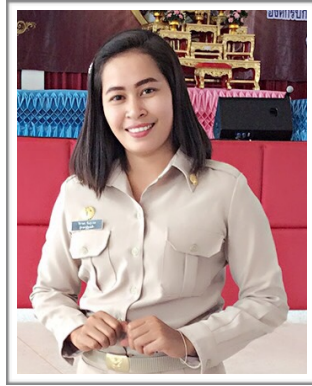




**การสังเกตและวิเคราะห์การจัดสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเล่นของเด็ก
ปฐมวัย ในศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก**



**จัดทำโดย
นางจิราพร ฝ่ายจันทิก
รหัส 571031321091**

**เสนอ
ผศ.กรกนก ฐูประสม**

**รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรายวิชา การเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการเด็ก 1071304
หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต
ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2561**

สภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิด ทฤษฎี
<p>1. มุมบล็อก</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - ด้านร่างกาย คือ ช่วยฝึกการใช้กล้ามเนื้อมือและให้แข็งแรงฝึกสายตาให้ทำงานประสานกันได้ - ด้านอารมณ์ คือ เด็กเกิดความสนุกสนานขณะเล่น - ด้านสังคม คือ รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น - ด้านสติปัญญา คือ กระตุ้นพัฒนาการทางสมอง มีการใช้ทักษะ ทางสมองเพิ่มขึ้น สามารถใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองสร้างสรรค์ออกมาได้หลายอย่าง 	<p>เพียเจต์ (Piaget) การเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัสหรือการเล่นเพื่อฝึกทักษะ</p>	<p>การคิดหาทางออกใหม่ การใช้ความจำ การมีสมาธิจดจ่อ การคิดวางแผน และการคิดไปข้างหน้า ช่วยในการกระตุ้นพัฒนาการทางสมอง มีการใช้ทักษะ ทางสมองเพิ่มขึ้น บล็อกเป็นของเล่นปลายเปิด ซึ่งเล่นแล้วไม่ได้มีผลลัพธ์ออกมาเพียงอย่างเดียว หรือไม่ใช้ของเล่นสำเร็จรูปที่มีการเล่นแบบจำเพาะเจาะจง แต่เป็นของเล่นที่เด็ก ๆ สามารถใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองสร้างสรรค์ออกมาได้หลายอย่าง. เป็นการฝึกสมาธิ</p>	<p>มอง เพียเจต์ (Jean Piaget) การเล่นโดยใช้ประสาท สัมผัสหรือการเล่นเพื่อฝึก ทักษะ (Sensorimotor Play หรือ Practice Play)</p>
<p>2. มุมบทบาทสมมติ (มุมร้านค้า)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่นสมมุติจะมีผลต่อพัฒนาการด้านสติปัญญา ทางภาษา พัฒนาการด้านอารมณ์ และ พัฒนาการด้านสังคม 	<p>รู돌ฟ สเติเนอร์ (Rudolf Steiner) นักปรัชญาและนักการศึกษาชาวออสเตรีย ผู้ริเริ่ม โปรแกรมการศึกษา วอลดอร์ฟ มีแนวคิดที่ว่า “การเล่นของเด็กเป็นการเลียนแบบชีวิต เช่น เด็กจะเล่น กวาดบ้าน ถูพื้น ทำอาหาร การเล่นเหล่านี้เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ของเด็กเพราะเด็กได้ใช้อวัยวะ ส่วนต่างๆของร่างกาย เคลื่อนไหว ได้ฝึกทางมิติ การได้เล่นเช่นนี้ช่วยสร้างนิสัยในการรักการทำงาน ทำให้เด็กเป็นคนขยัน และการเล่นนี้จะฝึกสมาธิด้วย”</p>	<p>พัฒนาสองด้านความคิดสร้างสรรค์สามารถใช้ความคิดและ จินตนาการของตนเองได้อย่างเต็มที่</p>	<p>แนวคิดและทฤษฎีการเล่นของจอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักจิตวิทยา นักปรัชญา และนักปฏิรูปการศึกษาชาวอเมริกัน ซึ่งเขาพาเดชะคุปต์กล่าวว่า “ดิวอี้เชื่อว่าการเรียนรู้ที่เด็กเรียนรู้จากการเล่นขึ้นอยู่กับ ความสนใจของเด็ก และการเล่นควรเป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน เช่น มุมบ้าน มุม วิชาชีพย์ มุมร้านค้า และมุมหมอ เขาเชื่อว่าการเล่นช่วยเตรียมเด็กไปสู่อาชีพของผู้ใหญ่</p>
<p>3. มุมศิลปะ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - ทางด้าน กล้ามเนื้อมือ ซึ่งจะช่วยให้มือของเด็กพร้อมที่จะจับดินสอเขียนหนังสือได้ -การเล่นสร้างเสริมภาวะสร้างสรรค์ การเล่นทำให้เด็กพัฒนากระบวนการทางความคิด ในเชิงสร้างสรรค์ จากการลงมือกระทำ ทดลอง การแยกแยะ เปรียบเทียบ สัมผัสด้วยตนเอง ก่อให้เกิดการเรียนรู้และความคิดใหม่ๆ ขึ้น ทำให้เด็กเรียนรู้การสร้างสรรคสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง 	<p>ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) กล่าวว่า การเล่นเป็นการขจัดความกลัวและความวิตกกังวลของเด็ก การเล่นจะทำให้เด็กอยู่ในภาวะจิตได้ สำนึก (Level of Consciousness) เด็กจะแสดงออกถึงความวิตกกังวลหรือความกลัวนั้นผ่านการเล่น โดยใช้จินตนาการระหว่างการเล่น เพื่อขจัดปัญหาต่างๆที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในชีวิตจริง เช่น เด็กที่ กลัวผีนั้นอาจจะวาดรูปผีที่น่ากลัว หรือ เล่นเป็นผีเพื่อขจัดความกลัวนั้น โดยที่ตนเองได้เป็นผู้ ควบคุมสถานการณ์ต่างๆ</p>	<p>ประสาทสัมผัสของเด็กได้ทำงาน มือเด็กสัมผัสแป้ง เด็กรับรู้ความชื้นของแป้ง จมูกได้กลิ่น ตาได้เห็นสี รูปร่างของแป้งที่ปั้นเป็นรูปร่างต่างๆ เด็กจึงรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสตา หู ฝ่ามือ จมูก เป็นผลให้เกิดการสร้างปัญญาและความคิดของเด็ก งามงาม เกิดการสร้างกระบวนการทางสมอง ในการคิดเพื่อการเรียนรู้ การรับรู้ด้วยการ สัมผัสการเพิ่มพูนความรู้ของเด็กเกิดการสัมผัสของเล่นและบุคคล</p>	<p>ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) กล่าวว่า การเล่นเป็นการขจัดความกลัวและความวิตกกังวลของเด็ก การเล่นจะทำให้เด็กอยู่ในภาวะจิตได้ สำนึก (Level of Consciousness) เด็กจะแสดงออกถึงความวิตกกังวลหรือความกลัวนั้นผ่านการเล่น โดยใช้จินตนาการระหว่างการเล่น เพื่อขจัดปัญหาต่างๆที่ไม่สามารถแก้ไขได้ในชีวิตจริง เช่น เด็กที่ กลัวผีนั้นอาจจะวาดรูปผีที่น่ากลัว หรือ เล่นเป็นผีเพื่อขจัดความกลัวนั้น โดยที่ตนเองได้เป็นผู้ ควบคุมสถานการณ์ต่างๆ</p>

สภาพแวดล้อมภายนอกห้องเรียน

ชื่อของเล่น/ภาพ	ส่งเสริมพัฒนาการด้านใด	สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการการเล่น	สอดคล้องกับการทำงานของสมองส่วนหน้า EF	แนวคิด ทฤษฎี
<p>การเล่นเกมชักผ้า</p> 	<ul style="list-style-type: none"> - ด้านอารมณ์-จิตใจ เด็กมีความสุขสนุกสนานในการเล่น - ด้านสังคม เด็กได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น 	<p>การเล่นแบบมีกฎกติกาของเพียร์เจซันสูงสุดของพัฒนาการการเล่น ซึ่งเด็กจะยอมรับกฎกติกาที่มีผู้กำหนดขึ้น</p>	<p>สร้างประสบการณ์พัฒนาทักษะสมอง EF ผ่านเกม ฝึกให้เด็กได้ฝึกฝน แก้ปัญหาหลายๆแบบ</p>	<p>แนวคิดทฤษฎีการเล่นของ เลฟไวทสกี</p>
<p>เล่นบอล</p> 	<p>ด้านร่างกาย พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กเพราะเด็กจะได้โยนและรับบอลต่างๆ</p>	<p>การเล่นที่มีกฎกติกา (Game with Rules) การเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ มีกติกาในการเล่น</p>	<p>เด็กคิดค้นสร้างสรรค์เด็กกำหนดกฎกติกาการเล่นเพื่อกำกับควบคุมการเล่นเอง เด็กได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์หรือสมมติอุปกรณ์การเล่นเอง เด็กเป็นผู้เลือกการเล่นเอง ไม่ใช่เป็นผู้ถูกสั่งให้เล่น</p>	<p>ฌอง เพียเจต์ (Jean Piaget)</p>
<p>เครื่องเล่นสนาม</p> 	<p>ด้านร่างกาย พัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็กเพราะเด็กจะได้ปีน ป่าย หมุน โยก ฯลฯ</p>	<p>แนวคิดและทฤษฎีการเล่นแบบดั้งเดิม (Classical Theories of Play)</p>	<p>เด็กคิดค้นสร้างสรรค์เด็กกำหนดกฎกติกาการเล่นเพื่อกำกับควบคุมการเล่นเอง เด็กได้สร้างสรรค์สัญลักษณ์หรือสมมติอุปกรณ์การเล่นเอง เด็กเป็นผู้เลือกการเล่นเอง ไม่ใช่เป็นผู้ถูกสั่งให้เล่น</p>	<p>เพียเจต์ (Piaget)</p>