

สังเกตและวิเคราะห์การจัดสภาพที่เอื้อต่อการเล่นของเด็กปฐมวัย  
ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก

โดย

นางสาววารุณี กองสมัคร

รหัส 571761321097

ห้อง 2 (11604)

โครงการความร่วมมือทางวิชาการ

ระหว่างกรมปกครองส่วนท้องถิ่นกับมหาวิทยาลัยสวนดุสิต



สภาพแวดล้อม  
ภายในห้องเรียน

## สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน




ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p style="text-align: center;"><b>มุมบทบาทสมมติ</b> (หาบจำลอง)</p> 	<p><u>พัฒนาด้านร่างกาย</u> พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือในการหยิบจับสิ่งของ และฝึกการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและตา</p> <p><u>พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ</u> เป็นการฝึกให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องอึคิว และเรื่องความรู้สึก ที่ชอบแสดงออกทางด้านอารมณ์ของตนเองอย่างเต็มที่ และยังได้เรียนรู้เรื่องเกี่ยวกับอาชีพในท้องถิ่นที่ใช้หาบเป็นอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพ กล้าแสดงออก</p> <p><u>พัฒนาด้านสังคม</u> เด็กได้เรียนรู้ที่จะสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกัน รู้จักปรับตัวเข้าหากัน ฝึกความเป็นผู้นำผู้ตาม รู้จักยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่างและเข้าใจบทบาทของตนเองและผู้อื่น เกิดความรักและสามัคคี</p> <p><u>พัฒนาด้านสติปัญญา</u> ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เด็กได้คิดจินตนาการบทบาทสมมติและเรื่องราวต่างๆ กระตุ้นความคิดของเด็ก</p>	<p><u>ทฤษฎีสังคมและวัฒนธรรม (Sociocultural Theory)</u> เป็นทฤษฎีที่เห็นความสำคัญของการเล่นต่อ สังคมและวัฒนธรรม และมีผลต่อพัฒนาการของเด็ก การเล่นทางสังคม เป็นการเล่นที่ต่อเนื่องจากขั้นการเล่นทางสัญลักษณ์ โดยเด็กพัฒนาเข้าสู่การเล่นตามจินตนาการเพียงลำพัง มาสู่การเล่นกับคนอื่น ทำให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม และใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เป็นการเล่นแบบมีโครงสร้าง เป็นการเล่นที่อยู่ในขั้นพัฒนาการทางสติปัญญา ขั้นการคิดก่อนมีเหตุผล เด็กจะมีการเล่นโดยมีการออกแบบและวางแผนการเล่นกับสื่อวัสดุต่าง ๆ โดยการสร้างสรรค์ตามความคิดที่ออกแบบไว้ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่นอย่างมีกฎเกณฑ์กติกาของช่วงวัย ต่อมาที่เด็กมีขั้นพัฒนาการทางสติปัญญาที่สูงขึ้นอยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม การเล่นเกมมีกฎเกณฑ์ เป็นการเล่นที่เด็กเริ่มรับรู้เข้าใจยอมรับกฎเกณฑ์กติกาต่าง ๆ ได้ เนื่องจากสติปัญญาได้พัฒนาในขั้นที่สูงขึ้น อยู่ในขั้นการคิดแบบรูปธรรม สามารถเข้าใจถึงการปฏิบัติตามกฎเพื่อให้บรรลุผลของเกมการเกมนั้น ๆ</p>	<p>การเล่นบทบาทสมมติจะช่วยพัฒนาสมอง EF ได้เป็นอย่างดี ยิ่งเด็กจะเปลี่ยนผ่านจากการถูกคนอื่นกำหนด มาเป็นการกำหนดตัวเขาเอง การเล่นเกมสร้างสรรค์โดยเด็กเอง ส่งผลลัพธ์ด้านบวกอื่นๆ เพราะในการเล่นละครเด็กๆ ต้องใช้สมองทักษะ EF ทุกด้านอย่างฉับพลันทันที นอกจากต้องจำบทบาทของตนเองว่าเล่นเป็นละครตัวใดแล้ว จะต้องทำท่าหรือพูดอย่างไร และต้องจำบทบาทของตนเองและผู้อื่นได้</p>	<p><u>สมิแลนสกี ( Smilansky. 1968 )</u> กล่าวว่า การที่จะพิจารณาว่าการเล่นใดเป็นการแสดงละครสมมุติขึ้นให้ดูที่องค์ประกอบสองอย่างคือ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. องค์ประกอบที่เป็นจริง เด็กจะพยายามแสดงออกหรือทำให้เหมือนคนอื่น ๆ ให้ดูเหมือนกับโลกของผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้หญิงจะชอบเอารองเท้าส้นสูงของแม่มาใส่เดินแล้วทำท่าทางให้เหมือนกับแม่</li> <li>2. องค์ประกอบที่ไม่เป็นจริง เป็นการแสดงให้ดูเหมือนสมจริงสมจัง เด็กพยายามที่จะสร้างจินตนาการ แล้วสร้างทำให้ดูเหมือนจริง เช่น เด็กเล่นเป็นซูเปอร์แมนและทำท่าว่าเหาะได้ การเล่นเกมสมมุติ ได้รับความสนใจอย่างมากจากเด็กปฐมวัย เพราะการเล่นชนิดนี้ต้องอาศัยจินตนาการ สัญลักษณ์และภาษา ซึ่งการเล่นชนิดนี้จะช่วยพัฒนาด้านอารมณ์ สังคมและสติปัญญาของเด็ก สมิแลนสกี ( Smilansky) ยังได้แสดงให้เห็นอีกว่า การเล่นเกมละครสมมุติสามารถที่จะเพิ่มระดับสติปัญญาและสัมฤทธิ์ผลทางการเรียนเด็กได้ นอกจากนี้การเล่นละครสมมุติยังช่วยให้เด็กรู้จักคิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหาตลอดจนเกิดมโนมตีในความรู้ใหม่ ๆ และทักษะต่าง ๆ ที่ตนเองได้ฝึกอีกด้วย</li> </ol>

## สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน

ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p style="text-align: center;"><b>มุมบล็อก</b> (บล็อกพลาสติก)</p>   	<p><u>พัฒนาการด้านร่างกาย</u> พัฒนาทั้งกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็ก ซึ่งเด็กหยิบบล็อกหรือเคลื่อนย้ายต้องใช้กำลังและออกแรง ได้ใช้พัฒนากล้ามเนื้อในส่วนแขน ขา และลำตัว การประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและตา ซึ่งเป็นการพัฒนาในด้านการใช้กล้ามเนื้อเล็ก</p> <p><u>พัฒนาการด้านอารมณ์-จิตใจ</u> เด็กปฐมวัยจะชอบเล่นของเล่นที่ตนมีความต้องการและสนใจแล้ว ย่อมทำให้มีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลิน และไม่รู้สึกลำบากหน่ายสนุกสนานเพลิดเพลินกับการความคิดการต่อบล็อก</p> <p><u>พัฒนาการด้านสังคม</u> เด็กได้ฝึกความร่วมมือและแบ่งปัน ขณะที่เล่นต่อบล็อกร่วมกับผู้อื่นยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ฝึกความรับผิดชอบโดยการเก็บบล็อกหลังจากเล่นเสร็จแล้ว</p> <p><u>พัฒนาการด้านสติปัญญา</u> เด็กได้ฝึกทักษะการสังเกต การนับการเปรียบเทียบความยาว ความกว้างของบล็อก ฝึกความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ รวมถึงการพัฒนาการทางการภาษา</p>	<p><u>การเล่นแบบคู่ขนาน (Parallel Play)</u> เด็กเริ่มให้ความสำคัญกับผู้อื่นมากขึ้น สามารถนั่งเล่นอยู่ใกล้กับคนอื่นได้ใช้ของเล่นชนิดเดียวกัน กล้องเดียวกัน บริเวณใกล้ๆ กัน แต่ยังไม่ได้เล่นด้วยกันบางครั้งจะหยุดมองว่าคนอื่นเล่นอะไร ให้ความสนใจเป็นระยะ แต่ยังไม่ได้เล่นด้วยกัน เช่น มุมบล็อก เด็กเล่นไม่ซัดเดียวกัน ในบริเวณเดียวกันแต่ต่างคนต่างเล่น การเล่นในขั้นนี้นำไปสู่การอยู่ร่วมกันในสังคม เด็กเรียนรู้ถึงการแบ่งปัน การผลัดกันเล่น หรือการรอคอย ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการอยู่ร่วมกันในสังคมต่อไป</p>	<p><u>Working Memory</u> ความจำที่นำมาใช้งาน เป็นทักษะในการจำหรือเก็บ ข้อมูลจากประสบการณ์ที่ผ่านมา และดึงมาใช้ประโยชน์ตามสถานการณ์ที่พบ</p> <p><u>Shift / Cognitive Flexibility</u> การยืดหยุ่นความคิด ความสามารถในการยืดหยุ่น หรือปรับเปลี่ยนความคิดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดติดตายตัว ทำให้คิดนอกกรอบเป็น มองเห็นวิธีการและโอกาสใหม่ๆ เสมอ</p> <p><u>Focus/Attention</u> การใส่ใจจดจ่อ คือความสามารถในการมุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่งๆ โดยไม่วกแวก</p> <p><u>Emotional Control</u> การควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถจัดการกับความเครียด หงุดหงิด และการแสดงออกที่ไม่รบกวนผู้อื่น</p> <p><u>Self-Monitoring</u> การติดตามประเมินตนเอง คือการสะท้อนการกระทำของตนเอง รู้จักตนเอง รวมถึงการประเมินการทำงานเพื่อหาข้อบกพร่อง และหาทางปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น</p> <p><u>Initiating</u> การริเริ่มและลงมือทำ เป็นความสามารถในการริเริ่มและลงมือทำตามสิ่งที่คิด มีทักษะในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการทำสิ่งต่างๆ และลงมือทำให้ความคิดของตนเป็นจริงอาศัยความกล้า ไม่กลัวความล้มเหลว ไม่มีการผัดวันประกันพรุ่ง</p> <p><u>Planning and Organizing</u> การวางแผนและจัดระบบดำเนินการ เป็นทักษะกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็น</p>	<p><u>เอริกอริคสัน(Erik Erikson)</u> การเล่นเป็นวิถีของการฝึกทักษะที่จำเป็นในการดำรงชีวิต กล่าวถึง การเล่นในช่วงอายุที่จะเข้าสู่วัยเรียน เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่สังคมกว้างขึ้น เด็กจะรู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น รู้ว่าเมื่อไหร่ควรเล่นคนเดียวหรือเล่นกับผู้อื่น</p>

			<p>ภาพรวม การจัดลำดับความสำคัญ รวมถึงการจัดระบบเพื่อดำเนินการ และมีการประเมินผลว่าบรรลุตามเป้าหมายหรือไม่</p> <p><b>Goal-Directed Persistence</b> การมุ่งเป้าหมาย เป็นความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้วก็มีคามมุ่งมั่นอดทน</p>	
--	--	--	--	--


## สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน

ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p style="text-align: center;"><b>เกมการศึกษา</b></p>   	<p><u>พัฒนาด้านร่างกาย</u> พัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก ใช้มือให้ประสานสัมพันธ์กับตาการบังคับกล้ามเนื้อทั้งสองส่วนนี้จะพัฒนาเด็กให้มีความสามารถในการหยิบจับสิ่งของต่างๆได้อย่างมั่นคง</p> <p><u>พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ</u> มีสมาธิเกิดความเพลิดเพลินสนุกในการเล่น</p> <p><u>พัฒนาด้านสังคม</u> เด็กได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกัน เอื้อเพื่อช่วยเหลือแบ่งปันขณะที่เล่นร้อยลูกปัดร่วมกับผู้อื่นยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นฝึกความรับผิดชอบโดยการเก็บหลังจากเด็กเล่นเสร็จ</p> <p><u>พัฒนาด้านสติปัญญา</u> ฝึกการคิดอย่างมีวิจารณญาณความคิดรวบยอดพัฒนาทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์</p>	<p>พัฒนาการเล่นที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุหรือของเล่น ทั้งของเล่นที่มาจากรธรรมชาติ หรือทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวเด็ก เด็กสามารถนำมาเล่นได้ หากมีความสนใจ ใฝ่รู้ อยากรู้สัมผัส ทดลอง</p>	<p><u>กลุ่มทักษะพื้นฐาน</u> ด้านการจำเพื่อใช้งาน เป็นการเก็บประมวล และดึงข้อมูลจากประสบการณ์เดิม ออกมา ด้านการยังคิด ไตร่ตรอง สามารถควบคุมแรงปรารถนาของตนเองให้อยู่ในที่ที่เหมาะสม การสร้างประสบการณ์เพื่อการเรียนรู้จากกิจกรรมกลุ่ม พัฒนาความใส่ใจจดจ่อในเด็ก เสริมสร้างความจำ ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และพัฒนาการประเมินตนเอง ใช้สมองส่วนหน้าได้รับการพัฒนา จากการเล่นที่สนุกกับสีสัน รูปทรงของลูกปัด จะฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อ ฝึกความคิดความจำ ด้านรูปทรงขนาดของลูกปัดช่วยให้เด็กได้พัฒนาสมอง และความฉับไวในการ</p>	<p><u>ทฤษฎีพัฒนาการสติปัญญา (Cognitive-developmental Theories)เพียเจต์ (Piaget)</u> กล่าวว่า การเล่นเกิดขึ้นภายในจิตใจของเด็กและเป็นผลจากสภาพภาพของการพัฒนาด้านสติปัญญา การเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่แรกเกิด ในวัยทารกเด็กจะเลียนแบบและกิริยาจากบุคคลหรือสัตว์จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว และจะค่อย ๆ พัฒนาเป็นการเล่นสามรูปแบบด้วยกันคือ การเล่นฝึก (Practice Play) จะเริ่มตั้งแต่เด็กอยู่ในขั้นการใช้ประสาทสัมผัส และเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบจะเริ่มการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Play) และจะพัฒนาไปเป็นการเล่นที่มีกฎกติกา (Games with Rules) เพียเจต์ ยังกล่าวอีกว่า การเล่นที่มีกฎและกติกานั้น จะเกิดขึ้นตลอดช่วงอายุของคน</p>





สภาพแวดล้อม  
ภายนอกห้องเรียน

สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน





ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p><b>เครื่องเล่นสนาม (บ้านสไลเดอร์)</b></p> 	<p><u>พัฒนาด้านร่างกาย</u>                      เด็กใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก                      ประสานสัมพันธ์กับตาเล่นได้อย่างคล่องแคล่ว                      สร้างความแข็งแรงให้กับกล้ามเนื้อ</p> <p><u>พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ</u>                      สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน เล่นซ้ำไม่เบื่อ                      พลิกแพลงการเล่นอย่างสร้างสรรค์ได้ตลอด และ                      รู้สึกผ่อนคลายไปด้วย</p> <p><u>พัฒนาด้านสังคม</u>                      เด็กสามารถพัฒนาตนเองด้วยการปฏิสัมพันธ์กับ                      ผู้อื่นได้ง่าย รู้จักรอคอย ช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น                      การแบ่งปันของเล่น และเล่นอย่างเคารพกติกา                      โดยไม่แย่งกันเล่น</p> <p><u>ด้านสติปัญญา</u>                      เด็กรู้จักวิเคราะห์ สังเคราะห์สิ่งต่างๆรอบตัว                      ความสามารถในการแก้ปัญหา</p>	<p><u>ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ ( The Surplus Energy Theory)</u> ทฤษฎีนี้เชื่อว่า โดยธรรมชาติแล้วมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัว ถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้เพื่อดำรงชีวิตพื้นฐาน มนุษย์ก็จะใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมาย เมื่อใดที่ครูสอนเด็กระดับอนุบาล เห็นเด็ก ๆ ออกไปวิ่งเล่นในสนามเด็กเล่นเต็มไปทั้งสนาม ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง</p>	<p><u>Shift / Cognitive Flexibility</u> การยืดหยุ่นความคิด ความสามารถในการยืดหยุ่น หรือปรับเปลี่ยนความคิดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดติดตายตัว ทำให้คิดนอกกรอบเป็นมองเห็นวิธีการและโอกาสใหม่ๆ เสมอ</p> <p><u>Emotional Control</u> การควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถจัดการกับความเครียด หงุดหงิด และการแสดงออกที่ไม่รบกวนผู้อื่น</p>	<p><u>รูบิน และ คณะ (Rubin and Other, 1983)</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.การเล่นเป็นความสัมพันธ์ที่เด็กกำหนดขึ้นด้วยตนเอง โดยมีอิสระจากกฎเกณฑ์</li> <li>2.การเล่นเป็นสิ่งสำคัญและควบคุมโดยเด็ก</li> <li>3.การเล่นเป็นกิจกรรมของชีวิตจริงที่สามารถทำได้ตลอดเวลา</li> <li>4.การเล่นมีความสำคัญที่กระบวนการของกิจกรรมมากกว่าผลที่ได้จากการเล่น</li> <li>5.การเล่นต้องมีปฏิสัมพันธ์และการร่วมมือกันของเด็ก</li> </ol>



## สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน

ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p style="text-align: center;"><b>เครื่องเล่นสนาม</b> (ไถโยกเยก)</p>  	<p><u>พัฒนาด้านร่างกาย</u> เด็กใช้กล้ามเนื้อขนาดใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กในการเล่นไถโยกเยก โดยใช้มือจับโยกเยก</p> <p>ประสานสัมพันธ์กับตา</p> <p><u>พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ</u> เด็กเพลิดเพลินสนุกสนาน ร่าเริง และมีอิสระในการเลือกเล่น</p> <p><u>พัฒนาด้านสังคม</u> เด็กสามารถพัฒนาตนเองด้วยการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นได้ง่าย รู้จักรอคอย</p> <p>ช่วยเหลือตนเองรู้จักขนบธรรมเนียมประเพณี การละเล่นในท้องถิ่น</p> <p><u>พัฒนาด้านสติปัญญา</u> เด็กสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการเล่นไถโยกเยก ไม่ให้ล้มหรือโดนเพื่อน</p>	<p>1) ทฤษฎีการทำซ้ำ(The Recapitulation Theory) ทฤษฎีนี้ เชื่อว่า การเล่นของเด็กเป็นการนำกิจกรรมของบรรพบุรุษของตนมาแสดงใหม่อีกครั้งหนึ่ง เช่น การเล่นน้ำ ขุดดิน ปีนต้นไม้ พฤติกรรมการเล่นของเด็กพัฒนาไปคล้ายกับขั้นการพัฒนาทางวัฒนธรรมของมนุษย์ การเล่นจะช่วยให้เด็กกลั่นกรองพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ของมนุษย์ออกไป การเล่นเป็นการเตรียมตัวเด็กให้ก้าวไปสู่กิจกรรมที่ทันสมัยซึ่งทันกับโลกที่เจริญก้าวหน้า</p> <p>2) ทฤษฎีนันทนาการ (The Recreation Theory) ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่าคนเรามีพลังงานเหลือใช้และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไปจะต้องหาวิธีสะสมไว้การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังงานร่างกายและจิตใจการเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมาเพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่และ</p> <p>3) ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของทฤษฎีนันทนาการ ซึ่งกล่าวถึง ภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบกับความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อจึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียดโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่</p>	<p>Shift / Cognitive Flexibility การยืดหยุ่นความคิด ความสามารถในการยืดหยุ่น หรือปรับเปลี่ยนความคิดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดติดตายตัว ทำให้คิดนอกกรอบเป็น มองเห็นวิธีการและโอกาสใหม่ๆ เสมอ</p> <p>Emotional Control การควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถจัดการกับความเครียด หงุดหงิด และการแสดงออกที่ไม่รบกวนผู้อื่น</p>	<p>เคน และเคน (Caine and Caine) กล่าวว่า</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-การเรียนรู้ขั้นพื้นฐาน เป็นการเรียนรู้เนื้อหา ข้อมูล ขั้นตอนและวิธีการต่าง ๆ</li> <li>-การเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนเรียนรู้โดยมีเป้าหมายสิ่งทีเรียนมีประโยชน์ และมีคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนมีแรงบันดาลใจที่กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้และผู้เรียนมีความศรัทธาต่อสิ่งที่เรียนรู้</li> <li>-การเรียนรู้แบบสัมผัสโดยตรง เป็นการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานเข้ากับการเรียนรู้ที่มีความหมาย เป็นการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากประสบการณ์ตรงทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง</li> </ul>

## สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน

ชื่อของเล่น / ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
<p>การเล่นกับอุปกรณ์กีฬา (ลูกฟุตบอล)</p>    	<p><u>พัฒนาด้านร่างกาย</u> เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายได้ทุกส่วน ฝึกความคล่องแคล่วของกล้ามเนื้อ ไม่ว่าจะเดิน วิ่ง</p> <p><u>พัฒนาด้านอารมณ์-จิตใจ</u> เด็กได้รู้จักแสดงออกอย่างสนุกสนาน รู้จักการประนีประนอม ขณะที่เด็กเกี่ยวข้องกับประสบการณ์การเรียนรู้ของเขาเกี่ยวกับเพื่อน</p> <p><u>พัฒนาด้านสังคม</u> เด็กสามารถพัฒนาตนเองด้วยการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การแบ่งปันกัน และเล่นอย่างเคารพกฎกติกา รู้จักรอคอย ช่วยเหลือตนเองและผู้อื่น</p> <p><u>พัฒนาด้านสติปัญญา</u> ฝึกทักษะความคิดและเรียนรู้อย่างมีเหตุผล พัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับมิติ ระยะ ทิศทาง เวลา ความเร็ว แรง</p>	<p>1) ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ (The Surplus Energy Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่าโดยธรรมชาติและมนุษย์จะเป็นผู้ที่มีความกระตือรือร้นและสะสมพลังงานไว้ในตัวถ้าหากมีพลังงานที่เหลือจากการใช้ดำรงชีวิตพื้นฐานมนุษย์ก็จะใช้ไปในทางบันเทิงโดยไม่มีจุดมุ่งหมายเมื่อใดที่เราเห็นเด็กๆออกไปวิ่งเล่นเต็มไปทั้งสนามเด็กเล่น ความคิดของทฤษฎีนี้ดูเหมือนจะเป็นจริง</p> <p>2) ทฤษฎีนั้นันทนาการ (The Recreation Theory) ทฤษฎีนี้จะตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานเหลือใช้ขณะที่ทฤษฎีพลังงานเหลือใช้กล่าวว่าคนเรามีพลังงานเหลือใช้และต้องการที่จะกำจัดส่วนเกินทิ้งไป ทฤษฎีนั้นันทนาการแนะนำว่าพลังงานของคนเราสิ้นเปลืองหมดไปจะต้องหาวิธีสะสมไว้การทำงานจะทำให้สูญเสียพลังงานร่างกายและจิตใจการเล่นจะทำให้สดชื่นและเรียกพลังงานให้กลับคืนมาเพื่อจะได้เริ่มทำงานใหม่และ</p> <p>3) ทฤษฎีการพักผ่อน (The Relaxation Theory) ทฤษฎีนี้เป็นส่วนขยายของทฤษฎีนั้นันทนาการ ซึ่งกล่าวถึง ภารกิจของประชาชนในปัจจุบันว่าประสบกับความเมื่อยล้าเหน็ดเหนื่อยจากการทำงานทั้งทางสมองและกล้ามเนื้อจึงควรมีกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายความเครียด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่</p>	<p>Shift / Cognitive Flexibility การยืดหยุ่นความคิด ความสามารถในการยืดหยุ่น หรือปรับเปลี่ยนความคิดให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ ไม่ยึดติดตายตัว ทำให้คิดนอกกรอบเป็น มองเห็นวิธีการและโอกาสใหม่ๆ เสมอ</p> <p>Focus/Attention การใส่ใจจดจ่อ คือความสามารถในการมุ่งความสนใจอยู่กับสิ่งที่ทำอย่างต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่งๆ โดยไม่วอกแวก</p> <p>Emotional Control การควบคุมอารมณ์ ความสามารถในการควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม สามารถจัดการกับความเครียด หงุดหงิด และการแสดงออกที่ไม่รบกวนผู้อื่น</p> <p>Planning and Organizing การวางแผน และจัดระบบดำเนินการ เป็นทักษะกระบวนการทำงาน ตั้งแต่การตั้งเป้าหมาย การวางแผน การมองเห็นภาพรวม การจัดลำดับความสำคัญ รวมถึงการจัดระบบเพื่อดำเนินการ และมีการประเมินผลว่าบรรลุตามเป้าหมายหรือไม่</p> <p>Goal-Directed Persistence การมุ่งเป้าหมาย เป็นความพากเพียรมุ่งสู่เป้าหมาย เมื่อตั้งใจและลงมือทำสิ่งใดแล้ว ก็มีความมุ่งมั่นอดทน</p>	<p>รูดอร์ฟ กล่าวว่า การเล่นเป็นการพัฒนาทั้ง 4 ด้านของเด็ก คือ ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งการเล่นมีองค์ประกอบ 3 ประการ</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผลและความคิด</li> <li>2.การเล่นเป็นการเชื่อมโยงเด็กระหว่างสังคม</li> <li>3.การเล่นเป็นการนำเด็กไปสู่สังคมอย่างสมดุล</li> </ol>