



**การสังเกตและวิเคราะห์การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นของเด็ก
ปฐมวัยในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก (งานเดี่ยว)**

จัดทำโดย



**นางสาวสรลพร จันขุนทด
รหัสนักศึกษา 571031321090**

**เสนอ
ผศ.กรกนก ฐูประสม**

**รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นเพื่อส่งเสริมการพัฒนาเด็ก 1071304
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ภาคการศึกษาที่ 1 /2561**

สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
 <p style="text-align: center;">การเดินทรงตัว</p>	<p>พัฒนาทางด้านร่างกาย - พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ เพราะเด็กจะได้เดินทรงตัว ฯลฯ</p>	<p>การเล่นเพื่อฝึกทักษะทางกาย (Functional Play)</p>	<p>พัฒนาทักษะสมอง EF ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุม อารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จัดการกับความเครียด หงุดหงิด และแสดงออกแบบที่ไม่รบกวน ผู้อื่น</p>	<p>คอสบี้ โรเจอร์ และเจเนท ซอร์เยอร์ส (Roger & Sawyers)</p>
 <p style="text-align: center;">เล่นเครื่องเล่นสนาม</p>	<p>พัฒนาทางด้านร่างกาย - พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่เพราะเด็กจะได้ทรงตัว การปีนป่าย</p>	<p>ทฤษฎีพัฒนาการทางกาย กีเซล</p>	<p>เด็กคิดค้นสร้างสรรค์ เด็กกำหนดกฎกติกาการเล่นเพื่อกำกับควบคุมการเล่นเอง เด็กได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์หรือสมมติ อุปกรณ์การเล่นเอง เด็กเป็นผู้เลือกการเล่นเอง ไม่ใช่เป็นผู้ถูกสั่งให้เล่น</p>	<p>แนวคิดทฤษฎีของ เลฟไวทสกี</p>
 <p style="text-align: center;">เล่นล้อทรงตัว</p>	<p>พัฒนาทางด้านร่างกาย - พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ เพราะเด็กจะได้เดินทรงตัว ฯลฯ</p>	<p>การเล่นเพื่อฝึกทักษะทางกาย (Functional Play)</p>	<p>พัฒนาทักษะสมอง EF ด้านการควบคุมอารมณ์ (Emotional Control) หมายถึง ความสามารถในการควบคุม อารมณ์ให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม จัดการกับความเครียด หงุดหงิด และแสดงออกแบบที่ไม่รบกวน ผู้อื่น</p>	<p>คอสบี้ โรเจอร์ และเจเนท ซอร์เยอร์ส (Roger & Sawyers)</p>

สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิดทฤษฎี
  <p style="text-align: center;">มุมบล็อก</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ด้านร่างกาย คือ ช่วยฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือและให้แข็งแรงฝึกสายตาให้ทำงานประสานกันได้ - ด้านอารมณ์ คือ เด็กเกิดความสุข สนุกสนานขณะเล่น - ด้านสังคม คือ รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น - ด้านสติปัญญา คือ กระตุ้นพัฒนาการทางสมอง มีการใช้ทักษะ ทางสมองเพิ่มขึ้น สามารถใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองสร้างสรรค์ออกมาได้หลายอย่าง 	<p>เพียเจต์ (Piaget) การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือการเล่นเพื่อฝึกทักษะ</p>	<p>การคิดหาทางออกใหม่ การใช้ความจำ การมีสมาธิจดจ่อ การคิดวางแผน และการคิดไปข้างหน้า</p> <p>ช่วยในการกระตุ้นพัฒนาการทางสมอง มีการใช้ทักษะ ทางสมองเพิ่มขึ้น บล็อกเป็นของเล่นปลายเปิด ซึ่งเล่นแล้วไม่ได้มีผลลัพธ์ออกมาเพียงอย่างเดียว หรือไม่ใช่ของเล่นสำเร็จรูปที่มีการเล่นแบบจำเพาะเจาะจง แต่เป็นของเล่นที่เด็กๆ สามารถใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองสร้างสรรค์ออกมาได้หลายอย่าง. เป็นการฝึกสมาธิ</p>	<p>ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)</p> <p>การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือการเล่นเพื่อฝึก ทักษะ (Sensorimotor Play หรือ Practice Play)</p>
 <p style="text-align: center;">จับคู่เงาภาพผลไม้</p>	<p>พัฒนาทางด้านสติปัญญา ฝึกให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ การลองผิดลองถูก ฝึกการสังเกตและแก้ปัญหา ทำให้เด็กได้คิด การสังเกตและการจำแนก</p>	<p>ทฤษฎีพัฒนาการการเล่น การทดสอบของชัททัน-สมิท เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐานสิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษา เช่นการจับคู่เงาภาพผลไม้</p>	<p>พัฒนาทักษะสมอง EF ผ่านเกม เกมจับคู่เงาภาพล้วนเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการยืดหยุ่นความคิด ฝึกให้เด็กได้ฝึกฝนการคิดแก้ปัญหา ใช้ความจำ สมาธิ คิดวางแผน</p>	<p>ทฤษฎีการเล่นของเพียเจต์ เชื่อว่าพัฒนาการทางด้านเชาว์ปัญญาของเด็กเกิดจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็ก มีการรับรู้สิ่งแวดล้อมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา</p>
 <p style="text-align: center;">บทบาทสมมุติ</p>	<p>- พัฒนาการด้านอารมณ์จิตใจ สังคม ช่วยให้เด็กได้รู้จักการเล่นกับผู้อื่น การมีส่วนร่วมกับเพื่อน</p>	<p>ทฤษฎีการเล่นโดยสัญชาตญาณในการเล่นเพื่อฝึกฝนทักษะต่างๆ เนื้อหาของการเล่นจะเชื่อมโยงกับพฤติกรรมของผู้ใหญ่หรือสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็ก เช่นมุมบทบาทสมมุติ</p>	<p>สร้างประสบการณ์พัฒนาทักษะสมอง EF ด้วยการเล่นจินตนาการ เพราะการเล่นบทบาทสมมุติจะช่วยพัฒนาทักษะสมอง EF ได้เป็นอย่างดี</p>	<p>แนวคิดทฤษฎีการเล่นของจอห์น ดิวอี้ การเรียนรู้ที่เด็กเรียนรู้เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น มุมบ้าน มุมบทบาทสมมุติ เขาเชื่อว่าการเล่นช่วยเตรียมเด็กไปสู่อาชีพของผู้ใหญ่</p>