscles แดบกล้ามเนื้อที่เป็นส่วนหนึ่งของกลไกกล้ามเนื้อ ของการเจริญเติบโตของเด็กอันมีส่วนสำคัญที่ทำให้การเคลื่อนไหวต่างๆเป็นไปอย่างประสานสัมพันธ์กันดี แต่การพัฒนาในช่วงนี้จะเกิดขึ้นในขณะที่ยังก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่

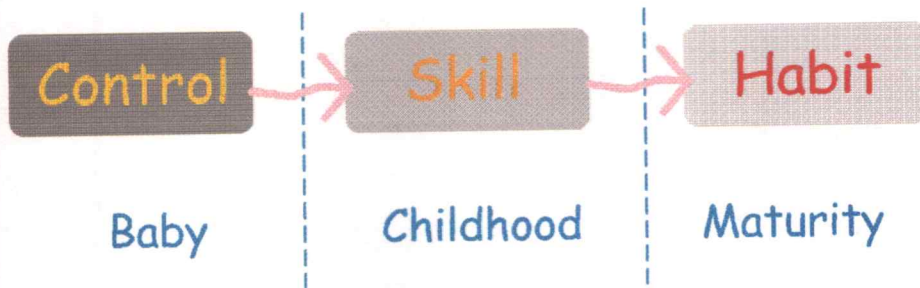
2. ความพร้อมของการเจริญเติบโตของเด็ก (Maturationally Ready) การพยายามฝึกฝนทักษะการเคลื่อนไหวต่างๆที่ยังไม่เหมาะสมกับสภาวะความพร้อมของเด็กนั้นอาจจะสูญเปล่าเพราะร่างกายเด็กต้องการเวลาในการเติบโตเต็มที่ของระบบประสาทและระบบกล้ามเนื้อ

3. แบบแผนที่คาดเดาได้ (Predictable Pattern) คือปรากฏการณ์การเปลี่ยนแปลงของกลุ่มพฤติกรรมที่เป็นไปในอายุต่างๆของเด็กตามขั้นตอน (Elizabeth B.Hurlock,1978)



รูปที่ 2.2 ภาพแสดงพัฒนาการทักษะกล้ามเนื้อมือในเด็กทารก

4. บรรทัดฐานของพัฒนาการ (Norm for Motor Development) หลังจากวัยทารก (Baby) ผ่านไป เด็กจะได้มาซึ่งความสามารถในการควบคุมทุกส่วนของร่างกายตนเอง และพวกเขาก็จะพร้อมสำหรับการเริ่มต้นกับคำว่า การเรียนรู้ "ทักษะ" (Skill) และพัฒนาต่อไปเป็นแบบแผนพฤติกรรมที่เกิดขึ้นซ้ำๆจนเรียกว่า "ลักษณะนิสัย" (Habit)



แผนภูมิ 2.3 การพัฒนาจากความสามารถในการควบคุมร่างกายในวัยทารกสู่ลักษณะนิสัยในวัยผู้ใหญ่

วัยเด็ก (Childhood) เป็นวัยในอุดมคติของการเรียนรู้เรื่องการเคลื่อนไหว (Ideal Age) เพราะ

1. ร่างกายมีความยืดหยุ่นและสามารถดัดได้ง่ายกว่าตอนวัยรุ่น และวัยผู้ใหญ่ ดังนั้นการเรียนรู้จึงง่ายกว่า
2. เด็กยังมีประสบการณ์การเรียนรู้เรื่องทักษะด้านอื่นๆน้อยทำให้ความสับสน และข้อขัดแย้งในการเรียนรู้ยังมีน้อย
3. เด็กๆอยู่ในช่วงเวลาที่ทุกอย่างเป็นเหมือนการผจญภัยมากกว่าเมื่อโตขึ้น ผลจากความรู้สึกรูปแบบนั้นเป็นแรงจูงใจที่ดีในการพยายามเรียนรู้
4. ในขณะที่วัยรุ่นและวัยผู้ใหญ่รู้สึกว่าการกระทำอะไรซ้ำๆเป็นสิ่งที่น่าเบื่อแต่เด็กสนุกกับมัน ผลจากการที่พวกเขาตั้งใจทำซ้ำแล้วซ้ำเล่าทำให้กล้ามเนื้อ ถูกฝึกฝนให้ทำในรูปแบบซ้ำๆนั้น อย่างมีประสิทธิภาพ
5. เด็กไม่มีภาระกิจใดที่ต้องรับผิดชอบมากเท่ากับเมื่อเขาโตขึ้น เวลาทั้งหมดจึงกลายเป็นเวลาของการฝึกทักษะนี้เอง (Elizabeth B.Hurlock,1978)

2.1.2 พัฒนาการด้านการรับรู้ (Perception Development)

การรับรู้ของเด็กมีการพัฒนาเพิ่มขึ้นเป็นลำดับตามวัยที่เติบโต เช่นเดียวกับพัฒนาการด้านอื่น จากการเรียนรู้ที่ไม่สามารถเข้าใจความหมายมาเป็นการรับรู้ที่เข้าใจความหมาย “การเรียนรู้” หมายถึง กระบวนการที่เด็กนำเอาสิ่งที่ตนได้เห็น ได้ยิน ได้สัมผัส ได้รู้สึกจากสิ่งเร้าภายนอกมาจัดระเบียบและให้ความหมายเพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจขึ้น เราจะสังเกตเห็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึง การรับรู้ของเด็กจากเสียงร้องไห้ในวัยทารก ท่าทางการแสดงออก คำพูด กิจกรรม การกระทำ และความประพฤตินี้ของเด็กในวัยที่โตขึ้นต่อมา

เมื่ออยู่ในวัยเด็ก (Childhood) วิธีที่ดีที่สุดและง่ายต่อการเข้าใจที่สุดคือการให้เด็กวาดรูปออกมาเพราะเด็กจะวาดออกมาตามจินตนาการที่ตนเข้าใจต่อสิ่งนั้นๆ โดยไม่มีอะไรมาขัดกั้นจินตนาการเหมือนกับพวกเขาอยู่ในโลกแห่งความฝัน งานศิลปะของเด็กจึงแสดงออกง่ายๆตรงไปตรงมา และเป็นการแสดงออกซึ่งความคิดคำนึงและความรู้สึกตลอดจนการรับรู้ของเด็กเอง

การเรียนรู้ทั่วไปของเด็กวัยต่างๆ

เด็กวัย 3-4 ขวบ : ยังไม่มีความเข้าใจในเรื่องเกี่ยวกับการรับรู้วัตถุหรือสิ่งของ ในเรื่องความใกล้-ไกลหรือความหนัก-เบาเลย การตัดสินใจน้ำหนักวัตถุเด็กก็มักตัดสินใจตามขนาดวัตถุ ถ้าใหญ่ก็จะบอกว่า “หนัก” ถ้าเล็กก็มักจะบอกว่า “เบา” การเลือกขนาดสิ่งของยังคงเป็นการรับรู้ที่ยากสำหรับเด็ก จากการศึกษาพบว่าเด็ก 4-5 ขวบ จะรับรู้และสามารถเลือกสิ่งของขนาดที่ “ใหญ่ที่สุด” และ “เล็กที่สุด” ได้ง่ายแต่ส่วนใหญ่จะลำบากใจในการเลือกว่าสิ่งของชิ้นใดมี “ขนาดกลาง” ระหว่างนั้นเด็กมักยังเลือกไม่ถูกต้อง

- การเข้าใจเรื่องตัวเลข เด็กจะยังไม่รู้ความสำคัญเรื่องตัวเลขว่า “มาก” หรือ “น้อย” ต่างกันอย่างไร

- การเข้าใจเรื่องเวลา “เช้า” “กลางวัน” “เย็น” “ค่ำ” แตกต่างกันอย่างไรเด็กวัยนี้ก็ยังไม่สามารถแยกแยะได้

- การขีดเขียนเส้นสายต่างๆ เด็กวัยนี้ยังไม่สามารถลากเส้นโค้งที่กำหนดให้ได้

เด็กวัย 5-6 ขวบ : การรับรู้ยังไม่สมบูรณ์ละเอียดละออ เด็กจะรับรู้ด้านกว้าง-ยาว แต่ยังไม่รับรู้ความหนา-ลึก จากการเห็นรูปภาพ นอกจากจะให้เห็นของจริง นอกจากนั้นการรับรู้ของเด็กวัยนี้ยังไม่มีความสัมพันธ์กันในเชิงระนาบ

- เด็กวัยนี้ส่วนใหญ่มักอยู่ในโลกแห่งความคิดคำนึงเป็นส่วนมาก เด็กจะไม่เห็นเหมือนที่ผู้ใหญ่เห็นและมักนำเรื่องไปปะปนกับเรื่องที่ตนคิดคำนึง เวลาเด็กเล่าเรื่องอะไรมักเอาเรื่องที่ยากให้เกิดมาปนกับเรื่องจริง

- เรื่องการเปรียบเทียบขนาด เด็กจะยังไม่คำนึงถึงส่วนสัดที่แท้จริงของสิ่งของ เวลาแสดงออกทางศิลปะ สิ่งใดที่เห็นว่าสำคัญก็อาจเขียนออกมาในรูปขนาดเล็กๆหรือสีดำน้อยๆ

- เรื่องการรับรู้ระนาบใกล้ตัวเช่น บน ต่ำ ข้าง หลังของตัวเองเด็กจะพอเข้าใจแต่ในระนาบที่ไกล

ออกไป เช่น ความใกล้-ไกล ของสถานที่ที่อยู่ห่างออกไป เด็กจะไม่สามารถเข้าใจได้เลย

- เรื่องการรับรู้เวลาที่เช่นกันเด็กวัยนี้จะอยู่กับปัจจุบันเท่านั้น ส่วนอนาคต อดีต ไม่มีความหมายอะไรเลย

เด็กวัย 7-8 ขวบ : เด็กวัยนี้มีความสนใจว่าสิ่งต่างๆเกิดขึ้นอย่างไร มันทำงานอย่างไร มีความพยายามทำสิ่งต่างๆให้สำเร็จไป รู้จักชอบ-ไม่ชอบ สิ่งนั้นสิ่งนี้ ถ้ามีการพาเด็กวัยนี้ไปทัศนจรเด็กก็จะได้รับประโยชน์มาก

- เด็กจะรู้จักสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ได้รู้จักนำเอาคำต่างๆมาสร้างขึ้นเป็นประโยคได้ เวลาวาดรูปก็สามารถจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกันอย่างมีเหตุผล

- เด็กรู้จักสังเกตสัดส่วนของสิ่งของหรือวัตถุ และการเคลื่อนไหวของมนุษย์และสัตว์ รู้จักกะขนาดของวัตถุได้พอสมควร

- เด็กมีความสามารถในการเปรียบเทียบ สี รูปร่าง ขนาด ของสิ่งต่างๆ รู้จักตัดสินใจว่าจะอะไรเหมาะสมกว่าอะไรเนื่องจากเป็นวัยที่สามารถใช้สายตา และหูได้ดี

- การรับรู้เรื่องเวลาของเด็กวัยนี้ มีความเข้าใจได้ดีขึ้นสามารถเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเวลา กับเหตุการณ์ประจำวันได้ นอกจากนี้สามารถนำเอาเหตุการณ์ในอดีตมาสัมพันธ์กับเหตุการณ์ปัจจุบันได้

2.1.3 พัฒนาการด้านสังคม (Social Development)

ในช่วงอายุ 2-6 ปีเด็กๆจะเริ่มเรียนรู้การปรับและการติดต่อกับผู้อื่นในสังคมนอกบ้าน โดยเฉพาะกับเด็กในวัยเดียวกันเด็กจะเรียนรู้ว่าจะปรับตัวอย่างไรเพื่อที่จะสามารถร่วมเล่นหรือให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่น เด็กในวัยนี้ถ้าได้มีประสบการณ์ในการเข้าไปอยู่ในเนอสเซอรี่ หรือสถานเลี้ยงเด็กหรือโรงเรียนอนุบาลก็จะมีพัฒนาการด้านสังคมดีกว่าอยู่แต่กับบ้าน

สภาพการณ์ของแบบแผนพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก เปรียบเทียบกันระหว่างเด็กที่มีพัฒนาการทางสังคมกับเด็กที่ไม่มีพัฒนาการทางสังคม

ตารางที่ 2.1 แสดงเปรียบเทียบแบบแผนพฤติกรรมแบบมีสังคมกับแบบ ไม่มีสังคมของเด็กเล็ก

Social Behavior Pattern (แบบแผนพฤติกรรมที่มีสังคม)	Social Behavior Pattern (แบบแผนพฤติกรรมที่ไม่มีสังคม)
<p>การเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม : เด็กๆไม่มากที่จะรู้จักการเล่นร่วมกันจนกระทั่งถึงอายุ 4 ขวบ การที่เด็กมีโอกาสทำอะไรร่วมกันมากขึ้น โอกาสของการเล่นร่วมกันเป็นกลุ่มก็มากขึ้น</p> <p>การเล่นแข่งขันกัน : พฤติกรรมลักษณะนี้มีผลกระตุ้นให้เด็กพยายามทำดีที่สุด แต่ด้านแสดงออกมาในรูปแบบของการทะเลาะเบาะแว้ง ก็จะเป็นผลเสียของการเข้าสังคม</p>	<p>การมองโลกแง่ร้าย : มักเริ่มขึ้นในช่วง 2 ปีแรกและเป็นมากที่สุดช่วง 3-6 ขวบเป็นความรู้สึกต่อต้านที่มีแรงกดดันมาจากผู้อื่น</p> <p>ความก้าวร้าว : เด็กมักแสดงออกทางร่างกาย</p> <p>การทะเลาะเบาะแว้ง : มักเกิดจากทั้งสองฝ่ายโดยมีฝ่ายใด ฝ่ายหนึ่งเป็นฝ่ายเริ่มก่อน</p>

ตารางที่ 2.1 (ต่อ)

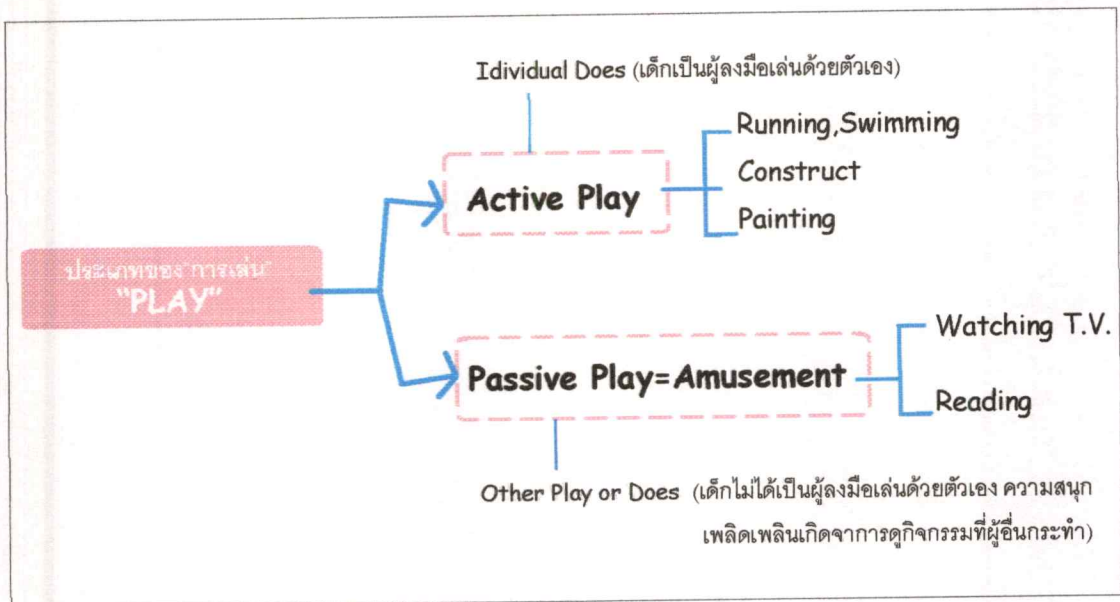
Social Behavior Pattern (แบบแผนพฤติกรรมที่มีสังคม)	Social Behavior Pattern (แบบแผนพฤติกรรมที่ไม่มีสังคม)
<p>ความต้องการการยอมรับจากสังคม : และเด็กจะยอมทำตามความคาดหวังของสังคม</p> <p>ความเห็นอกเห็นใจคนอื่น : โดยเฉพาะคนที่ตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกัน</p> <p>ความเข้าอกเข้าใจคนอื่น : จากการบอกเล่า</p> <p>การพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกัน</p> <p>การไม่เห็นแก่ตัว</p> <p>การเลียนแบบ : เพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม</p> <p>ความผูกสัมพันธ์กับผู้อื่น : ในลักษณะของมิตรภาพ</p>	<p>การเกาะกระแสนผู้อื่น : เด็กที่มีอาการดังกล่าวจะพึงพอใจเมื่อเห็นอาการของเหยื่อที่ตนกระทำ</p> <p>พฤติกรรมพยายามขึ้นาผู้อื่น : เด็กเหล่านี้จะอยากเป็นเจ้านายอยู่เหนือคนอื่น แต่สุดท้ายมักถูกขับออกจากกลุ่ม</p> <p>ความมีอคติ : เกิดกับวัยเด็กตอนต้นที่รู้สึกต่อต้านและไม่ชอบคนอื่นที่มีอะไรแตกต่างไปจากตน</p> <p>ความรู้สึกต่อต้านเพศตรงข้าม : เด็กผู้ชายวัยเด็กตอนต้นจะไม่ยอมเล่นร่วมกับเด็กผู้หญิงและไม่เล่นเกมส์ หรือการเล่นที่คู่เป็นของเด็กผู้หญิง</p>

2.1.4 พัฒนาการด้านการเล่น (Play Development)

ในศตวรรษนี้ “การเล่น” ของเด็กได้รับการศึกษาวิจัยในเชิงวิทยาศาสตร์ ทำให้สามารถยกระดับทัศนคติที่มีต่อการเล่นให้สูงขึ้นว่า มีอิทธิพลอย่างมากในด้านการเรียนรู้อันนำมา ซึ่งพัฒนาการที่ดีของเด็ก “การเล่น” ได้รับการตระหนักว่าเป็นเครื่องมือ (Tool) สำคัญ ในการก่อรูปสังคมของเด็ก (Socialization)

“การเล่น” เป็นศูนย์กลางชีวิตของเด็ก เด็กเรียนรู้วิธีการผูกมิตร และบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาผ่านการเล่น สำหรับเด็กการเล่นเป็นฐานะของเขา ที่ต้องจริงจังว่าจะเล่นอย่างไรและต้องเล่นอะไรถึงสนุก

“การเล่น” (Play) มีความหมายตรงกันข้ามกับ “การทำงาน” (Work) เพราะการเล่นทำเพื่อความสนุกทำด้วยความเต็มใจแต่ไม่หวังผลของมันในขณะที่การทำงานไม่จำเป็นต้องสนุกแต่ต้องมีผลงาน



แผนภูมิ 2.4 แผนภูมิแสดงประเภทของการเล่นของเด็กเล็ก

คุณค่าของการเล่นที่มีผลต่อพัฒนาการของเด็ก

(Contributions of Play to Children Development)

1. Physical Development การเล่นมีการออกแรง (Active Play) ช่วยให้เห็นกล้ามเนื้อและออกกำลังทุกส่วนของร่างกาย นอกจากนั้นก็ช่วยปลดปล่อยพลังงานที่มีเหลือเพื่อออกมา คิดว่าให้เด็กเก็บไว้ในรูปของความกระวนกระวาย และความขุ่นข้องหมองใจ
2. Encouragement of Communication การที่จะประสบความสำเร็จในการเล่นร่วมกับผู้อื่นอย่างราบรื่น เด็กจะต้องเรียนรู้ที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจและทำความเข้าใจสิ่งที่ผู้อื่นสื่อสารมาด้วย
3. Outlet for Need and Desire การเล่นอาจเป็นที่แสดงออกของความ ต้องการ ความปรารถนา ที่อาจไม่มีทางเป็นไปได้ในความเป็นจริงแต่ในการเล่นเป็นไปได้เสมอ
4. Source of Learning การเล่นเปิดโอกาสที่จะเรียนรู้หลายสิ่งผ่าน หนังสือ, ทีวี หรือการสำรวจสภาพแวดล้อมที่เด็กอาจไม่มีโอกาสได้เรียนในบ้านหรือโรงเรียน
5. Stimulant to Creativity โดยผ่านการทดลองในการเล่น เด็กจะคิดค้นอะไรใหม่ๆ ที่แตกต่างไปได้อย่างสนุกสนาน พวกเขาจะสามารถแปรรูปความสนใจที่มีความสร้างสรรค์ไปสู่สถานการณ์ในโลกแห่งการเล่น
6. Learn to be Social โดยการเล่นกับเด็กคนอื่นเด็กๆ เรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมขึ้นมา และค้นพบวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างความสัมพันธ์ที่พวกเขาสร้างขึ้น
7. Development of Self-Insight การรู้จักตัวตนของตัวเองและเปรียบเทียบกับเพื่อนที่ร่วมเล่นด้วยกัน จะทำให้เด็กเข้าใจตัวเองพัฒนาความเป็นตัวเองได้ชัดเจนขึ้น
8. Moral Standards การเล่นกับผู้อื่นทำให้เรียนรู้ความคิด-ถูกอันเป็นคุณธรรมขั้นพื้นฐานในการเล่นร่วมกัน

9. Learning to Play Appropriate Sex Role เด็กๆจะได้เรียนรู้บทบาทและการวางตัวให้เป็นที่
ยอมรับทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

10. Development of Desirable Personality Traits จากการติดต่อกับสมาชิกเพื่อนร่วมวัยคนอื่น
ในการเล่น เด็กๆเรียนรู้ที่จะประสานร่วมมือ โอบอ้อมอารี, ซื่อสัตย์, มีน้ำใจนักกีฬา และเป็น
คนน่ารักน่าคบสำหรับคนอื่น

11. Outlet for Pent-up Emotion Energy การเล่นทำให้เด็กๆได้ปลดปล่อยความตึงเครียดอันเนื่อง
มาจากความเข้มงวดของสภาวะแวดล้อมผ่านพฤติกรรมการเล่นของพวกเขา

(Elizabeth B.Hurlock,1978)

สำนักหอสมุดกลาง [พระจอมเกล้าลาดกระบัง]

2.2 แนวคิดและทฤษฎีการเล่นของเด็ก (Child Play)

2.2.1 แนวคิดเรื่องการเล่นของเด็ก

“ทำไมเด็กจึงต้องเล่น” ฟรานเคนเบอร์ก นักปรากฏการณ์ศาสตร์ชาวคัทซกกล่าวไว้ เด็กเล่นเพราะเขาอยาก “เป็น” การ “เป็น” ของเขาก็คือการ “เล่น” (The Children play because they want to being Children is playing.) ในการเล่นสัมพันธ์ (Interplay) ระหว่างเด็กกับโลกรอบตัวเขา โอกาสของความสัมพันธ์ของโลกต่างรูปแบบดูเหมือนมีรูปแบบจำนวนนับไม่ถ้วน รูปแบบแต่ละรูปแบบแสดงออกถึงทักษะการแก้ปัญหาคือทักษะที่สำคัญที่จะสอนให้เด็กเรียนรู้ที่จะมีชีวิตอยู่ในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

โดยการเล่น เด็กจะมีโอกาสพัฒนาทักษะด้านการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่ง พัฒนาการด้านภาษา เด็กจะเรียนรู้ความหมายของคำ, สัญลักษณ์และการผสมคำเป็นวลี ผู้การผสมวลีให้เป็นประโยค

แนวคิดเรื่องแรง, รูปร่าง, ผิวสัมผัส, จำนวนและความถี่จะถูกพัฒนาผ่านการเล่น เด็กจะเรียนรู้ที่จะแยกแยะ, ค้นหา, จัดลำดับ, แยกแยะสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติแต่ไม่เป็นธรรมชาติ, จับคู่, หาข้อแตกต่าง การเล่นนำมาซึ่งการสะสมประสบการณ์และความรู้ที่จะคงค้างเหลืออยู่ จะถูกนำไปใช้ในการตัดสินใจ ปัญหาในอนาคตและประสานเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการการศึกษาเล่าเรียนเมื่อโตขึ้น

2.2.2 แนวคิดเรื่องความสำคัญของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการทุกด้านของเด็ก

พัฒนาการด้านการเคลื่อนไหว: ทักษะด้านการเคลื่อนไหว(Basic Motor Skill) เป็นพฤติกรรมภายนอกที่มีการวิจัยพบว่ามีผลกระทบกับพัฒนาการด้านความคิดและบุคลิกในอนาคตด้วยโดย

- รูปแบบการเคลื่อนไหวที่เป็น Pattern ของเด็กในการเล่นจะเป็นพื้นฐานการเลือกเล่นกีฬา หรือ ทำกิจกรรมสันทนนาการของเขาเมื่อโตขึ้น

- รูปแบบการเคลื่อนไหวที่เป็น Pattern ของเด็กในการเล่น คือพื้นฐานของกิจกรรมด้านจิตใจและพัฒนาไปสู่บุคลิกภาพในอนาคต

พัฒนาการด้านความคิดและจิตใจ(Mental Development): ถ้าการจัดสภาพแวดล้อมเป็นไปอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ การเล่นนั้นจะเปิดโอกาสให้เด็กเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา

พัฒนาการด้านสังคม(Social Development): เด็กเรียนรู้ทักษะการเข้าสังคม จากการเล่นและเติบโตจากการที่มีตัวเองเป็นศูนย์กลางอยู่ตลอดเวลา เหมือนวัยทารก(Egoism) พวกเขาจะเรียนรู้คุณค่าของเพื่อนร่วมวัยของเด็กที่โตกว่า และคนอื่นๆในสังคม พวกเขาจะได้เรียนรู้การเป็นผู้นำและเรียนรู้การเป็นผู้ตามที่ดี ตลอดจนการประนีประนอม, การร่วมมือกัน, การทำงานเป็นทีม, การแก้ปัญหาาร่วมกัน, การตัดสินใจเป็นหมู่คณะ ซึ่งทั้งหมดเป็นการเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม ถึงแม้จะมีความแตกต่างกันในเรื่อง เชื้อชาติ ศาสนา สังคม เศรษฐกิจและพื้นฐานครอบครัว แต่เด็กๆ จะมองไม่เห็นเส้นแบ่งเหล่านี้ พวกเขามีการเล่นเป็นเหมือนสะพานเชื่อมความเท่าเทียมกันของความ เป็นมนุษย์ในโลกใบใหม่ที่พวกเขาสร้างขึ้นมาเอง

พัฒนาการด้านอารมณ์ (Emotion Development) : การมีความภาคภูมิใจในตนเองเป็นผลกระทบจากการเล่น การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้และตระหนักในตนเอง ทำให้มีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีโอกาสที่จะเรียนรู้ว่าตนเองทำอะไร ได้หรือ ไม่ได้เรียนรู้ขอบเขตความสามารถของตน เด็กๆชอบเล่นอะไรที่เป็นการเสี่ยง และยากขึ้นกว่าเดิม เพื่อเพิ่มพูนความสามารถและประสบการณ์ที่มีอยู่ การเล่นทำให้เด็กได้ปลดปล่อยพลังงานออกมา บางครั้งพวกเขาพวกเขาอาจระบายความโกรธ, ความหงุดหงิด ออกมาผ่าน การวิ่ง, ปีนป่าย, กระโดด, เหวี่ยง แทนการทำพฤติกรรมรุนแรงอื่นๆ ดังนั้นการเล่นสามารถทำให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี (Peggy L. Miller, 1972)

ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ระหว่างตัวเด็กกับโลกของเขา ซึ่งจะปรากฏออกมาในรูปแบบการเล่นกับโลก กับสรรพสิ่งในโลกอย่างมากมาย ลึกดำและลึกซึ้ง มีหลายครั้งเหลือเกินที่เกิดขึ้นเกินกว่าความคาดคิดของเราจะไปถึง (ดร.ทิพย์สุตา ปทุมานนท์, 1989)

2.2.3 สัญชาติญาณแห่งการเล่น

เด็กทุกคนมีความต้องการที่จะเล่นโดยสัญชาติญาณ การเล่นคือ ความเป็นเด็ก การเล่นและการเคลื่อนไหวในรูปแบบเฉพาะของการเล่นเป็นกระบวนการของการเติบโตไม่เพียงแต่ด้านร่างกายรวมตลอดไปจน การเจริญเติบโตด้านสังคม และพัฒนาด้านความคิดและจิตใจ ความต้องการดังกล่าวเกิดขึ้นในสัตว์ด้วยเช่นกัน ลูกสัตว์เล็กๆก็มีการเล่นเป็นขั้นตอนสำคัญของการเติบโตเช่นกัน การวิ่ง, การกระโดด, การหลบหลีก, การถ่มก๊อกลง, การหกคะเมนตีลังกา เหล่านี้เป็นรูปแบบการเล่นที่พบในลูกสัตว์ทุกชนิด การเล่นของสัตว์โลกเป็นข้อกำหนดเบื้องต้นสำหรับการไปสู่ความสำเร็จของการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ต่อไป ทารก เด็กเล็ก หรือวัยรุ่นล้วนแต่เล่นเพื่อที่จะเติบโตการเล่นเป็นสัญชาติญาณที่ประสานเป็นส่วนหนึ่งของการเติบโตและพัฒนาการของพวกเขา และมันยังอาจฝังรากลึกอยู่ในตัวของแต่ละบุคคลจนโตเป็นผู้ใหญ่ โดยแสดงออกผ่านการรักที่จะเล่นผาดโผนต่างๆเป็นกีฬา (Peggy L. Miller, 1972)

2.2.4 แนวคิดเกี่ยวกับอิสรภาพในการเรียนรู้โลกของเด็ก

ที่ว่า“การเผชิญหน้ากับโลกใหม่ด้วยตัวเองเด็กๆจะมีความรอบคอบในการทดลองเปิดเข้าสู่โลกใหม่ตามแนวทางของเขา ดูเหมือนไปทีละนิดๆและซ้ำซาก...กลับไปกลับมา...ซ้ำแล้วซ้ำอีก... เป็นวิธีการทดลองเข้าออกจากโลกเบื้องหน้า ทดสอบว่าโลกใหม่นั้นรับรองต้อนรับเขาด้วยความความปลอดภัยสักแค่ไหนในการกระทำกลับไปกลับมาที่นั่นเล็กๆ ได้ “ค้นพบ” ประดูทางเข้าใหม่ๆสู่โลกกว้างเสมอเปิดจาก โลกธรรมดาที่ตนเองไปสู่โลกที่ไม่ธรรมดาทำให้มันธรรมดาแล้วไล่เข้าไปข้างใน โลกกว้างนั้นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด โลกทำทายเด็ก และเด็กก็สนุกที่จะขับไล่มัน แนวความคิดที่จะจัดให้มีมุมเฉพาะสำหรับเด็กๆ มุมที่ปลอดภัยอยู่ไกลจากสายตาของผู้ใหญ่ ถือได้ว่ามีความสำคัญต้องจัดให้มีขึ้น หรือเอื้อให้เกิดขึ้นในโลกของเด็กให้ได้ เพื่อความ“เป็นอยู่ที่ดี” ของพลังชีวิตของมนุษยชาติ ให้มีโอกาสฝึกตัวเพื่อเตรียมการงอกงามที่สมบูรณ์และงอกงามต่อไป (ดร.ทิพย์สุตา ปทุมานนท์, 1989)

2.3 แนวคิดการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนของเด็ก

2.3.1 ช่วงระยะของการพัฒนาการเล่น (Stage in Play Development)

1. Exploratory Stage = ระยะการสำรวจค้นหา

ตั้งแต่แบเบาะจนอายุได้ 3 เดือน การเล่นของพวกเขาส่วนใหญ่ประกอบด้วย การมองหาผู้คนหรือสิ่งของเพื่อไล่จับ ตะครุบ และถือเอาไว้ ดังนั้นแขนและมือจะมีการเคลื่อนไหวเป็นส่วนมากเพื่อสำรวจตรวจสอบสิ่งที่พวกเขาสามารถจับคลานไปถึงได้

2. Toy Stage = การเล่นของเล่น

การเล่นของเล่นในปีแรกๆและพัฒนาไปจนถึงที่สุดเมื่ออายุ 5-6 ขวบ ในช่วงแรกๆเด็กเพียงแต่สำรวจทำความเข้าใจของเล่นของพวกเขาเท่านั้น ระหว่าง 2-3 ขวบ พวกเขามีจินตนาการว่าของเล่นเหล่านั้นมีชีวิตชีวาสามารถพูดได้ แสดงท่าทางต่างๆได้ และมีความรู้สึกมีชีวิตจิตใจเมื่อพัฒนาการด้านการเรียนรู้สูงขึ้น พวกเขาจะสูญเสียพรสวรรค์ในด้านการสมมติแบบนี้ไปทำให้บั่นทอนความสนใจในของเล่น และจนกระทั่งพวกเขาถึงวัยเข้าโรงเรียน เด็กส่วนใหญ่ก็จะไม่สนใจการเล่นแบบที่พวกเขามองว่าเป็น “การเล่นแบบเด็กๆ” อีกต่อไป

3. Play Stage = ระยะการเล่น

หลังจากเด็กเข้าโรงเรียนศูนย์รวม ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการเล่นของพวกเขาจะขยายตัวเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ ขั้นตอนแรกๆจากที่ชอบเล่นของเล่นโดยลำพัง และนอกจากนั้นจะค่อยๆกลายเป็นคนที่สนใจในเกมส์ กีฬา งานอดิเรก และรูปแบบการเล่นที่เป็นผู้ใหญ่ขึ้น

4. Daydreamer Stage = ระยะการเป็นนักฝันเฟื่อง

เมื่อเด็กเข้าสู่วัยรุ่น พวกเขาต้องเริ่มสูญเสียความสนใจในกิจกรรมการเล่นที่ค่อนข้าง Active เหมือนแต่ก่อนและหันไปใช้เวลามากขึ้นกับการฝันเฟื่อง โดยมีบุคลิกลักษณะที่คิดแปลกและมองว่าคนพร้อมจะถูกเข้าใจผิดและปฏิบัติไม่ดีจากผู้อื่น (Elizabeth B. Hurlock, 1978)

2.3.2 แนวคิดเรื่องการจัดของเล่นเป็นวงจร

จากข้อมูลต่างๆที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก และความสำคัญตลอดจนคุณค่าที่การเล่นมีต่อกระบวนการเจริญเติบโต ทำให้ตระหนักอย่างยิ่งว่า การจัดสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนและการเลือกสรรอุปกรณ์ และเครื่องเล่นต่างๆเป็นเรื่องที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ที่นักออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการเรียนของเด็ก ตลอดจนผู้ปกครองเด็กหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง จะต้องมีความรู้ความเข้าใจที่จะทำให้ประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีค่าของพวกเขาเหล่านั้นเกิดขึ้นอย่างคุ้มค่ามีความสร้างสรรค์และปลอดภัยที่สุด

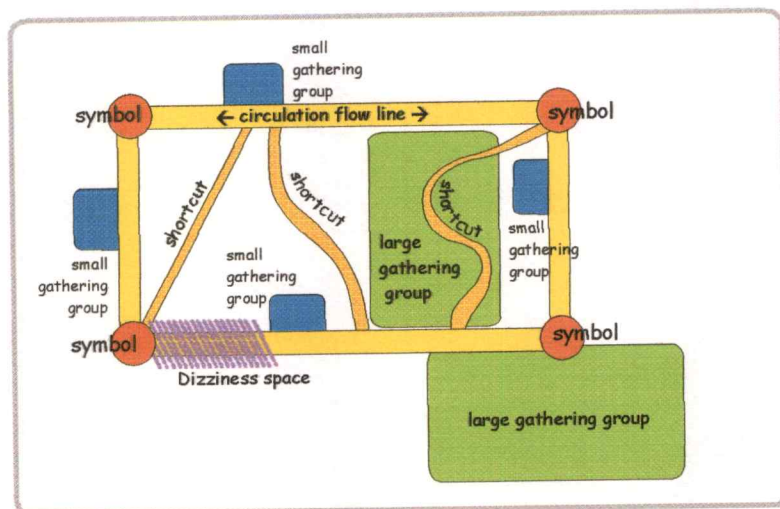
บทบาทของเครื่องเล่นและที่ว่าง (Role of Equipment and Space)

เครื่องมือสำหรับการเรียนของเด็กหรืออุปกรณ์การเล่น (Play Structure) เป็นสิ่งที่จะต้องจัดไว้เพื่อจุดประกายการเล่นและเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการเล่น ที่ว่าง (Space) ก็เช่นกัน ถ้าถูกออกแบบไว้อย่างดีก็จะหลอกล่อให้เด็กเข้าเล่น และนำเด็กให้เกิดการเล่นอย่างอิสระ โดยปราศจากการขีดคั่น

งานวิจัยของ Mitsuru Senda ได้แนะนำให้เห็นลักษณะอันน่าพึงพอใจของ Space และ Equipments ดังต่อไปนี้ 7 ประการ

1. ต้องมีรูปแบบเป็นวงจรของการเล่น นั้นหมายถึงต้องมีกาลไหลเวียนของที่ว่าง การเล่น และเครื่องเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมใหญ่อันหนึ่ง
2. วงจรการเล่นต้องปลอดภัยและอุดมไปด้วยความหลากหลาย
3. ขั้นตอนการเล่นต้องไม่เป็นแบบแผนเดียว แต่มีทางเลือกและมีความท้าทาย
4. ขั้นตอนกระบวนการเล่นต้องมีลักษณะที่มีสัญลักษณ์ในบริเวณจุดที่สูงของเครื่องเล่น
5. วงจรการเล่นต้องจัดให้เกิดประสบการณ์การเล่นที่สับสน น่าค้นหา บางครั้งอาจรู้สึกมีนัย
6. วงจรการเล่นต้องทำให้มีทั้งพื้นที่เล็กๆและพื้นที่ใหญ่ๆ รวมอยู่ด้วยกัน
7. วงจรการเล่นต้องไม่เป็นแบบปิด มันต้องสามารถเปิดเข้ามาได้จากหลายทาง

(Mitsuru Senda, 1992)



แผนภูมิ 2.5 แสดงการจัดวงจรการเล่น

2.3.3 การจัดประเภทของอุปกรณ์เครื่องเล่น (Categories of Equipments)

สามารถจำแนกได้ตามลักษณะกิจกรรมที่เครื่องเล่นนั้นออกแบบมาดังนี้

1. Dramatic Play = เครื่องเล่นสมมติ
2. Climbing = เครื่องเล่นปีนป่าย
3. Jumping, Leaping, and Hopping = เครื่องเล่นกระโดด
4. Swinging, Hanging = เครื่องเล่นห้อยโหน
5. Balance = เครื่องเล่นทรงตัว
6. Coordination = เครื่องเล่นร่วมกัน
7. Throwing = เครื่องเล่นขว้างปา
8. Running, Galloping, Skipping = เครื่องเล่นวิ่ง, ควบ, กิ่งวิ่งกิ่งเดิน
9. Drawing, Painting, and Sculpturing = อุปกรณ์สำหรับงานศิลปะ ปั้น, วาด, ระบายสี

(Peggy L. Miller, 1972)

2.4 บทบาทและความสำคัญของการเล่นของแม่กับลูกที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการในวัยขวบปีแรก

ทารกน้อยตั้งแต่แรกเกิดก็รู้จักความสุขจากการถูก โอบอุ้ม กกกอด เเทก่ล่อมของพ่อแม่ โดยการเล่นเกมต่างๆกับลูกน้อยเป็นการช่วยให้ “วิถีประสาท” (Pathways) ทั้งหลายในสมองของเด็กวัยแรกเกิดเกิดการเชื่อมต่อเข้าหากัน เนื่องจากเมื่อเด็กอายุราวสามขวบ สมองจะสร้างจุดเชื่อมต่อได้มากกว่า 1,000 ล้านจุด ซึ่งมากเป็นสองเท่าของสมองผู้ใหญ่เซลล์สมองที่เราเรียกว่า “เซลล์ประสาท” บางส่วนจะเชื่อมต่อเข้าหากันตั้งแต่อยู่นครรก เพื่อทำหน้าที่ควบคุมการเดินของหัวใจ การหายใจ และปฏิกิริยาอัตโนมัติต่างๆ รวมทั้งกลไกต่างๆที่จำเป็นต่อความอยู่รอดของทารกส่วนเซลล์ประสาทกลุ่มที่เหลือเตรียมพร้อมที่จะเชื่อมตัวเข้าหากัน

จุดที่เซลล์ประสาทเหล่านั้นเชื่อมตัวเข้าหากันเรียกว่า “จุดประสานประสาท” หรือ “ซินแนปส์” (Synapses) ในขณะที่ส่วนต่างๆ ของสมองพัฒนาไปด้วยอัตราเร็วที่ต่างกัน มีผลการวิจัยที่ทำให้เชื่อได้ว่าจุดประสานประสาทจะเกิดขึ้นมากที่สุดนับตั้งแต่วัยแรกเกิดจนถึงวัยประมาณสิบขวบ ซึ่งในระหว่างนี้ “แขนงการรับรู้” (Receptive Branch) ในเซลล์ประสาททั้งหลาย ที่เรียกว่า “ใยประสาทนำเข้า” (Dendrite) จะงอกงามและยึดตัวไปบรรจบกันที่จุดประสานประสาทนับล้านล้านจุดซึ่งเซลล์หนึ่งเซลล์จะเชื่อมต่อกับเซลล์อื่นได้ถึง 10,000 เซลล์ ระยะเวลาสร้างจุดประสานประสาทในสมองส่วนต่างๆ น่าจะขึ้นอยู่กับการพัฒนาพฤติกรรมในส่วนที่เกี่ยวข้องกับสมองส่วนนั้น โดยตรงนักวิจัยทั้งหลายเชื่อว่า สิ่งกระตุ้นต่างๆที่ทารกและเด็กได้รับนั้นจะเป็นปัจจัยกำหนดการเชื่อมตัวและประสานกันของเซลล์ประสาทในสมอง และกลายเป็นจุดประสานประสาทนั่นเอง การเชื่อมต่อดังกล่าวจะเกิดขึ้นตรงไหนบ้างขึ้นกับประสบการณ์ที่ได้รับจากการเล่น การกระทำต่างๆจะเป็นผลให้จุดเชื่อมต่อต่างๆเกาะตัวกันถาวร และในทางกลับกัน จุดเชื่อมต่อที่ไม่ค่อยได้ใช้งานหรือถูกใช้ไม่มากพอ มักจะเสื่อมไป ตัวอย่างเช่น เด็กที่ไม่ค่อยมีใครพูดด้วย หรือไม่มีใครอ่านหนังสือให้ฟังในขวบปีแรกๆมักจะมีปัญหาเรื่องทักษะการใช้ภาษาเมื่อโตขึ้น หรือเด็กที่ไม่ค่อยมีใครเล่นด้วย ก็มักเติบโตขึ้นเป็นคนมีปัญหา ปรับตัวเข้ากับสังคมแวดล้อมได้ยาก สมองของทารกนั้นจะเจริญและพัฒนามุ่งตามปฏิสัมพันธ์ที่ทารกตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อม ทั้งยังเชื่อมต่อกับส่วนที่ควบคุมความคิดและอารมณ์ตามประสบการณ์ต่างๆที่เด็กได้รับ วงจรทั้งหลายที่ก่อรูปขึ้นในสมองนั้นมีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเด็ก ดังนั้นเด็กที่เติบโตมาท่ามกลางการพูดจาและการใช้ภาษา ย่อมเรียนรู้ที่จะพูดจาได้ดี ทารกที่พูดอ้อแอ้ได้แล้วได้รับรอยยิ้มตอบจากพ่อแม่ (แทนอาการเฉยเมย) ย่อมเติบโตเป็นผู้มีอารมณ์มั่นคง ในงานวิจัยช่วงสิบปีที่ผ่านมานักวิจัยได้ค้นพบความจริงที่ว่า “ประสบการณ์ทั้งหมดในวัยแรกเกิดเป็นเครื่องกำหนดพัฒนาการทางสมองของทารก” นั้น ทำให้ความคิดของเราที่มีต่อ “ความต้องการของทารก” เปลี่ยนไปดังนี้

1. ความสามารถในการเรียนรู้และพัฒนาในด้านต่างๆของคนแต่ละคน ขึ้นอยู่กับปฏิสัมพันธ์ระหว่างคุณลักษณะโดยกำเนิด (ที่ถ่ายทอดมากับพันธุกรรม) และการเลี้ยงดู (การอุ้มชูดูแลการ

กระตุ้นและการตั้งสอน)

2. ในช่วงขวบปีแรกของสมองของทารกจะก่อรูปขึ้นอย่างมีเอกลักษณ์ โดยเรียนรู้จากประสบการณ์การสอนของผู้ใหญ่

3. ถึงแม้โอกาสและความเสี่ยงต่างๆ จะมีมากที่สุดในช่วงขวบปีแรกแต่การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ตลอดช่วงอายุของมนุษย์

วิธีการที่ดีที่สุดที่จะพัฒนาจุดประสานประสาทในสมองทารกนั้นคือ การป้อนในสิ่งที่ทารกต้องการเด็กน้อยจะเติบโตและ“เบ่งบาน”ได้ดีในสภาพแวดล้อมที่น่าตื่นตาตื่นใจและชวนแสวงหาคำตอบท่ามกลางความอบอุ่นปลอดภัยและผู้ใหญ่ที่พร้อมที่จะตอบสนองความต้องการทั้งทางสติปัญญาและและอารมณ์ของเด็กทั้งโดยการร้องเพลง ขับกล่อม โอบอุ้ม พูดยุ้ยหรืออ่านหนังสือให้ฟัง

(Jackie Silberg, 2004)

เกมต่างๆที่พ่อแม่สามารถเล่นกับทารกเพื่อกระตุ้นพัฒนาการทางสมองและการเรียนรู้มีดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2.2 เกมการเล่นเพื่อการกระตุ้นพัฒนาการของเด็กปฐมวัยของแม่กับเด็ก

ผลการวิจัย	เกมส์	อายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“มีรายงานว่ายิ่งทารกได้จับตัวนอน ขบอยู่ในอ้อมแขนอันอบอุ่นของผู้เป็นที่รักมากเท่าไร จะยิ่งเติบโตเป็นผู้ที่รู้สึกมั่นคงและเป็นตัวของตัวเองเพียงนั้น”	“โอบกัมนะ”	แรกเกิด- 3 เดือน	- อุ้มทารกแนบอก แล้ว โยกตัวเบาๆ - ระหว่าง โยกตัวให้ร้องเพลงกล่อมเด็กหรือพูดกับลูกไปด้วย - จูบหน้าผาก จมูก มือ หรือนิ้วไปด้วย
“ทารกแรกเกิดจะมีปฏิกริยาสนองตอบต่อดนตรีติดตัวซึ่งขึ้นอยู่กับ การเคลื่อนไหวจังหวะและเสียงที่ได้ยินตั้งแต่อยู่ในครรภ์”	“เคลิ้มไปกับเพลง”	แรกเกิด- 3 เดือน	- วางวิทยุหรือเครื่องเล่นเทปไว้ใกล้ๆลูก - เปิดเพลงบรรเลงที่มีท่วงทำนองอ่อนหวานหรือเพลงกล่อมลูก
“เซลล์ประสาทสั่งการเกี่ยวกับสายตาจะเริ่มก่อตัวขึ้นระหว่าง 2-3 เดือนแรกหลังคลอด กิจกรรมต่างๆที่กระตุ้นการใช้สายตาจะช่วยพัฒนาสายตาของลูกได้ดีขึ้น	“มอง มองหา ”	แรกเกิด- 3 เดือน	- ถือของเล่นหรือวัตถุสีสดใสไว้ตรงหน้าลูก - ค่อยๆหมุนของเล่นไปรอบๆอย่างช้าๆ และพูดถึงสีสันอันสดใสไปด้วย

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	อายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
<p>“ทารกน้อยอายุเพียง 2 เดือนก็แยกแยะลักษณะต่างๆบนใบหน้าได้แล้ว”</p> <p>*ทารกชอบมองหน้าโดยเฉพะอย่างยิ่งใบหน้าคนที่เด็กรัก</p>	“หน้ายูยี”	แรกเกิด-3 เดือน	<p>- ลองทำหน้าตาและเสียงแบบต่างๆให้ลูก ได้พัฒนาการมองเห็นและการฟังเช่น</p> <ul style="list-style-type: none"> • จีบปากจิบคอร้องเพลงให้ลูกฟัง • กะพริบตาใส่ลูก • แลบลิ้นยาวๆ • ทำปากเป็นรูปร่างต่างๆ
<p>“เพียงแค่มือเด็กเอื้อมมือออกไปคว้าสิ่งของก็ช่วยให้สมองได้พัฒนาการประสานสัมพันธ์ระหว่างสายตาและมือแล้ว”</p> <p>*เกมนี้นช่วยพัฒนาทักษะด้านการสืบค้นให้แก่ทารก พร้อมกันกับทำให้มือและนิ้วของเด็กแข็งแรงขึ้น</p>	“จับได้แล้ว”	แรกเกิด-3 เดือน	<p>- ชูมลูกน้อยวางบนตักหรือบนที่นอนสอดนิ้วชี้เข้าไปในมือลูก</p> <p>- ลูกจะคว้ามือคุณไว้ตามปฏิกริยาธรรมชาติของทารกแรกเกิดให้พูดชมลูกว่า”หนูแข็งแรงจริงๆเลย” หรือ “คนเก่งของแม่”</p>
<p>“การได้กลิ่นและการมองเห็น เป็นการสร้างจุดประสานประสาท โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เมื่อลูกรู้ว่าสิ่งต่างๆที่พ่อแม่ทำให้นั้นเยี่ยมไปด้วยความรักอย่างสม่เสมอและลูกคาดหมายได้”</p>	“หอมชื่นใจ”	แรกเกิด-3 เดือน	<p>- ลองใช้ผ้าเนื้อต่างชนิด เช่น ผ้าขนหนู ผ้าขนสัตว์ ผ้าซาติน ลูบไล้เบาๆตามแขนลูก</p> <p>- เปิดโอกาสให้ลูกได้สูดดมกลิ่นแปลกๆใหม่ๆ เช่น ชูมออกไปดมกลิ่นดอกไม้ในสวนหรือกลิ่นผลไม้ เช่น ส้มที่ปอกใหม่ๆ</p>
<p>“เซลล์ประสาทด้านสายตาจะเริ่มก่อตัวในระยะที่เด็กอายุได้ประมาณสองเดือนการฝึกให้เด็กได้ใช้สายตาจะทำให้ประสาทด้านการมองเห็น ประสานตัวกันมากขึ้น”</p>	“นอนดูเงา”	แรกเกิด-3 เดือน	<p>- หาโมบายล์มาแขวนไว้ในห้องและเปิดไฟดวงเล็กๆ ไว้ตลอดคืนจะทำให้เกิดเงารูปทรงต่างๆ ที่น่าสนใจ เคลื่อนไหว ไปมาบนผนังห้อง</p> <p>- เมื่อลูกโตขึ้น แม่อาจใช้มือสร้างเงารูปต่างๆให้ลูกดูเล่นก็ได้</p>
<p>“การช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อขาทั้งสองข้างให้แข็งแรงมีความสำคัญต่อการคลานและการเดินของเด็กในวันข้างหน้า</p>	“คัตซา”	แรกเกิด-3 เดือน	<p>- ชูมลูกนอนหงายลงบนที่นอน ใช้มือค่อข่า คึงขาทั้งสองข้างของลูกเบาๆ ให้ขาเหยียดตรง ใช้ฝ่ามือตบ เบาๆ</p> <p>- ลูกจะรุ่มปลายเท้าลงแล้วงอเข้าเข้าหาตัว</p> <p>- ระหว่างคึงขาลูกให้ร้องเพลงหรือพูดกับลูกไปด้วย เพื่อให้จังหวะในการคึง</p>

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
<p>“ประสาทต่างๆ เกี่ยวกับสายตา จะเริ่มต้นก่อตัวขึ้นหลังคลอดได้ไม่นาน ดังนั้นการฝึกให้เด็กใช้สายตาจึงเป็นเรื่องจำเป็น”</p> <p>*การส่องกระจกเป็นการเล่นสนุก และช่วยเปิดมุมมองให้ลูก ได้รู้จักตัวเองในอีกแง่มุม</p>	“ส่องกระจก”	6 เดือน - 9 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ขณะให้ลูกส่องกระจก แม่สามารถชี้ชวนให้ลูกทำสิ่งต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> • ยืมใส่กระจก • เขย่าหรือสั่นอวัยวะต่างๆ • ทำหน้าตาตลก • ส่งเสียงประหลาด • เลียนเสียงสัตว์ต่างๆ • โยกตัวไปมา
<p>“ช่วยปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้อื่นกับตนเองทารกน้อยสามารถพัฒนาเครือข่ายของเซลล์สมอง ที่จะช่วยให้รู้จักระงับอารมณ์ได้”</p> <p>*การเล่นเกมที่ถูกต้องใช้การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและสายตาเป็นสิ่งสำคัญที่พัฒนาการเชื่อมต่อในสมองลูก</p>	“ลองจับคูจี้”	6 เดือน - 9 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมของที่มาจากวัสดุชนิดต่างๆ เช่น ผ้าขนสัตว์ ฝ้าย กำมะหยี่ ที่หาได้ - ทาลูกนึ่งบนพื้น หยิบของเล่นส่งให้ลูกในระยะเวลาที่เอื้อถึง เมื่อลูกจับได้ให้ชมลูกด้วย - บอกลูกว่าสิ่งนั้นทำด้วยอะไร อธิบายสิ่งนั้นด้วยการแสดงด้วยน้ำเสียงที่เข้ากับความรู้สึกของผิวสัมผัสของมัน
<p>“เด็กต้องได้รับการสัมผัสหลายๆทาง เพื่อให้สมองและร่างกาย “เติบโต” การสัมผัสมีความสำคัญอย่างยิ่งไม่แพ้สารอาหารและหรือวิตามินชนิดต่างๆ”</p>	“หนึ่ง สอง”	6 เดือน - 9 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ให้จังหวะหรือร้องคลอทำนองเพลงไปด้วยขณะที่จับมือลูกไว้ให้ลูกได้สัมผัสอวัยวะของคุณ - เมื่อเอ่ยถึงอวัยวะใด ให้จับมือลูกไปแตะอวัยวะนั้น เช่น “หนึ่ง สอง สาม จับผมแม่” ก็จับมือลูกไปแตะที่ผมแม่ - สลับไปให้จังหวะและแตะอวัยวะต่างๆ ของลูกแทนบ้าง
<p>“การออกกำลังกล้ามเนื้อเมื่อมีผลเชิงบวกต่อสมองส่วนที่ควบคุมการเคลื่อนไหว”</p> <p>*ลูกน้อยสามารถพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเล็กได้ โดยการบีบสิ่งของต่างๆ</p>	“จับปูดำ”	3 เดือน - 6 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ให้ลูกบีบของเล่นขยต่างๆ ถ้าคิดว่าลูกจะบีบไม่ได้ให้แม่วางมือบนมือลูกแล้วช่วยบีบของเล่นอีกทีหนึ่งจนกว่าลูกจะเรียนรู้วิธีการบีบด้วยมือของตัวเอง อาจร้องเพลง “จับปูดำ” ไปด้วย

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	อายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“ทารกแรกเกิดจะมองเห็นได้ชัด เจนที่สุด เมื่อวัตถุอยู่ห่างจากตา 20 - 30 เซนติเมตร”	“จ๊ะเอ๋”	แรกเกิด- 3 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ลูกจะมีความสุขใจอย่างยิ่งเมื่อได้ เห็นหน้าแม่ - ชะโงกหน้าเข้าไปใกล้ๆ เพื่อให้ลูก ได้เห็นหน้าชัดๆ แล้วพูดหรือร้อง “จ๊ะเอ๋ จ๊ะเอ๋ คุณแม่รักหนู จ๊ะเอ๋ จ๊ะเอ๋ คุณแม่แคะจมูก จ๊ะเอ๋ จ๊ะเอ๋ คุณแม่จูบคา” - พูดซ้ำๆ แต่เปลี่ยนท่าทางไปเรื่อยๆ
“ความผูกพันกับพ่อแม่ จะช่วย ให้ทารกน้อยได้พัฒนาความเชื่อ มั่นของตัวเอง” *เกมนี้จะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อ ของลูกน้อยได้ดี และช่วยให้ลูก เชื่อมั่นและศรัทธาในตัวพ่อแม่	“ขึ้นลิฟต์”	3 เดือน - 6 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - จับมือลูกไว้ แล้วค่อยๆ ดึงแขนลูกให้ ลำตัวยกขึ้น พร้อมกับพูดเป็นจังหวะ “ลิฟท์จะขึ้นแล้ว เอ้า..ขึ้น..ขึ้น..ขึ้น!! ลิฟท์จะลงแล้ว เอ้า..ลง..ลง..ลง!!!”
“การเล่นเสียงหรือทำจังหวะต่างๆ จะช่วยให้เด็กแสดงอารมณ์ ซึ่งใน ทางกลับกันจะช่วยกระตุ้นให้สมอง หลังสารต่างๆ ที่ช่วยเรื่องความจำ ออกมา” *การเล่นผสมผสานทั้งเสียงและ การสัมผัสไว้ด้วยกันอย่างเกมนี้ จะช่วยกระตุ้นทารกน้อยได้ดี ทั้งยังแสนสนุกสำหรับลูกด้วย	“เตะขา”	3 เดือน - 6 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - หายของสีสันสอดไสมาผูกไว้ที่ข้อเท้า ของลูก ลูกจะพยายามเตะขาขึ้นมา อย่างร่าเริง - หากกระทบวงกริ่งกริ่งหรือสวมถุงเท้า สีสันสอดไสมาสวมใส่แล้วสอนลูกเตะ ขาทำให้เกิดเสียงดังและเด็กจะเตะขา ให้สูงขึ้นเพื่อดูสีสันของถุงเท้า
“การตีบและการกระดืบตัวจะช่วย ให้เกิดการก่อตัวของจุดประสาน ประสาท ซึ่งจะพัฒนาทักษะ การเคลื่อนไหวอื่นต่อไป”	“กระดืบ กระดืบ”	3 เดือน - 6 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - จับลูกนอนคว่ำบนพื้น แล้วลงนอน คว่ำ ประจันหน้ากับลูกด้วยวางของ เล่นตรงหน้าลูก ไม่ให้ลูกเอื้อมถึง - ขยับของเล่นไปมา ให้ดีใช้ลูกบอล ที่มีกระพรวนข้างใน - ช่วยให้ลูกคว้าของเล่นนั้นจนได้แล้ว กล่าวชมเชยลูก

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“การอุ้มแล้วชูลูกขึ้นโยนเบาๆจะช่วยกระตุ้นสมองของลูกให้หลังฮอริโมนที่สำคัญออกมาเพื่อช่วยในการเติบโต”	“ลอยละล่อง”	6 เดือน - 9 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - อุ้มลูกชูขึ้นในอ้อมแขนและพาลอยละล่องไปรอบๆ ห้อง พลองร้องเพลงคลอไปด้วย - เมื่อร้องจบเพลงแล้วชูลูกขึ้นในอากาศแล้วลดตัวลงมาหอมแก้ม
“เสียงเพลงจะทำให้ทารกจัดรูปแบบของการพูดและ “ทักษะของการรับรู้ด้านการเคลื่อนไหว” (Sensory motor skills) *ยิ่งลูกได้ยินถ้อยคำมากเท่าไร สมองส่วนที่เกี่ยวกับการใช้ภาษาก็จะยิ่งพัฒนามากขึ้นเท่านั้น	“พูดจาภาษาเพลง”	6 เดือน - 9 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - เล่าเรื่องราวในแต่ละวันให้ลูกฟังเป็นเพลง ใส่ทำนองเพลงกล่าวถึงเรื่องราวในวันนั้น
“ความผูกพันทางจิตใจอันแนบแน่นส่งผลต่อระบบประสาทต่างๆทางชีวภาพของเด็ก ซึ่งช่วยให้เด็กปรับตัวรับความเครียดต่างๆได้”	“ตักตัก ตกตัก”	9 เดือน - 12 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - อุ้มลูกวางไว้บนหน้าขาของแม่ หันหน้าเข้าหากันเขย่าขาให้เป็นจังหวะ - ร้องเพลงและแก๊งทำลูกตกตักจากเข่าและให้เอียงเข่าไปข้างใดข้างหนึ่ง
“ประสบการณ์ในวัยเยาว์ของเด็กจะก่อให้เกิดวงจรประสาทในสมอง” *การเข้าใจถึงความหมายต่างๆเกี่ยวกับหลักการด้านมิติสัมพันธ์ เช่น ในนอก หลัง ใต้หรือบนเป็นเรื่องสำคัญต่อการพัฒนาสมองของลูก	“เข้า ๆ ออก ๆ”	9 เดือน - 12 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - หาตุ๊กกระดาด หรือกล่องกระดาดไซโต มาหนึ่งโลบ หยิบของเล่นที่ลูกชอบที่สุดใส่ลงไป - ชี้อวนให้ลูกมองหาของเล่น แล้วพยายามเอาออกมาจากตุ๊กหรือกล่องให้ได้ เล่นซ้ำหลายๆเที่ยว
“การช่วยพัฒนาสมองของเด็กให้เติบโต หมายถึง การเลี้ยงเด็กให้เติบโตขึ้นท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่อุดมสมบูรณ์และปลุกเร้าทั้งเชิงสติปัญญาและอารมณ์”	“หอคอยของเล่น”	9 เดือน - 12 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - หัดเรียงขนาดของเล่นจากชิ้นเล็กไปชิ้นใหญ่ ชิ้นใหญ่ใส่มาชิ้นเล็กหรือสลับขนาดกัน - นำของเล่นรูปห่วงมาโยน-รับ - สอดนิ้วเข้าไปในห่วงหรือปั้นห่วงให้หมุนตัว - หัดให้ลูกใช้ฟันจับห่วง

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
<p>“การท่องโลกแห่งภาษาเริ่มขึ้นตั้งแต่เจ้าตัวน้อยยังอยู่ในท้อง ในที่แห่งนี้ลูกจะได้ยินเสียงต่างๆจากแม่อยู่เสมอ”</p> <p>*การอ่านหนังสือให้ลูกฟังนับเป็นของขวัญล้ำค่าที่คุณสามารถมอบให้ลูกได้ เด็กๆล้วนสนใจในรูปแบบรูปภาพประกอบ รวมทั้งการสัมผัส</p>	“ท่องไปในหนังสือ”	9 เดือน - 12 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ชี้อ่านให้ลูกดูรูปภาพในหนังสือ พร้อมกับบอกว่าเป็นภาพอะไร - ปลอ่ยกให้ลูกได้ถือ วาง เปิดหน้าหนังสือของบ้าง เพื่อให้คุ้นเคยกับหนังสือ ช่วยให้เป็นนักอ่านที่ดีในวันหน้า
<p>“เพื่อให้สมองของลูกเจริญเติบโตงอกงาม ลูกต้องได้รับความรัก การโอบอุ้ม มีคนพูดคุยด้วย อ่านหนังสือให้ฟัง และมีโอกาสได้รู้ได้เห็นสิ่งต่างๆ</p> <p>*เกมนี้จะช่วยสร้างเสริมประสาทสัมผัสด้านจังหวะ รวมทั้งทักษะการฟังแก่ลูก</p>	“เพลงแตะตัว”	12 เดือน - 15 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ร้องเพลงโปรดให้ลูกฟัง ในระหว่างร้องเพลงให้เอานิ้วชี้แตะเป็นจังหวะตามตัวลูก เช่น แตะที่ท้อง หรือแตะที่แก้มลูกเบาๆหรือลูบหลังให้เข้ากับจังหวะเพลง - ดอนลงท้ายเพลงให้หอมแก้มลูกทุกครั้ง
<p>“เด็กจะเข้าใจน้ำเสียงและสีหน้าได้ก่อนเข้าใจถ้อยคำ การเรียนรู้ทางอารมณ์ก็ยวบยัเป็นหนึ่งเดียวกับการเรียนรู้ในทุกๆสาขา ”</p> <p>*การแสดงออกซึ่งอารมณ์ต่างๆที่เบิกบาน เป็นผลดีต่อการพัฒนาสมองของลูก</p>	“หม่าหม่า”	12 เดือน-15 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - หัดเรียงขนาดของเล่นจากชิ้นเล็กไปชิ้นใหญ่ ชิ้นใหญ่ไล่มาชิ้นเล็กหรือสลับขนาดกัน - นำของเล่นรูปห่วงมาโยน-รับ - สอดนิ้วเข้าไปในห่วงหรือปั่นห่วงให้หมุนตัว - หัดให้ลูกใช้ฟันจับห่วง
<p>“การเล่น”จะเอ้ทุกรูปแบบ ทำให้เซลล์สมองเชื่อมต่อกันขึ้นเป็นจุดประสานประสาทได้นับพันๆจุด หรือทำให้การเชื่อมโยงที่มีอยู่แล้วเหนียวแน่นขึ้น การช่วยเหลือความหมายและความล้าลึกให้แก่วงจรเหล่านั้น จะมีผลมหาศาลและคิดตัวเด็ก ไปตลอดชีวิต”</p>	“จ๊ะเอ้”	12 เดือน-15 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - เอามือปิดตาทั้งสองข้างของแม่ - อาจใช้ผ้าคลุมหน้าก็ได้ - แอบอยู่หลังประตู หรืออะไรก็ได้แล้วไผลออกมา “จ๊ะเอ้” - จับมือลูกให้ปิดตาตัวเองแล้วเปิดออกมา - ซ่อนของเล่นหรือตุ๊กตาไว้ใต้ผืนผ้าแล้วสะบัดผ้าคลุมออก

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“การเปิดรับเสียงดนตรีมีผลต่อ “ความสามารถในการแปลง ความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นข้อสรุป ที่มีเหตุผล(Spatial Temporary Reasoning)ซึ่งก็คือความสามารถ ในการมองดูชิ้นส่วนต่างๆ ของภาพ ที่ถูกแยกออกจากกัน แล้วต่อขึ้น เหล่านั้นกลับเป็นภาพขึ้นในใจได้”	“กล่อมลูก”	12 เดือน -15 เดือน	- เลือกเพลงที่ไพเราะอ่อนหวาน - จุ่มลูกไว้ในเนบอแล้วโยกตัวเบาๆ ร้องเพลงคลอกล่อมลูกไปด้วย - การโยกตัวไปมาช้าๆ ช่วยให้ลูกรู้สึก สงบและทำให้ลูกกับแม่รู้สึกเชื่อมั่น ต่อกัน
“แร่ธาตุต่างๆ ในร่างกายล้วนเป็น วัตถุดิบอันจำเป็นต่อการเชื่อมจุด ประสานประสาททั้งหลายในสมอง ของเด็ก เหตุผลหนึ่งที่เด็กบางคน หัดคลานและตั้งไข่เร็วกว่าเด็กคน อื่นในวัยเดียวกัน เพราะมีแร่ธาตุ ต่างๆพร้อมสำหรับพัฒนาการ ดังกล่าว”	“กลานหีบของเล่น”	12เดือน-15 เดือน	- นำตุ๊กตาตัวโปรคของลูกไปวางไว้ ตรงมุมห้อง - เชียร์ให้ลูกค่อยๆ คลานตามมาเอา ตุ๊กตา - ถ้าลูกตั้งไข่ได้แล้ว ให้ลองเอาตุ๊กตา วางบนที่สูงขึ้นเพื่อให้ลูกพยายาม ปีนแข่งขาขึ้นเพื่อหีบตุ๊กตา
“เด็กที่เติบโตขึ้นมาท่ามกลางครอบครัว ที่พูดกันโดยมากจะพูดได้ดี ตั้งแต่อายุสามขวบ บางครั้งผู้ใหญ่ มักไม่ค่อยใช้ภาษากับเด็ก ในช่วงที่ เด็กพยายามจะใช้ภาษาให้เป็น โดยไม่ว่าสำคัญว่าเด็กจะฉลาดมาก น้อยแค่ไหน หรือได้รับการฝึกมาดี เพียงไร”	“จับตุ๊ก”	15 เดือน -18 เดือน	- เลือกวัตถุที่มีพื้นผิวต่างกัน มา กองไว้ให้ลูกสัมผัส - จับมือลูกสัมผัสกับวัตถุที่แข็ง บอก ชื่อวัตถุนั้น และขยายความว่ามีผิว สัมผัสอย่างไร เช่น “แข็ง”หรือ “นุ่ม” โดยทำเสียงให้เข้ากันกับคำดังกล่าว
“การอ่านเรื่องต่างๆให้ลูกฟังจะช่วย กระตุ้นจินตนาการของลูก และเปิด ทัศน์ให้ลูกรู้จักกับโลกกว้าง ทั้งยัง ช่วยให้ลูกพัฒนาทักษะเรื่องการฟัง และเป็นการเตรียมความพร้อมให้ ลูกเข้าใจรูปคำศัพท์ต่างๆต่อไป”	“ฟังนิทาน”	15 เดือน -18 เดือน	- การอ่านหนังสือให้ลูกฟัง เด็กวัยนี้จะ สนใจหนังสือที่มีภาพเด็กทำกิจกรรม ต่างๆ และมีถ้อยคำคล้องจองง่ายๆ ไม่ซับซ้อนเกินไป - อ่านหนังสือที่ไหนก็ได้ ไม่ว่าจะบนเตียง ก่อนนอน อ่านตอนอาบน้ำ นั่งอ่าน กับพื้น อ่านบนชิงช้า

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“ลูกตัวน้อยๆ จะ“ตกหลุมรัก”พ่อแม่ นักจิตวิทยาเรียกภาวะนี้ว่า “ความผูกพัน” (Attachment) ซึ่งจอห์น บาวลบี นักจิตวิทยาชาวอังกฤษ ได้ยืนยันหลักฐานไว้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2493 แล้ว กระทั่งจนศตวรรษนี้ ทฤษฎี “ความผูกพันกับพ่อแม่” ยังคงเป็นทฤษฎีหลักข้อหนึ่งสำหรับ พัฒนาการของมนุษย์	“กอดแน่นๆ”	15 เดือน -18 เดือน	- อุ้มลูกขึ้นมากอดในเวลาที่ถูกหวาดกลัวอันตรายการโอบอุ้มลูกไว้กับอก จะยิ่งสำคัญกว่าขามปกติ เพราะจะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูก - การกอดลูกและสอนไปด้วยจะช่วยให้ลูกเข้าใจว่าแม่ห่วงใยและอยากปกป้อง
“เด็กหัดพูดภาษาต่างๆ ได้ด้วยการฟังคำศัพท์ซ้ำบ่อยๆ ดังนั้น ยิ่งเริ่มพูดกับลูกตั้งแต่ยังเด็กเท่าไรก็ยิ่งดีเท่านั้น”	“รู้จักคำใหม่”	18 เดือน -21เดือน	- ตัดรูปคน สัตว์ สิ่งของ หรือ อาหารที่ลูกคุ้นเคยจากนิตยสาร - ให้ลูกเลือกรูปที่ชอบ แล้วเล่าเรื่องสั้นๆ เกี่ยวกับรูปนั้น
“การสอนหลักการเรื่อง “ข้างบน” หรือ “ข้างล่าง” จะช่วยเสริมสร้างจุดเชื่อมต่อที่ช่วยพัฒนาประสิทธิภาพของสมองเด็ก” *การเล่น “อยู่บน อยู่ล่าง” นี้ จะช่วยพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก ควบคู่ไปกับการเรียนรู้หลักการเรื่องมิติสัมพันธ์	“อยู่บน อยู่ล่าง”	18 เดือน -21เดือน	- ลงนั่งบนพื้นกับลูก - นำตัวบอลลูกต่อสัก 4-5 อัน มาซ้อนสูงขึ้นไป - หยิบของเล่นชิ้นหนึ่งมาวางไว้บนสุดและพูดว่า “ของเล่นอยู่บนสุดเลย” - ดันของเล่นนั้นให้ตกลงไปบนพื้น และ “ของเล่นตกลงไปข้างล่าง” - เล่นซ้ำอีก โดยให้ลูกปีคของเล่นตกพื้นเองบ้าง
“การใช้ถ้อยคำ และการพูดจาของผู้ใหญ่เกือบทั้งหมด เป็นผลมาจากคำพูดที่เคยได้ยินตั้งแต่สามขวบปีแรก” *เด็กๆชอบเล่นกิจกรรมแบบมีจังหวะ ถ้าลูกมีของเล่นชิ้นโปรด ให้คิดคำคล้องจองเกี่ยวกับ ของเล่นนั้นขึ้นมาเล่นกับลูก	“ฮือ ฮือ ฮือ”	15เดือน -18 เดือน	- นำตุ๊กตาตัวโปรดของลูกไปวางไว้ตรงมุมห้อง - เชียร์ให้ลูกค่อยๆ คลานตามมาเอาตุ๊กตา - ถ้าลูกตั้งไข่ได้แล้ว ให้ลองเอาตุ๊กตาวางบนที่สูงขึ้นเพื่อให้ลูกพยายามยื่นแขนขาขึ้นเพื่อหยิบตุ๊กตา

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“การออกกำลังกายจะช่วยให้เส้นประสาทมาบรรจบกันและก่อรูปขึ้นเป็นวงจรประสาทแล้วยังช่วยให้วงจรนั้นแข็งแรงขึ้น ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเรียนรู้ทักษะด้านการศึกษาในอนาคต”	“แมวจับหนู”	15 เดือน - 18 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - สมมุติให้ลูกเป็นแมวและแม่เป็นหนู - ลงคลานบนพื้นแล้วไปซ่อนหลังเครื่องเรือน ใต้โต๊ะ หรือคลานไปห้องอื่น - เมื่อลูกเข้าใจวิธีเล่นแล้ว ก็สลับกันเล่น
“การรับฟัง การเฝ้าคอยดูลูกเล่น รวมทั้งการสนทนาด้วยคำต่างๆ ให้ลูกรู้สึกได้ว่า ทั้งความคิดและถ้อยคำของลูกมีความหมายต่อผู้เป็นแม่”	“จิ้งจก ประสาทตัว”	15 เดือน - 18 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - ซ้ำให้ลูกดูรูปสุนัข ทำเสียงสุนัขเห่า - ซ้ำให้ลูกดูรูปแมว ร้องเสียงแมวให้ลูกฟัง - ครั้งต่อไปที่จะเริ่มเล่นรูปสัตว์ชนิดใหม่ให้เริ่มด้วยรูปสัตว์ที่ลูกรู้จัก - ปิดท้ายการเล่นด้วย “ปลา” ทุกครั้ง เพราะการปิดท้ายด้วยเรื่องใดเป็น “ประจำ” จะทำให้ลูกรู้สึกมั่นใจและปลอดภัย
“จำนวนคำศัพท์ที่เด็กวัย 2 ขวบรู้จัก มีความสัมพันธ์อย่างมากกับการที่ผู้ใหญ่พูดกับเด็ก เมื่อ 20 เดือน หนูน้อยที่มีคุณแม่ช่างคุยจะรู้จักคำต่างๆมากกว่าเด็กที่มีคุณแม่พูดน้อย ประมาณ 131 คำ โดยเฉลี่ย พอถึงอายุ 2 ขวบ ความต่างจะห่างออกไปอีกกว่าสองเท่าตัวคือ 295 คำ	“แต่งตัว”	21 เดือน - 24 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - นำของแต่งตัวทั้งหลายมากองรวมกัน เช่น หมวก ผ้าพันคอ รองเท้า ถุงเท้า เป็นต้น - ชวนลูกหยิบของแต่งตัวขึ้นมาทีละชิ้น สอนให้รู้จักว่าเรียกว่าอะไร - กระตุ้นให้ลูกได้ตอบกับแม่ขณะที่มีการแต่งตัว
“นักวิจัยทั้งหลายระบุว่า ภายใต้สถานการณ์ที่กดดัน เด็กน้อยที่มีความผูกพันกับพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงจะปรับตัวรับสถานการณ์ได้ง่ายกว่า และหลังฮอว์โมนคอร์ติซอล* ออกมาน้อยกว่า	“คุยกันฉันเพื่อน”	21 เดือน - 24 เดือน	<ul style="list-style-type: none"> - เลือกตุ๊กตาตัวโปรดของลูกมาตัวหนึ่ง - นึกหาสถานการณ์ที่จะเล่นสมมุติ กับลูกเพื่อให้ลูกรู้จักเหตุการณ์ต่างๆ ที่จะพบเจอในชีวิตประจำวัน - ชวนลูกเล่นและพูดคุยกับตุ๊กตาด้วย

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“ประสบการณ์ทางอารมณ์และสังคม ในวัยเยาว์ของเด็ก คือเมล็ดพันธุ์ แห่งสติปัญญาของมนุษย์วงจร ประสาทของเด็กแต่ละคนทำหน้าที่ แฉ่วทาง “ถนนใหญ่” ให้แก่สมองเพื่อ รองรับการเรียนรู้ในอนาคตให้เป็นไป ด้วยความคล่องตัว	“หัดใช้ของ”	21เดือน - 24เดือน	- หายของใช้ในชีวิตประจำวันที่ถูกรู้จัก มาสัก 2-3 ชิ้นเช่น แปรงผม ช้อน ถ้วย น้ำดื่ม เป็นต้น - หยิบของแต่ละชิ้นทำทำใช้งาน - ให้ลูกหยิบของมาชิ้นหนึ่ง และถามว่า ของชิ้นนั้นใช้อย่างไร ให้ลูกทำให้ดู
“ประสบการณ์ด้านดนตรีสำคัญ อย่างยิ่ง ต่อการพัฒนาภาษาพูด และการเคลื่อนไหวของเด็ก รวมทั้งผลการทำงานของประสาท สัมผัสต่างๆด้วย”	“นักดนตรีน้อย”	21เดือน - 24เดือน	- เล่นดนตรีชนิดต่างๆ กับลูก หรือเปิด เพลงเพราะๆ แล้วออกติดตามทำทาง เคลื่อนไหวไปตามเสียงเพลงอย่าง อิสระ
“เมื่อแม่แสดงอารมณ์ต่างๆ ออกมา ให้ลูกเห็นเท่ากับว่ากำลังกระตุ้น สมองลูก อารมณ์ต่างๆจะกระตุ้นให้ ร่างกายหลังสารเคมีบางอย่างออกมาซึ่งจะช่วยให้สมองจดจำความ รู้สึกแต่ละอย่าง รวมทั้งเหตุการณ์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับความรู้สึกนั้นได้”	“ลมเท ลมพัด”	24เดือน -27เดือน	- หันหน้าเข้าหาลูก จับมือลูกไว้ทั้งสอง มือ ร้องเพลงเป็นวงกลมพร้อมกับ ร้องเพลง “ลมเท ลมพัด” - พองบเพลงให้แก่สัมผัสลงกับพื้นกับ พื้นเบาๆ หรือพาลูกหมุนตัวเร็วเหมือน โคนลมพัด
“ในแต่ละครั้งที่ลูกถูกกระตุ้นให้ใช้ความคิด ประสาทของลูกจะยึดตัวมาจด กันเป็นรอยต่อใหม่หรือมีฉะนั้น รอย ประสานประสาทเก่า ก็จะกระชับ แข็งแรงขึ้น ยิ่งประสาทเชื่อมตัวกัน หรือแกร่งมากขึ้นเท่าใดลูกจะฉลาด มากขึ้นเท่านั้น”	“กระຈิบ”	24เดือน -27เดือน	- ลองหุดกระຈิบประโยคสั้นๆกับลูกแล้ว ให้ลูกกระຈิบกลับบ้าง - หัดกระຈิบไปเรื่อยๆจนกว่าลูกจะเข้าใจ เรื่องการทำเสียงแผ่วเบา

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“เด็กเรียนรู้ภาษาจากการได้ยิน คำศัพท์ต่างๆ ซ้ำๆ บ่อยๆ ภาษาเป็นทักษะที่ขาดไม่ได้เลยเพราะเป็นระบบสื่อสารเบื้องต้น”	“กระฉิบ”	27เดือน -30เดือน	- การเล่นแบบนี้ แม่ต้องพูดย่ำคำสุดท้ายของแต่ละประโยคให้ครบ 3 ครั้ง - ชักชวนให้ลูกพูดเอง และพูดซ้ำด้วย ตัวอย่างเช่น “ลูกอยากกินข้าว ข้าว ข้าว” “แม่หิวแม่ให้ลูก ลูก ลูก”
“ทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กล้ามเนื้อมัดเล็ก และทักษะการใช้ความคิดล้วนแล้วแต่เรียนรู้ผ่านการเล่น เมื่อเด็ก “เล่นเป็นแล้ว” เด็กจะเบิกบานมาก นั่นเพราะการเล่นคือทุกสิ่งทุกอย่างสำหรับเด็ก”	“เดินแล้วหยุด”	27เดือน - 30เดือน	- จูงมือลูกออกเดินไปรอบๆ แล้วกล่าวเป็นจังหวะว่า “เดินไป เดินไป เดินไป ...แล้วหยุด” - เมื่อก้าวถึงคำว่าหยุดให้หยุดอยู่กับที่ - เปลี่ยนท่าเป็นกริยาอื่นบ้าง เช่น กระโดด วิ่ง เป็นต้น
“ไม่มีช่วงวัยใดที่สมองจะควบคุมบังคับให้กิจกรรมต่างๆ เป็นไปได้ง่าย เช่น วัยเด็กอีกแล้ว” *การเล่น “ทำเองได้ไหม?” นี้ จะช่วยพัฒนาทั้งทักษะการคิด และการสื่อสารไปพร้อมกับจินตนาการด้วย	“ทำเองได้ไหม?”	27เดือน - 30เดือน	- ทำท่าว่ากำลังทำกิจกรรมหรือใช้เครื่องมืออะไรสักชิ้นและบอกลูกว่ากำลังทำอะไรอยู่ - ถามลูกว่าทำ...เองได้ไหม? - เปลี่ยนอุปกรณ์และทำทางอื่นๆ ไปเรื่อยๆ แล้วถามลูกทุกครั้ง
“เมื่อเด็กอายุได้สองขวบ สมองเด็กจะกระปรี้กระเปร่าเป็นสองเท่าของนักศึกษามหาวิทยาลัย” *คุณอาจช่วยให้การเล่นสร้างบ้านเป็นเรื่องน่าตื่นเต้นยิ่งขึ้นได้ โดยหาตุ๊กตาพลาสติกรูปคนหรือสัตว์มา ให้ลูกเล่นประกอบสิ่งก่อสร้าง	“มาสร้างบ้านกัน”	27เดือน -30เดือน	- นำตัวบล็อกมากองรวมกันบนพื้น แล้วทาลูกนั่งลง - นำตัวบล็อกมาต่อให้ลูกดู 3-4 ตัวแล้วให้ลูกทำตามตัวอย่างที่ทำไว้ - ปลอมให้ลูกเริ่มต่อบล็อกที่จับซ้อนขึ้นด้วยตัวเอง
“ความสัมพันธ์เชิงเหตุผล” เป็นส่วนประกอบหลักของตรรกวิทยา ความที่เด็กรู้สึกได้ว่า “การกระทำหนึ่ง” เป็นสาเหตุของ “การกระทำอีกอย่างหนึ่ง” จะสร้างจุดประสานประสาท ซึ่งจะเสริมสร้างการใช้หลักการและเหตุผล”	“กวีน้อย”	30เดือน -33เดือน	- ท่องโคลง กลอน หรือบทกวีต่างๆ ให้ลูกฟังแสดงท่าทางตามเนื้อความให้เหมือนจริงที่สุด - นี่คือวิธีการแสนสนุกที่จะช่วยฝึกทักษะการใช้ภาษาแก่ลูก

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ผลการวิจัย	เกมส์	ช่วงอายุเด็ก	ลักษณะการเล่น
“นักวิจัยพากันตระหนักแล้วว่า ประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้รับหลังคลอดมีผลต่อ “การเชื่อมโยง” และ “การสานตัว” ของประสาทในสมองมากกว่าปัจจัยจากระบบชาติ ที่ติดตัวเด็กมาแต่กำเนิด”	“หาว่าเรากำลังสบาย”	30เดือน - 33เดือน	- ร้องเพลง “หาว่าเรากำลังสบาย” ชวนลูกออกท่าทาง เช่น คบมือ เมื่อถึงเนื้อร้องในเพลง - เปลี่ยนกริยาในเพลงเป็น “ผกหัวปล้น” “กระต๊อบเท้าปล้น”
“ดร.มาร์ก ทราโม ผู้เชี่ยวชาญด้านประสาทวิทยา คณะแพทยศาสตร์ แห่งมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด รายงานว่า การเปิดรับดนตรีจะทำให้วงจรประสาทกระตุ้นตัวแน่นหนาขึ้น เช่นเดียวกับวงจรประสาทที่ก่อตัวขึ้นในวัยแรกเริ่มของชีวิต วงจรประสาทด้านดนตรีจะคงอยู่อย่างถาวร”	“ดนตรี”	30เดือน - 33เดือน	- กลอง - ไม้เคาะ - ไซโลโฟน - แทมบูรีน
“การหลังฮอร์โมนเอนดอร์ฟินส์ จะช่วยให้การทำงานของจุดเชื่อมต่อทั้งหลายในสมองมั่นคงขึ้น ฮอร์โมนเอนดอร์ฟินส์จะหลังก็ต่อเมื่อมีความสุขและมีความรู้สึกเชิงบวก”	“เลือกอะไรดีนะ?”	33เดือน - 36เดือน	- พาลูกนั่งบนพื้น นำตุ๊กตาสัตว์ต่างๆ มากองรวมไว้ด้วยกัน - ตั้งคำถามถามแบบมีทางเลือกผ่านตุ๊กตาให้ลูกเป็นคนตอบ โดยถามลูกว่า สิ่ง que เลือกมีชื่อคืออะไร
“การเคลื่อนไหวในอิริยาบถใหม่ๆ ต้องถูกฝึกซ้ำบ่อยๆ เพื่อให้วงจรประสาทเข้าที่และมั่นคงขึ้น” *การ “โยนของเล่น” ช่วยพัฒนาเรื่องการทำงานประสานกันให้ลูกได้ดี	“โยนของเล่น”	33เดือน - 36เดือน	- ทดลองปาสิ่งของต่างๆ เช่น ลูกบอล ก้อนกระดาษ หรือม้วนผ้าพันคอ ลงในตะกร้า - ของแต่ละชนิด เราต้องใช้น้ำหนักการขว้างที่ต่างกัน

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ของเล่นและเครื่องเล่นที่เหมาะสมกับเด็กเล็ก

2.5.1 ความสำคัญของการเล่นและของเล่น การเล่นคืองานของเด็กๆ เพราะเด็กจะได้ฝึกทักษะพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนและการใช้ชีวิตจากการเล่น เมื่อลูกเติบโตขึ้น พ่อแม่ต้องมองหาของเล่นต่างๆ เพื่อส่งเสริมการเล่นให้เหมาะสมกับพัฒนาการของลูกแต่ละวัย “พ่อแม่คือของเล่นชิ้นใหญ่ชิ้นแรกของลูก” ยิ่งพ่อแม่เข้าใจตัวเอง เข้าใจในพัฒนาการของลูก เข้าใจการเล่นของลูกมากเท่าไร พ่อแม่ก็จะสามารถใช้ของเล่นและตัวเองเป็นเครื่องมือสอนให้ลูกเรียนรู้และเสริมทักษะให้ลูกได้มากเท่านั้น ในการศึกษาแบบเดิมๆ มีการใช้ตัวเลข ไอคิว (IQ = Intelligence Quotient หรือระดับสติปัญญา) เป็นเกณฑ์วัดความสามารถทางสติปัญญาของเด็ก ซึ่งเป็นมาตรฐานกันมานาน แต่ พีคิว (PQ = PlayQuotient หรือความฉลาดในการเล่นก็เป็นปัจจัยสำคัญไม่แพ้กัน ที่จะส่งผลให้ลูกพัฒนาศักยภาพทางกายความคิดสร้างสรรค์ และสติปัญญาได้อย่างดีที่สุด

ผลจากการวิจัยของผู้เชี่ยวชาญด้านพัฒนาการเด็กชี้ว่า วัย 5 ขวบปีแรก เป็นช่วงเวลาที่สำคัญที่สุดต่อการเริ่มต้นด้านสติปัญญา สังคม และระบบประสาทนอกจากนี้ปัจจัยทางพันธุกรรมยังเชื่อมโยงกับการเรียนรู้และความทรงจำอีกด้วย นักวิจัยหลายคนพบว่าเด็กที่ไม่ได้เล่น ไม่ค่อยได้รับการสัมผัสจะมีขนาดสมองเล็กกว่าเด็กทั่วไปในวัยเดียวกันร้อยละ 20-30 นอกจากนี้นักวิจัยที่มหาวิทยาลัยอิลลินอยส์ยังพบว่า “ของเล่น” สามารถกระตุ้นการสร้างจุดเชื่อมต่อประสาทให้เพิ่มขึ้นได้ถึงร้อยละ 25

2.5.2 แนวทางการเลือกของเล่น แนวทางการเลือกของเล่นต้องประเมินคุณลักษณะของเล่นที่ส่งเสริมการเคลื่อนไหว ความคิดสร้างสรรค์ และการเรียนรู้

- ของเล่นที่ส่งเสริมความตื่นตัว ช่วยการให้เด็กมีกิจกรรมที่ได้เคลื่อนไหวร่างกาย และออกกำลังกายมากขึ้น ช่วยพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา ส่งเสริมทักษะการใช้มือได้หัดปีนป่าย คลาน พัฒนาการทรงตัว ได้แก่ ลูกบอล จักรยาน บล็อก สเกต ตุ๊กตากลมลูก เข็มกระโดด ชุดก่อสร้าง อุปกรณ์เล่นผจญภัย และของเล่นที่ต้องใช้ไหวพริบปัญญา เช่น ภาพตัดต่อ หรือการสร้างและทำลาย

- ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ช่วยกระตุ้นจินตนาการของเด็กทุกวัย เด็กอาจรู้สึกหงุดหงิดนำไปคิดต่อ และผลักดันให้เด็กแสดงความเป็นตัวตนออกมาได้แก่ บล็อก งานฝีมือ บ้านตุ๊กตา กระจก เครื่องดนตรี หุ่นมือ ตุ๊กตาดินเผา และอุปกรณ์ศิลปะ

- ของเล่นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ช่วยให้เด็กรู้จักทักษะบางอย่างหรือหลายอย่างในคราวเดียวกัน ของเล่นที่เหมาะสมจะช่วยส่งเสริมทักษะการอ่านและการเขียน และช่วยสร้างทักษะเพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้เรื่องวิทยาศาสตร์ และการนับเลข ของเล่นยังช่วยกระตุ้นความสามารถทางสติปัญญา ส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาอีกด้วย ได้แก่ เกมกระดาน บล็อก หนังสือ หมากรุก ชุดก่อสร้าง กระดานเสียบหมุด ภาพตัดต่อ เกมวิทยาศาสตร์และการนับเลข

ของเล่นสำหรับเด็กทารกวัย 6 สัปดาห์แรก

ตารางที่ 2.3 ของเล่นเพื่อเสริมพัฒนาการเด็กเล็กประเภทต่างๆตามวัย

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
1. ของเล่นลอยน้ำ - เป็ดยาง เต่ายางหรือพลาสติก นุ่มนัม	ประสบการณ์ ด้านการสัมผัส ★		
2. โมบายล์ - โมบายล์สีขาวยาว-ดี รูปทรงง่ายๆสำหรับทารกอายุ 8 สัปดาห์แรก - โมบายล์สีสันสดใสรูปทรงเรียบ ง่าย อาจมีเสียงดนตรีเพิ่ม	ช่วยกระตุ้น โสต ประสาทและช่วย กล่อมเวลาอแง ★		ช่วยปรับระยะของ สายตา และสร้าง ช่วงความสนใจ ★
3. ก่ลองดนตรีและเครื่องเล่นเทป - การฟังเพลง pop หรือ classic หรือเพลงไทย - การฟังนิทาน	ช่วยพัฒนาประสาท หู กระตุ้นความสนใจ และพัฒนาประสาท สัมผัส ★		
4. เครื่องเขยที่มีรูปแบบและเสียง ที่แตกต่างกันไป	พัฒนาประสาท สัมผัส ★		
5. ของเล่นชักนูน - ตุ๊กตาสัตว์นุ่มที่ทนมือทารก - ตุ๊กตาค้างที่ไม่มีกระดูกหรือ เศษค้ำยหลุดเข้าปากคอเด็ก		ช่วยเรื่องสัมผัสที่ ละเอียดอ่อน ★	

ของเล่นสำหรับเด็กทารกวัย 6 เดือนแรก

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
1. บล็อกผ้า - โฟมรูปทรงสี่เหลี่ยมผ้าหรือ ไวนิลมาหุ้มและมักพิมพ์รูปภาพ ต่างๆไว้		กระตุ้นสัมผัสการ ประสานสัมพันธ์ของ กล้ามเนื้อเล็ก ความ เข้าใจเรื่องพื้นที่ ★	
2. ของเล่นที่ฝึกกล้ามเนื้อในเปลเด็ก - ของเล่นที่แขวนให้ทารก เอื้อมจับ - ของเล่นที่ทารกใช้นอนหงาย หรือลุกคืบตัวเองนั่งเล่น	กระตุ้นการประสาน สัมพันธ์ของกล้ามเนื้อ เล็ก ★		กระตุ้นประสาทสัมผัส ทุกด้าน ★
3. ห่วงร้อย - พลาสติกที่หล่อเป็นวงกลม และต่อดัดกันเป็นโซ่ ส่งเสียง กรุ๊งกริ๊งเบาๆเวลาเล่น	กระตุ้นการประสาน สัมพันธ์ของกล้ามเนื้อ เล็ก ★		
4. กระจกเงา - กระจกเงาชนิดตกไม้แตก ผนังขอบมิดชิด ควรจะติด กระจกไว้ข้างเตียงซึ่งทารก		กระตุ้นการมอง การ ปรับระยะของสายตา การรับรู้ภาพของตัว เอง ★	
5. ลูกบอลแบบนุ่ม - มีวัสดุหุ้มหลากหลายสีสัน ตดใส ลูกบอลนี้ควรทำความ สะอาดได้ด้วย	กระตุ้นการประสาน สัมพันธ์ของกล้ามเนื้อ เล็ก ★		
6. ที่ก่อกเล่น - พลาสติก - ยาง - ไม้	พัฒนาประสาท การสัมผัส ชิมรส การมอง การฟังเสียง ★		

ของเล่นสำหรับเด็กทารกวัย 6 เดือน - 1 ขวบ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
1. เครื่องครัว - ขามพลาสติก ไม้ - ถ้วยดวงพลาสติก - ฟองน้ำ	กระตุ้นสายตา สัมผัส ประสานสัมพันธ์ของ กล้ามเนื้อเล็ก ★		
2. ลูกบอลใส - ลูกบอลพลาสติกใสใบโต ที่มีข้าวของชิ้นเล็กๆ สีสดใส อยู่ด้านใน	กระตุ้นสายตา สัมผัส ความยืดหยุ่นของร่างกาย ★		
3. ภาพตัดต่อชิ้นใหญ่ - ภาพตัดต่อชิ้นใหญ่ๆ ที่มีเพียง ไม่กี่ชิ้น ทำด้วยพลาสติก ฟองน้ำชนิดทนทาน มีปุ่มกลม ยื่นออกมาเพื่อจับง่าย			กระตุ้นสายตา สัมผัส ความเข้าใจเรื่องพื้นที่ และรูปร่าง ★
4. บล็อกซ้อน - รูปทรงต่างๆ ที่กลวงข้างใน อาจนำไปใช้ใส่ทราย น้ำ	กระตุ้นสายตา สัมผัส ทักษะการเคลื่อนไหว ★		

ของเล่นสำหรับเด็กทารกวัย 6 เดือน - 1 ขวบ (ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
5. ของเล่นจำพวกพลั๊ก - คิง - รถเข็น รถยนต์ รถไฟที่มีล้อลาก เริ่มจากนั่งเล่นได้ก่อน	กระตุ้นสายตา สัมผัส การฟัง พัฒนากล้าม เนื้อใหญ่ การจำแนก เสียง ★		
6. กล้องใส่ชิ้นรูปทรง - กล้องสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่เจาะ เป็นช่องให้ใส่ชิ้นส่วนรูปทรง เรขาคณิตต่างๆให้หล่นลงใน กล้อง			กระตุ้นสายตา สัมผัส ความเข้าใจเรื่องรูปทรง และรูปร่าง ★
7. ตุ๊กตาแบบนุ่ม - ตุ๊กตาทำด้วยผ้าเนื้อนุ่ม ไม่มี กระดูก เย็บตะเข็บแน่นหนา		กระตุ้นสายตา สัมผัส การรับกลิ่น พัฒนาด้าน ภาษา และอารมณ์ ★	
8. ห่วงวงแหวน - ลักษณะเหมือนขนมโคนัท ทำจากพลาสติกหล่อ หรือไม้ สีกันสกดใส เรียงซ้อนกันหลวมๆ บนฐานรองมีแท่นยึดตรงกลาง	กระตุ้นสายตา สัมผัส ประสานสัมพันธ์ของ กล้ามเนื้อเล็ก ★		

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะ 1-2 ขวบ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
1. อุปรกรณ์ศิลปะ - สีเทียน สีน้ำสำหรับละเลงด้วย มือ ดินเหนียว กระดาษ สีเมจิก สมุดระบายสี		ส่งเสริมการสร้างงาน ศิลปะ การเล่าเรื่องจาก ชิ้นงานที่วาด สร้างเอก ลักษณะเฉพาะตัว ของเด็ก ★	
2. ลูกบอล - ลูกบอลผ้านุ่มๆ น้ำหนักเบา เหมาะกับการเล่นภายในบ้าน - ลูกบอลยางหรือลูกบอลชาย หาดเหมาะกับการเล่นนอก บ้าน	กระตุ้นการใช้กล้ามเนื้อ เนื้อ การเคลื่อนไหว เตะ ปา ขว้าง โยน-รับ ประสานการเคลื่อนไหวให้คล่องแคล่วขึ้น ★		
3. ของเล่นลอยน้ำ - ลูกบอล ตุ๊กตาสัตว์ที่ทำด้วย ยาง เรือพลาสติก	กระตุ้นประสาทสัมผัส ช่วยเบนความสนใจ เวลาอาบน้ำ ★		
4. บล็อก - เด็กเล็กๆเหมาะกับบล็อก ขนาดเล็กไม้ กระดาษแข็ง ฟองน้ำ	กระตุ้นสายตา สัมผัส การใช้กล้ามเนื้อโดย บล็อกที่มีขนาด น้ำหนัก และผิวสัมผัส ที่ต่างไป ★	ส่งเสริมการใช้จินตนา การในการเล่น พัฒนา กระบวนการความคิดสร้าง สรรค์ ★	
5. หนังสือ - หนังสือภาพรูปสัตว์ ของเล่น - หนังสือนิทาน			พัฒนาการฟังการเชื่อมโยงภาพกับเนื้อหาในเรื่องที่พ่อแม่อ่านให้ฟัง ★

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะวัย 1-2 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
6. ตุ๊กตา - ตุ๊กตานุ่มนิ่มและอุปกรณ์ต่างๆ เสื้อผ้า เครื่องนอน ของเล่น		สอนให้เด็กรู้จักเข้า สังคม รู้จักดูแลคนอื่น รู้จักการแสดงออกถึง อารมณ์ต่างๆ ☆	
7. ก้อนตอก - ของเล่นชนิดนี้ต้องถูกออกแบบมาอย่างแข็งแรงทนแรง กระแทกได้ดี เด็กวัยเตาะแตะ จะพอใจที่ได้เห็นผลที่ตัวเอง กระทำ	กระตุ้นการประสาน กล้ามเนื้อมือและตา เข้าด้วยกัน ☆		
8. ของเล่นแบบผลัก-ดึง - ตุ๊กตาสัตว์บนฐานที่มีเชือกลาก และมีล้อข้างได้ บางชิ้นผูกหัว ได้ มีเสียงร้องก๊อบก๊อบๆ เด็ก จะเรียนรู้การตอบสนองของ ของเล่นชิ้นนั้น	กระตุ้นสายตา สัมผัส การฟัง พัฒนากล้าม เนื้อใหญ่ การจำแนก เสียง ☆		
9. ภาพตัดต่อ - ภาพตัดต่อมีตั้งแต่ 4-5 ชิ้น ไป จนถึงซับซ้อนขึ้น ทำด้วยไม้ หรือกระดาษแข็ง ใช้สีพิมพ์ที่ ปลอดภัยสำหรับเด็ก มีที่จับ ขึ้นภาพสะดวกสำหรับการ หยิบจับ	กระตุ้นการประสาน สัมพันธ์ระหว่างมือกับ สายตา พัฒนากล้าม เนื้อเล็ก ☆		กระตุ้นการการเรียนรู้ รูปประดิษฐ์ประต้อรูป ภาพ ☆

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะ 1-2 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
10. เครื่องเล่นที่ใช้ซี่ - รถจักรยาน 3 ล้อ ม้าโยก รถไฟเด็กเล่นที่มีความแข็งแรง สมดุล และมีขนาดเหมาะสม กับตัวเด็ก	พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ การทรงตัว การเคลื่อนไหว ไวอย่างคล่องแคล่ว ★		
11. ห่วงวงแหวนซ้อน - ห่วงวงแหวนสีต่างๆประมาณ 4-6 อัน บนฐานที่มีแกนตั้งขึ้น ห่วงที่ทำด้วยไม้จะทนมาก	ฝึกทักษะการประสาน สัมพันธ์ระหว่างมือกับ ตา ★		ฝึกทักษะความเข้าใจ เรื่องรูปทรง สี สัน ความ สัมพันธ์ เรียนรู้ตัวเลข ★
12. กล่องใส่ชิ้นรูปทรง - คิดค้นขึ้นโดยมาเรียมอนเตส เซอรี เป็นของเล่นที่เล่นง่าย ดึงดูดความสนใจเด็กได้นาน			ฝึกแยกแยะความแตก ต่างเรื่องรูปทรง เชื่อม โยงสิ่งที่มองเห็นกับสิ่ง ที่รู้สึก ฝึกทักษะการแก้ ปัญหา การลองผิด ลองถูก ★
13. กล่องพิศวง (แจ็กอินเดอะบ็อกซ์) - เป็นของเล่นที่ให้เด็กเล่น บิด ดึง พลิก หมุนสวิตช์ เพื่อให้ ประตูเปิดออก แล้วมีอะไร โผล่ ออกมา เป็นผลจากการกระทำ ของเขาเอง			เสริมสร้างสมอง จินต นาการ รู้จักการเลือก การเรียงซ้อน การร้อย ด้วยเชือก ★

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะ 2-3 ขวบ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
1. กระดานคำและขอลูก - เป็นของเล่นที่ประสงค์ที่สามารถ ใช้ซ้ำแล้วซ้ำเล่าได้ อุปกรณ์ที่ ใช้เขียนคือขอลูกขาวและ ขอลูกสี ง่ายต่อการลบออก		สอนให้เด็กรู้จักขีดเขียน วาดรูป เล่นเกมหรือทำ ชิ้นงานตามจินตนาการ โดยไม่ต้องกลัวลอะเทอะ ★	
2. หลอดเป่าฟองสบู่ - ใช้หลอดหรือไม้บोकฟองสบู่ อาจซื้อน้ำยาฟองสบู่แบบสำเร็จ รูปหรือผสมเอง	ช่วยให้เด็กสนุกเพลิดเพลิน ไปกับการไล่จับ ตะกรบฟองสบู่ และ บोकไม้ให้เกิดฟอง ★		
3. ของใช้ในบ้าน - เครื่องครัวที่มีน้ำหนักเบาไม่ แตกง่าย ใช้เล่นทำกับข้าวทำ ขนมเล่นกับดินเหนียว	กระตุ้นสายตา สัมผัส ประสานสัมพันธ์ของ กล้ามเนื้อเล็ก ★		
4. กล่องพิศวง (แจ็กอินเดอะบ็อกซ์) - เป็นของเล่นที่ให้เด็กเล่น บิด ดึง หมุนสวิตช์ เพื่อให้ ประตูเปิดออก แล้วมีอะไร โผล่ ออกมา เป็นผลจากการกระทำ ของเขาเอง	กระตุ้นการประสาน สัมพันธ์ระหว่างมือกับ สายตา พัฒนากล้าม เนื้อเล็ก ★		

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะ 2-3 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
9. โทรศัพท - โทรศัพทของเล่นที่ผลิตขึ้นมี ทั้งแบบมีเสียงและไม่มีเสียง		พัฒนาทักษะด้านการ พูด การใช้คำศัพท์ใหม่ๆ การพูดให้เป็นประโยค ได้เร็วขึ้น ★	
10. ลูกข่าง - ลูกข่างมีทั้งแบบหมุนเลขๆหรือ หมุนมีเสียงเพลง	ช่วยให้กล้ามเนื้อเล็ก ทำงานประสานกัน ได้ดี ★		
11. พาหนะเด็กเล่น - รถแทรกเตอร์ - รถดับเพลิง - รถบรรทุก	ช่วยให้กล้ามเนื้อเล็ก ทำงานได้ดี ในการ บังคับรถให้แล่นให้ เลี้ยวไปทางโน้นทางนี้ ★	กระตุ้นให้เด็กรู้จักสร้าง เรื่องตามจินตนาการด้วย การเล่นแสดงบทบาท สมมติ ★	
12. รถลาก - รถลากมีทั้งชนิดทำด้วยไม้และ โลหะ หรือพลาสติก ต้องทรงตัว ได้ดี ล้อแน่นหนา มีที่ใส่ของ บรรทุกมากพอ ★	ฝึกทักษะการเคลื่อน ไหว การเดิน การลาก การทรงตัว ★		
13. ลูกบิดไม้ - ลูกบิดไม้หลากหลายสีสัน มีหลาย รูปแบบ ร้อยด้วยเชือกเป็นสร้อย หรือเป็นสายประดับคกแต่ง			เรียนรู้เรื่องสีสัน รูปทรงและฝึกประสาน สัมพันธ์ระหว่างมือกับ ตา ★

ของเล่นสำหรับเด็กวัยเตาะแตะ 2-3 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
5. เครื่องดนตรีและกล่องดนตรี - กระดิ่ง แทมโบรีน หรือกลอง - ดนตรีจากตุ๊กตาทามี กล่องดนตรี		สอนให้เด็กรู้จัก เคลื่อนไหวตามจังหวะ และร้องเพลงเป็น ผ่อคลายสนุกสนาน ★	
6. กระดานเลียบหมุด - ใช้หลอดหรือไม้โปกฟองสบู อาจใช้น้ำยาฟองสบู่แบบสำเร็จ รูปหรือผสมเอง			ช่วยให้รู้จักการปรับ ระยะสายตา เรียนรู้ การแก้ปัญหาด้วย ตัวเอง เรียนรู้เรื่องสี ตัวเลข ★
7. หุ่นแสดงท่าทาง - หุ่นคน นางแบบ หรือสัตว์ ที่ จากผ้า พลาสติก หรือไม้ นำมา เล่นแสดงบทบาทสมมติเป็น เรื่องราวต่างๆ		กระตุ้นให้เด็กรู้จักสร้าง เรื่องตามจินตนาการด้วย การเล่นแสดงบทบาท สมมติ ★	
8. หุ่นมือ - เป็นของเล่นที่ให้เด็กเล่น บิด ดิ่ง ผลัก หมุนสวิตช์ เพื่อให้ ประตูเปิดออก แล้วมีอะไร โผล่ ออกมา เป็นผลจากการกระทำ ของเขาเอง		สอนให้เด็กมีทักษะด้าน ภาษา ทักษะทางสังคม สอนให้เข้าใจการสื่อสาร ด้วยภาษาท่าทาง ส่งเสริมการใช้จินตนาการ ในการเล่นหุ่นมือ ★	

ของเล่นสำหรับเด็กวัยก่อนเรียน 3-4 ขวบ

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
<p>1. อุปกรณ์ศิลปะ</p> <ul style="list-style-type: none"> - สีเทียน สีน้ำสำหรับระบาย ด้วยมือ สีเมจิก สมุดระบายสี กระดาษ กรรไกร - ดินเหนียว แป้งโด ดินน้ำมัน - กระดาษดำ ซอด้กดี - กระดาษ กระดาษขาหข้ง - บอร์ดคิดชิ้นงานเด็ก 		<p>ส่งเสริมการสร้างงานศิลปะ เด็กจะได้แสดงความเป็นตัวเองออกมา</p> <p style="text-align: center;">★</p>	
<p>2. ลูกบอลและถุงถั่ว</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกบอลฟองน้ำ - ลูกบอลยางหรือลูกบอลชายหาด - ถุงผ้าบรรจุถั่วเมล็ดแห้งเย็บให้แน่น 	<p>กระตุ้นการใช้กล้ามเนื้อ การเคลื่อนไหว</p> <p>เตะ ปา ขว้าง โยน-รับ</p> <p>ประสานการเคลื่อนไหวให้คล่องแคล่วขึ้น</p> <p style="text-align: center;">★</p>		
<p>3. ลูกปัด</p> <ul style="list-style-type: none"> - ลูกปัดไม้หลากสีสัน มีหลายรูปแบบ ร้อยด้วยเชือกเป็นสร้อยหรือเป็นสายประดับตกแต่ง 			<p>ช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องสีสัน รูปทรง การนับจำนวน</p> <p>ช่วยรักษาสมดุลระหว่างการเดินแบบใช้สมาธิกับการเล่นโตดโผน</p> <p style="text-align: center;">★</p>

ของเล่นสำหรับเด็กวัยก่อนเรียน 3-4 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
<p>4. บล็อก</p> <p>- บล็อกเป็นของเล่นที่ดีที่สุดอย่างหนึ่ง มีหลายขนาด ทำจากวัสดุหลายประเภท ไม้ พลาสติก โฟม มีตัวอักษร และรูปภาพ</p>	<p>กระตุ้นสายตา สัมผัส การใช้กล้ามเนื้อโดยบล็อกที่มีขนาด น้ำหนัก และผิวสัมผัสที่ต่างไป</p> <p>★</p>	<p>ส่งเสริมการใช้จินตนาการในการเล่น พัฒนากระบวนการความคิดสร้างสรรค์</p> <p>★</p>	<p>เรียนรู้เรื่องสี สัน รูปทรงและฝึกประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา</p> <p>★</p>
<p>5. หนังสือ</p> <p>- การอ่านหนังสือให้ลูกฟังเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมที่สุดที่ได้ใช้เวลาด้วยกัน ภาพประกอบจะเป็นสิ่งดึงดูดความสนใจของเด็กได้ง่าย</p>			<p>กระตุ้นสมองให้เด็กได้คิดสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา จุดประกายจินตนาการช่วยให้ซึมซับข้อคิดดีๆ จากนิทาน</p> <p>★</p>
<p>6. ตัวต่อ</p> <p>- คล้ายกับบล็อกตรงที่สามารถกระตุ้นให้เกิดจินตนาการในการสร้างผลงาน โดยการสร้างแล้วรื้อ รื้อแล้วสร้าง</p>	<p>กระตุ้นสายตา สัมผัส การใช้กล้ามเนื้อโดยบล็อกที่มีขนาด น้ำหนัก และผิวสัมผัสที่ต่างไป</p> <p>★</p>		<p>ช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องสี สัน รูปทรง การนับจำนวน ช่วยรักษาสมดุลระหว่างการเล่นแบบใช้สมาธิกับการเล่นโลดโผน</p> <p>★</p>
<p>7. ตุ๊กตาและหุ่นแสดงท่าทาง</p> <p>- ตุ๊กตาแต่งชุด ตุ๊กตาหุ่นเล็ก</p> <p>- ตุ๊กตาจากภาพยนตร์การ์ตูน</p>			<p>ช่วยให้เรียนรู้บทบาทของสมาชิกในครอบครัว พัฒนาความเป็นตัวเอง</p> <p>★</p>

ของเล่นสำหรับเด็กวัยก่อนเรียน 3-4 ขวบ(ต่อ)

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

ของเล่น	ส่งเสริม ความตื่นตัว	ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ส่งเสริม การเรียนรู้
8. ของใช้ในบ้าน - เครื่องครัวที่มีน้ำหนักเบาไม่ แตกง่าย ใช้เล่นทำกับข้าวทำ ขนมเล่นกับดินเหนียว	กระตุ้นสายตา สัมผัส ประสานสัมพันธ์ของ กล้ามเนื้อเล็ก ★		
9. เพลงและเครื่องดนตรี - เพลงป๊อป กลาสสิก - เปียโน กีตาร์ เครื่องเคาะเช่น ฉิ่ง ฉาบ		สอนให้เด็กรู้จัก เคลื่อนไหวตามจังหวะ และร้องเพลงเป็น พ้องคล้ายสนุกสนาน ★	
6. หุ่นคนและชุดเครื่องเล่น - หุ่นเด็กหญิง เด็กชาย ผู้ชาย ผู้หญิง และสัตว์เป็นชุด			ช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะ สร้างเรื่องราวบทบาท ในการเล่น ได้เล่นร่วม กันกับเด็กคนอื่น ★
7. ภาชนะตัดต่อ - ควรเลือกความยากของการต่อ ให้เหมาะกับวัยเด็กที่สามารถ ทำให้สำเร็จด้วยตัวเองได้			ช่วยให้เรียนรู้ความ สัมพันธ์ของพื้นที่และ การคิดแบบมีเหตุผล ★
8. จักรยานสามล้อ - ต้องมีโครงสร้างมั่นคง แข็งแรง ทนทาน	ฝึกฝนการควบคุมรถ การทรงตัว การเบรก การเลี้ยว ★		

(Dr. Stevanne Auerbach, 2002)

2.6 ทฤษฎีพฤติกรรมกับสภาพแวดล้อม (Behavior and Environment)

2.6.1 ทฤษฎีการเรียนรู้, การเรียนรู้, การจินตนาการ บุคคลสามารถแยกสิ่งหนึ่งได้เพราะเกิดการจัดระเบียบในกระบวนการการเรียนรู้ อธิบายได้ด้วยหลักจิตวิทยาเกสตัลต์ที่สำคัญได้แก่ ภาพและพื้นความสมบูรณ์ และการรวมกลุ่มหรือการจัดกระสวนในการรับรู้ คนเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งต่างๆ ในลักษณะที่สมบูรณ์ด้วยการประสานส่วนที่ขาดหายไปในอดีต เรารับรู้สิ่งต่างๆ ที่คล้ายคลึงกันอยู่ใกล้ชิดกัน หรือมีความต่อเนื่องกันในลักษณะการรวมกลุ่มกัน

(ศจ.ดร.วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2526)

2.6.2 องค์ประกอบของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสภาพแวดล้อม สภาพแวดล้อมทางกายภาพกับสภาพของตัวบุคคลมีความสัมพันธ์กันภายใต้อิทธิพลดังนี้

อิทธิพลด้านมนุษย์ ได้แก่

- สรีระวิทยา
- บุคลิกภาพ
- สังคม

อิทธิพลด้านสภาพแวดล้อม ได้แก่

- โอกาสของสภาพแวดล้อม
- คุณสมบัติของสภาพแวดล้อม
- ตำแหน่งของสภาพแวดล้อม

อิทธิพลของสภาพแวดล้อมอาจเป็นไปได้ทั้งส่งเสริมหรือขัดขวางการมีกิจกรรม หรือการปฏิสัมพันธ์ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ

(ศจ.ดร.วิมลสิทธิ์ หรยางกูร)

2.6.3 ทฤษฎีเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมกายภาพกับการรับรู้ทางทัศนศาสตร์

ข้อมูลข่าวสาร (Informations) ที่เกิดจากสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็ก เป็นสิ่งที่ซับซ้อนและมากมายเหลือเฟือ กระบวนการที่เด็กจะได้รับความรู้และเรียนรู้จากสภาพแวดล้อม คือ “การเรียนรู้” (Perception) เด็ดๆ เป็นนักรับรู้ที่มีความไวและละเอียดอ่อนมากอยู่ในตัวการเคลื่อนไหวเพื่อการสำรวจ, ค้นหา, ความใส่ใจหรือสนใจ, การแยกแยะข้อมูลข่าวสาร และการแยกแยะวัตถุออกจากสภาพแวดล้อม ชั่วเวลา และ Space นั้นถูกขยายออกไป การเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมที่อุดมด้วยข้อมูลข่าวสารก็จะอยู่ในระดับสมบูรณ์มากขึ้น ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพให้มีคุณลักษณะที่อุดมดังกล่าวก็คือ การป้อนความรู้ให้กับเด็กที่อยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นๆ

(Gipson, 1986)

2.6.4 แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์

โดยความคิดสร้างสรรค์ในการเล่น มักถูกนิยามว่า เป็นการคิดที่แตกต่างกันออกไปและมักจะศึกษากับสภาพการในร่ม ความคิดที่แตกต่างเป็นความสามารถทางการรับรู้ที่เกี่ยวข้องกับความคิดที่เป็นเอกเทศหรือความคิดที่ไม่ปกติทั่วไป เมื่อถูกบังคับให้ต้องทำงาน (Wallach, 1970) การเล่นแบบสมมติสามารถกล่าวได้ว่าเป็นการเล่นโดยใช้ จินตนาการ, เล่นแบบละคร, Fantasy, สร้างโลกในจินตนาการ และมีการตีต่างชั้น

(Garvey, 1976)

2.7 กิจกรรมที่เด็กต้องการและสนใจ (Children's Need and Interests)

- | | |
|---------------------|-----------------|
| - การเคลื่อนไหว | - การซ่อนแอบ |
| - การผจญภัย ท้าทาย | - การขว้างปา |
| - การสร้าง | - การเล่นกับน้ำ |
| - การสมมติ | - การทรงตัว |
| - การเล่นดินกับทราย | |

(Peggy L. Miller, 1972)

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

3.1 กรอบแนวคิดและตัวแปรการวิจัย

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยแบบเชิงคุณภาพและเชิงลึก เพื่อให้ได้มาซึ่งภาพลักษณ์และแนวคิดการจัดสภาพแวดล้อม อันมีผู้ใช้สอยเฉพาะกลุ่มคือเด็กเล็ก ผู้ศึกษาจึงเลือกแนวทางการวิจัยไว้ประกอบด้วยขั้นตอนต่างๆคือ

3.2 แหล่งที่มาของข้อมูล

3.2.1 การศึกษาจากเอกสารในลักษณะข้อมูลทุติยภูมิ(Documentary Research) ในประเด็นดังนี้

- ทฤษฎีจิตวิทยาและพัฒนาการเด็กเล็กด้านร่างกาย สติปัญญา และสังคม
- ทฤษฎีการเล่นและของเล่นเพื่อเสริมสร้างพัฒนาการเด็ก
- แนวคิดการจัดสภาพแวดล้อมเพื่อการเล่นของเด็ก

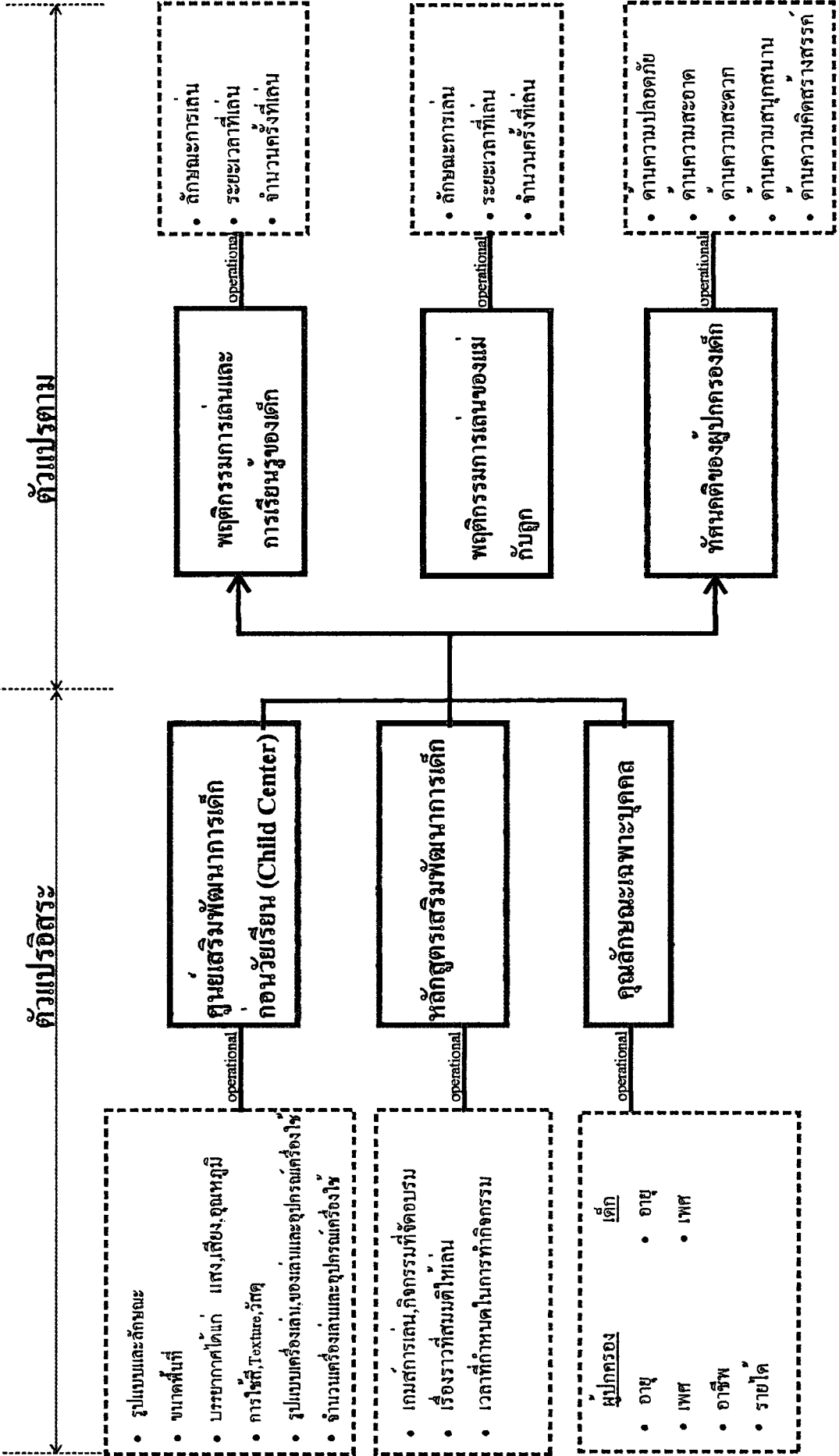
ทั้งนี้เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวแปรในการศึกษาวิจัยในขั้นต่อไปคือ

ตาราง 3.1 แสดงตัวแปรอิสระและตัวแปรตามในการศึกษาวิจัย

CONCEPTUAL VARIABLES	OPERATONAL VARIABLES
1. สภาพแวดล้อมของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน (Child Center)	<ul style="list-style-type: none">• รูปแบบและลักษณะ Space• ขนาดพื้นที่• บรรยากาศได้แก่ แสง, เสียง, อุณหภูมิ• การใช้สี, Texture, วัสดุ• รูปแบบการเล่น, ของเล่นและอุปกรณ์เครื่องใช้• จำนวนการเล่นและอุปกรณ์เครื่องใช้
2. หลักสูตรเสริมพัฒนาการเด็ก	<ul style="list-style-type: none">• เกมสื่การเล่น, กิจกรรมที่จัดอบรม• เรื่องราวที่สมมติให้เล่น• เวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรม
3. คุณลักษณะเฉพาะของเด็ก	<ul style="list-style-type: none">• อายุ• เพศ
4. คุณลักษณะเฉพาะของผู้ปกครองเด็ก	<ul style="list-style-type: none">• อายุ• เพศ• อาชีพ• รายได้

ตาราง3.1 (ต่อ)

ตัวแปรตาม	
CONCEPTUAL VARIABLES	OPERATONAL VARIABLES
1. พฤติกรรมการเล่นและการเรียนรู้ของเด็ก	<ul style="list-style-type: none"> • ลักษณะการเล่น • ระยะเวลาที่เล่น • จำนวนครั้งที่เล่น
2. พฤติกรรมการเล่นของแม่กับลูก	<ul style="list-style-type: none"> • ลักษณะการเล่น • ระยะเวลาที่เล่น • จำนวนครั้งที่เล่น
3. ทักษะคิดของผู้ปกครองเด็ก	<ul style="list-style-type: none"> • ด้านความปลอดภัย • ด้านความสะอาด • ด้านความสะดวก • ด้านความสนุกสนาน • ด้านความคิดสร้างสรรค์



แผนภูมิ 3.1 แสดงการเชื่อมโยงของตัวแปร

3.3 วิธีการและเครื่องมือการวิจัย

3.3.1 แบบสำรวจสภาพแวดล้อมทางกายภาพของศูนย์เสริมพัฒนาการที่ถูกเลือก เป็นกรณีศึกษา โดยทำการสำรวจดังต่อไปนี้

ตาราง3.2 แสดงตัวแปรเชิงปฏิบัติการสำรวจพื้นที่

ตัวแปรเชิงปฏิบัติการ	รายละเอียด
<ul style="list-style-type: none"> • รูปแบบและลักษณะ Space • ขนาดพื้นที่ • บรรยากาศได้แก่ แสง,เสียง,อุณหภูมิ • การใช้สี,Texture,วัสดุ • รูปแบบเครื่องเล่น,ของเล่นและอุปกรณ์เครื่องใช้ • จำนวนเครื่องเล่นและอุปกรณ์เครื่องใช้ 	<ul style="list-style-type: none"> - รูปร่าง รูปทรง - กว้าง ยาว - การแบ่งห้อง พื้นที่ใช้สอย - ความหลากหลาย - ความชัด

3.3.2 การสังเกตการณ์และสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลดังต่อไปนี้

ตาราง3.3 แสดงตัวแปรเชิงปฏิบัติการที่นำไปใช้ในการสำรวจกิจกรรม

ตัวแปรเชิงปฏิบัติการ	รายละเอียด
<ul style="list-style-type: none"> • เกมสื่การเล่น,กิจกรรมที่จัดอบรม • เรื่องราวที่สมมติให้เล่น • เวลาที่กำหนดในการทำกิจกรรม 	<ul style="list-style-type: none"> - ความยาก-ง่าย - ความยาวของเกมสื่ - การมีส่วนร่วมของพ่อแม่

3.3.2 แบบสอบถามในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 3 หน้า แบ่งเป็น 3 ส่วนประกอบด้วย

ก.ข้อมูลพื้นฐานของผู้ปกครอง

ข.ข้อมูลลักษณะการเลี้ยงดูเด็ก

ค.ทัศนคติที่มีต่อศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก

ก.ข้อมูลพื้นฐานของผู้ปกครอง แบบสอบถามส่วนนี้ต้องการทราบถึง

1.อายุ เป็นคำถามปลายเปิดเพื่อนำมาจัดกลุ่มภายหลัง

2.เพศ มีคำตอบให้เลือกเป็น ชาย/หญิง เพื่อทราบว่าผู้ตอบคือผู้เป็นพ่อหรือแม่

3.อาชีพ มีคำตอบให้เลือกเป็น 5 กลุ่มได้แก่ รับจ้าง,พนักงานบริษัท,ค้าขาย,แม่บ้าน/พ่อบ้านและอื่นๆ

4. รายได้ต่อเดือน มีกลุ่มคำตอบให้เลือกเป็น 7 ช่วง ได้แก่ รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท, รายได้ 5,001-10,000 บาท, รายได้ 10,001-15,000 บาท, รายได้ 15,001-20,000 บาท, รายได้ 20,001-25,000 บาท และรายได้มากกว่า 25,001 บาทต่อเดือน

5. ลักษณะครอบครัว เป็นแบบมีคำตอบให้เลือก 2 แบบคือ ครอบครัวเดี่ยว(พ่อ-แม่-ลูก)กับครอบครัวขยาย(พ่อ-แม่-ลูก-ปู่/ย่า/ญาติ)

6. จำนวนบุตร เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมจำนวน

7. เพศของบุตร มีคำตอบให้เลือกเป็น ชาย/หญิง

8. อายุของบุตร เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมเป็นเดือน.

ข. ลักษณะการเลี้ยงดูเด็ก แบบสอบถามส่วนนี้ต้องการทราบถึงพฤติกรรมการเลี้ยงดูและการเล่นของพ่อแม่หรือผู้เลี้ยงดูเด็กที่บ้านว่าเป็นอย่างไร

1. คนที่ทำหน้าที่เลี้ยงเด็ก มีคำตอบให้เลือกได้แก่ พ่อ,แม่,พี่เลี้ยง,ปู่/ย่า/ญาติ และฝากเลี้ยงตามสถานเลี้ยงเด็ก

2. ช่วงเวลาที่พ่อแม่ใช้เล่นกับลูก มีคำตอบให้เลือกเป็น 4 ช่วงเวลาได้แก่ เช้า-กลางวัน, กลางวัน-บ่าย, บ่าย-เย็น และเย็น-ก่อนนอน

3. จำนวนเวลาที่ใช้เล่นกับลูก เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมคำตอบเป็นนาที/วัน

4. ช่วงเวลาที่ลูกใช้เล่นกับเด็กอื่น มีคำตอบให้เลือกเป็น 4 ช่วงเวลาได้แก่ เช้า-กลางวัน, กลางวัน-บ่าย, บ่าย-เย็น และเย็น-ก่อนนอน

5. จำนวนเวลาที่ลูกใช้เล่นกับเด็กคนอื่น เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมคำตอบเป็นนาที/วัน

6. ความคิดเห็นที่มีต่อพัฒนาการของลูกของคุณ มีระดับคำตอบเป็น 6 ระดับ โดยให้คะแนน ได้แก่ ดีมาก, ดี, พอใช้, ปานกลาง, ก่อนข้างช้า, ช้ามาก

7. ความคิดเห็นว่าผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสำคัญต่อพัฒนาการด้านใด โดยมีคำตอบให้เลือกตอบ ให้เลือกเป็นการเรียงลำดับความสำคัญจาก 1-3 โดยข้อที่ได้ลำดับที่ 1 ได้คะแนน 3 คะแนน, ข้อที่ได้ลำดับที่ 2 ได้คะแนน 2 คะแนน และข้อที่ได้ลำดับที่ 3 ได้คะแนน 1 คะแนน ได้แก่พัฒนาการด้านร่างกายการเคลื่อนไหว, พัฒนาการด้านภาษา, พัฒนาการด้านสังคม, พัฒนาการด้านสติปัญญา และพัฒนาการด้านจิตใจ

ค. ทัศนคติที่มีต่อศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก แบบสอบถามส่วนนี้ต้องการทราบถึงความรู้ความเข้าใจของพ่อแม่ผู้ตอบแบบสอบถาม เกี่ยวกับศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก, แนวโน้มการเข้าใช้บริการ และศูนย์เสริมพัฒนาการที่ดีในความคิดของพ่อแม่ในยุคปัจจุบันนั้น ควรมีลักษณะอย่างไร

1. รู้จักศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนหรือไม่ เป็นคำถามแบบมีคำตอบให้เลือก 3 คำตอบให้เลือกตอบได้แก่ รู้จัก, ไม่รู้จัก และไม่แน่ใจ

2. ศูนย์เสริมพัฒนาการที่คุณรู้จัก เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมคำตอบเป็นชื่อศูนย์ที่ผู้ตอบรู้จัก โดยสามารถตอบได้มากกว่า 1 ชื่อ

3. แนวโน้มว่าจะเข้าใช้บริการในศูนย์พัฒนาการหรือไม่ โดยมีคำตอบให้เลือกว่า ไป, ไม่ไปและไม่
ไม่แน่ใจ

4. ศูนย์พัฒนาการที่คุณเลือก เป็นคำถามปลายเปิดให้เติมคำตอบเป็นชื่อศูนย์ที่ผู้ตอบในข้อก่อน
หน้าเห็นว่าไปโดยระบุศูนย์ที่คิดว่าเหมาะสมกับบุตรและความต้องการของพ่อแม่มากที่สุด

5. ปัจจัยที่ใช้ในการเลือกศูนย์พัฒนาการเด็กสำหรับบุตรของคุณ โดยมีคำตอบให้เลือกเรียงลำดับ
ในปัจจัยที่มีความสำคัญมากที่สุด 1-3 อันดับแรกโดยข้อที่ได้ลำดับที่ 1 ได้คะแนน 3 คะแนน, ข้อที่ได้
ลำดับที่ 2 ได้คะแนน 2 คะแนน และข้อที่ได้ลำดับที่ 3 ได้คะแนน 1 คะแนน ได้แก่ หลักสูตรและ
กิจกรรมน่าสนใจ, มีผู้เชี่ยวชาญคอยดูแล, สถานที่ดูดี ปลอดภัย กระตุ้นความสนใจของเด็ก, ใกล้บ้าน
หรือสะดวกในการเข้าไปใช้บริการ, ค่าใช้จ่ายไม่สูงเกินไป (ระบุค่าใช้จ่ายที่รับได้/เดือน), มีเด็กไป
เล่นเยอะและอื่นๆ (โปรดระบุเหตุผล)

3.4 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

3.4.1 การสุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นแบบการสุ่มแบบมีเงื่อนไข (Quota Samp-
ling) โดยเลือกสุ่มจากกลุ่มคนที่มีบุตรที่อยู่ในวัยก่อนวัยเรียน ที่สามารถตอบแบบสอบถามได้จาก
ออฟฟิศโรงพยาบาล, ศูนย์การค้า, ไม่จำกัดเพศ, วัยหรือกลุ่มอาชีพและรายได้ในเขตกรุงเทพมหานคร
จำนวนทั้งสิ้น 50 คน

3.4.2 การเลือกกรณีศึกษา จากการตอบแบบสอบถามที่ได้ในเบื้องต้น รายชื่อของศูนย์เสริม
พัฒนาการเด็กที่ได้รับการตอบและมีคะแนนรวมเป็นอันดับแรกๆ มีเพียง 2 ศูนย์ ที่มีลักษณะเป็น
แฟรนไชส์ที่มีความใกล้เคียงกันในด้านความนิยมและเชื่อถือได้แก่ Gymboree Play&Music ที่มี
หลักสูตรต้นแบบจากอเมริกา และ Tumble Tots ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กที่มีชื่อมานานจากอังกฤษ
โดยใช้หลักการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบเพื่อให้ทราบถึงจุดดีและจุดด้อย ตลอดจนจุดร่วมและจุดต่าง
กันของต้นฉบับจากต่างประเทศ อันจะนำไปสู่การค้นหาแนวทางการจัดศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก ที่
เหมาะสมกับบริบทสังคมเศรษฐกิจไทยในปัจจุบัน โดยการเข้าสำรวจจะสุ่มสำรวจจากสาขาที่มีอยู่
กว่า 10 สาขาทั่วกรุงเทพฯ โดยเลือกสาขาที่มีลูกค้ามาใช้บริการมาก และได้รับความยินยอมเข้าเก็บ
ข้อมูลเท่าที่เป็นไปได้

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

4.1 การวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบหลักสูตรและภาพลักษณ์ศูนย์เสริมพัฒนาการ

เด็ก Gymboree Play&Music กับ Tumble Tots

4.1.1 Gymboree Play&Music ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็กที่ก่อตั้งขึ้น โดย Joan Barnes เมื่อปีค.ศ.1976ในเมืองซานฟรานซิสโกประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีแนวคิดเริ่มแรกจากความต้องการสร้างกลุ่มกิจกรรมเพื่อเสริมพัฒนาการเด็กเล็ก ซึ่งในปัจจุบันมีสาขาแพร่ไปทั่วโลกกว่า 500 สาขา สำหรับในประเทศไทยได้เริ่มเข้ามาเปิดขยายสาขาได้กว่า 4 ปีแล้ว โดยคุณชามาภัทรและคุณพิเชษฐ สิทธิอำนวย กรรมการผู้จัดการบริษัท เพลย์ แอนด์ มิวสิค จำกัด จนในปัจจุบันมีสาขาขยายในไทย ไปถึง 10 แห่งแล้ว ได้แก่

- Gymboree Play&Music สาขาสุขุมวิท
- Gymboree Play&Music สาขาบางนา
- Gymboree Play&Music สาขารัชโยธิน
- Gymboree Play&Music สาขาพระราม 3
- Gymboree Play&Music สาขาพระราม 2
- Gymboree Play&Music สาขาปิ่นเกล้า
- Gymboree Play&Music สาขารังสิต
- Gymboree Play&Music สาขารามคำแหง
- Gymboree Play&Music สาขาแจ้งวัฒนะ
- Gymboree Play&Music สาขาชิดลม

หลักการของ Gymboree Play&Music คือการพัฒนาเด็กให้เรียนรู้ผ่านโปรแกรมการเล่น เพื่อเสริมทักษะโดยให้ผู้ปกครองได้เข้ามามีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม และหลักสำคัญที่ทางศูนย์ยึดเป็นสิ่งสำคัญคือการใช้สิทธิ์แก่เด็กในการเลือกเล่นกิจกรรมเพื่อการเสริมทักษะตามความเหมาะสมของเด็กที่แต่ละคนมีความเร็วไม่เท่ากัน โดยหลักสูตรกิจกรรมประกอบด้วย 3 หลักสูตรหลักคือ 1.Gymboree Play Program คือกิจกรรมการเล่นซึ่งออกแบบให้มีระดับต่างๆคือ

- “Gym Babies” สำหรับเด็กแรกเกิดถึง 6 เดือน
- “Gym Crawlers” สำหรับเด็ก 6 -12 เดือน
- “Gym Walkers” สำหรับเด็ก 10 -18 เดือน
- “Gym Runners” สำหรับเด็ก 14 -28 เดือน
- “Gym Explorers” สำหรับเด็ก 2 ขวบ

- “Gym Kid” สำหรับเด็ก 3-5 ขวบ
 “Gym Pairs” สำหรับเด็ก 5 ขวบขึ้นไป

2.Gymboree Music กิจกรรมดนตรีเป็นกิจกรรมที่มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการด้านภาษา การอ่าน และคณิตศาสตร์มีองค์ประกอบหลักๆ 5 ข้อคือ การฟัง การเปล่งเสียง การเคลื่อนไหว การเล่น และการสร้างสรรค์กิจกรรมดนตรีของ Gymboree ถือเป็นเปิดโลกทางดนตรีให้แก่เด็กผ่าน เครื่องดนตรี 16 ชนิด ในหลากหลายประเภทดนตรี Jazz, Rock, Classic, Reggae, เป็นต้น

3.Gymboree Arts กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมล่าสุดที่นำมาเสนอเพื่อการส่งเสริมพัฒนาการเด็กเล็กด้านจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การเรียนรู้ และพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็กผ่านกิจกรรมหลัก 5 ชนิดคือ การวาดภาพ การระบายสี การปั้น งานตัดปะ และการพิมพ์ภาพ

4.1.2 Tumble Tots ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็กที่มีโปรแกรมพัฒนาการเด็กจากประเทศอังกฤษเริ่มก่อตั้งในปีค.ศ.1979 โดย Bill Cosgrave อดีตโค้ชทีมชาติอังกฤษโอลิมปิกทีมชาติอังกฤษที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับยิมนาสติกมากกว่า 30 ปีในเมือง Southamton เนื่องจาก Bill ได้ตระหนักถึงความสำคัญของทักษะทางด้านร่างกายที่ดีที่มีผลต่อความมั่นใจของเด็กเมื่อเริ่มเข้าสู่วัยเรียน ปัจจุบัน Bill ดำรงตำแหน่งผู้จัดการฝ่ายเทคนิค สำหรับประโยชน์ที่เด็กจะได้รับจากการเสริมสร้างพัฒนาการจากโปรแกรมของTumble Totsนั้น ได้แก่

ด้านร่างกาย เด็กจะได้เรียนรู้ผ่านอุปกรณ์ที่ได้รับการออกแบบเฉพาะสำหรับเด็ก โดยโค้ชยิมนาสติกจากประเทศอังกฤษ Uncle Bill ซึ่งจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ให้เจริญเติบโตสมบูรณ์แข็งแรงเด็กจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับ Body Awareness ว่านอกเหนือจากการเล่นแล้วร่างกายเรายังทำอะไรได้อีกหลายอย่างอย่างน่าทึ่ง การปีนป่าย (Climbing), การทรงตัว(Balancing) เรียนรู้ความสัมพันธ์สัมพันธ์ระหว่างมือ ตาและเท้า (Co - ordination), ซึ่งส่วนนี้เป็นส่วนที่สำคัญที่สุดเพราะหากประสาทส่วนนี้ไม่ดี การเรียนรู้ส่วนอื่นๆก็จะไม่ดีตามไปด้วย นอกจากนี้การเล่นอุปกรณ์จะช่วยให้เด็กมีความกล้า ไม่กลัวความสูง

ด้านอารมณ์ การที่เด็กได้มาเล่นและทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนวัยเดียวกัน ทำให้เด็ก ได้มีโอกาสฝึกฝนการควบคุมอารมณ์ตัวเอง การอดทนรอคอย การแบ่งปัน การเอื้อเฟื้อ มีโอกาสได้รับการปลุกฝังเรื่องการมีระเบียบวินัย(Self-Discipline) เรียนรู้การเข้าแถว การเก็บของเมื่อเล่นเสร็จแล้ว ฝึกการทำงานเป็นทีม ฝึกรับฟังคำสั่งและปฏิบัติตาม เรียนรู้การรู้จักรักเพื่อนๆ และเห็นคุณค่าของตัวเอง (Self-Esteem) การให้กำลังใจเมื่อทำสำเร็จด้วยการให้รางวัลสติ๊กเกอร์เพื่อปลุกฝังให้เกิดความมุ่งมั่นและพยายามทำให้สำเร็จ (Sense of Achievement)

ด้านสังคม การเข้าร่วมกิจกรรมกับผู้อื่นจะทำให้เด็กเล็กได้รับรู้ว่ามีคนคอยดูแลในบ้านแล้วโลกภายนอกยังมีคนอื่นอีกมากมายการเรียนรู้ใน Circle Time จะทำให้เด็กกล้าแสดงออกไม่กลัวคนแปลกหน้าเป็นพื้นฐานที่ดีต่อการเข้าสังคมเมื่อโตขึ้น

ด้านสติปัญญา โปรแกรมของTumble Tots จัดให้มีช่วงRhymes และSongs คือการใช้เพลง เป็นการกระตุ้นให้เชลล์สมองแตกตัวเพิ่มขึ้น ส่วน Rhymesจะช่วยพัฒนาความจำการ ได้พบปะกับบุคคลอื่นผ่านการเล่นแบบใหม่ๆและการใช้ภาษาอังกฤษจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านภาษาของเด็ก

ปรัชญาของ Tumble Tots คือเด็กเล็กทุกคนเรียนรู้ พัฒนาและเจริญเติบโตในระดับที่ต่างกัน เด็กจะค้นพบความสุขด้วยร่างกายของตนเองจากการเรียนรู้จากประสบการณ์ของตนเองทั้งสิ้น และเขาควรมีอิสระในการเรียนรู้หากต้องเผชิญความพ่ายแพ้ก็ต้องฟันฝ่าวิกฤตการณ์ไปได้ นั่นคือ เด็กจะเห็นคุณค่าของตนเองสร้างความมั่นใจในตนเอง ด้วยการที่ Tumble Tots ได้เปิดโอกาสในการค้นหาประสบการณ์แห่งความสนุกสนาน ความท้าทาย และความพึงพอใจTumble Tots จะช่วยปลูกฝัง คำว่า “ฉันทำได้” (I can) โดยบุคลิกภาพนี้จะคิดตัวเองตลอดไปโดยหลักสูตรกิจกรรมประกอบด้วย 3 หลักสูตรหลักคือ

1.Gymbabes สำหรับเด็กวัย 6 เดือน- เติบโตโปรแกรมสำหรับเด็กในวัยนี้จะได้รับการส่งเสริมด้านสังคมฝึกความคุ้นเคยกับคนแปลกหน้า เข้ากลุ่มกับเด็กวัยเดียวกันพร้อมกับผู้ปกครองในสถานที่ปลอดภัยและบรรยากาศที่อบอุ่น เป็นการช่วยส่งเสริมและกระตุ้นการสำรวจ การค้นพบอันเป็นความต้องการตามธรรมชาติของเด็ก ผู้ปกครองจะมีส่วนสำคัญในการเรียนรู้กับลูกน้อย เพื่อสายสัมพันธ์ระหว่างกัน

2.Tumble Tots

โปรแกรม 1: สำหรับเด็กเดินได้- 2 ปี ในวัยนี้ผู้ปกครองยังมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมโปรแกรมนี้ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้าน ความคล่องตัว การทรงตัว ความว่องไว การปีนป่าย การประสานกันระหว่างตากับมือ

โปรแกรม 2: สำหรับเด็กวัย 2-3 ปี โปรแกรมนี้ช่วยส่งเสริมและพัฒนาการด้านระเบียบวินัยเสริมสร้างจินตนาการ รู้จักการรอคอย รับฟังและปฏิบัติตามคำสั่งง่ายๆ ได้อย่างถูกต้องกำลังใจ และคำชมเชยของผู้ปกครองจะช่วยให้เด็กผ่านพ้นอุปสรรคได้โดยง่าย

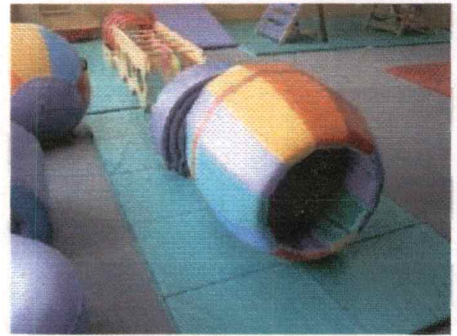
โปรแกรม 3: สำหรับเด็กวัย 3-5 ปี โปรแกรมนี้เด็กจะได้ฝึกพัฒนาการให้เกิดความเป็นตัวของตัวเอง โดยเรียนรู้จากเพื่อนวัยเดียวกัน เด็กจะได้เรียนรู้ประสบการณ์ด้านสังคม กติกา มารยาทของสังคมช่วยให้เด็กมั่นใจกล้าคิดกล้าตัดสินใจ พึ่งตัวเองได้

3.Gymbobs สำหรับเด็กวัย 5 - 7 ปี โปรแกรมนี้จัดให้เด็กพบกับความท้าทายความสามารถและเกมท้าทายที่สนุกสนานรู้แพ้ รู้ชนะ รู้ภัย มีน้ำใจ นักกีฬา เคารพในกฎกติกา มารยาท เป็นการปูพื้นฐานการเข้าสู่สังคมอย่างมั่นใจ

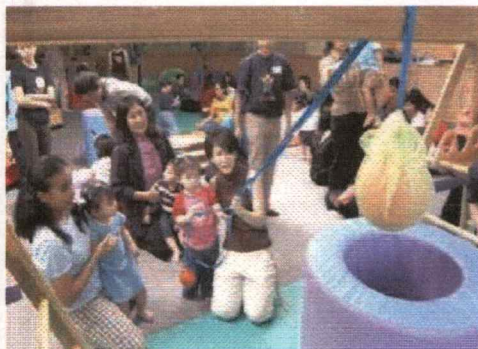
4.2 การเข้าสำรวจศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree Play&Music และ Tumble Tots



รูปที่ 4.1 บรรยากาศการเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree



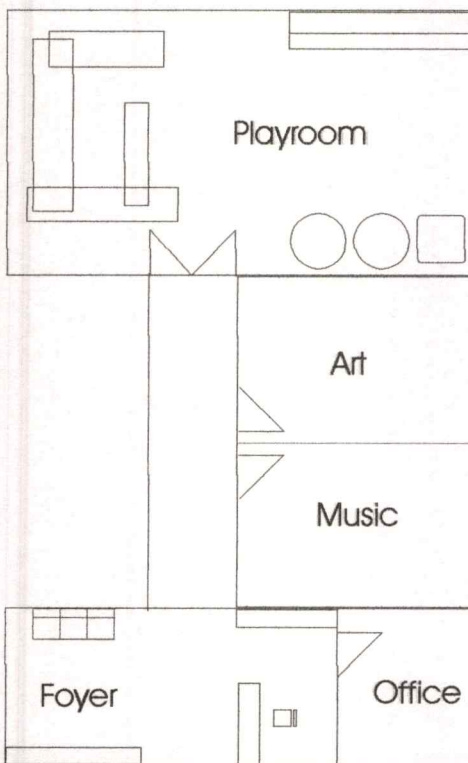
รูปที่ 4.4 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree



รูปที่ 4.2 การเข้าร่วมของผู้ปกครองเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree



รูปที่ 4.5 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree



รูปที่ 4.3 แสดงการจัดพื้นที่ใช้สอยของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree



รูปที่ 4.6 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Gymboree

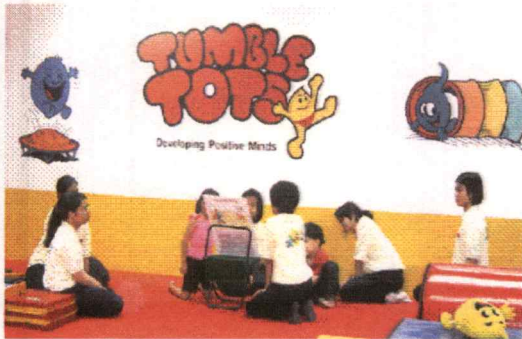
Gymboree Central Typical Plan



รูปที่ 4.7 บรรยากาศการเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการ เด็ก Tumble Tots



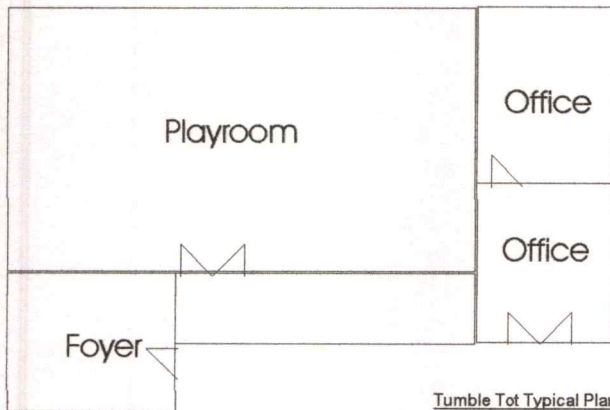
รูปที่ 4.10 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กTumble Tots



รูปที่ 4.8 บรรยากาศการเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Tumble Tots



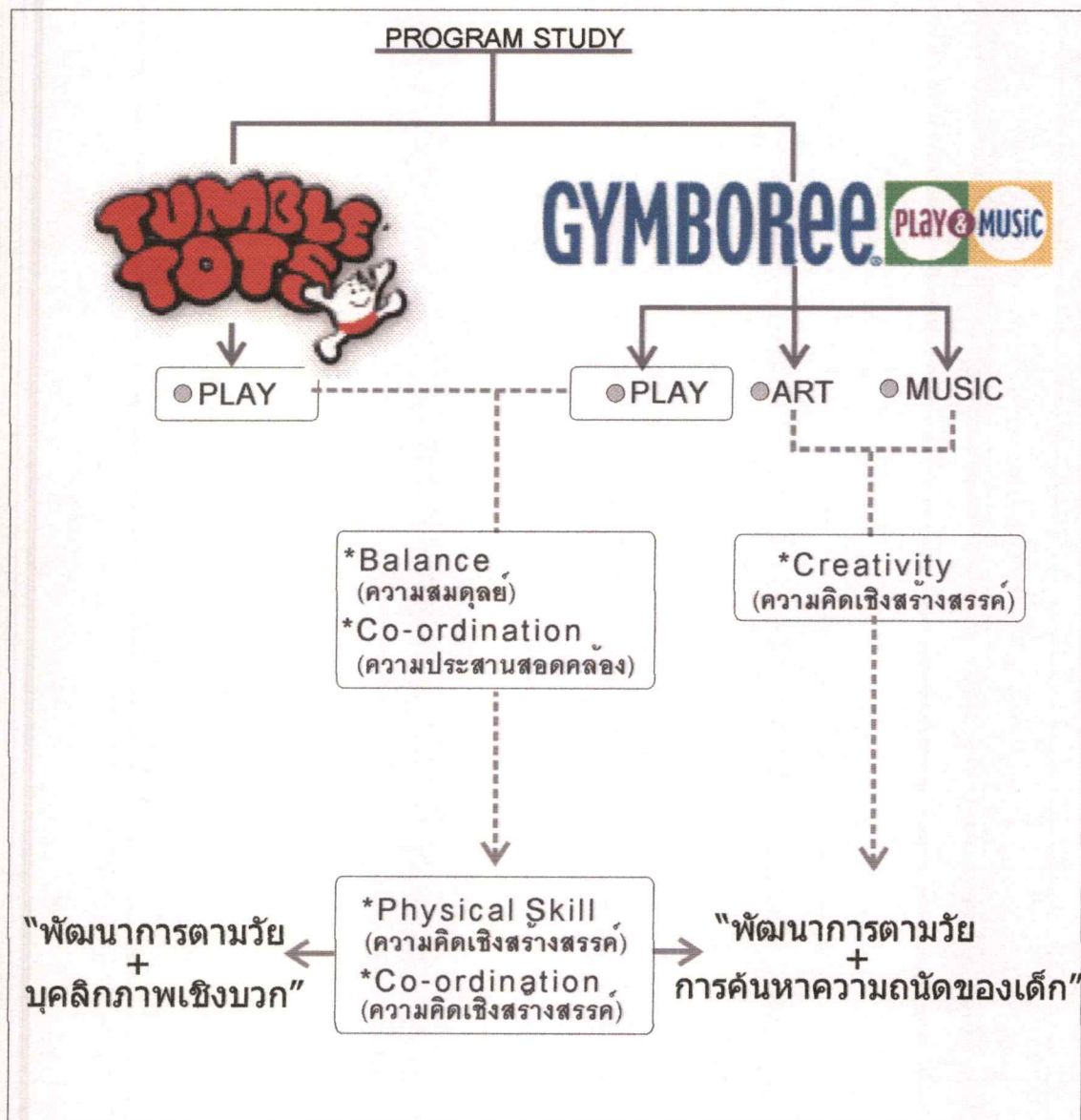
รูปที่ 4.11 อุปกรณ์เครื่องเล่นภายในศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กTumble Tots



Tumble Tot Typical Plan



รูปที่ 4.9 แสดงการจัดพื้นที่ใช้สอยของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก Tumble Tots

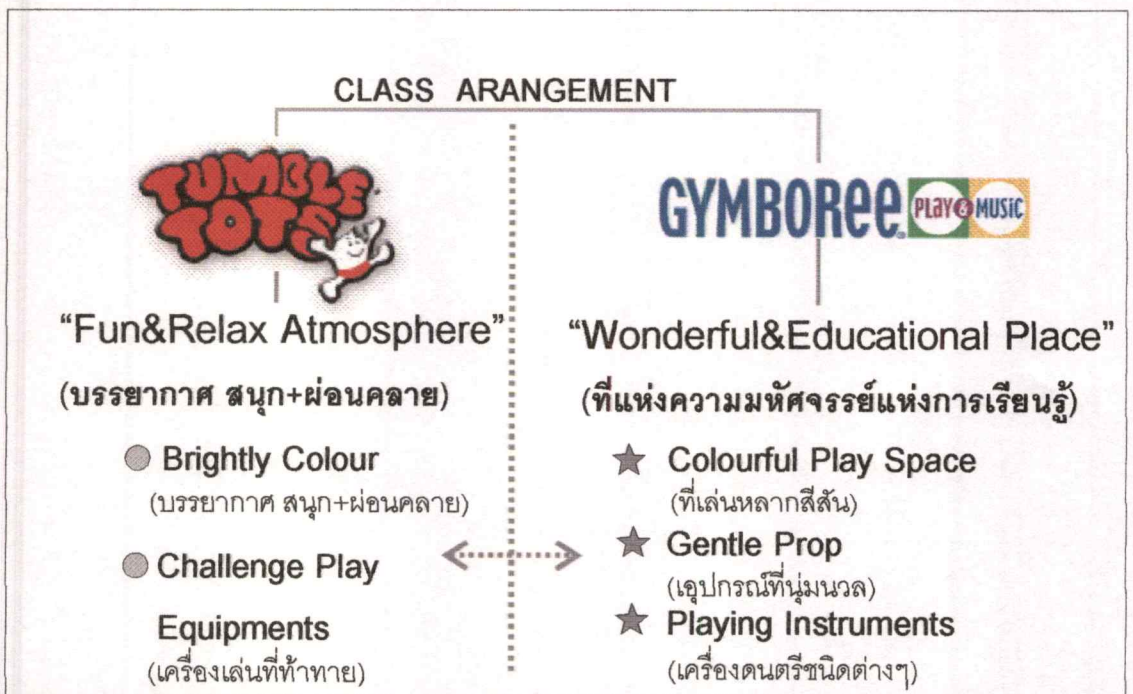
4.3 การวิเคราะห์สรุปข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มกรณีศึกษา



แผนภูมิ 4.1 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบนโยบายการจัดหลักสูตร และกิจกรรมของศูนย์ ตัวอย่าง

ตาราง 4.2 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบการแบ่งคลาสจัดกิจกรรมของศูนย์ตัวอย่าง

CLASS ARRANGEMENT	
	
<ul style="list-style-type: none"> ● Gymbabes 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Gymbabies (0 - 6 months) ★ Gymcrawlers (6-12 months)
<ul style="list-style-type: none"> ● Tumble Tots <ul style="list-style-type: none"> I (walk-2 months) II (2 -3 months) III (3 - school age) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Gymwalkers (10-18months) ★ Gymrunners (14-28months) ★ Gymexplorers (2 years)
<ul style="list-style-type: none"> ● Gymbobs (School age - 7 years) 	<ul style="list-style-type: none"> ★ Gymkids (3-5 years) ★ Gympairs (5 yearsup)



แผนภูมิ 4.3 แสดงการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบสภาพแวดล้อมของศูนย์ตัวอย่าง

บทที่ 5

การวิเคราะห์และอภิปรายผลศึกษา

5.1 วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสอบถามของกลุ่มเป้าหมาย

จากการตอบแบบสอบถามในส่วนแรกที่เป็นข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับอายุ, เพศ, อาชีพ, รายได้/เดือน และลักษณะครอบครัวได้ข้อสรุปดังนี้

1. อายุเฉลี่ยผู้ปกครอง 32.6 ปี

2. จำนวนบุตร 1 คน

เพศ

	ชาย	หญิง
	15	34
PERSENTAGE	30.60	69.40%

อาชีพ

	รับจ้าง	พนักงานบริษัท	ค้าขาย	แม่บ้าน/พ่อบ้าน	อื่นๆ
	15	28	4	0	2
PERSENTAGE	30.60%	57.14%	8.16%	0%	4.08%

รายได้/เดือน

	ต่ำกว่า 5,000 บาท	5,001-10,000 บาท	10,001-15,000 บาท	15,001-20,000 บาท	20,001-25,000 บาท	มากกว่า 25,000 บาท	ไม่ระบุ
	0	3	8	6	5	26	1
PERSENTAGE	0%	6.12%	16.32%	12.24%	10.20%	53.06%	2.04%

ลักษณะครอบครัว

	เดี่ยว	ขยาย
	34	15
PERSENTAGE	69.38%	30.62%

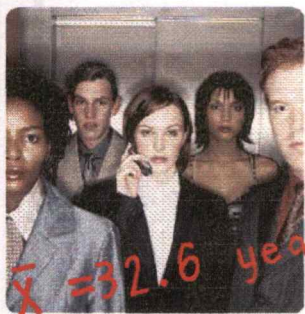
3. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นแม่ (69.40%)

4. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มพนักงานบริษัท (57.14%) และไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นพ่อบ้าน/แม่บ้านในกลุ่มตัวอย่างเลย

5. รายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดี คือ มากกว่า 25,000 บาท (53.06%)

6. ลักษณะครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างครอบครัวส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยว (69.38%)

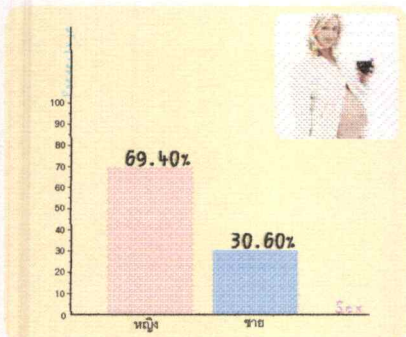
ส่วนที่1: ข้อมูลพื้นฐานกลุ่มเป้าหมาย



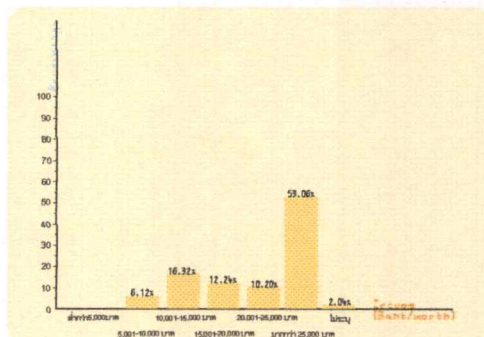
1. อายุเฉลี่ยผู้ปกครอง 32.6 ปี



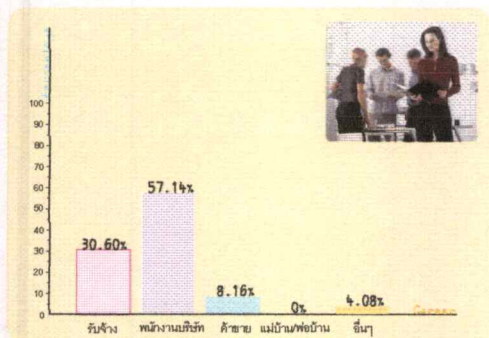
2. จำนวนบุตร 1 คน



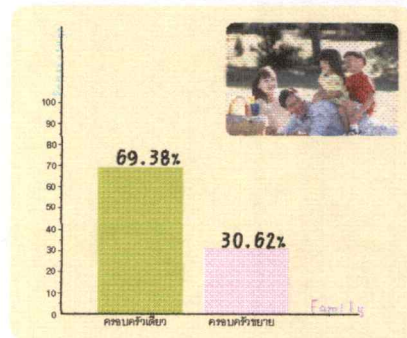
3. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นแม่ (69.40%)



5. รายได้ต่อเดือนของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในเกณฑ์ค่อนข้างดีคือมากกว่า 25,000 บาท/เดือน (53.06%)



4. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นกลุ่มพนักงานบริษัท(57.14%) และไม่มีผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นพ่อบ้าน/แม่บ้านในกลุ่มตัวอย่างเลย



6. ลักษณะครอบครัวของกลุ่มตัวอย่างครอบครัวส่วนใหญ่เป็นครอบครัวเดี่ยว (69.38%)

จากการตอบแบบสอบถามในส่วนที่สอง เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดูเด็ก เช่น ใครเป็นคนเลี้ยง, ช่วงเวลาที่ใช้เล่นกับลูก/วัน และคำถามที่เกี่ยวกับพัฒนาการของลูกได้ข้อสรุปดังนี้

คนเลี้ยงเด็ก

	พ่อ	แม่	พี่เลี้ยง	ปู่/ย่า/ญาติ	ฝากสถานเลี้ยงเด็ก
	24	28	8	21	16
PERCENTAGE	24.74%	28.86%	8.25%	21.65%	16.50%

ช่วงเวลาที่ใช้เล่นกับลูก

	เช้า-กลางวัน	กลางวัน-บ่าย	บ่าย-เย็น	เย็น-ก่อนนอน	ไม่ระบุ
	3	1	2	45	2
PERCENTAGE	5.66%	1.90%	3.77%	84.90%	3.77%

พัฒนาการตามวัยของลูก

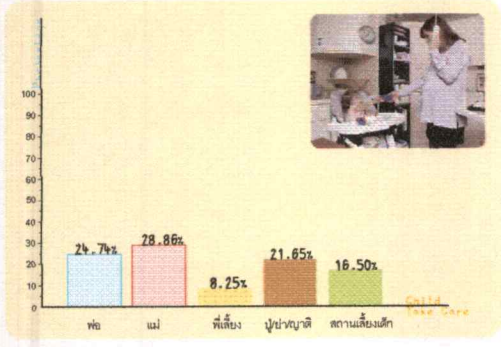
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปานกลาง	ค่อนข้างช้า	ช้ามาก
	13	29	5	2	0	0
PERCENTAGE	26.50%	59.18%	10.20%	4.08%	0%	0%

การให้ความสำคัญของพัฒนาการของลูก

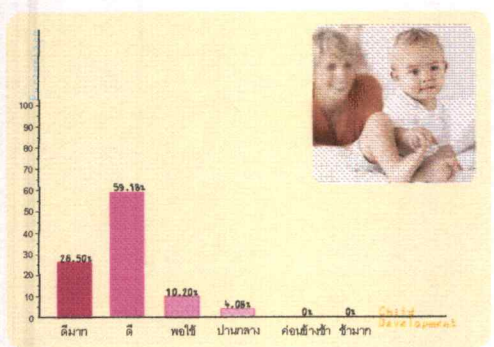
	การเคลื่อนไหวของร่างกาย	ด้านภาษา	ด้านสังคม	ด้านสติปัญญา	ด้านจิตใจ	ไม่ระบุ
	52	26	18	83	83	4
PERCENTAGE	★ 2	★ 3		★ 1	★ 1	

- ส่วนใหญ่แม่(28.86%)จะเป็นผู้เลี้ยงดูเด็ก รองลงมาคือพ่อ(24.74%) และญาติผู้ใหญ่(21.65%) แต่ก็มียุติรา ส่วนร้อยละที่ใกล้เคียงกันไม่แตกต่างกันชัดเจนใน 3 กลุ่มข้างต้น
- ช่วงเวลาที่กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามใช้เล่นกับลูก ค่อนข้างชัดเจนมากกว่าเป็นช่วงเวลาดอนเย็น-ก่อนนอน(84.90%)
- ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ค่อนข้างมั่นใจว่า พัฒนาการของลูกอยู่ในเกณฑ์ ดี(59.18%) และ ดีมาก (26.50%)
- กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อพัฒนาการของลูกด้านสติปัญญา และด้านจิตใจได้คะแนนมากที่สุด เท่ากัน คือ 83 คะแนน ส่วนด้านการเคลื่อนไหวของร่างกาย ได้ 52 คะแนน ส่วนด้านภาษาเป็นที่ 3 ได้ 26 คะแนน

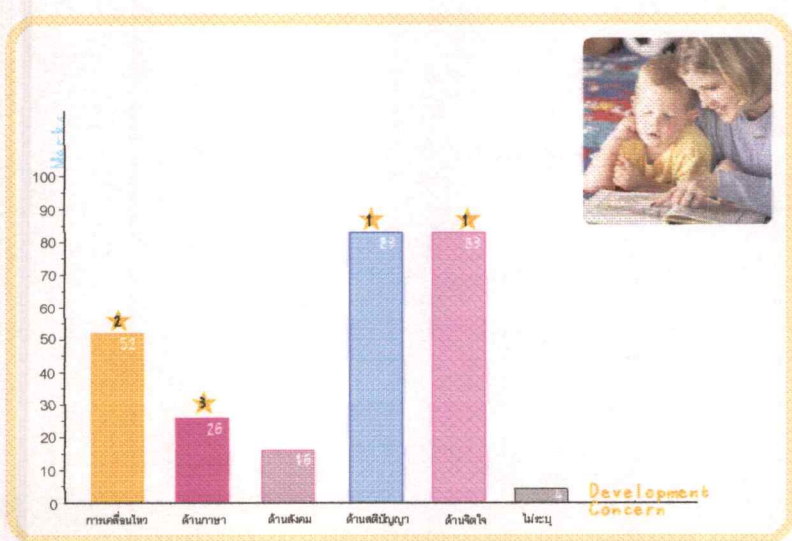
ส่วนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับการเลี้ยงดูเด็ก



1. ส่วนใหญ่แม่(28.86%) จะเป็นผู้เลี้ยงดูเด็ก รองลงมาคือ พ่อ(24.74%) และญาติผู้ใหญ่(21.65%) แต่ก็มีอัตราส่วนร้อยละที่ใกล้เคียงกัน ไม่แตกต่างกันชัดเจนใน 3 กลุ่มข้างต้น



2. ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ค่อนข้างมั่นใจว่าพัฒนาการของลูกอยู่ในเกณฑ์ดี(59.18%) และดีมาก(26.50%)



3. กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญต่อพัฒนาการของลูกด้านสติปัญญาและด้านจิตใจได้คะแนนมากที่สุด เท่ากันคือ 83 คะแนน ส่วนด้านภาษาเคลื่อนไหว ของร่างกายได้ 52 คะแนน ส่วนด้านภาษาเป็นที 3 ได้ 26 คะแนน

จากการตอบแบบสอบถามในส่วนที่สาม เป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติที่มีต่อ ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กและพฤติกรรมกรการใช้ได้ข้อสรุปดังนี้

เคยรู้จักศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก

	รู้จัก	ไม่รู้จัก	ไม่แน่ใจ
	31	13	5
PERSENTAGE	63.27%	26.53%	10.20%

แนวโน้มการใช้ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก

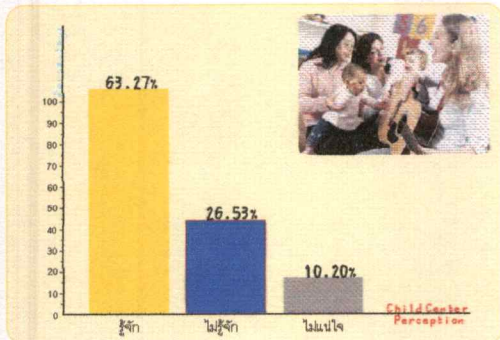
	ไป	ไม่ไป	ไม่แน่ใจ
	18	9	22
PERSENTAGE	36.73%	18.37%	44.90%

การเลือกศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก

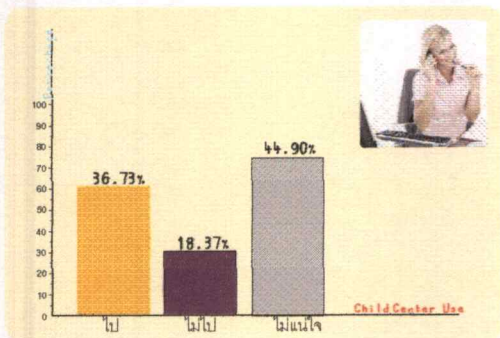
	หลักสูตร	ผู้เชี่ยวชาญ	สถานที่	อุปกรณ์เครื่องเล่น	ความสะอาด/ที่ตั้งค่าใช้จ่าย	เด็กเยอะ	ไม่ระบุ
	58	64	55	21	48	12	0
PERSENTAGE	★2	★1	★3				

- 1.กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ รู้จักศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก (63.27%) นอกจากนี้บางส่วนไม่แน่ใจว่ารู้จักและเข้าในกิจกรรมของศูนย์เหล่านี้อยู่จำนวนหนึ่ง(10.20%)
2. แนวโน้มการเข้าใช้ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่า “ไม่แน่ใจ”(44.90%) และรองลงมาตอบว่า “ไป” (36.73%)
- 3.ปัจจัยในการเลือกไปใช้ศูนย์พัฒนาการเด็กเล็กของกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญคือที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ “ผู้เชี่ยวชาญ” (64 คะแนน)รองลงมาคือ “หลักสูตรกิจกรรม” และ“สถานที่” จากปัจจัยที่ยกมาทั้งหมด 7 ข้อ

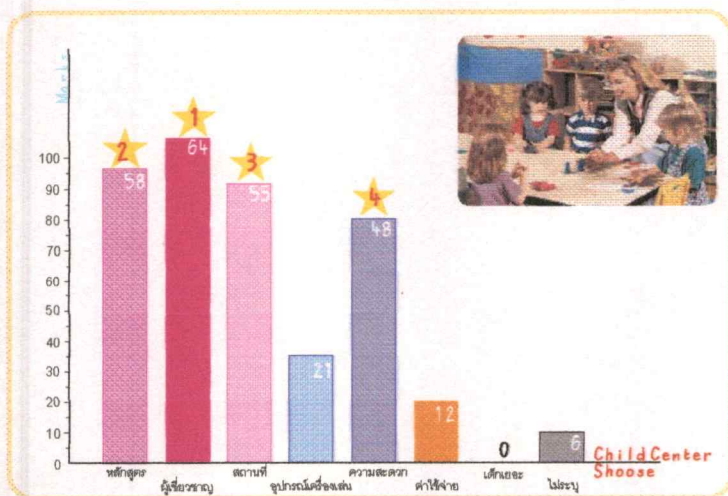
ส่วนที่ 3 : ข้อมูลทัศนคติและพฤติกรรมการใช้ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก



1. กลุ่มผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่**รู้จัก**ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก (63.27%) นอกจากนี้บางส่วน**ไม่แน่ใจ**ว่ารู้จักและเข้าในกิจกรรมของศูนย์เหล่านี้อยู่จำนวนหนึ่ง(10.20%)

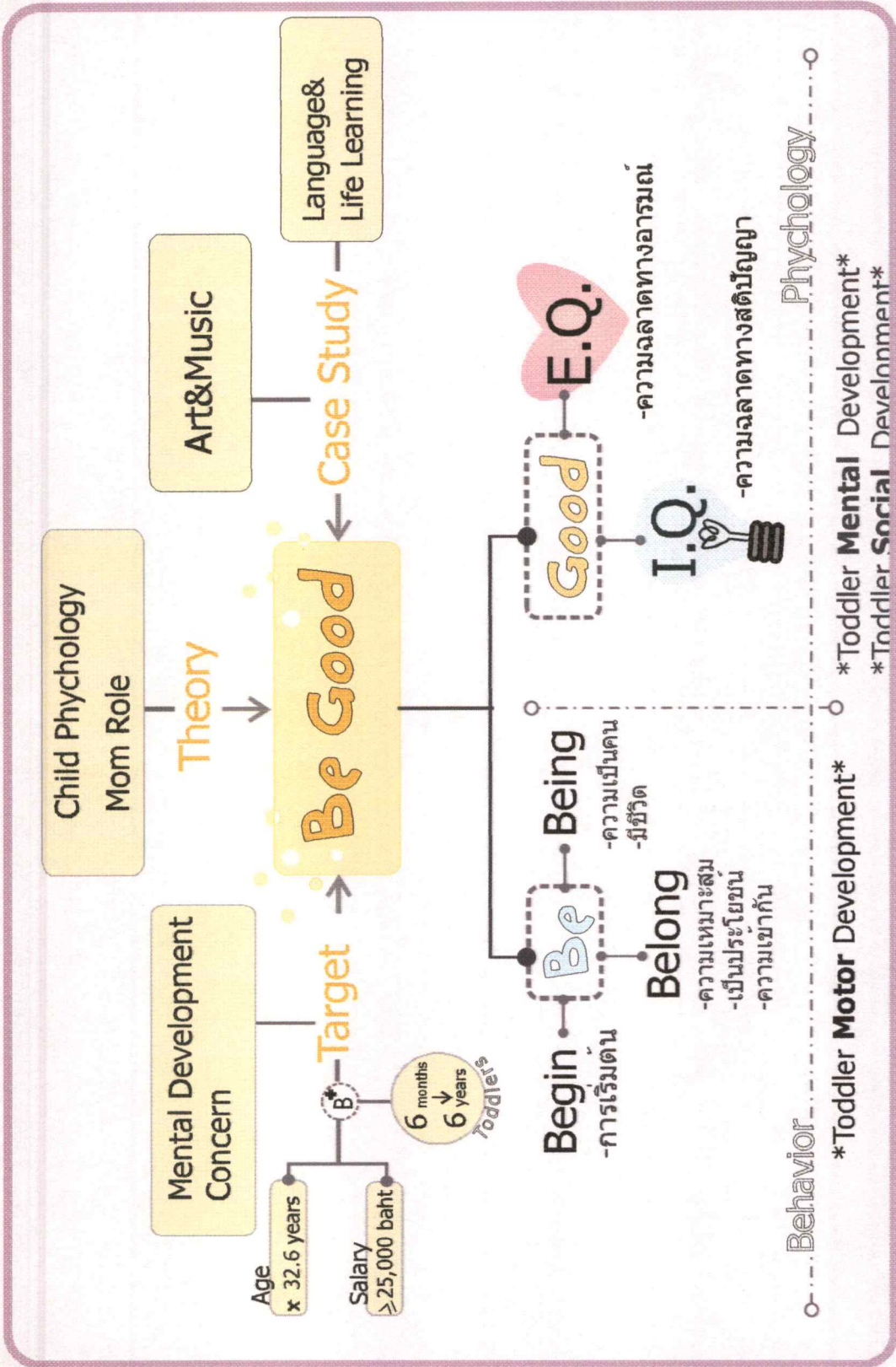


2. แนวโน้มการใช้ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กของกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ตอบว่า**"ไม่แน่ใจ"**(44.90%) และรองลงมาตอบว่า**"ไป"** (36.73%)

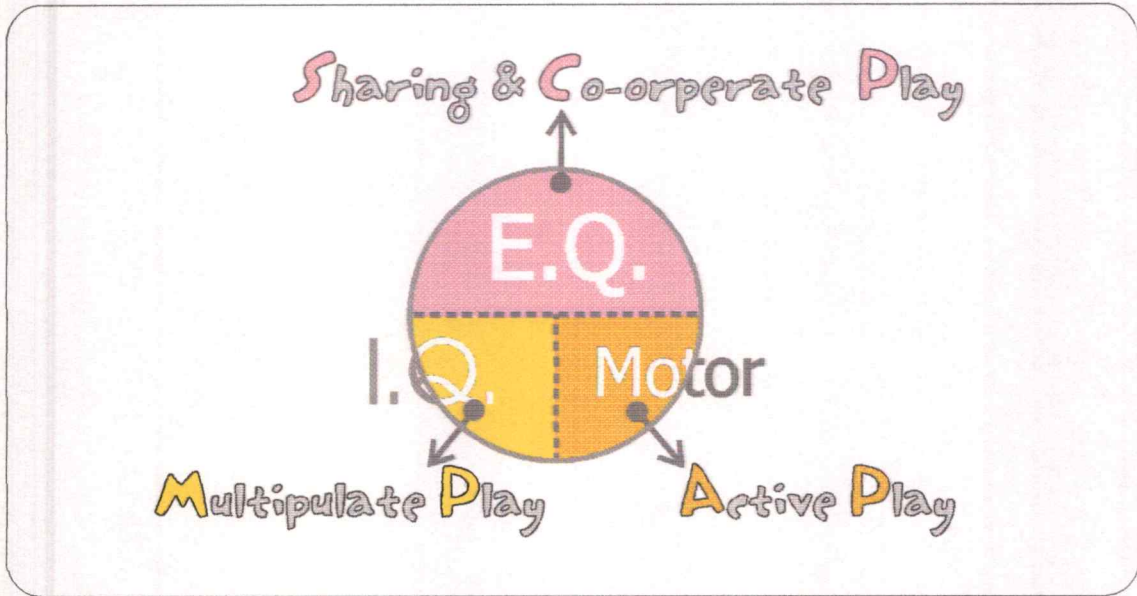


3. ปัจจัยในการเลือกไปใช้ศูนย์พัฒนาการเด็กเล็กของกลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญคือที่ได้คะแนนมากที่สุดคือ**"ผู้ซึ่งร่าเริง"** (64 คะแนน)รองลงมาคือ**"หญิงสูง"** (58 คะแนน) และ**"สถานที่"** (55 คะแนน)จากปัจจัยที่ยกมาทั้งหมด 7 ข้อ

5.2 วิเคราะห์แนวทางการจัดหลักสูตรและกิจกรรมของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี-กูด” (Be Good)



แผนภูมิ 5.1 แสดงการวิเคราะห์หาแนวทางหลักการหลักสูตรที่เหมาะสมกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของศูนย์เสริมพัฒนาการ “บี-กูด” (Be Good)

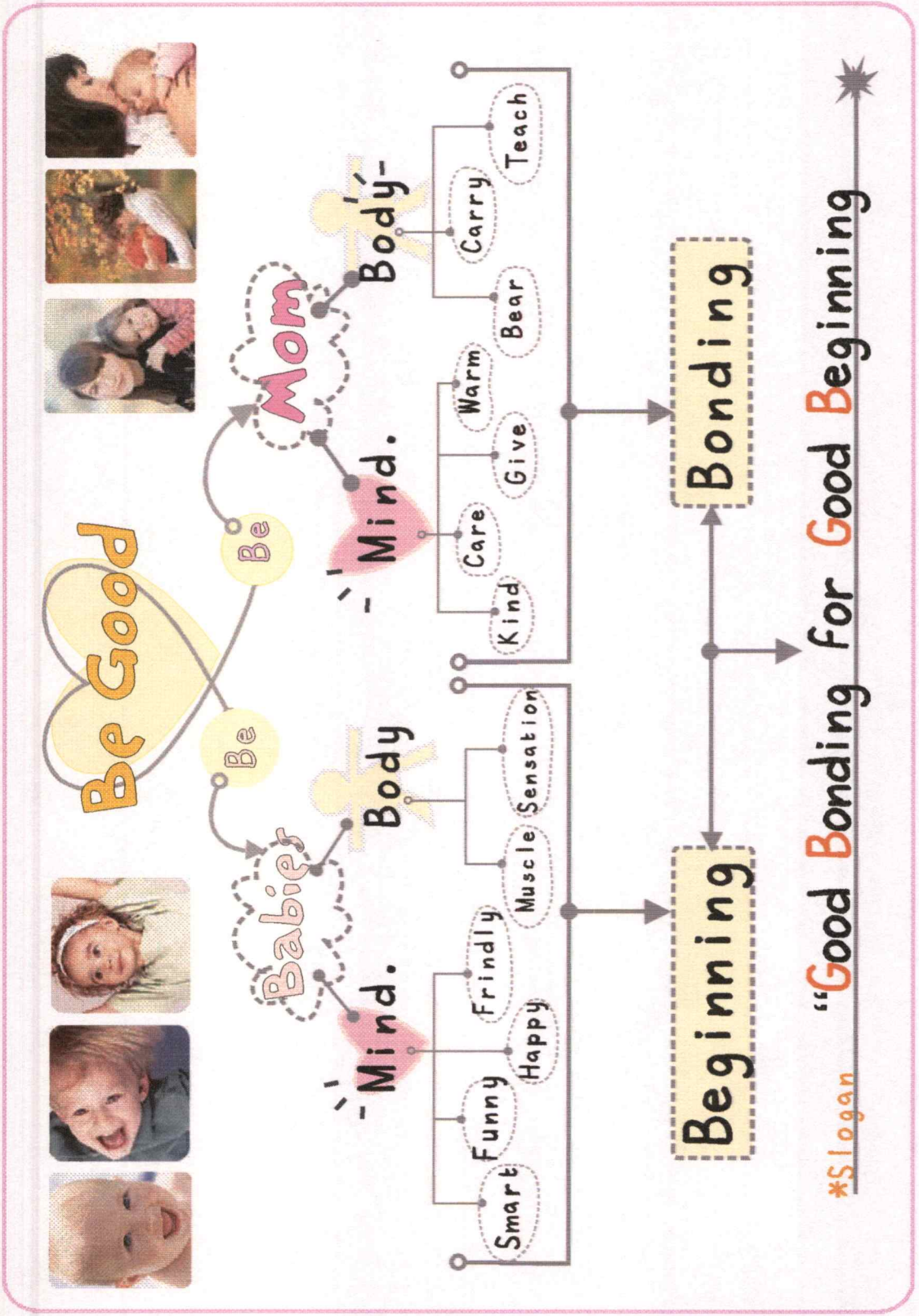


แผนภูมิ 5.2 แสดงการวิเคราะห์หาแนวคิดการจัดหลักสูตรศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก “บี-กู๊ด”

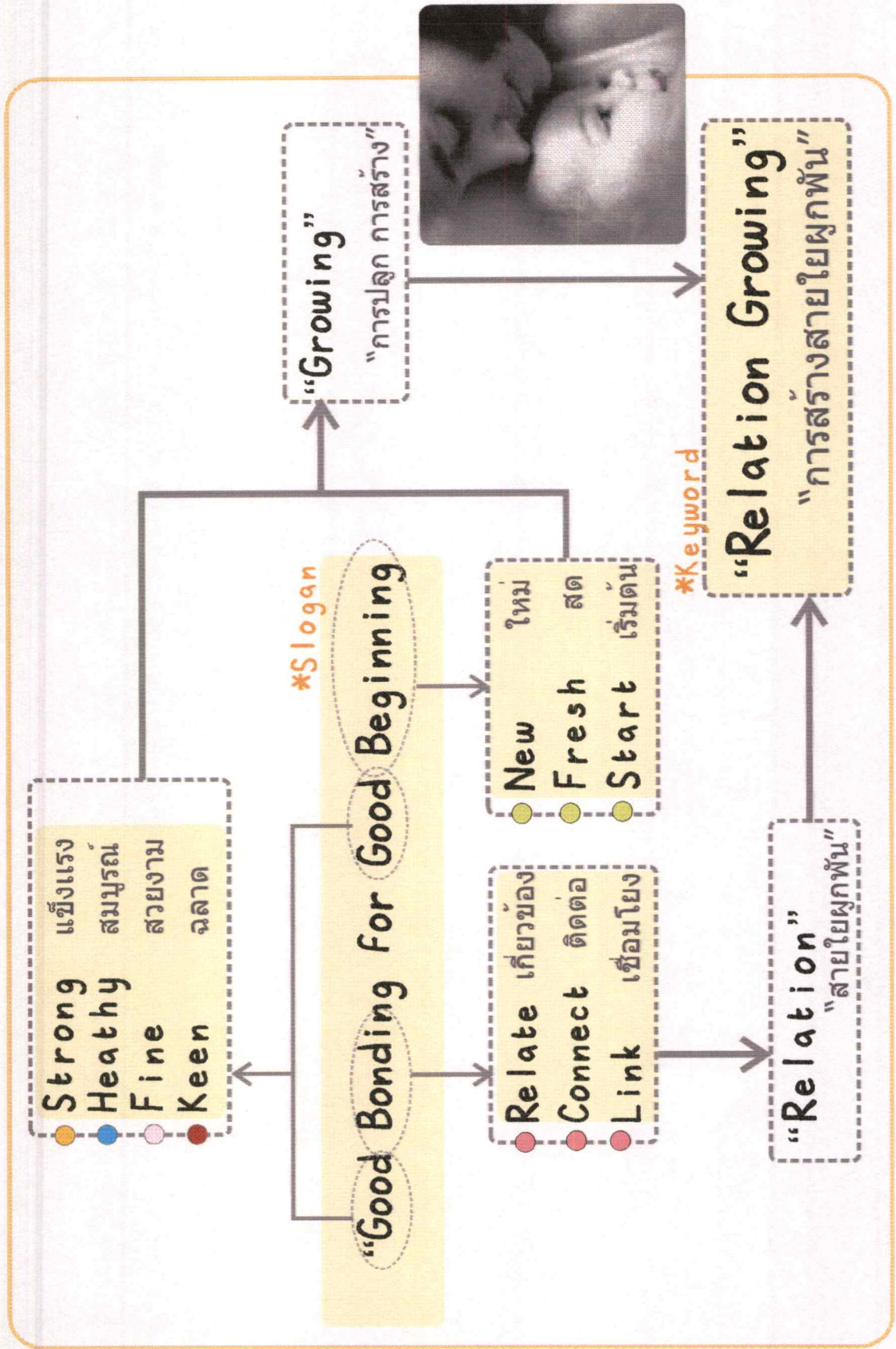
Active Play	Sharing&Co-operate Play	Multipulate Play
<ul style="list-style-type: none"> -การเล่นแบบไม่มีรูปแบบบังคับ กระโดด วิ่ง ดึง ผลัก เคาะ... -การเล่นป่ายปีน เครื่องเล่นมีระดับ -การเล่นไล่ ตะครุบ ตะลูกบอลล 	<ul style="list-style-type: none"> -การเล่นร่วมกัน (เด็ก-เด็ก,เด็ก-ผู้ปกครอง) -การเล่นแข่งขันกัน -การเล่นขนานกัน 	<ul style="list-style-type: none"> -การเล่นเชิงทดลอง การเล่นของเล่นที่มีการต่อ/สร้าง -การเล่นอาชีพเลียนแบบ -การเล่นเครื่องกล ของเล่นเคลื่อนไหว -การหาของที่ซ่อน การค้นหาของ

โดยสรุปจากการวิเคราะห์จากกลุ่มลูกค้าพ่อแม่วัยทำงานรุ่นใหม่ ที่มีความตระหนักในพัฒนาการด้านจิตใจและสติปัญญาของลูก มากกว่าพัฒนาการด้านร่างกาย แนวทางการจัดหลักสูตรของศูนย์ “Be Good” จึงมุ่งเน้นไปที่การจัดให้เด็กกิจกรรมเพื่อสนองการเติบโตด้านจิตใจอารมณ์ I.Q. และด้านสติปัญญา E.Q. ของเด็กโดยไม่ทิ้งกิจกรรมหลักสูตรที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย ให้มีควบคู่ด้วยกัน ทั้งนี้ทั้งนั้นให้ความสำคัญต่อพัฒนาการด้านอารมณ์ เป็นสำคัญ เพราะนั่นหมายถึงการทำให้เด็กที่ผ่านหลักสูตรจากศูนย์ “Be Good” เติบโตขึ้นเป็นเพื่อนที่ดี ลูกที่ดี ผู้ใหญ่ที่ดี เป็นสมาชิกที่ดีมีทัศนคติต่อสังคมรอบข้างดี ไม่ใช่คนเก่ง แข็งแรงที่สุด หรือฉลาดที่สุด

5.3 วิเคราะห์ภาพลักษณ์และแนวคิดการออกแบบศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี-กูด” (Be Good)



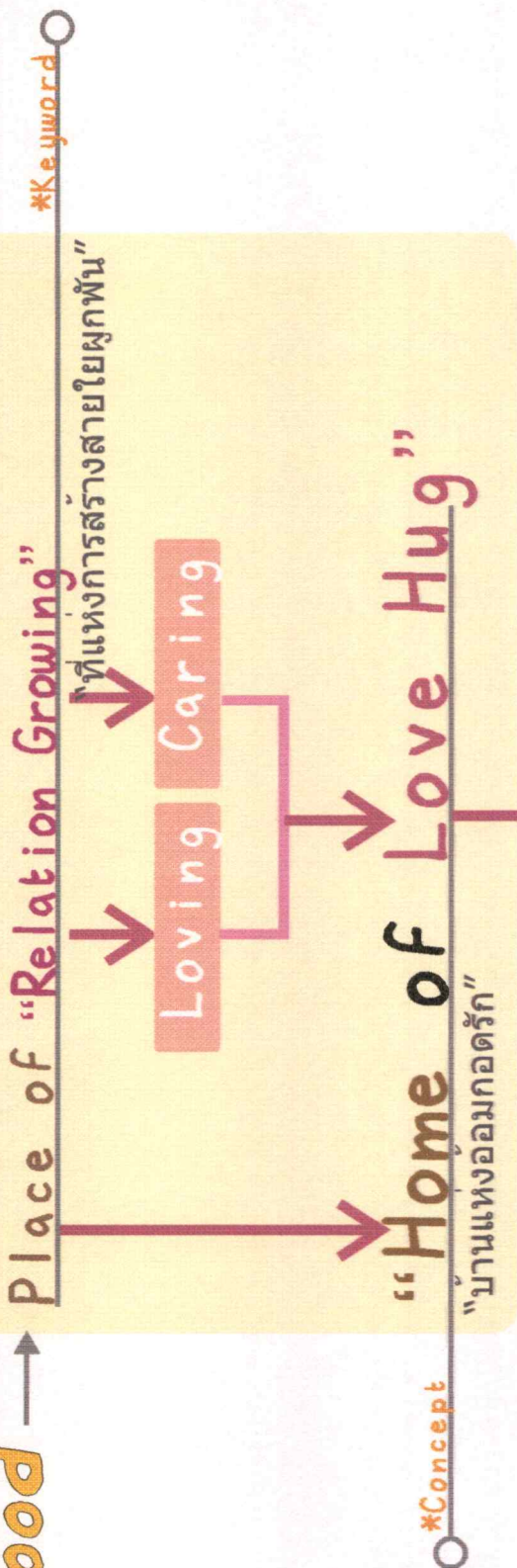
แผนภูมิ 5.3 แสดงการวิเคราะห์ท่าเอกลักษณะงานนโยบายของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี-กูด” (Be Good)



แผนภูมิ 5.4 แสดงการวิเคราะห์หา Keyword ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก "บี-กู๊ด" (Be Good)

Keyword to Concept

Be Good



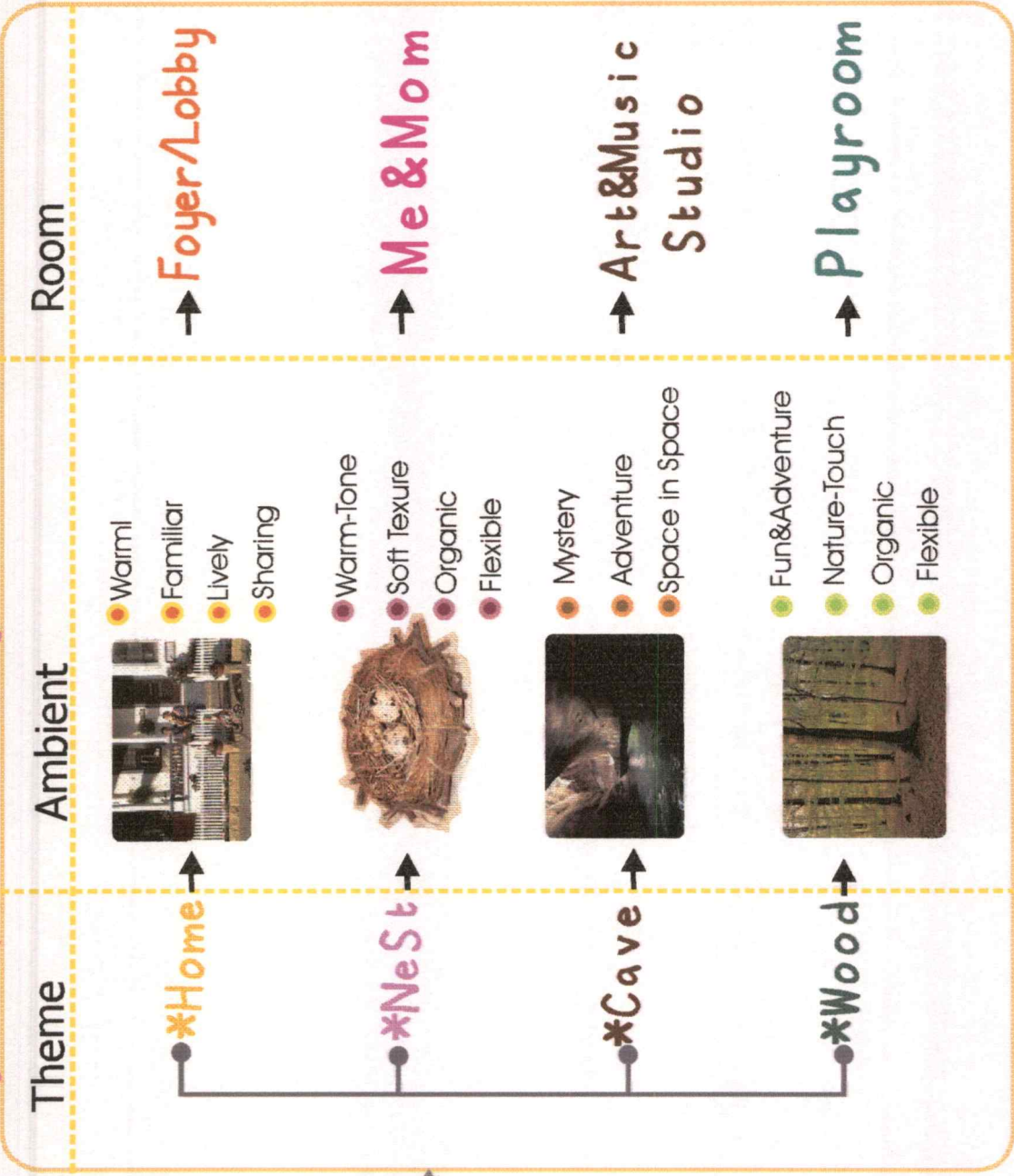
*Instinct of Mom
*Instinct of Play



Theme

แผนภูมิ 5.5 แสดงการวิเคราะห์ Design Concept ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี-กูด” (Be Good)

Design Concept to Theme Choosing



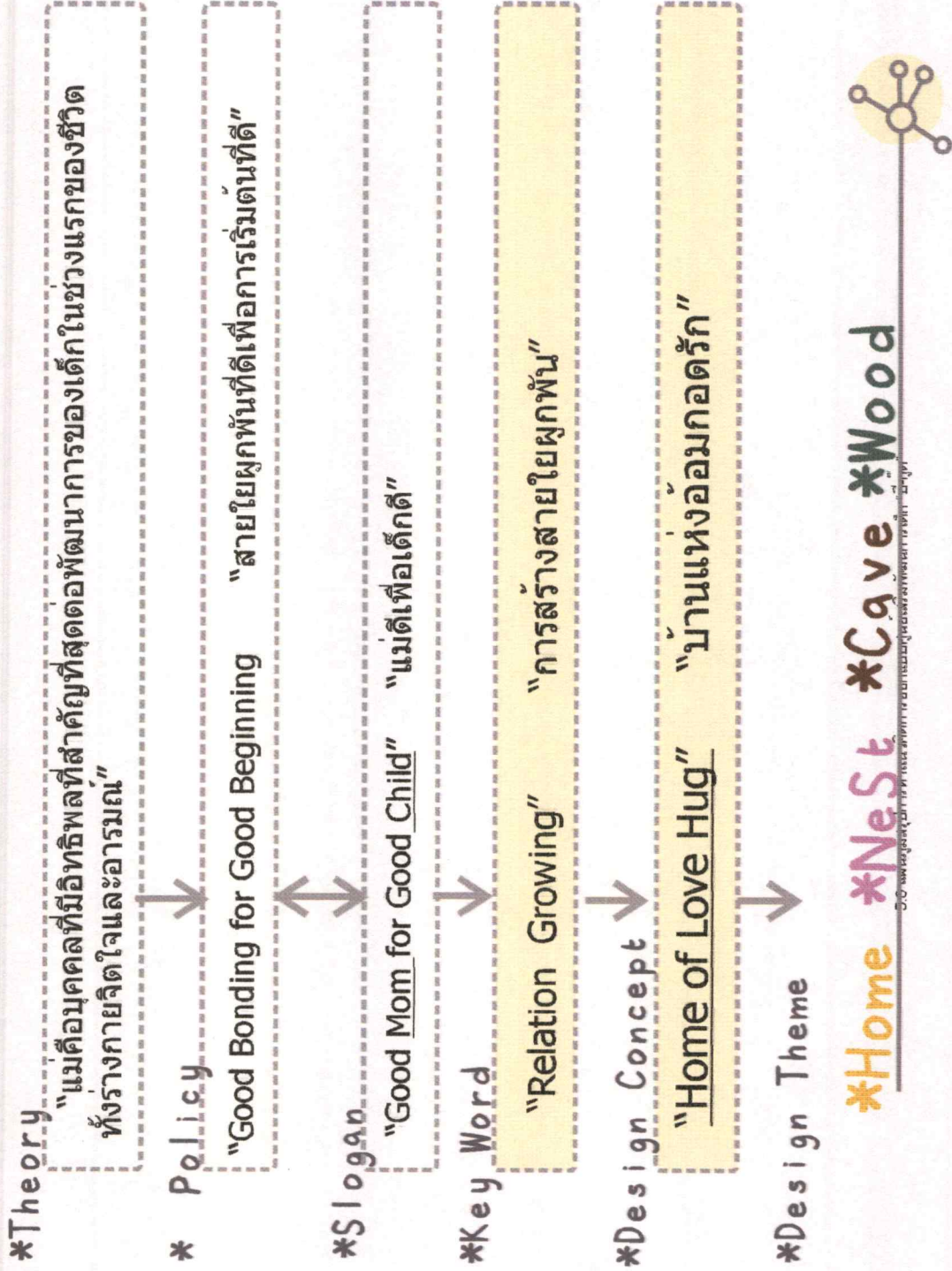
Concept

“Home of Love Hug”

“บ้านแห่งอ้อมกอดรัก”



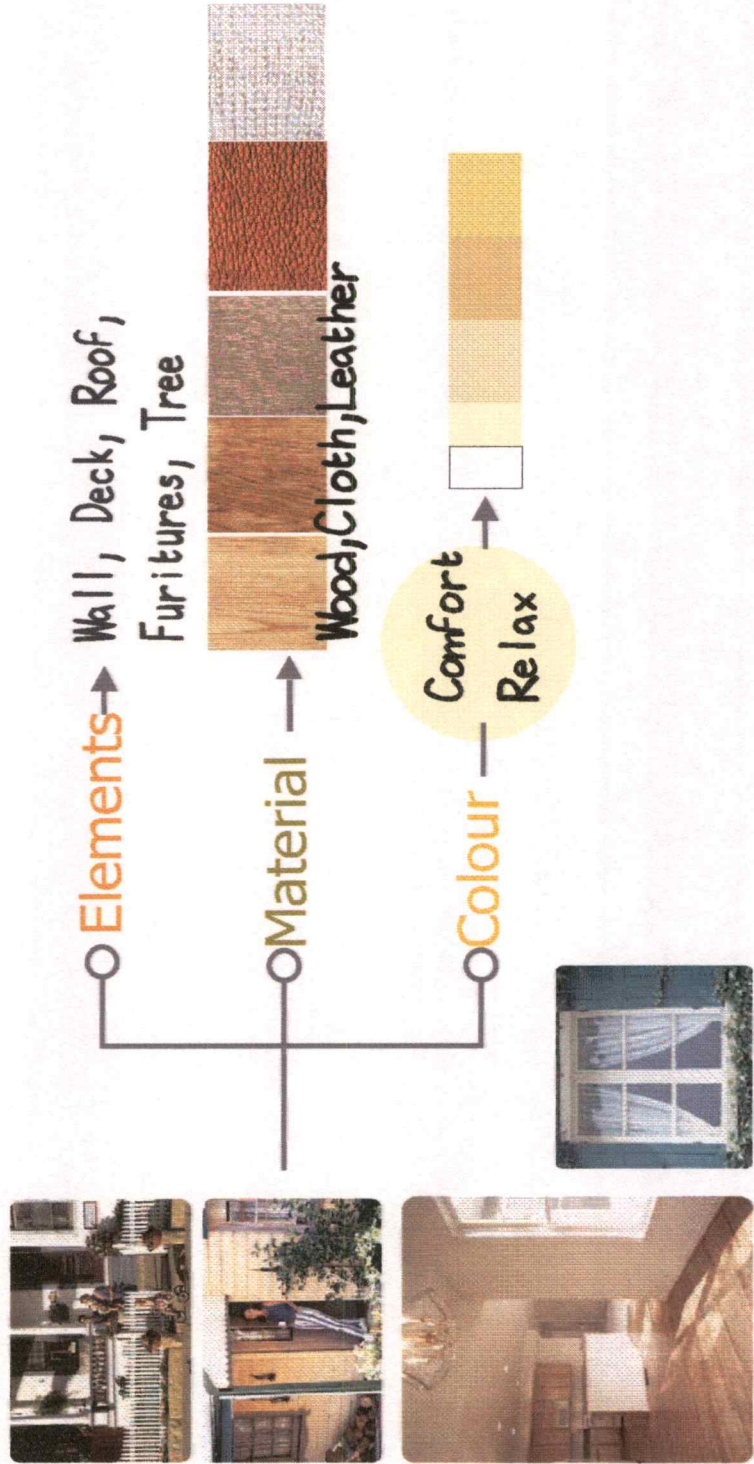
แผนภูมิ 5.6 แสดงการวิเคราะห์ทำ Design Theme ในส่วนต่างๆ ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี-กูด” (Be Good)



แผนภูมิ 5.7 สรุปการวิเคราะห์หาแนวทางการออกแบบหลักการออกแบบหลักสูตรและสภาพแวดล้อมของศูนย์พัฒนาเด็ก "บี-กู๊ด" (Be Good)

Theme to Elements

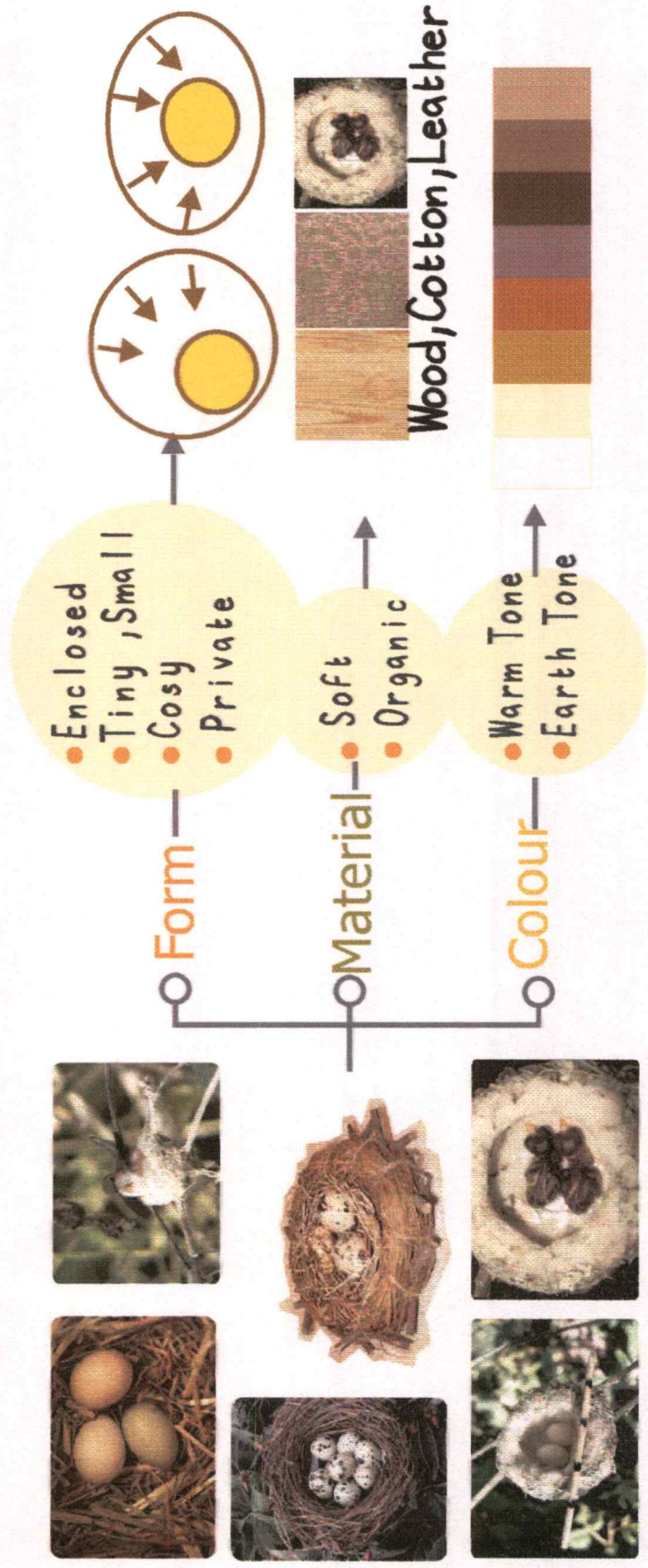
Theme 1: Home "Feeling Love & Warmth"



แผนภูมิ 5.8 แสดงการวิเคราะห์จาก Theme 1 ผู้คงประกอบารออกแบบของโครงการ

Theme to Elements

Theme 2: NeSt "Feeling Comfort & Safety"

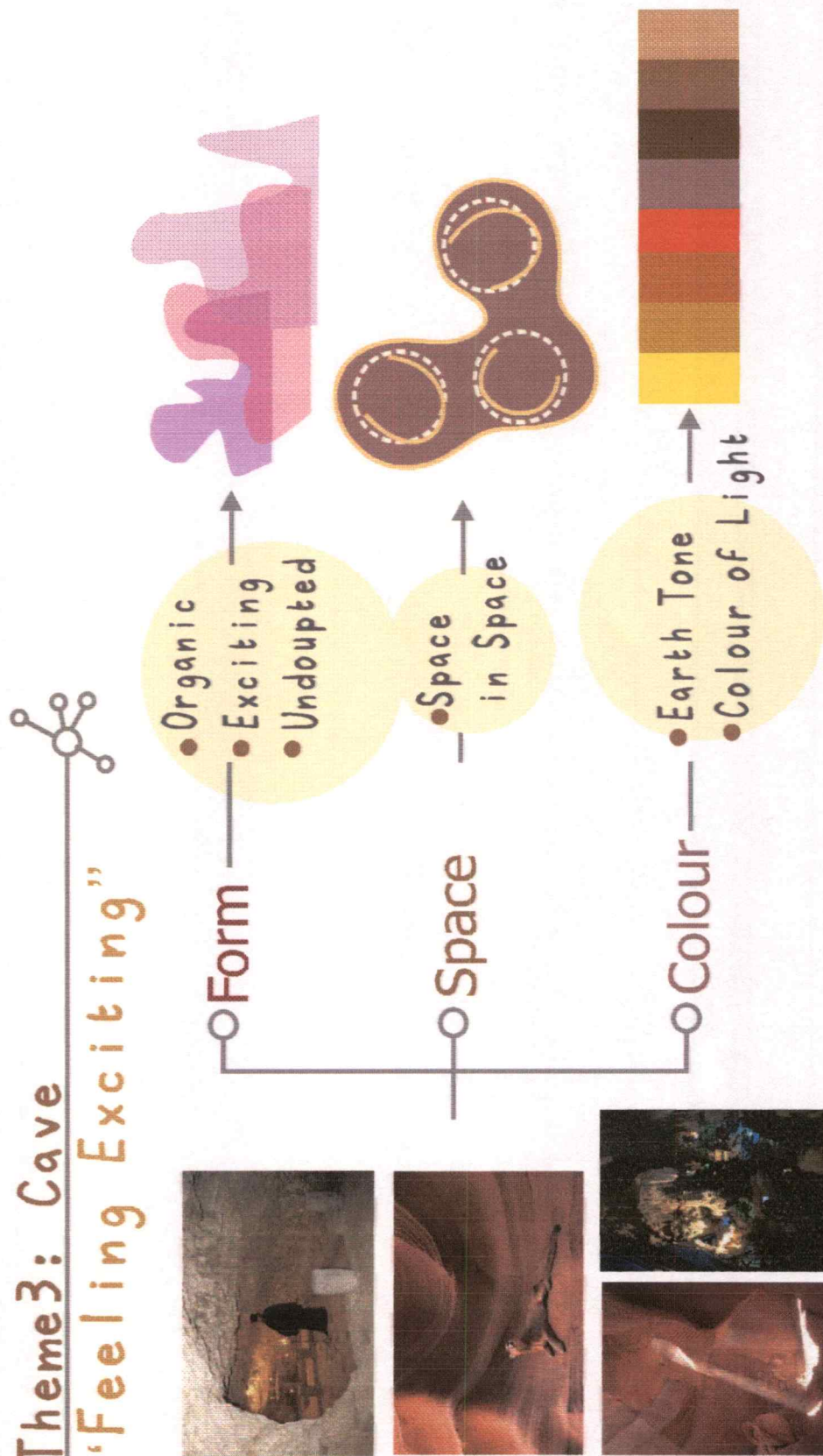


แผนภูมิ 5.9 แสดงการวิเคราะห์จาก Theme 2 สัญลักษณ์ประกอบกรอกแบบของหอนกNeSt

Theme to Elements

Theme 3: Cave

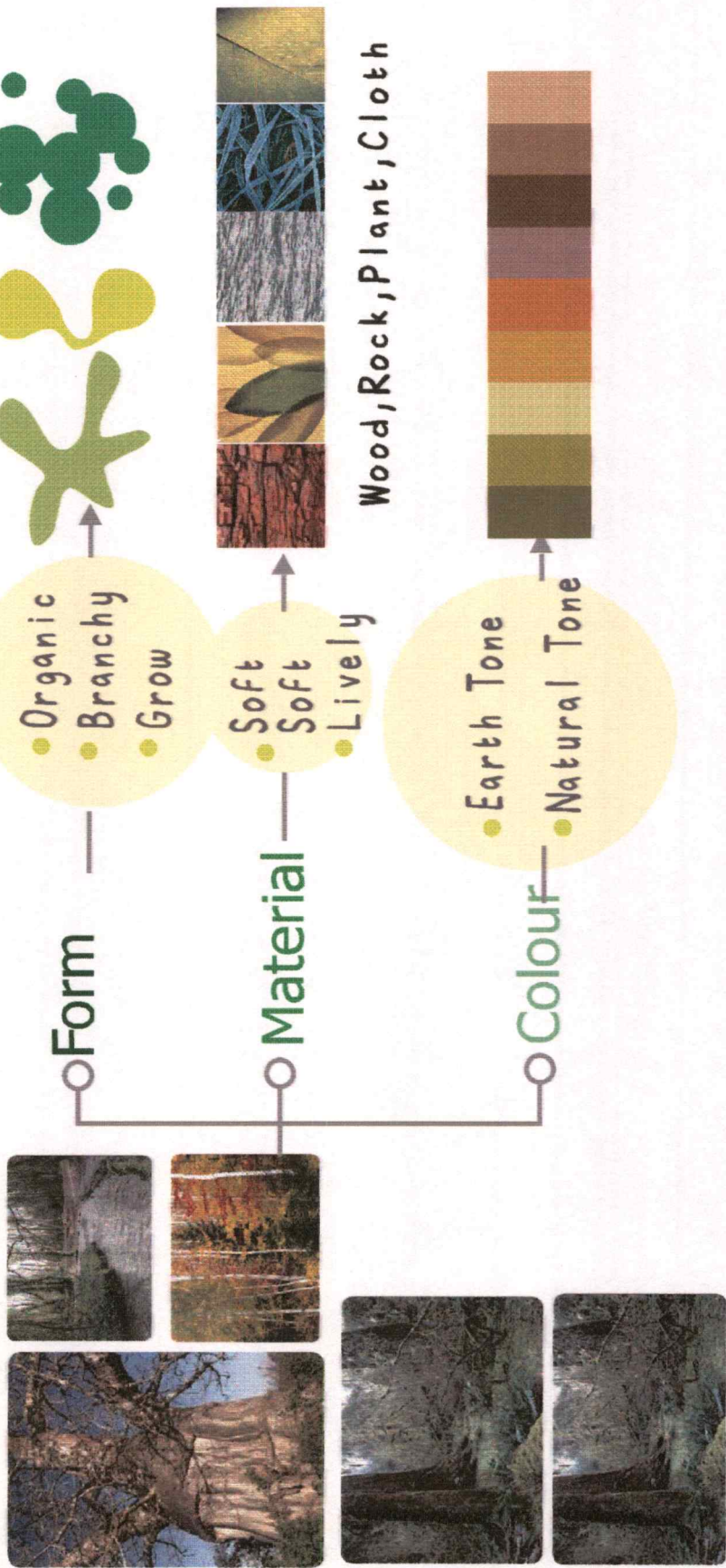
“Feeling Exciting”



แผนภูมิ 5.10 แสดงการวิเคราะห์จาก Theme 3 ผู้คงประทับใจการออกแบบของห้อง Cave Room

Theme to Elements

Theme4: Wood "Feeling Adventure"



แผนภูมิ 5.11 แสดงการวิเคราะห์จาก Theme 4 ห้องศิลปะการออกแบบของห้อง Wood Room

บทที่ 6

โครงการเสนอแนะและต้นแบบ

6.1 หลักสูตรและตารางสอน

ตาราง 6.1 แสดงการจัดหลักสูตรศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก “บี-กูด” (Be Good)

หลักสูตร	ระยะเวลา
1 Me&Mom I	6 months-1 years
2 Me&Mom II	1 year -2 years
3 Be Myself	2 years- 3 years
4 Be Good Friends	3 years- 6 years

ตาราง 6.2 แสดงการจัดตารางการสอนของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก “บี-กูด” (Be Good)

Be Good Class Table

	Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
10.00-11.00	C A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C 3 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C 3 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C A 1 B 2
11.00-12.00	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2
13.00-14.00	C 3 A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C 3 A 1 B 2
14.00-15.00	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2	C A 1 B 2
15.00-16.00	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2	C 3 A 3 B 2	C 4 A 3 B 2
16.00-17.00	C 4 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C 3 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C 3 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2	C 4 A 1 B 2




- 1 Me&Mom I (Be Happy Babies)
- 2 Me&Mom II (Be Happy Toddler)
- 3 Be Good Friend
- 4 Be Myself

ตาราง 6.3 แสดงรายละเอียดคอร์ส Me&Mom I -ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก“บี-บู๊ต” (Be Good)

Me&Mom I (Be Happy Babies)

6. months-1 year

Purpose	Games	Toys/Equipments	Space
พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองของทารกเมื่อโตขึ้น	"Hugging&Kissing" (เกมสกอดและจูบ) Carring (เกมสมาโถกันนะ!)	Mom	● บริเวณที่เป็นพูกนุ่มนิ่ม สะอาด ● บรรยากาศอบอุ่น ปลอดภัย คล้ายบ้าน
พัฒนาการทางสายตาของทารก	"Toy Finding" (เกมส่อง มองหา)	Mom+ลูกบอล หรือของเล่นสีสันสดใส	● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้
พัฒนาความเชื่อมั่นในตัวเอง	"Lift up" (เกมสซึ้นและลง)	Mom	● อุปกรณ์พูกเกาะปรับรูปทรงได้ ● อุปกรณ์ช่วยพยุง ฝึกการเดิน
กระตุ้นการกอดตัวของจุดประสาทของทารก	"Crawl&Crawl" (เกมสคดจากกระดิ่งๆ)	Mom	
เชื่อมโยงจังหวะ&การเคลื่อนไหว	"Dancing&Jumping" (เกมสกระโดดต้งๆ)	Mom*	
พัฒนาประสาทสัมผัสกระตุ้นจุดเชื่อมต่อในสมอง	"Texture Touching" (เกมสทดลองจับดูซิ!)	Mom	
พัฒนาการทางสายตาและเปิดประสบการณ์เรียนรู้ที่ตัวเอง	"Mirror Mirror" (เกมสส่องกระจก)	Mom+กระจกเงา	
พัฒนาการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์ บน-ล่าง, นอก-ใน	"Inside-Outside" (เกมสทดลอง)	Mom+กล่องนุ่มนิ่ม	








ตาราง 6.4 แสดงรายละเอียดคอร์ส Me&Mom II -ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก“บี-บู๊ต” (Be Good)

Me&Mom II (Be Happy Toddler)

1 year - 2 years

Purpose	Games	Toys/Equipments	Space
รู้จักตัวตน อวัยวะผ่านสัมผัสและจังหวะเพลง	"Spider Song" (เกมสเพลงแมงมุม)	Mom+Music	● บริเวณที่ Step โห้เป็นป่า ลดขึ้น-ลง
รู้จักสิ่งของรอบตัวผ่านรูปภาพและเรียกชื่อ	"What is it?" (เกมสรูปภาพเรียกชื่อ)	Mom+Pictures	● บรรยากาศคั่นเดินกระตุ้น การสำรวจ,ปลอดภัย
กระตุ้นการออกกำลังกายท่าโห้เล่นประสาททอรูปเป็นวงจรพัฒนากล้ามเนื้อ	"Cat&Rat" (เกมสแมวจับหนู)	Mom+โต๊ะเล็ก ๕ ก้าอี...	● บริเวณกว้างขวางไม่คั่นกั้น การวิ่ง เดิน กระโดด
พัฒนาการด้านภาษาการฝึกนิทาน	"Fairy Tales" (เกมสเล่านิทาน)	Mom+หนังสือนิทาน +หุ่นมือ	● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้
พัฒนาการด้านภาษาการฝึกเรียนรู้ศัพท์ การเปรียบเทียบ จัดลำดับ	"Dressing" (เกมสแต่งตัว)	Mom+เสื้อผ้า +เครื่องประดับ	
ได้โต้เรียนแบบงานของพ่อแม่ได้ฝึกมีส่วนร่วม	"House Keeping" (เกมสช่วยทำงานบ้าน)	Mom+อุปกรณ์ทำงานบ้านเล็กๆ	
รู้จักสิ่งของรอบตัวผ่านรูปภาพและเรียกชื่อด้วยคำสั้นๆ	"What is it?" (เกมสรูปภาพเรียกชื่อ)	Mom+Pictures	
พัฒนาการด้านเชื่อมโยงส่วนปลายแขนฝึกทำตามคำสั่ง	"Open the Door" (เกมสผลักก้า) "Send it to Mom" (เกมสส่งของให้แม่)	Mom+บานประตูเล็ก * าวของจำลอง	
พัฒนาการด้านฝึกการแก้ปัญหา	"Built it up" (เกมสแม่ลูกช่วยกันสร้าง)	Mom+บล็อกตัวต่อ	
ฝึกกล้ามเนื้อเพื่อการระบายความเครียดที่ไม่มีใครเตือน	"Hammer" (เกมสแมตับ-หนูตับ)	Mom+บล็อกสองบล็อกและค้อนทุบ	
ฝึกกล้ามเนื้อเพื่อการระบายความเครียดที่ไม่มีใครเตือน	"Draw&Draw" (เกมสขีดๆเขียนๆ)	Mom+กระดาษและสีเทียน	

ตาราง 6.5 แสดงรายละเอียดคอร์ส Be Myself ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก“ปี-กู๊ด” (Be Good)

Be Myself				2 years - 3 years
Purpose	Games	Toys/Equipments	Space	
*พัฒนาการด้านสติปัญญา	"Built it", "Pin Board", "Puzzle"	ตัวต่อ, เกมสภาพต่อ, กระดานปักหมุด	● บริเวณที่ Step ให้เป็นฝ่ายลดขึ้น-ลง	
*พัฒนาการด้านร่างกาย	"Stepping&Climbing", "Ball Throwing"	เครื่องปีนป่าย, อุปกรณ์ลวด, จักรยาน, ลูกบอลสีส้ม, ตะกร้า, ห่วง	● บรรยากาศตื่นเต้นกระตุน	
*พัฒนาการด้านภาษา	"Dancing", "Telephone" (เกมส์โทรศัพท์)	หุ่นมือ, หมวก, อุปกรณ์ประกอบ, เพลง, โทรศัพท์ของเล่น	● บริเวณกว้างขวางไม่กีดกัน	
*พัฒนาการด้านอารมณ์และความคิดสร้างสรรค์	"Play Music" (เกมส์ตีดี ดี เป่า), "Little Artist" (สร้างงานศิลปะ)	เครื่องดนตรีของเล่น, กลอง, ไม้เคาะ, ระนาดฝรั่ง, เทมเปรีน, กระดาษ, สี, กาว, กรรไกร, และอุปกรณ์สร้างงานศิลปะอื่นๆ	● บริเวณที่สามารถทำสปรกและอะอะได้ เช็ดล้างได้ มีพื้นที่เด็กล้างมือและอุปกรณ์	

ตาราง 6.6 แสดงรายละเอียดคอร์ส Be Good Friend ของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก

“ปี-กู๊ด” (Be Good)

Be Good Friend				3 years - 6 years
Purpose	Games	Toys/Equipments	Space	
*พัฒนาการด้านจินตนาการฝักการเล่นสมมติ	"Adventure Gang" (เกมส์หาสมบัติ, โจรสลัด)	เครื่องปีนป่าย, อุปกรณ์ลวด, จักรยาน, ที่เป่าฟองสบู่	● บริเวณที่ Step ให้เป็นฝ่ายลดขึ้น-ลง	
*พัฒนาการด้านร่างกาย	"Go Team Go-Shoot!", "Go Team Go-Strike!" (แข่งขันโยนลูกบอล), (แข่งขันโบว์ลิ่ง)	ลูกบอลสีส้ม, ตะกร้า, ห่วง, เพลง, ป้ายคะแนน, ลูกโบว์ลิ่ง+Pin, เพลง, ป้ายคะแนน	● บรรยากาศตื่นเต้นกระตุน	
*พัฒนาการด้านภาษาการเรียนรู้การเลียนแบบผู้ใหญ่	"Shoping&Grouping" (เกมส์เล่นขายของ)	ข้าวของ, สินค้าจำลอง, เครื่องคิดเลข	● บริเวณกว้างขวางไม่กีดกัน	
*พัฒนาการด้านสติปัญญา	"Day&Time&Season" (เกมส์เรียนรู้วัน, เวลา, ฤดูกาล)	นาฬิกาสอนดูเวลา, ภาพประกอบ	● บริเวณที่สามารถทำสปรกและอะอะได้ เช็ดล้างได้	
*พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์	"Little Artist 2" (สร้างงานศิลปะ)	กระดาษ, สี, กาว, กรรไกร, และอุปกรณ์สร้างงานศิลปะอื่นๆ	● บริเวณที่สามารถทำสปรกและอะอะได้ เช็ดล้างได้ มีพื้นที่เด็กล้างมือและอุปกรณ์	

ตาราง 6.7 แสดงการจัดอุปกรณ์และพื้นที่ทำกิจกรรมของคลาส Me&Mom I

1 Me&Mom I (Be Happy Babies)				6 months-1 year
Purpose	Games	Toys/Equipments	Space	
พัฒนาความเป็นตัวของตัวเองของทารกเมื่อโตขึ้น	“Hugging&/Kissing” (เกมสกอดแล้วจูบ) Carring (เกมสมาโถกนั้นนะ!)	Mom	● บริเวณที่เป็นฟูกนุ่มนึ่ง ● สะอาด	
พัฒนาการทางสายตาของทารก	“Toy Finding” (เกมส่อง มองหา)	Mom+ลูกบอล หรือของเล่นสีสันสดใส	● บรรยากาศอบอุ่น	
พัฒนาความเชื่อมั่นในตัวเอง	“Lift up” (เกมสขขึ้นและลง)	Mom	● ปลอดภัย คล้ายบ้าน	
กระตุ้นการกอดตัวของจุดประสาทของทารก	“Crawl&Crawl” (เกมสคลานกระดืบๆ)	Mom	● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้	
เชื่อมโยงจังหวะ&การเคลื่อนไหว	“Dancing&Jumping” (เกมสกระโดดคืดังๆ)	Mom*	● อุปกรณ์ฟูกเบาๆปรับรูปทรงได้ ● อุปกรณ์ช่วยพยุง ฝึกการเดิน	
พัฒนาประสาทสัมผัสกระตุ้นจุดเชื่อมต่อในสมอง	“Texture Touching” (เกมสลองจับดูซิ!)	Mom		
พัฒนาการทางสายตาและเปิดประสบการณ์เรียนรู้จักตัวเอง	“Mirror Mirror” (เกมสสองกระจก)	Mom+กระจกเงา		
พัฒนาการเรียนรู้ด้านมิติสัมพันธ์ บน-ล่าง, นอก-ใน	“Inside-Outside” (เกมสกลอง)	Mom+กลองนุ่มนึ่ง		

ตาราง 6.8 แสดงการจัดอุปกรณ์และพื้นที่ทำกิจกรรมของคลาส Me&Mom II

② Me&Mom II (Be Happy Toddler)

1 year - 2 years

Purpose	Games	Toys/Equipments	Space
รู้จักตัวคน อวัยวะ ผานสัมผัสและ จังหวะเพลง	"Spider Song" (เกมสัฟเพลงแมงมุม)	Mom+Music	● บริเวณที่ Step ให้ป็น پای
รู้จักสิ่งของรอบตัว ผานรูปภาพและเรียกชื่อ ด้วยคำสั้นๆ	"What is it?" (เกมศัพท์ภาพเรียกของ)	Mom+Pictures	● ลอดขึ้น-ลง ● บรรยากาศที่ตื่นเต้นกระตุ้น
กระตุ้นการออก คำถึงกายทำให้เล่น ประสาทออรูเป็นวงจร พัฒนากล้ามเนื้อ	"Cat&Rat" (เกมสัฟแมวจับหนู)	Mom+ โต้ะเต็ก '๕ ก้าอี้...	● การสำรวจ,ปลดกัย
พัฒนาการคำนภาษา การฝึกมีสมาธิ	"Fairy Tales" (เกมสัฟเล่านิทาน)	Mom+หนังสือนิทาน +หุ่นมือ	● บริเวณกว้างขวางไม่กีดกัน
พัฒนาการคำนภาษา การฝึกเรียนรู้ศัพท์ การ มีระเบียบ จัดคว้จัด...	"Dressing" (เกมสัฟแต่งตัว)	Mom+เสื้อผ้า +เครื่องประดับ	● การวิ่ง เดิน กระโดด
ฝึกคิดเคลื่อนแบบงาน ของพ่อแม่ได้ฝึกมี ส่วนรวม	"House Keeping" (เกมสัฟช่วยทำงานบ้าน)	Mom+อุปกรณ์ทำ งานบ้านเล็กๆ	● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้
รู้จักสิ่งของรอบตัว ผานรูปภาพและเรียกชื่อ ด้วยคำสั้นๆ	"What is it?" (เกมศัพท์ภาพเรียกของ)	Mom+Pictures	
พัฒนากล้ามเนื้อส่วน ปลายแขน ฝึกทำคาม คำสั่ง	"Open the Door" (เกมสัฟถือก้าๆ) "Send it to Mom" (เกมสัฟส่งของให้แม่)	Mom+บานประตูเล็ก '๕ าวของจ้าลอง	
พัฒนาการคำนฝึกการ แก้ปัญหา	"Built it up" (เกมสัฟแม่ลูกช่วยกันสร้าง)	Mom+บล็อกตัวต่อ	
ฝึกกล้ามเนื้อมือ การระบายความเครียด ที่ไม่มีใครเคือคร้อน	"Hammer" (เกมสัฟเมตูป-หนูตูป)	Mom+ชุดกล้งบต้อค และค้อนทุบ	
ฝึกกล้ามเนื้อมือ การระบายความเครียด ที่ไม่มีใครเคือคร้อน	"Draw&Draw" (เกมสัฟขีดๆเขียนๆ)	Mom+กระดาษ และสีเทีชน	

ตาราง 6.9 แสดงการจัดอุปกรณ์และพื้นที่ทำกิจกรรมของคลาส Be Myself

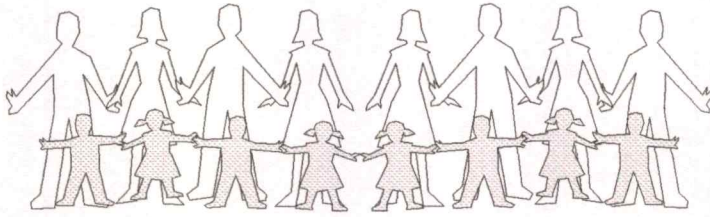
③ Be Myself				2 years - 3 years
Purpose	Games	Toys/Equipments	Space	
*พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	“Built it”, “Pin Board”, “Puzzle”	ตัวต่อ, เกมศัพท์ภาพต่อ, กระดานปักหมุด	● บริเวณที่ Step ให้ปีนป่าย ลดขั้น-ลง ● บรรยากาศที่มั่นคงกระตุ้น การสำรวจ, ปลอดภัย ● บริเวณกว้างขวางไม่กีดกัน การวิ่ง เดิน กระโดด ● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้ ● บริเวณที่สามารถทำสปรก เลอะเทอะได้ เช็ดล้างได้ มีที่ให้เด็กล้างมือและอุปกรณ์	
*พัฒนาการ ด้านร่างกาย	“Stepping&Climbing” “Ball Throwing” “Dancing”	เครื่องปีนป่าย , อุโมงค์ลอด, จักรยาน ลูกบอลสีส้ม , ตะกร้า, ห่วง หุ่นมือ, หมวก, อุปกรณ์ ประกอบ, เพลง		
*พัฒนาการ ด้านภาษา	“Telephone” (เกมสโทรศัพท์)	โทรศัพท์ของเล่น		
*พัฒนาการ ด้านอารมณ์และ ความคิดสร้างสรรค์	“Play Music” (เกมสติด สี ดี เป่า) “Little Artist” (สร้างงานศิลปะ)	เครื่องดนตรีของเล่น กลอง, ไม้เคาะ, ระนาดฝรั่ง , แทมบูรีน กระดาษสี, กาว, กรรไกร, และอุปกรณ์สร้างงาน ศิลปะอื่นๆ		

ตาราง 6.10 แสดงการจัดอุปกรณ์และพื้นที่ทำกิจกรรมของคลาส Be Good Friend

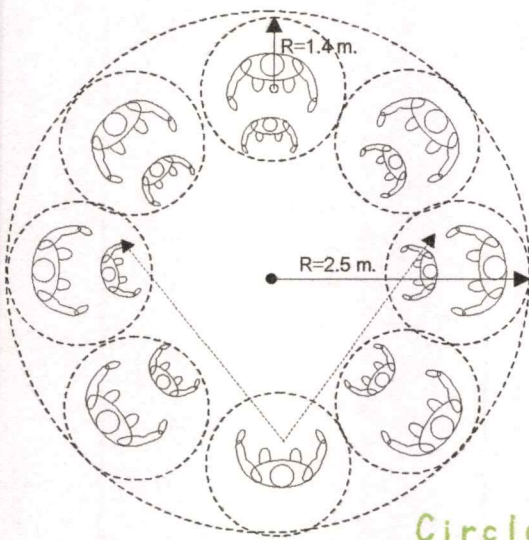
④ Be Good Friend				3 years - 6 years
Purpose	Games	Toys/Equipments	Space	
*พัฒนาการ ด้านจินตนาการ ฝึกการเล่นสมมติ	“Adventure Gang” (เกมสหาสมบัติ, โจรสกัด)	เครื่องปีนป่าย , อุโมงค์ลอด, จักรยาน , ที่เป่าฟองสบู่	● บริเวณที่ Step ให้ปีนป่าย ลดขั้น-ลง ● บรรยากาศที่มั่นคงกระตุ้น การสำรวจ, ปลอดภัย ● บริเวณกว้างขวางไม่กีดกัน การวิ่ง เดิน กระโดด ● เสียงเพลงกระตุ้นการเรียนรู้ ● บริเวณที่สามารถทำสปรก เลอะเทอะได้ เช็ดล้างได้ มีที่ให้เด็กล้างมือและอุปกรณ์	
*พัฒนาการ ด้านร่างกาย	“Go Team Go-Shoot!” (แข่งขันโยนลูกบอล) “Go Team Go-Strike!” (แข่งขันโบว์ลิ่ง)	ลูกบอลสีส้ม , ตะกร้า , ห่วง, เพลง, เป่าคะแนน ลูกโบว์ลิ่ง+Pin , เพลง, เป่าคะแนน		
*พัฒนาการ ด้านภาษาการเรียนรู้ การเขียนแบบผู้ใหญ่	“Shopping&Grouping” (เกมสเล่นขายของ)	ข้าวของ, สินค้าจำลอง เครื่องคิดเลข		
*พัฒนาการ ด้านสติปัญญา	“Day&Time&Season” (เกมสเรียนรู้วัน, เวลา , ฤดูกาล)	นาฬิกาสอนดูเวลา , ภาพประกอบ		
*พัฒนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์	“Little Artist 2” (สร้างงานศิลปะ)	กระดาษสี, กาว, กรรไกร, และอุปกรณ์สร้างงาน ศิลปะอื่นๆ		

6.2 การออกแบบจัดพื้นที่ใช้สอยของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก “บี๊กูด” (Be Good)

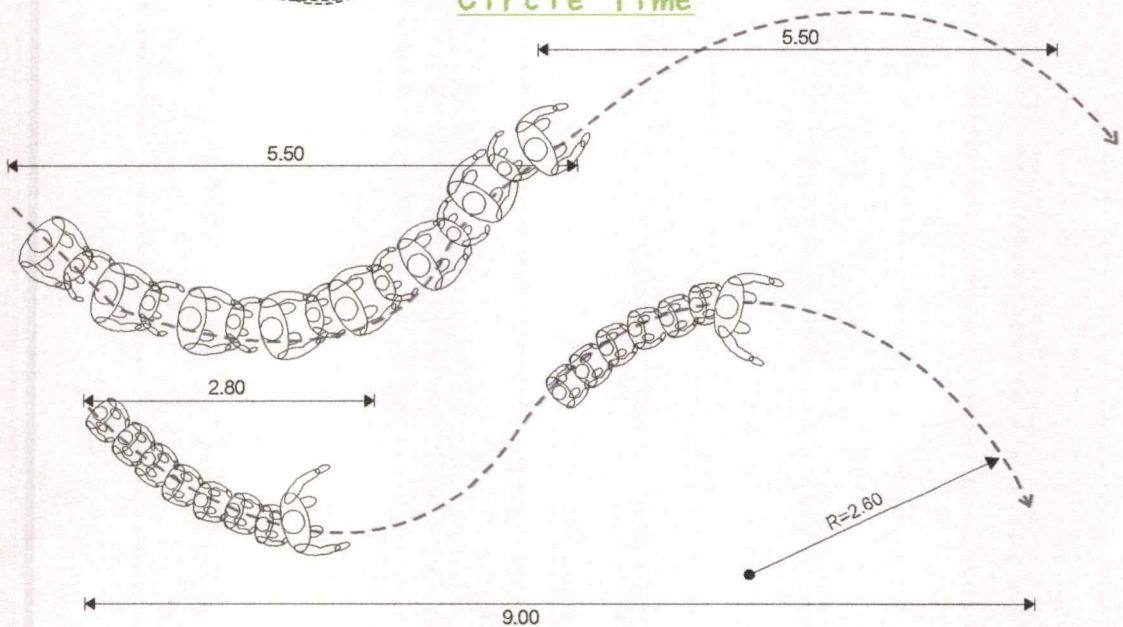
Play Group Area Requirement



7 Couples of User



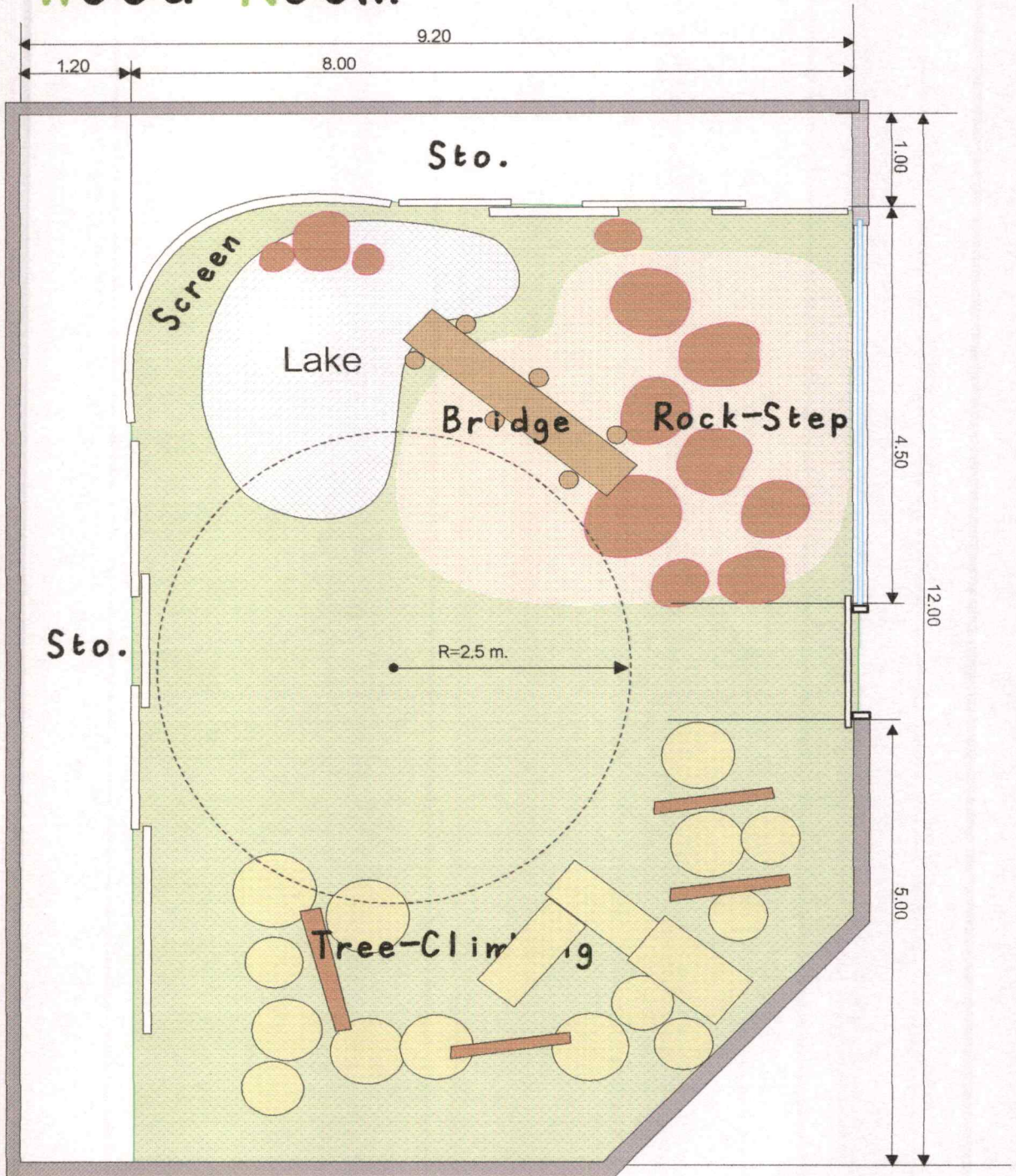
Circle Time



Running Role

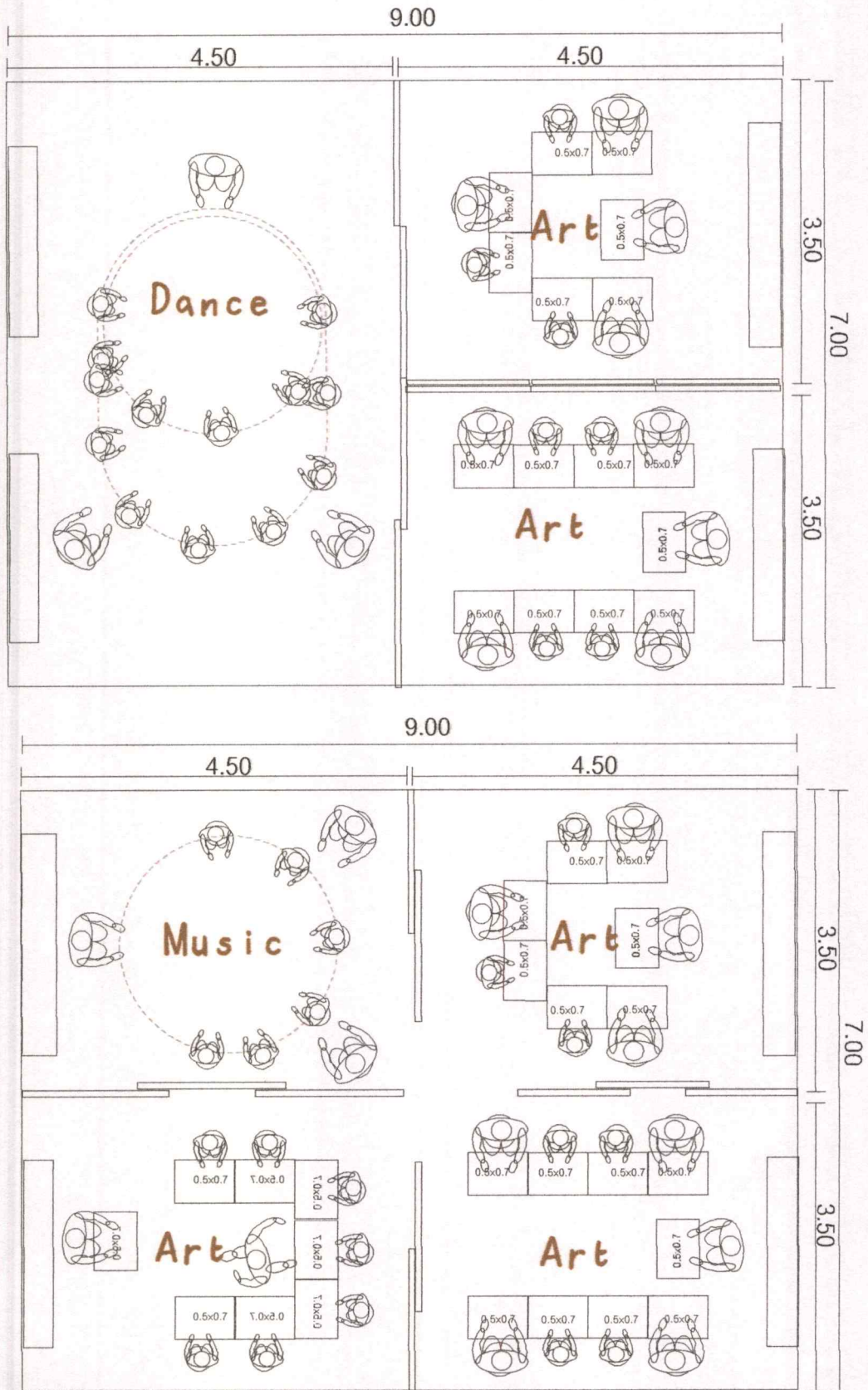
รูปที่ 6.1 แสดงการวิเคราะห์การจัดพื้นที่ใช้สอยของห้อง Wood Room

Wood Room



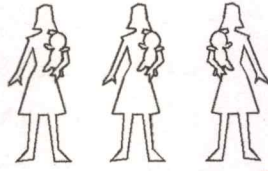
รูปที่ 6.2 แสดงการการจัดพื้นที่ใช้สอยของห้อง Wood Room

Cave Room



รูปที่ 6.3 แสดงการวิเคราะห์การจัดพื้นที่ใช้สอยของห้อง Cave Room

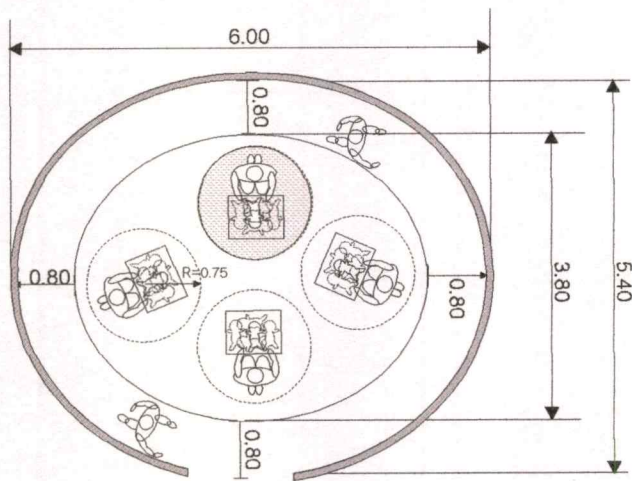
Nest Room



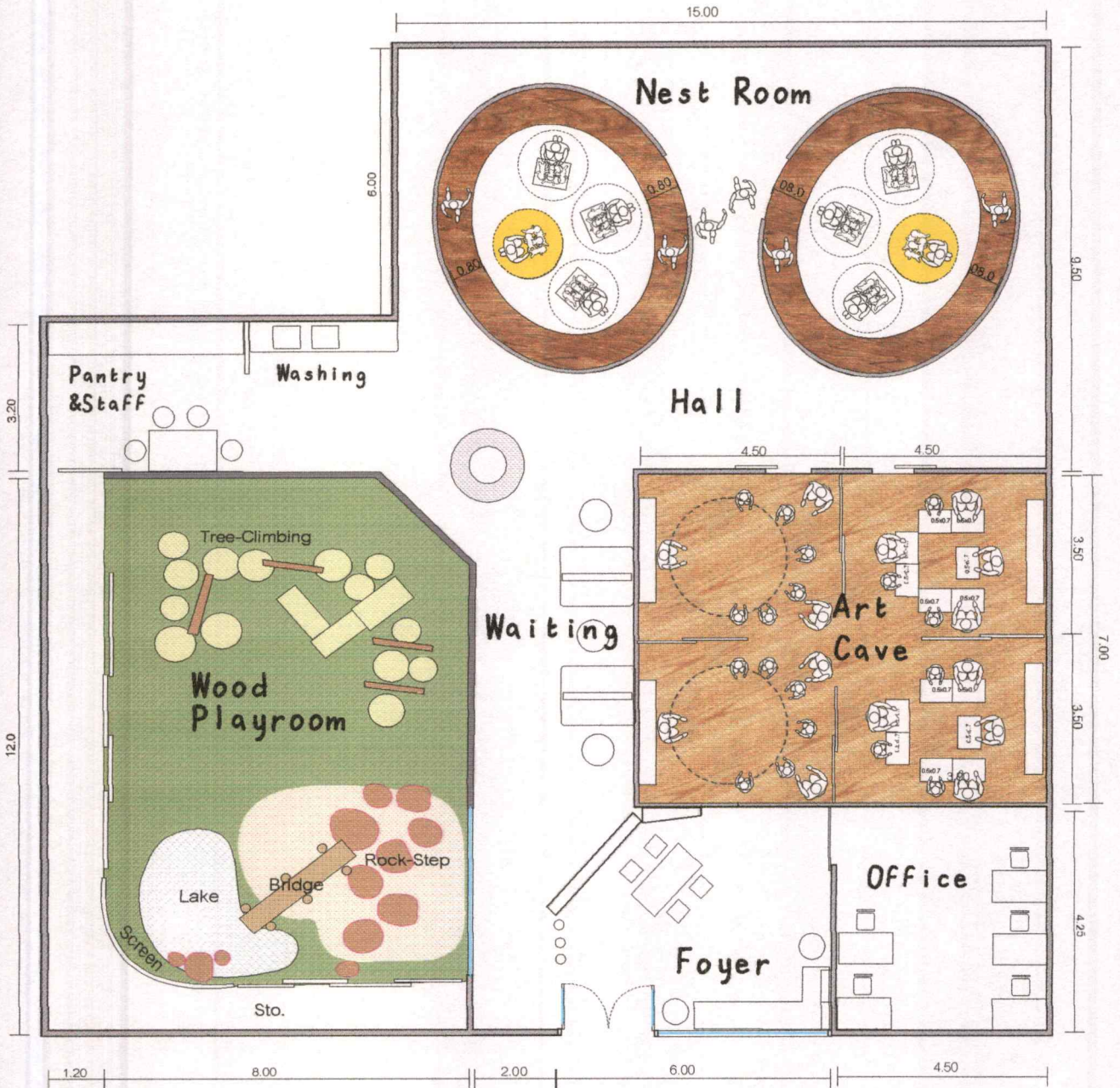
3-Couples:
Mom&Babies



Area Requirement



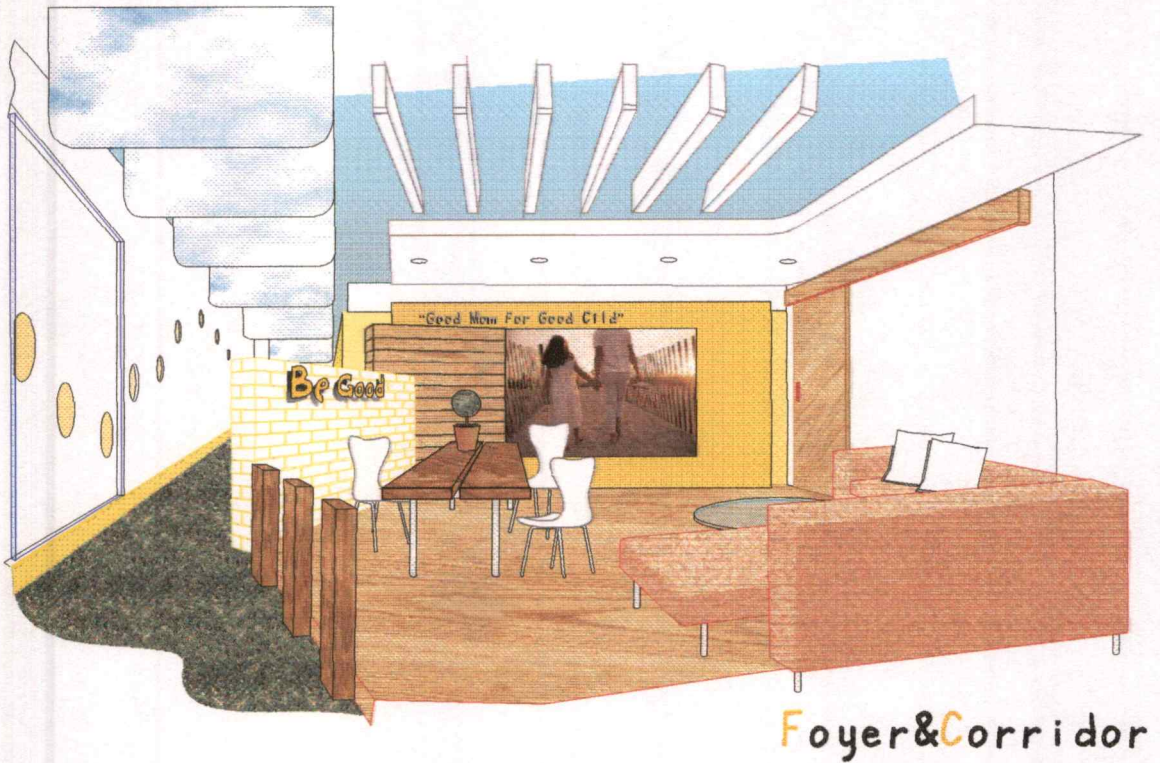
รูปที่ 6.4 แสดงการวิเคราะห์การจัดพื้นที่ใช้สอยของห้อง Nest Room



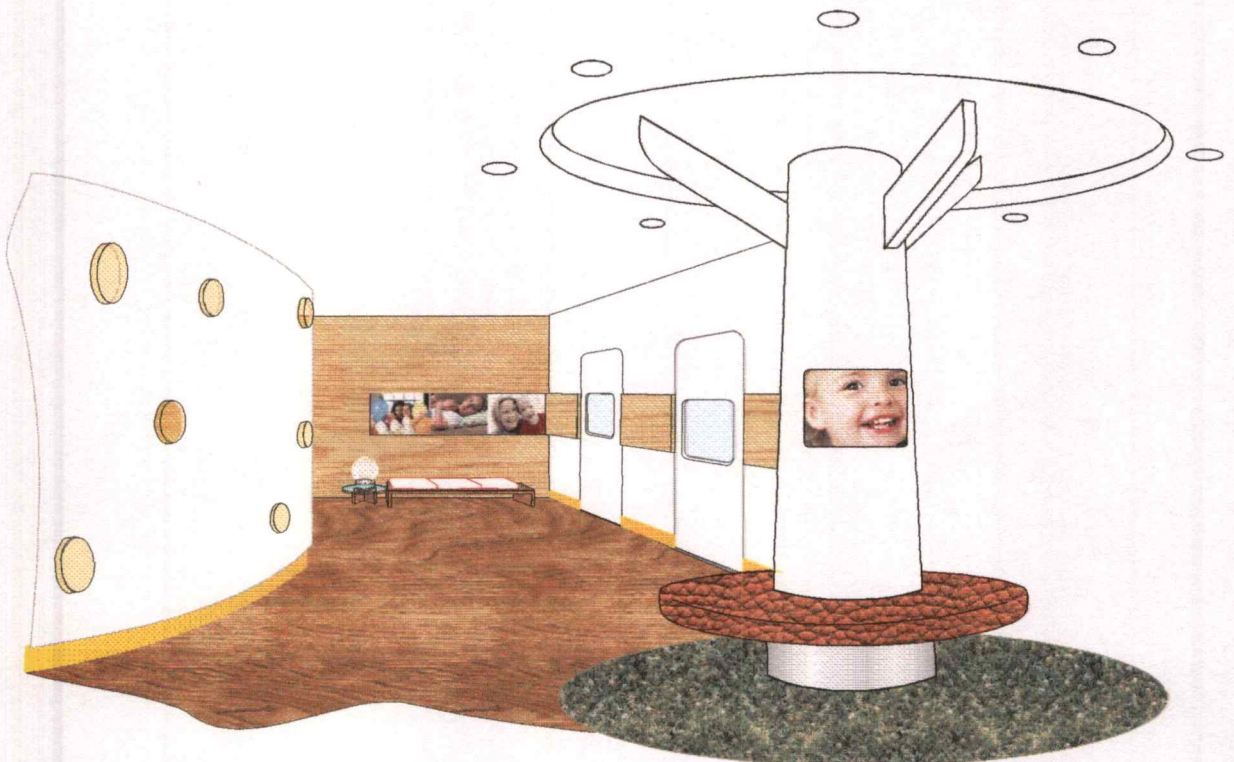
Master Plan

รูปที่ 6.5 แสดงการวิเคราะห์การจัดพื้นที่ใช้สอยของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กเล็ก “บีก็ู้ด” (Be Good)

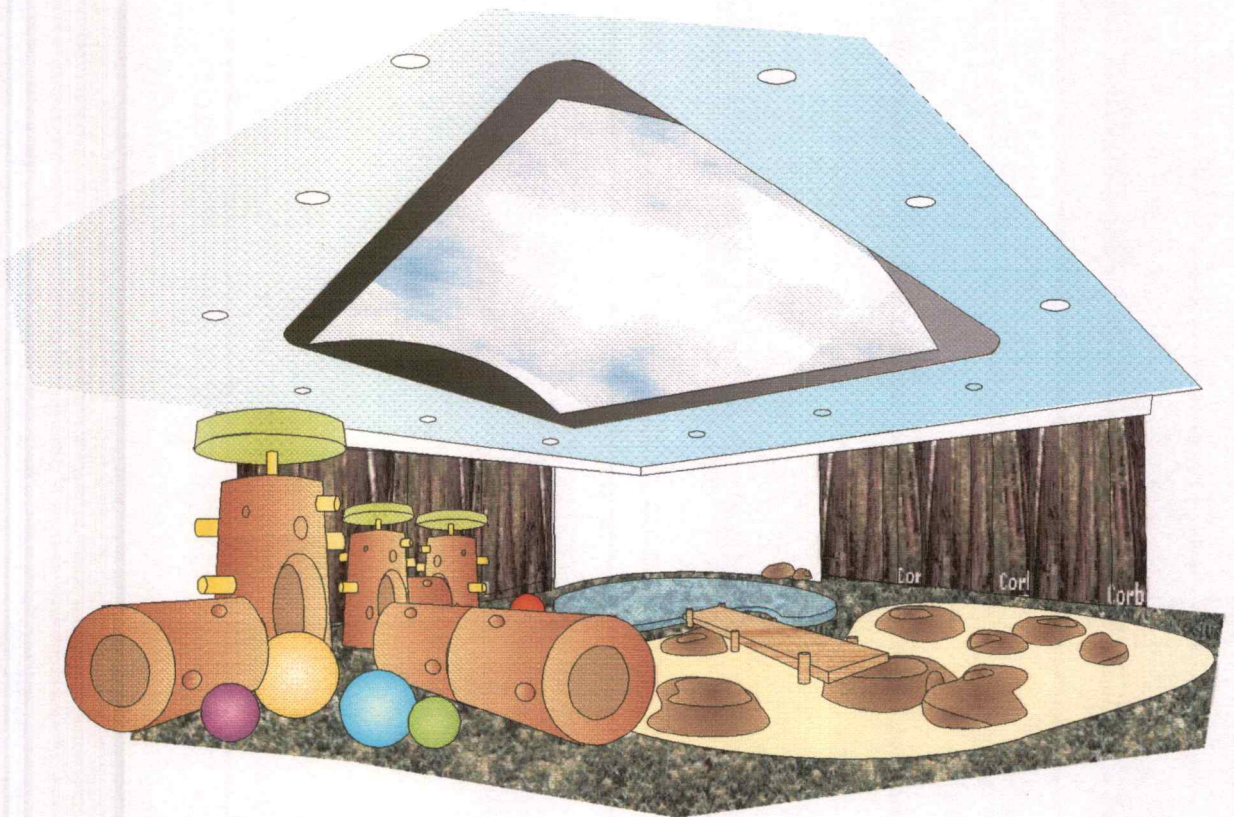
6.3 การออกแบบบรรยากาศของศูนย์เสริมพัฒนาการเด็ก "บี๊กูด" (Be Good)



รูปที่ 6.6 บรรยากาศในโถงต้อนรับ

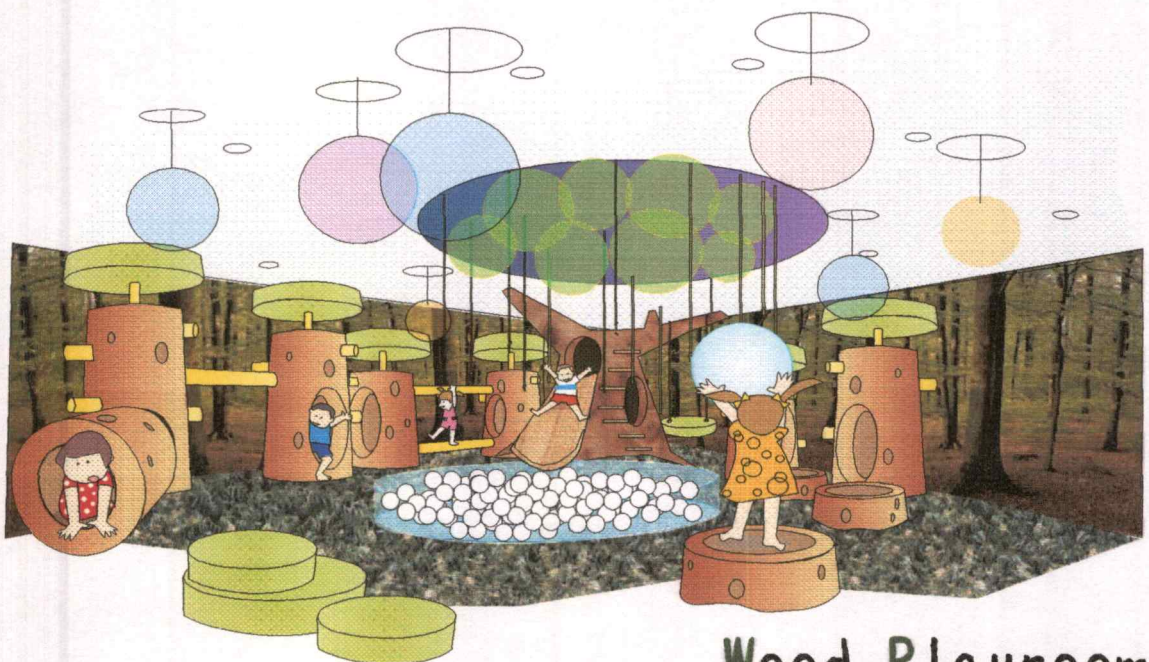


รูปที่ 6.7 บรรยากาศในโถงพักคอย



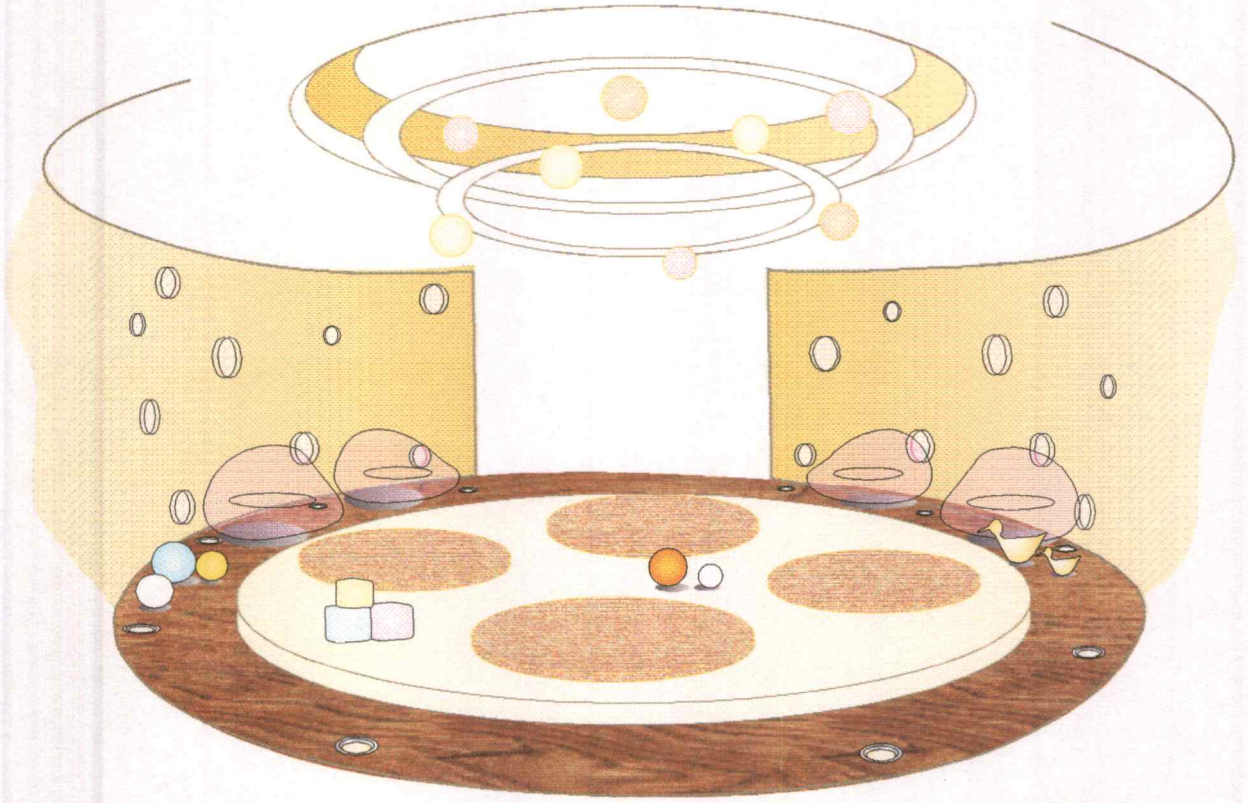
Wood Playroom

รูปที่ 6.8 บรรยากาศในห้อง Wood Room



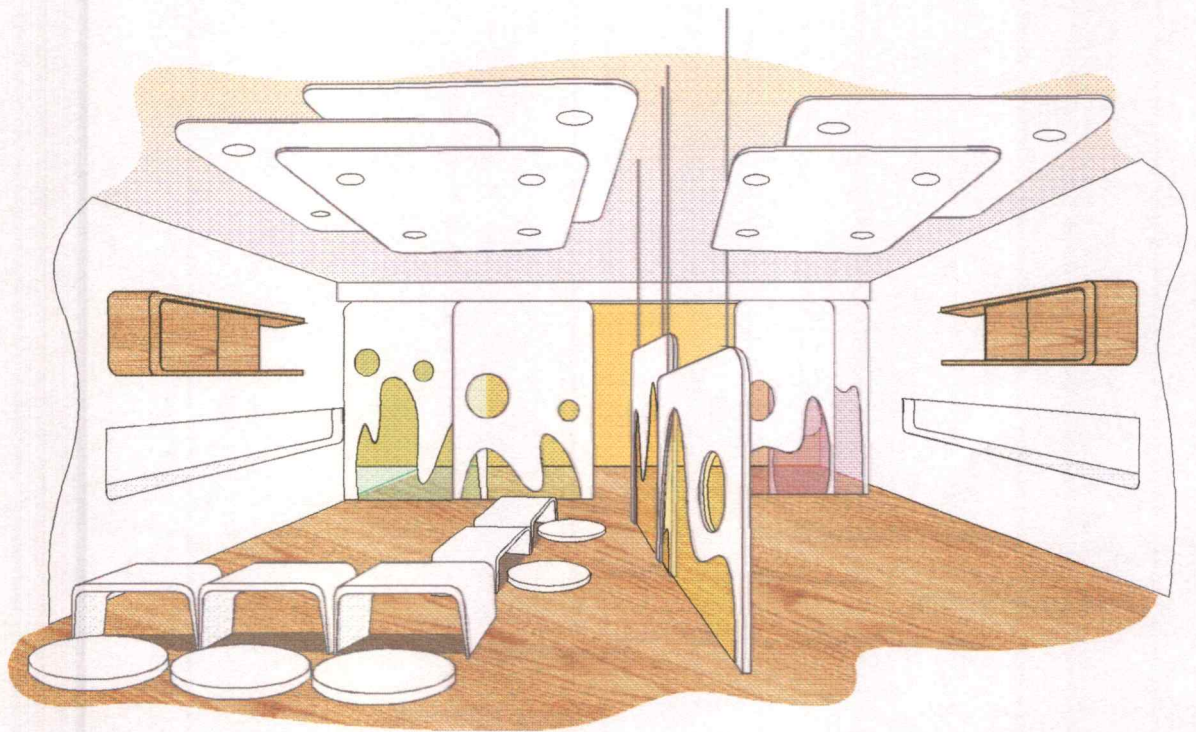
Wood Playroom

รูปที่ 6.7 บรรยากาศในห้อง Wood Room



Nest Room

รูปที่ 6.10 บรรยากาศในห้อง Nest Room



Cave Room

รูปที่ 6.11 บรรยากาศในห้อง Cave Room

บรรณานุกรม

- Elizabeth B.Hurlock. 1978. **Child Development**. 4th ed. Tokyo : McGraw-Hill Kogakusha.
- Mitsuru Senda. 1992. **Design of Children's Play Environments**. Newyork : McGraw-Hill.
- Peggy L. Miller. 1972. **Creative Outdoor Play Areas**. New Jersy. : Prentice-Hall, Inc.
- Dr. Stevanne Auerbach. 2547. **พัฒนาอารมณ์และสมองด้วยของเล่น**. แปลโดย นุชนาถ เนตรประเสริฐศรี. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ. : สำนักพิมพ์แปลน พอร์ คิดส์.
- คารารัตน์ คี้องเสียง. 2547. **คู่มือพัฒนาการเด็กเล็ก**. พิมพ์ครั้งที่ 11. กรุงเทพฯ. : สำนักพิมพ์ รักลูก.
- Jackie Silberg. 2547. **Brian Games for Babies, Toddlers & Twos**. แปลโดย ปรียาธร พิทักษ์ วรรัตน์. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ. : สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น.

ภาคผนวก ก.

แบบสอบถามความคิดเห็นเรื่องสถานเสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน.....

ข้อมูลที่ได้เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง

“การศึกษาเพื่อนำเสนอโครงการเสนอแนะ Be Good ศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียน
ในรูปแบบแฟรนไชส์”

ในหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต

ภาควิชาสถาปัตยกรรมภายใน คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

1. ข้อมูลพื้นฐานของผู้ปกครอง

1.1 อายุ.....ปี

1.2 เพศ

- ชาย หญิง

1.3 อาชีพ

- รับจ้าง
 พนักงานบริษัท
 ค้าขาย
 แม่บ้าน/พ่อบ้าน
 อื่นๆ.....(โปรดระบุ)

1.4 รายได้ต่อเดือนของครอบครัว

- ต่ำกว่า 5,000 บาท / เดือน
 5,001-10,000 บาท/เดือน
 10,001-15,000 บาท/เดือน
 15,001-20,000 บาท/เดือน
 20,001-25,000 บาท/เดือน
 มากกว่า 25,001 บาท/เดือน

1.5 ลักษณะครอบครัว

- เดี่ยว (พ่อ+แม่+ลูก)
 ขยาย (พ่อ+แม่+ลูก+ปู่/ย่า/ญาติ).....(โปรดระบุ)

1.6 จำนวนบุตร..... คน

1.7 เพศของบุตร

- ชาย.....คน
- หญิง.....คน

1.8 อายุของบุตร.....เดือน

2. ข้อมูลลักษณะการเลี้ยงดูเด็ก

2.1 บุคคลที่ทำหน้าที่เลี้ยงดูเด็กเล็กในครอบครัว (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- พ่อ
- แม่
- พี่เลี้ยง
- ปู่/ย่า/ญาติ..... (โปรดระบุ)
- ฝากเลี้ยงตามสถานเลี้ยงเด็ก

2.2 ช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่ใช้เล่นกับลูก

- เช้า-กลางวัน
- กลางวัน-บ่าย
- บ่าย-เย็น
- เย็น-ก่อนนอน

2.3 จำนวนเวลาที่ใช้เล่นกับลูก.....(นาที/ชั่วโมง)

2.4 ช่วงเวลาส่วนใหญ่ที่ใช้เล่นกับเด็กคนอื่น

- เช้า-กลางวัน
- กลางวัน-บ่าย
- บ่าย-เย็น
- เย็น-ก่อนนอน

2.5 จำนวนเวลาที่ใช้เล่นกับเด็กคนอื่น.....(นาที/ชั่วโมง)

2.6 คุณคิดว่าพัฒนาการตามวัยของลูกคุณอยู่ในเกณฑ์ใด

- ดีมาก
- ดี
- พอใช้
- ปานกลาง
- ค่อนข้างช้า
- ช้ามาก

2.7 ในความคิดเห็นของคุณพัฒนาการด้านใดของลูกที่คุณให้ความสำคัญ(ตอบเรียงลำดับ1-3)

พัฒนาการด้านร่างกายการเคลื่อนไหว

- พัฒนาการด้านภาษา
- พัฒนาการด้านสังคม
- พัฒนาการด้านสติปัญญา

พัฒนาการด้านจิตใจ

3. ทัศนคติเกี่ยวกับศูนย์พัฒนาการเด็ก

3.1 คุณรู้จักศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กก่อนวัยเรียนหรือไม่

- รู้จัก
- ไม่รู้จัก
- ไม่แน่ใจ

3.2 สถานที่เสริมพัฒนาการที่คุณรู้จัก.....
 (โปรดระบุ)

3.3 คุณคิดว่าจะนำลูกไปใช้บริการกับสถานที่เหล่านั้นหรือไม่

- ไป
- ไม่ไป
- ไม่แน่ใจ

3.4 สถานที่เสริมพัฒนาการที่คุณเลือก..... (โปรดระบุ)

3.5 คุณคิดว่าจะเลือกศูนย์เสริมพัฒนาการเด็กสำหรับลูกคุณเพราะ(เรียงลำดับ 3 ข้อ)

- หลักสูตรและกิจกรรมน่าสนใจ
- มีผู้เชี่ยวชาญคอยดูแล
- สถานที่ดูดี ปลอดภัย กระตุ้นความสนใจของเด็ก
- มีอุปกรณ์เครื่องเล่นได้มาตรฐาน ปลอดภัย กระตุ้นความสนใจของเด็ก
- ใกล้บ้านหรือสะดวกในการไปใช้บริการ
- ค่าใช้จ่ายไม่สูงเกินไป(ค่าใช้จ่ายที่รับได้/เดือน.....บาท(โปรดระบุ)
- มีเด็กไปเล่นเยอะ
- อื่นๆ (โปรดระบุ)

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นิตยา ตั้งสุขสันต์
วัน เดือน ปีเกิด	22 กุมภาพันธ์ 2515
ที่อยู่	437/164 บ้านแก้ววิลล่า ซอยจรัญสนิทวงศ์ 35 แขวงบางขุนศรี เขตบางกอกน้อย กรุงเทพฯ
ประวัติการศึกษา	2538 สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประสบการณ์การทำงาน

พ.ศ. 2538-2540	สถาปนิกบริษัทคอร์ริคอร์ จำกัด
พ.ศ. 2540-2544	กราฟฟิคดีไซน์เนอร์ บริษัทอีโก้แอนด์ไอคอน จำกัด
ปัจจุบัน	สถาปนิกและที่ปรึกษาโครงการเกาะเต่าคาบาน่า จำกัด