

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ช่วงความสนใจในการเล่น ตามมุมประสบการณ์ กับความพร้อมทางด้านสติปัญญา ซึ่งในการทำวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอหัวข้อต่อไปนี้

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการเล่น
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น
 - 1.2 ประโยชน์และคุณค่าของการเล่น
 - 1.3 แนวคิดของนักการศึกษาและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
 - 1.4 ประเภทของการเล่น
 - 1.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่น
2. มุมประสบการณ์
 - 2.1 ความหมายของมุมประสบการณ์และตารางกิจกรรมประจำวัน
 - 2.2 หลักการจัดมุมประสบการณ์ในห้องเรียน
 - 2.3 แนวคิดการจัดสื่อและเครื่องเล่น
 - 2.4 การประเมินผลกิจกรรมในห้องศูนย์การเรียนรู้
3. ความสนใจของเด็กก่อนประถมศึกษา
 - 3.1 ความหมายและความสำคัญของความสนใจ
 - 3.2 องค์ประกอบของความสนใจในการรับรู้
4. ความพร้อมทางสติปัญญา
 - 4.1 ความหมายและการเตรียมความพร้อมทางสติปัญญา
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการเล่น

1.1 ความหมายและความสำคัญของการเล่น

ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า " เล่น " หมายถึงทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลายอารมณ์ นักการศึกษาของการเล่นว่าเป็นวิธีการหรือสิ่งที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และมักให้การเล่นในการเรียนการสอนของเด็กก่อนวัยเรียน ดังนั้นจึงมีคำกล่าวไว้ว่า การเล่น คือ การเรียนรู้ของเด็กและเป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนการเล่นไม่ได้ทำให้เสียเวลาโดยเปล่าประโยชน์ แต่การเล่นจะเป็นการเรียนรู้และช่วยทำให้เด็กได้เรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง และสิ่งแวดล้อม การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็ก แต่บางครั้งผู้ใหญ่มองไม่เห็นความสำคัญของการเล่น คุณค่าของการเล่นมีประโยชน์มาก

วราภรณ์ รักวิชัย (2533, หน้า 123) ได้ให้ความหมายของการเล่นว่า การเล่นเป็นขบวนการการเรียนรู้ของเด็กเพื่อจะก่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า การสำรวจ ทดลองสิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง และเพื่อช่วยในการพัฒนา การเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถที่จะอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

นอกจากนี้ Piaget (1962) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมสำคัญซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาดังนี้

1. เกิดการเรียนรู้โดยผ่านกระบวนการค้นคว้า สำรวจ ทดลอง ใช้กล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัส ทั้ง 5 ให้ประสานกันจนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตัวเองซึ่งไม่มีวิธีการอื่นใดจะสอนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดีกว่าการที่เด็กได้เล่น จัดกระทำด้วยตัวของเด็กเอง

2. เกิดความคิดสร้างสรรค์และเชาว์ปัญญา จากการเล่นของเด็กแต่ละครั้งเด็กจะเกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ แปลกๆ รู้จักใช้สติปัญญาประยุกต์และปรับปรุง สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ

3. เกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังความเป็นผู้นำผู้ตาม รู้จักการปรับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย ปรับตัวเข้ากับกลุ่มเพื่อน รู้จักการเป็นผู้ให้ ผู้รับ

4. ได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียดเนื่องมาจากสภาพความขัดแย้งของสิ่งแวดล้อมในระหว่างที่เล่น อารมณ์ขุ่นมัว ก้าวร้าว คับข้องใจ โกรธ เสียใจ ผิดหวัง จะได้รับการระบายออกปรับความสมดุลทางอารมณ์ ทำให้สภาพร่างกายจิตใจเด็กกลับสู่สภาวะปกติได้

5. ส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้สมบูรณ์ จากกิจกรรมการเล่นเด็กได้เคลื่อนไหว แขน ขา และอวัยวะทุกส่วนของร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์ได้ดีขึ้น มีทักษะความคล่องแคล่วว่องไว มีความแข็งแรง พัฒนาการได้ถึงขีดสุดของศักยภาพ

1.2 ประโยชน์และคุณค่าของการเล่น

การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กเล็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา การเล่นเป็นสิ่งที่สอนได้ เช่น การสอนให้เด็กเล่นบทบาทสมมติผู้ใหญ่ เพียงแต่จัดเตรียมสิ่งของเครื่องใช้ เสื้อผ้า แล้วปล่อยให้เด็กคิดแต่งเรื่องเอง หรืออาจเตรียมหุ่นให้เด็กขีดและสมมติเรื่องเอง Singer and Revenson (อ้างใน หรรษา นิลวิเชียร, 2535, หน้า 85) ได้ทำการวิจัยและค้นพบว่า เด็กที่เล่นสมมติจะเป็นเด็กที่มีชีวิตชีวา และยิ้มมากกว่าเด็กที่เที่ยวเดินอยู่อย่างไม่มีจุดหมายในห้องเรียน หรือเด็กที่เล่นก้าวร้าว

การเล่นแต่ละชนิดมีประโยชน์ในตัวของมันเอง เช่น การเล่นฝึก ช่วยพัฒนาทักษะกล้ามเนื้อ เกมที่มีกฎกติกาจะสอนเด็กให้รู้จักแบ่งปันและการรอคอย เรียนรู้การแพ้การชนะ เด็กที่ได้ใช้วัตถุหลายชนิดในการเล่นจะพัฒนาประสาทรับรู้ในทุกด้าน เช่น การสัมผัสกับน้ำ การฝึกประสาทการทรงตัว และการสัมผัส เป็นต้น

เด็กจะเรียนรู้คำศัพท์เพิ่มมากขึ้น ขณะที่เด็กเล่นเกมที่ต้องใช้คำพูด เช่น เกมที่ต้องใช้บัตรคำ การเล่นเกมรุก การเล่นเกมใจสลับ

เด็กจะฝึกสมาธิขณะเด็กเล่นไม่ว่าการเล่นชนิดใด ซึ่งจะมีผลต่อเด็กเมื่อเขาโตขึ้น และนำมาใช้ประโยชน์ในการเรียนบทเรียนในชั้นเรียนได้

การเล่นช่วยสร้างสรรคับรรยากาศของความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน การเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อน และการกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อนและการเรียนรู้การเข้าสังคม

การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรู้จักตัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปั่นเล่นบนก้อนหินแทนการปั่นเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้านกล้วยมาสมมติแทนม้า เป็นต้น

การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ติดตัวเขาไป และเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้ และพัฒนาความรู้สึกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่เล่นสมมติบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความสุข หรือ มีความสุข

การเล่นสมมติช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างสรรค์ ภาพพจน์ เรื่องราวต่างๆ แม้แต่เรื่องในใจของตนเอง เด็กจะฝึกเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนการเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นคว้าหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่นวัสดุสิ่งของ

การเล่นมีความสำคัญมากต่อชีวิตในวัยเด็ก การเล่นชนิดต่างๆ เป็นไปตามขั้นพัฒนาการของเด็กนั้น ส่งผลให้เด็กมีความเจริญงอกงาม และมีพัฒนาการครบทุกด้าน

1.3 แนวคิดของนักการศึกษาและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

ภรณ์ี คุรุรัตน์ (2535, หน้า 13-16) ได้กล่าวถึงกลุ่มทฤษฎีการเล่นไว้ดังนี้

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์นี้มี Freud (1965, p.15) เป็นผู้นำกลุ่ม ทฤษฎีกลุ่มนี้มุ่งที่จะพัฒนาด้านบุคลิกภาพ มองการเล่นในแง่ของพฤติกรรมของความรู้สึก Freud กล่าวว่า การเล่นนั้นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ ซึ่งการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจได้นั้น จะต้องสนองด้วยการเล่นนั่นเอง Freud ยังได้มองเห็นอีกว่า การเล่นนั้นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นจะทำให้เด็กสามารถลดความไม่พึงพอใจอันเกิดจากประสบการณ์ได้ ส่วน Erikson (1963) ได้ขยายผลงานของ Freud เพื่อให้เข้าใจการเล่นของเด็กมากยิ่งขึ้น ซึ่งเขาได้อธิบาย การเล่นของเด็กว่าเป็นการพัฒนาการตามขั้นตอน เด็กจะเข้าใจเกี่ยวกับโลกที่เขาอยู่ โดยการที่พบสิ่งใหม่ๆ และซับซ้อนมากยิ่งขึ้น

Freud แบ่งขั้นตอนการพัฒนาการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ

1. การเล่นเกี่ยวกับตนเอง การเล่นชนิดนี้เริ่มตั้งแต่แรกเกิด โดยที่ศูนย์กลางการเล่นนั้นอยู่ที่ตัวของเด็กเอง โดยการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ซ้ำๆ เป็นต้น ต่อมาเด็กทารกจะมุ่งความสนใจในการเล่นไปที่คนอื่นหรือสิ่งของอื่นๆ การเล่นเกี่ยวกับตนเองนั้น เป็นการเริ่มต้นที่จะเรียนรู้ลักษณะต่างๆ ของโลกที่เขาอยู่

2. การเล่นในโลกของเด็ก เด็กจะเล่นกับของเล่น และวัตถุต่างๆ รอบตัว โลกของสิ่งของนั้นมีกฎเกณฑ์บางอย่างที่เด็กจะต้องเรียนรู้ เช่น ของนั้นอาจจะแตกสลายได้ ของนั้นอาจจะเป็นของคนอื่นได้ อีกทั้งอาจถูกควบคุมโดยอำนาจของผู้ที่เหนือกว่าได้ เป็นต้น

3. การเล่นในสังคม เริ่มเมื่อเด็กมีอายุในช่วงที่จะเข้าสู่สถานศึกษาปฐมวัย เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างกว่า รู้จักการแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ขั้นตอนเป็นขั้นตอนสุดท้ายของพัฒนาการการเล่น

แต่ทว่าความสำเร็จในการพัฒนาขั้นตอนนี้เป็นผลต่อเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการสองขั้นแรก ขั้นนี้เด็กจะต้องเรียนรู้ว่าเมื่อไรเล่นคนเดียว และเมื่อไรควรเล่นกับผู้อื่น

ทฤษฎีทางสติปัญญา

ทฤษฎีทางสติปัญญานั้น มี Piaget (1962) เป็นผู้นำ ทฤษฎีนี้เน้นที่กระบวนการและเนื้อหาของการเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา Piaget มองว่า การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและลักษณะการเล่นนั้น จะกันไปในทิศทางเดียวกัน การเล่นของเด็กจะเริ่มเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส ซึ่งจะมีพฤติกรรมในลักษณะที่เป็นการสำรวจจับต้องวัตถุ นับว่าเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการเล่นควบคู่ไปกับการพัฒนาทางสติปัญญา เป็นขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ การเล่นชนิดนี้จะยุติลงเมื่อเด็กอายุประมาณ 2 ขวบ ต่อมาเด็กจะเริ่มเล่นเกี่ยวกับการสร้าง เด็กจะเริ่มรู้จักนำเอาสิ่งของมาสร้างให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ขึ้นมานับว่าเป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ ส่วนการเล่นโดยใช้สัญลักษณ์จะเกิดขึ้นในช่วงตอนปลายอายุ 2 ขวบ และจะพัฒนาได้อย่างเต็มที่เมื่อเด็กมีอายุได้ประมาณ 3-4 ขวบ การที่เด็กจะเล่นโดยใช้สัญลักษณ์ได้ก็ต่อเมื่อสติปัญญาของเด็กได้พัฒนาอย่างเป็นระบบระเบียบแล้ว โดยที่เด็กจะสามารถใช้สัญลักษณ์และอ้างถึงวัตถุที่ไม่อยู่ในขณะนั้นได้โดยภาษาและท่าทางในการแสดงออกถึงความคิดนั้น ๆ

1.4 ประเภทของการเล่น

เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2524, หน้า 19) แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบดังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ เด็กมักจะเล่นเลียนแบบที่ตนคุ้นเคยและเห็นความสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไป
2. การเล่นสำรวจ เป็นคุณสมบัติประจำวัยของเด็กวัย 3-6 ปี คือความสนใจ ความสงสัย และกระตือรือร้นใคร่รู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ ในการเล่นสำรวจเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ไม่เพียงแต่การสัมผัสจับต้องดูเฉยๆ เด็กจะจับกิ้ง ไปด้วยมือ ลองดม ดูด หรือฟังเสียงว่ามาจากส่วนไหนของของเล่นแล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบ และแก้ปัญหาสถานการณ์ต่างๆ ที่เด็กไม่คุ้นเคย
3. การเล่นทดสอบ เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและ ความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่ได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เคยนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้เป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่ และ รู้จัก แก้ไข

ปัญหาที่เกิดขึ้น คุณค่าของการเล่นในลักษณะของการทดสอบจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้คิดอย่างมีเหตุผล

4. การเล่นสร้าง เป็นผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ ของตนเข้าร่วมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิดและเหตุผลให้มาสัมพันธ์กันขึ้นใหม่เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ และเพื่อเป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ

1.5 องค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่น

สุชา จันทน์เอม (2536, หน้า 93) กล่าวว่า เด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน การเล่นของเด็กมีแบบแผนของมันก็จริง แต่การเล่นของเด็กก็ขึ้นอยู่กับสิ่งต่อไปนี้

1. สุขภาพ เด็กที่มีสุขภาพดีจะเล่นมากกว่าเด็กที่เจ็บป่วย ออดออดแอดแอด เด็กที่มีสุขภาพดีย่อมมีพลังงานมาก จึงเล่นได้มากไม่ว่า หญิงหรือชาย
2. สิ่งแวดล้อม เด็กส่วนมากจะเล่นอยู่เฉพาะหมู่บ้านของตนเท่านั้น แต่เมื่อเด็กโตขึ้นอาจจะเล่นกับเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียงกันมากขึ้น แต่เด็กบางคนก็ชอบเล่นอยู่แต่ในบริเวณบ้านของตนเท่านั้น สิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่นับว่ามีอิทธิพลต่อชนิดของการเล่นมาก ถ้าที่บ้านไม่มีสถานที่เล่นที่ดีพอเด็กก็จะไปแสวงหาที่อื่น เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมไม่ดีจะเล่นน้อยกว่าเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากสุขภาพของเด็กต่างกัน แต่ก็อาจสันนิษฐานได้อีกอย่างว่า เด็กในสิ่งแวดล้อมไม่ดีนั้นไม่มีเครื่องเล่นเพียงพอ มีเวลาน้อย และสถานที่ไม่เพียงพอก็ได้ แต่มีผู้กล่าวว่า เด็กในสิ่งแวดล้อมไม่ดีมีพรรคพวกเล่นกันมากเหมือนกัน เด็กชนบทมักจะเล่นน้อยกว่าเด็กในเมือง ทั้งนี้เพราะมีอุปสรรคในการเล่นน้อย
3. สถานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่มีพ่อแม่มีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน จะเล่นต่างกันทั้งชนิด และวิธีการเล่น แต่ในขณะที่เด็กยังเล็กอยู่การเล่นจะไม่แตกต่างกันมากนัก แต่จะค่อย ๆ แตกต่างกันไปมากขึ้นเมื่อเด็กค่อย ๆ โตขึ้น ในครอบครัวที่พ่อแม่ร่ำรวย ลูกๆ มักจะเล่นเกมที่ต้องใช้เงินมาก เช่น เล่นเทนนิส ว่ายน้ำ และชมการประกวดความงาม เป็นต้น ซึ่งเด็กที่พ่อแม่ ยากจนจะทำเช่นนั้นไม่ได้ ระดับเศรษฐกิจ ของครอบครัวของเด็กมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กด้วย นอกจากนี้ เด็กที่มีฐานะเศรษฐกิจดีมักจะชอบเดินป่า เล่นดนตรี เป็นต้น

4. เวลาว่าง จำนวนเวลาว่างของเด็กแต่ละคน จะเป็นเครื่องกำหนดการเล่นแต่ละชนิดของการเล่นของเด็ก เด็กที่พ่อแม่ร่ำรวย ย่อมจะมีคนช่วยทำงานในบ้าน เด็กเหล่านี้จึงมีเวลาที่จะเล่นมาก ส่วนเด็กที่พ่อแม่หรือผู้ปกครองยากจน มักจะช่วยทำงานบ้าน จึงทำให้มีเวลาการพักผ่อนหรือมีเวลาเล่นน้อยลง

นอกจากนี้แล้ว นิตยา ประพฤติกิจ (2539, หน้า 101) พบว่า ระดับของการเล่นสมมติของเด็กฐานะชั้นต่ำ จะมีระดับต่ำกว่า และเป็นเรื่องง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ต่างกับฐานะชั้นกลาง อาจเป็นเพราะพ่อแม่ฐานะชั้นกลาง มีเวลาเล่นกับลูก พูดคุยกับลูก จัดหาของเล่นให้ลูกมากกว่าพ่อแม่ฐานะชั้นต่ำ

2. มุมประสบการณ์

2.1 ความหมายของมุมประสบการณ์และตารางกิจกรรมประจำวัน

พัชรี ผลโยธิน (2539, หน้า 45) กล่าวว่า มุมเล่น หรือมุมประสบการณ์ หรือศูนย์การเรียนรู้ คือ การจัดพื้นที่ภายในห้องเรียน แต่ละมุมจะบรรจุสื่อ วัสดุอุปกรณ์ และ คู่มือหลักสูตร ก่อนประถมศึกษา (2540, หน้า 24) ได้กล่าวถึงลักษณะของมุมประสบการณ์หรือศูนย์การเรียนรู้ คือ การจัดพื้นที่ภายในห้องเรียน แต่ละมุมจะบรรจุสื่อ วัสดุอุปกรณ์ หรือเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับชื่อมุมและมีเครื่องเล่นที่จะให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ให้เด็กได้เล่นหลายรูปแบบอย่างอิสระด้วยตนเอง และเล่นร่วมกับเด็กอื่น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ และมีโอกาสพัฒนาทักษะต่าง ๆ ไปพร้อมกัน

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช (2528, หน้า 555) พูดถึงศูนย์การเรียนรู้ไว้ว่าอาจจะเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การจัดมุมความสนใจ ซึ่งหมายความว่ารวมถึงสื่อต่าง ๆ ไว้เป็นพวกเป็นกลุ่ม เพื่อให้เด็กปฐมวัยได้เลือกเล่นตามความสนใจ มุมความสนใจสามารถสร้างเสริมประสบการณ์ซ้ำ มีพัฒนาการทางกล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่บางครั้งเป็นการแสดงออกด้านจินตนาการของเด็ก ๆ การเล่นจะนำไปสู่การค้นพบ การหาเหตุผล การคิด การเล่นจะเป็นสะพานไปสู่การสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม การสร้างความสมดุลทางอารมณ์เป็นการเรียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่ เป็นการแสดงออกถึงความต้องการของเด็ก เป็นกระแงของพัฒนาการ เป็นการเตรียมการเพื่อชีวิตและความพร้อมที่จะเรียนในระดับประถมศึกษา

นิตยา สุวรรณศรี (2535, หน้า 18) ได้กล่าวไว้ว่าศูนย์การเรียนรู้ได้แบ่งห้องเรียนออกเป็น ส่วน ๆ เพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกทำกิจกรรมในแต่ละศูนย์ และค่อย ๆ เคลื่อนไปสู่ศูนย์ใหม่อย่าง มั่นใจ และเปิดโอกาสให้เด็กเป็นจำนวนมากมีโอกาสเรียนเป็นกลุ่มเล็ก หรือรายบุคคล เพื่อที่ครู จะได้มีโอกาสที่จะสร้างความพร้อมและความสนใจในบทเรียนขึ้นในตัวเด็ก ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ทำ ให้ยากในการเรียนกลุ่มใหญ่

ตารางกิจกรรมประจำวัน

| | |
|---------------|------------------------------------|
| 08.30 - 08.45 | เคารพธงชาติ |
| 08.45 - 09.00 | ตรวจสุขภาพ ไปห้องน้ำ |
| 09.00 - 09.30 | กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ |
| 09.30 - 10.00 | กิจกรรมเสริมประสบการณ์ |
| 10.00 - 10.30 | กิจกรรมสร้างสรรค์ |
| 10.30 - 11.30 | กิจกรรมเสรี (เล่นตามมุมประสบการณ์) |
| 11.30 - 12.00 | พักรับประทานอาหารกลางวัน |
| 12.00 - 14.00 | นอนพักผ่อน |
| 14.00 - 14.20 | ตื่นนอน ล้างหน้า |
| 14.20 - 14.30 | พักดื่มนม |
| 14.30 - 15.00 | กิจกรรมกลางแจ้ง |
| 15.00 - 15.30 | เตรียมตัวกลับบ้าน |

2.2 หลักการจัดมุมประสบการณ์ในห้องเรียน

พัชรี ผลโยธิน (2539, หน้า 46-48) กล่าวถึงหลักการจัดมุมประสบการณ์ในห้องเรียนไว้ดังนี้

1. ในระยะแรกที่น่าเสนอควรจัดมุมเล่นเพียง 1-2 มุมในแต่ละครั้งและจำกัดจำนวนเด็กที่เข้าเล่น
2. แยกมุมเล่นที่ต้องใช้เสียงกับที่ไม่ต้องใช้เสียงออกจากกัน เช่น มุมบล็อกต้องห่างจากมุมหนังสือ
3. จำนวนมุมเล่นในห้องเรียนอนุบาลจะมีจำนวนเท่าใดขึ้นอยู่กับพื้นที่และจำนวนเด็กนักเรียนในห้อง ถ้าพื้นที่กว้างพอสามารถจัดมุมประสบการณ์ได้มากกว่า 5 มุม จะช่วยให้เด็กได้พัฒนาการเล่นได้อย่างเต็มที่ โดยทำกิจกรรมต่อเนื่องตามความสนใจ

4. ควรแนะนำเด็กให้รู้จักมุมประสบการณ์ที่จัดขึ้นใหม่ ไม่ควรคาดหวังว่าจะเล่นในระยะแรก ถ้าเด็กยังไม่เคยเล่นมาก่อน

5. คำนึงถึงการเคลื่อนที่ของเด็กภายในห้องเรียน จึงควรมีตู้ ชั้น หรือ โต๊ะ สำหรับใช้แบ่งกันพื้นที่ของมุมเล่นต่างๆ ตู้ ชั้น ที่ใช้ต้องมีขนาดซึ่งพอเหมาะที่เด็กอนุบาลจะเอื้อมหยิบเครื่องเล่นได้ถึง และไม่ควรวางชิดฝาห้องตลอดแนวเพราะจะทำให้เกิดพื้นที่โล่งตลอดภายในห้องเท่ากับเป็นการชวนให้เด็กวิ่ง

6. ครูต้องสังเกตความสนใจของเด็กขณะเล่นในมุมเล่นต่างๆ มุมเล่นใดเด็กให้ความสนใจมาก ครูควรขยายพื้นที่ของมุมเล่นนั้นให้กว้างขึ้น หรือเพิ่มจำนวนสื่อเครื่องเล่นมุมใดได้รับความสนใจจากเด็กน้อย อาจลดพื้นที่ของมุมเล่นนั้น หรือเก็บสื่อเครื่องเล่นบางชนิดให้พ้นสายตาเด็กระยะหนึ่ง และนำกลับมาไว้ตามเดิม เมื่อเวลาผ่านไปจะช่วยให้เด็กกลับมาสนใจ เข้าเล่นในมุมนั้นอีก

2.3 แนวคิดการจัดสื่อและเครื่องเล่น

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2540, หน้า 6-20) ได้กล่าวถึง แนวคิดการจัดสื่อและเครื่องเล่นสำหรับเด็กก่อนประถมศึกษาที่อยู่ในมุมประสบการณ์ดังนี้

มุมบลิ๊อค

บลิ๊อคช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ด้านร่างกาย ในขณะที่เล่นเด็กจะเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย โดยการหยิบจับ ต่อ ผลัก ลาก การกระทำเหล่านี้จะเป็นการช่วยให้มีการทำงานประสานกันระหว่างมือกับตา และ กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกาย ทำให้กล้ามเนื้อของร่างกายได้รับการพัฒนามากขึ้น

ด้านอารมณ์ เด็กจะมีความรู้สึกเป็นอิสระสามารถจะสร้างงานตามใจและความคิดที่ตนปรารถนา สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างเต็มที่ ปลอดภัยจากความก้าวร้าว เช่น ถ้าโกรธไม่พอใจก็อาจรื้อทำลายสิ่งก่อสร้างได้

ด้านสังคม เด็กจะรู้จักปรับตัวให้เข้ากับกลุ่มเพื่อน มีการเล่นแบบร่วมมือกัน รู้จักการแบ่งปัน และมีความรู้สึกที่ตนเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เกิดความรู้สึกมั่นคงและพอใจ นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาเจตคติด้านการแบ่งปันและการทำงานร่วมกันอีกด้วย

ด้านสติปัญญา เด็กจะได้พัฒนาในด้านความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา พัฒนาความรู้ ความเข้าใจ และความคิดรวบยอดเกี่ยวกับทักษะพื้นฐาน เช่น เรียนรู้ ความสมดุลของวัตถุที่นำมาเรียงซ้อนกัน เรียนรู้เกี่ยวกับรูปทรง ขนาด น้ำหนัก เป็นต้น

ลักษณะสื่อ เครื่องเล่น

1. เป็นบล็อกชนิดตัน สื่อประเภทบล็อกอาจทำจากไม้ พลาสติกหรือวัสดุอื่น มีลักษณะต่างๆ กัน ดังนี้ สีต่างๆ หลายขนาด หลายรูปทรง มีลักษณะเป็นแท่ง รูปทรงเรขาคณิต มีจำนวนตั้งแต่ 100 ชิ้น ขึ้นไป บรรจุในถุงหรือกล่อง หรือภาชนะอื่นๆ
2. รถลากบรรทุกบล็อกรูปทรงเรขาคณิตหลายรูปทรง สีต่างๆ มีจำนวนบล็อกตั้งแต่ 25 ชิ้นขึ้นไป
3. บล็อกความคิดสร้างสรรค์ เป็นบล็อกสีต่างๆ หลายรูปทรง มีจำนวนตั้งแต่ 15 ชิ้นขึ้นไป สามารถนำมาต่อเป็นรูปต่าง ๆ ตามแบบหรือตามความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก บรรจุในกระบะหรือกรอบไม้ หรือภาชนะอื่น
4. บล็อกคดดู หรือกระดาษรูปเรขาคณิต เป็นบล็อกชนิดแผ่นรูปเรขาคณิต บรรจุในช่องที่ อยู่ในกรอบกระบะ มีจำนวนตั้งแต่ 8 ชิ้นขึ้นไป

มุมเกมการศึกษา

เกมการศึกษาช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ฝึกฝนและพัฒนาความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัส เพื่อให้เกิดการรับรู้ซึ่งจะนำไปสู่การเรียนรู้พัฒนาการคิดและการหาเหตุผล
2. ฝึกการสังเกตและเปรียบเทียบ
3. ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งที่เรียนรู้
4. ฝึกการจำแนกเกี่ยวกับสี รูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาณ จำนวน ฯลฯ
5. ฝึกทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์และภาษา

ลักษณะสื่อ เครื่องเล่น

1. เกมจับคู่ เป็นการจับของเป็นคู่ ๆ ตามจุดมุ่งหมายของเกมแต่ละชุด ๆ ละตั้งแต่ 5 คู่ขึ้นไป อาจเป็นการจับคู่ภาพ หรือวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ก็ได้ เกมประเภทนี้สามารถจัดได้หลายชนิดได้แก่

1.1 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกัน เช่น

- จับคู่ภาพหรือสิ่งของที่เหมือนกันทุกประการ
- จับคู่ภาพกับเงาของสิ่งเดียวกัน
- จับคู่ภาพกับโครงร่างของสิ่งเดียวกัน
- จับคู่ภาพที่ซ่อนอยู่ในภาพหลัก

- 1.2 การจับคู่สิ่งที่เป็นประเภทเดียวกันเช่น ไม้ขีด-ไฟแช็ค, เรือใบ-เรือแจว เทียน-ไฟฟ้า
- 1.3 การจับคู่สิ่งที่มีความสัมพันธ์กันเช่น สิ่งที่ใช้คู่กัน สัตว์-แมลง, สัตว์กับอาหาร สัตว์กับที่อยู่
- 1.4 การจับคู่สิ่งที่สัมพันธ์กันแบบตรงกันข้าม เช่น คนอ้วน-คนผอม
คนแก่-เด็ก, กล้องใหญ่-เล็ก
- 1.5 การจับคู่ภาพส่วนเต็มกับภาพแยกส่วน
- 1.6 การจับคู่ภาพเต็มกับภาพชิ้นส่วนที่หายไป
- 1.7 การจับคู่ภาพที่ซ้อนกัน
- 1.8 การจับคู่ภาพที่เป็นส่วนตัดกับภาพใหญ่
- 1.9 การจับคู่สีเหมือนกันแต่ของต่างกัน
- 1.10 การจับคู่สิ่งที่เหมือนกันแต่ขนาดต่างกัน
2. เกมภาพตัดต่อ
 - 2.1 ภาพตัดต่อเกี่ยวกับ คน สัตว์ พืช ผัก ผลไม้ ดอกไม้ ตัวเลข ฯลฯ
 - 2.2 ภาพตัดต่อที่สัมพันธ์กับหน่วยการสอน เช่น การคมนาคม การจราจร
วงจรชีวิต ฤดูฝน ป่าแสนสวย ฯลฯ
3. เกมการวางภาพต่อปลาย (โดมิโน)
4. เกมเรียงลำดับ เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นภาพสิ่งของ เรื่องราว เหตุการณ์ตั้งแต่ 3 ภาพขึ้นไป
 - 4.1 การเรียงลำดับภาพและเหตุการณ์ต่อเนื่อง ประกอบด้วยภาพจำนวนหนึ่ง แสดงถึงเหตุการณ์ นิทาน เรื่องราวต่อเนื่องกัน หรือ การเจริญเติบโตของพืช วงจรชีวิตของสัตว์ ฯลฯ
 - 4.2 การเรียงลำดับ ขนาด ความยาว ปริมาณ ปริมาตร จำนวน เช่น ใหญ่-เล็ก
สั้น-ยาว หนัก-เบา มาก-น้อย ฯลฯ
5. เกมจัดหมวดหมู่ เกมประเภทนี้มีลักษณะเป็นแผ่นภาพ หรือของจริงประเภทสิ่งต่างๆ
 - 5.1 ภาพสิ่งต่างๆ ที่นำมาจัดเป็นพวก ๆ ตามความคิดของเด็กที่มีจำนวนตั้งแต่ 4 ขึ้นขึ้นไป อาจเป็นภาพสิ่งต่อไปนี้
 - ภาพที่จัดหมวดหมู่ตามรูปร่าง สี ขนาด รูปทรงเรขาคณิต ฯลฯ
 - ภาพเกี่ยวกับประเภทของสัตว์ เช่น สัตว์บก สัตว์น้ำ ฯลฯ

-ภาพเกี่ยวกับประเภทของพืช ผัก ผลไม้ภาพเกี่ยวกับประเภทของใช้ใน
ชีวิตประจำวัน ฯลฯ

5.2 วัสดุของจริง ซึ่งอาจมีจำนวนตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไป

-กระดุมที่มีขนาด รูปร่าง สี ต่าง ๆ กัน

-วัสดุต่าง ๆ รวมกัน เช่น ไม้ พลาสติก เมล็ดพืช เปลือกหอย ฯลฯ

-ตุ๊กตารูปคน สัตว์ ฯลฯ

6. เกมหาความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับสัญลักษณ์ เป็นเกมที่มีภาพกับคำ หรือตัวเลข
แสดงจำนวนกำหนดให้ตั้งแต่ 3 คู่ขึ้นไป เด็กจะต้องหาบัตรคำมาวางเทียบเคียงให้ถูกต้อง
เกมหาภาพที่มีความสัมพันธ์ตามลำดับที่กำหนด เกมประเภทนี้มีภาพต่าง ๆ 5 ภาพเป็นแบบให้เด็ก
สังเกตลำดับของภาพส่วนที่เป็นคำถามจะมีภาพกำหนดให้ 2 ภาพ ให้เด็กหาภาพที่สามที่เป็นคำตอบ
ที่จะทำให้ภาพทั้งสามเรียงลำดับถูกต้องตามต้นแบบ

7. เกมสังเกตรายละเอียดของภาพ (ลอตโต) เกมจะประกอบด้วยภาพแผ่นหลัก 1 ภาพ
และชิ้นส่วนที่มีภาพส่วนย่อยสำหรับเทียบกับภาพแผ่นหลักอีกจำนวนหนึ่ง ตั้งแต่ 4 ชิ้นขึ้นไปให้เด็ก
เลือกภาพชิ้นส่วนเฉพาะที่มีอยู่ในภาพหลักหรือภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดให้เกี่ยวข้องกับภาพหลัก

8. เกมหาความสัมพันธ์แบบอุปมาอุปไมย เกมประกอบด้วยชิ้นส่วนแผ่นยาว จำนวน 2 ชิ้น
ต่อกันด้วยผ้า หรือวัสดุอื่น (เพื่อสะดวกในการพับเก็บ) ชิ้นส่วนตอนแรกมีภาพ 2 ภาพ ที่มี
ความสัมพันธ์หรือเกี่ยวข้องกันอย่างไรก็ตาม ชิ้นส่วนที่สองมีภาพ 1 ภาพ เป็นภาพที่สามที่มี
ขนาด $\frac{1}{2}$ ของชิ้นส่วน ให้เด็กหาภาพที่เหลือ ซึ่งเมื่อจับคู่กับภาพที่สามแล้ว จะมีความสัมพันธ์ทำนอง
เดียวกับภาพคู่แรก ตัวเลือกเป็นแผ่นภาพขนาดเท่ากับภาพที่สาม สาระของเกมอาจเป็น
ในเรื่องของรูปร่าง จำนวน ฯลฯ เป็นต้น

มุมหนังสือ

หนังสือช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ส่งเสริมให้เด็กมีนิสัยรักการอ่าน
2. ช่วยให้เด็กมีความคุ้นเคยกับหนังสือ ตัวหนังสือ
3. ฝึกให้เด็กรู้จักการใช้หนังสือ
4. ฝึกให้เด็กรู้จักรัก และถนอมหนังสือ
5. ฝึกให้เด็กเป็นคนชอบค้นคว้า หาความรู้จากหนังสือ

6. ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมต่างๆ

7. ปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรมต่าง ๆ

ลักษณะสื่อ เครื่องเล่น

1. หนังสือนิทานประเภทต่างๆ เพื่อส่งเสริมคุณธรรม

2. หนังสือภาพ หรือสมุดภาพ

3. หนังสือนิยายสารต่าง ๆ ที่มีภาพประกอบมาก ๆ

4. หนังสือภาพและคำศัพท์

5. แคนตาล็อกต่าง ๆ ที่มีภาพดึงดูดความสนใจ

6. หนังสือที่มีรูปภาพประกอบมาก ๆ

7. แผ่นภาพประกอบการสอนตามแผนการจัดประสบการณ์

8. ภาพพลิกต่าง ๆ

9. หนังสือหรือแผ่นภาพปริศนาคำทาย

10. หนังสือเสริมประสบการณ์รอบตัว

11. หนังสือรูปแบบพิเศษต่าง ๆ เช่น หนังสือที่ใช้เล่นเกมได้ หนังสือภาพสามมิติ

หนังสือที่มีเสียงประกอบ เป็นต้น

12. หนังสือพลาสติก หนังสือผ้า หรือหนังสือที่ผลิตจากวัสดุอื่นที่ไม่เป็นอันตราย

มุมวิทยาศาสตร์

สื่อและเครื่องเล่นประเภทฝึกทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ ช่วยพัฒนาเด็กในด้านสื่อด้าน

ต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ช่วยให้เกิดประสบการณ์ตรง โดยเด็กได้เห็น ได้ค้นคว้า ทดลอง ได้ลงมือกระทำและ

ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

2. ฝึกสังเกต และตอบสนองความอยากรู้อยากเห็น อยากรทดลอง ค้นคว้า

3. ฝึกให้เด็กมีความกระตือรือร้นสนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ แปลก ๆ

4. ช่วยให้เด็กเข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวมากขึ้น

5. พัฒนาการเรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์

ลักษณะสื่อ เครื่องเล่น

1. เครื่องมือประเภทที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าเช่น

- แว่นขยาย
- เครื่องชั่ง
- แม่เหล็ก
- เข็มทิศ
- เทอร์โมมิเตอร์ชนิดติดฝาผนัง
- ไฟฉาย ถ่านไฟฉาย ปลั๊กไฟ หรือ กระจับปี่มีสาย
- สวิตช์จำลองใช้ทดลองได้
- ชุดพัฒนไฟฟ้่าจำลองขนาดเล็ก
- ใบพัฒนพลาสติกจำลอง

2. ชุดการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่สอดคล้องกับแผนการจัดประสบการณ์ ชุด ดิน

ฟ้า อากาศ ชุดทดลองเกี่ยวกับประโยชน์และความปลอดภัยของไฟฟ้า ชุดทดลองเกี่ยวกับแม่เหล็ก ชุดปฏิทินสภาพดิน ฟ้า อากาศ ฯลฯ

- กระดาษปะเมล็ดพืช
- บัวรดน้ำ
- อ่างเลี้ยงปลา
- กรงนก
- กระบะทราย
- ชุดเล่นทราย
- ถ้วยตวงขนาดต่าง ๆ
- ช้อน จาน ถ้วยแก้วพลาสติก

มุมบ้าน

การจัดสื่อให้เด็กเล่น เป็นการช่วยให้เด็กนำประสบการณ์แวดล้อม ที่ได้รับทั้งจาก ภายในครอบครัว และที่พบเห็นจากเพื่อนบ้านหรือในชุมชนที่ตนอยู่มาเลียนแบบ การเล่นดังกล่าว เป็นการแสดงให้เห็นความสำนึกถึงบทบาททางสังคมที่เด็กได้พบเห็นในชีวิตประจำวัน สื่อ เครื่องเล่น ประเภทนี้ให้คุณค่าแก่เด็ก ดังนี้

1. ทางด้านภาษา การที่เด็กเล่นด้วยกันจะต้องมีการพูดจาโต้ตอบกัน เด็กจะได้คำศัพท์ใหม่ ๆ ได้ฝึกออกเสียงคำต่างๆ และรู้จักนำคำมาเรียงเป็นประโยคและเรื่องราวทางด้านอารมณ์สังคม เด็กจะเรียนรู้การอยู่ร่วมกันในสังคม รู้จักเอื้อเฟื้อ แบ่งปันและปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้

2. เป็นการทดแทนอารมณ์หรือสิ่งที่ขาดแคลน เด็กบางคนอาจมาจากบ้านที่ไม่เข้าใจเด็ก ให้ความรัก ความอบอุ่น ความเอาใจใส่ต่อเด็กไม่เพียงพอ หรือ ไม่เท่าเทียมกัน เด็กสามารถแสดงออกและระบายความคับข้องใจจากการเล่นนี้

3. ช่วยให้เกิดการทดแทนในสิ่งที่เด็กต้องการ เช่น เด็กอยากเป็นตำรวจ เป็นหมอ เด็กจะสมมติตนว่าเป็นบุคคลที่ตนต้องการและแสดงพฤติกรรมเลียนแบบบุคคลในขณะที่เล่นฝึกให้เด็กรู้จักคิด แก้ปัญหา เช่น ถ้าไม่มีรถก็อาจใช้เก้าอี้ทำเป็นรถแทนเป็นผู้ส่งเสริมการคิดจินตนาการการเล่น บทบาทสมมตินี้ บางครั้งเด็กจะจินตนาการและคิดฝันในสิ่งที่ตนต้องการ รวมทั้งการคิดวางแผน ก่อนเล่นและขณะที่เล่นตามลำดับขั้น สนองตอบต่อพัฒนาการคิดตามระดับอายุของเด็กได้เป็นอย่างดี

ลักษณะสื่อ เครื่องเล่น

1. เครื่องใช้ในครัวที่เป็นของจริงขนาดเล็ก หรือ จำลอง
2. ประเภทใช้ประกอบอาหาร ได้แก่ เต่า กะทะ หม้อ ครก กาน้ำ เขียง มีด กะละมัง ฯลฯ
3. เครื่องใช้สำหรับเด็กอ่อน ได้แก่ ตุ๊กตา เสื้อผ้าตุ๊กตา เตียงหรือเปลเด็ก ฯลฯ
4. เครื่องใช้อื่น ๆ ได้แก่
5. ประเภทเครื่องแต่งกาย ได้แก่

-ชุดหม้อ

-ชุดเสื้อผ้าสตรี

-รองเท้าต่าง ๆ

-เครื่องมือประกอบอาชีพต่าง ๆ ได้แก่

-เครื่องมือปฐมพยาบาล เช่น หนูฟังของหม้อ กล่องชุดอุปกรณ์การแพทย์

-เครื่องมือประกอบอาชีพ เช่น เครื่องมือทำสวน อุปกรณ์ในร้านค้า อุปกรณ์เสริมสวย

2.3 การประเมินผลกิจกรรมในห้องศูนย์การเรียนรู้

เกี่ยวกับการประเมินผลกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ นั้น อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร (2531, หน้า 8) ได้กล่าวถึงข้อดีของการประเมินว่าจะช่วยให้ครูได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์เกี่ยวกับพัฒนาการของเด็กแต่ละคน เพื่อจะได้นำไปวางแผนในการสอนต่อไปให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

การประเมินผลกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ระดับอนุบาลนั้น ทำได้หลายแบบ ขึ้นอยู่กับชนิดของกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้ที่ครูได้จัดไว้ ได้แก่

1. การประเมินผลด้วยตนเอง (Self Evaluation)
2. การประเมินผลโดยตัวครู (Teacher Evaluation)
3. การประเมินผลร่วมกันระหว่างเด็กและครู (Joint Student Teacher)

ในที่นี้จะกล่าวถึงการประเมินผลด้วยตนเอง ซึ่งถือว่ามีเหมาะสมที่สุดที่จะได้นำมาใช้ในระดับอนุบาล ถ้ากิจกรรมนั้นมีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว เด็กย่อมสามารถตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องได้โดยทันทีและแก้ไขข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น เพื่อให้ได้คำตอบที่ถูกต้องใหม่ การประเมินผลแบบนี้ มีเทคนิควิธีการหลายวิธีคือ

1. เมื่อกิจกรรมในศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวข้องกับการจับคู่ หรือจัดหมวดหมู่ ครูควรใช้สัญลักษณ์ที่เป็นสี (Color Coding) หรือ วงกลม หรือจุด เครื่องหมายต่าง ๆ
2. การใช้สัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลข หรือตัวอักษร (Number or Letter Coding) ให้เด็กจับคู่เรียงลำดับ หรือจัดหมวดหมู่ เพื่อให้เด็กสามารถตรวจสอบคำตอบที่ถูกต้องได้ด้วยตนเอง
3. การใช้สัญลักษณ์ที่เป็นภาพ (Picture Coding) ควรนำมาใช้กับเด็กเล็ก ๆ เนื่องจากเด็กยังสับสนกับสัญลักษณ์ที่เป็นตัวเลขหรือตัวอักษรอยู่
4. การใช้รูปภาพแบบตัดต่อ (Puzzle Format) คือรูปภาพแบบตัดต่อ ซึ่งเหมาะสำหรับกิจกรรมทุกชนิดที่เกี่ยวกับการจับคู่และการเรียงลำดับ เมื่อชิ้นส่วนของอุปกรณ์ที่ต้องการนำมาจับคู่หรือเรียงลำดับ สามารถนำมาปะติด ปะต่อกันได้สมบูรณ์ เด็กก็จะทราบได้ทันทีว่าตนทำกิจกรรมได้อย่างถูกต้อง
5. การปกปิดคำตอบ (Covered Answers) เป็นการประเมินแบบหาคำตอบที่ถูกต้อง เช่น กิจกรรมทางคณิตศาสตร์ เรื่องการบวก ลบ แบบฝึกหัดอาจจะปกปิดคำตอบไว้ด้วยรูปภาพเล็ก ๆ เมื่อต้องการตรวจสอบคำตอบเองก็อาจเปิดดูได้

จากการใช้เทคนิคทั้ง 5 แบบนี้ เด็กจะมีโอกาสตรวจคำตอบหรือประเมินผลด้วยตนเองด้วยวิธีการต่าง ๆ แล้วแต่ครูจะเลือกมาใช้กับเด็ก จะส่งผลให้ครูได้มีเวลามากขึ้นในการสอนเด็กเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่มเล็ก ๆ และยังมีโอกาส ได้สังเกต ประเมินผล สอนซ้ำ ๆ หรือแนะนำเด็ก ๆ ได้มากขึ้น

เกี่ยวกับการประเมินผลการเล่นในห้องศูนย์การเรียนรู้ นั้น (เกษลดา มานะจติ, 2529, หน้า 331) ได้เสนอแนะวิธีการประเมินผลไว้ คือ ใช้แบบสำรวจความสนใจของเด็ก

แบบสำรวจความสนใจของเด็ก มีวิธีการเตรียมและใช้ดังต่อไปนี้คือ

1. เตรียมแผ่นป้ายกระดาษแข็งชนิดกล่องบรรจุของขนาด 30 x 45 เซนติเมตร จำนวน 1 แผ่น จัดทำกล่องกระดาษขนาดกล่องบรรจุหลอดยาสีฟัน ขนาดใหญ่ตัดเป็นกล่องสูง 1.5-2 นิ้ว หรืออาจใช้กระดาษปฏิทินภาพสีที่ไม่ใช้แล้ว ทำเป็นรูปกรวยก็ได้ เย็บกล่องหรือกรวยกระดาษ ให้ติดกับแผ่นป้ายกระดาษแข็ง ด้วยเครื่องยิงลวด จัดเรียงกล่องหรือกรวยกระดาษ เว้น ช่องไฟห่างกันพองาม ครบตามจำนวนเด็ก
2. ตัดภาพขนาดเล็ก อาจได้แก่ ภาพสัตว์ หรือผลไม้ หรือดอกไม้ ให้เป็นเครื่องหมาย ประจำตัวเด็กแต่ละคน พร้อมเขียนชื่อ-นามสกุลของเด็กให้ชัดเจน สวยงาม ได้เครื่องหมายประจำตัว เหนือกล่องกระดาษหรือกรวยกระดาษ
3. เตรียมด้ามไอศกรีมสำหรับแต่ละศูนย์กิจกรรม ประมาณศูนย์ กิจกรรมละ 10-20 อัน ทำเครื่องหมายที่ปลายไม้ไอศกรีมด้วยการติดกระดาษสี ให้สีต่าง ๆ กัน ให้เป็นสี ประจำศูนย์กิจกรรม หรืออาจใช้วิธีทาสีแทนก็ได้ ใส่ไว้ในกล่องประจำศูนย์กิจกรรมวิธีการใช้แบบ สำรวจความสนใจเด็ก
4. แนะนำให้เด็กรู้จักกล่องหรือกรวยกระดาษประจำตัวของเขาทุกคน พร้อม เครื่องหมายและชื่อ
5. แนะนำให้เด็กทราบว่าทุกศูนย์กิจกรรมจะมีไม้ประจำสีไว้ให้ เมื่อเด็กเข้ามาเล่น ณ ศูนย์กิจกรรมใดแล้ว ก่อนจะไปเลือกเล่นที่ศูนย์ กิจกรรมใหม่ ให้หยิบไม้หนึ่งอันจากศูนย์กิจกรรม นั้นใส่ในกล่องหรือกรวยกระดาษเฉพาะที่มีภาพและชื่อของตนที่แผ่นป้าย ให้ปฏิบัติเช่นนี้ทุกครั้ง ที่ เล่น ณ ศูนย์กิจกรรมใดเสร็จแล้ว เพื่อครูและเพื่อนจะได้ทราบว่าใครเล่นอะไรบ้างในวันนี้และทุก ๆ วัน แล้วบันทึกผลลงในแบบฟอร์ม

3. ความสนใจของเด็กก่อนประถมศึกษา

3.1 ความหมายและความสำคัญของความสนใจ

Gagne (1977) กล่าวว่า ความสนใจหรือความใส่ใจ เป็นลักษณะทางจิตใจที่มีความสืบเนื่องกันเป็นชุด มิได้เป็นลักษณะเพียงอย่างเดียว จึงมีชื่อเรียกว่า ชุดที่ทำให้เกิดความใส่ใจ (Attention Set) กล่าวคือ ประการแรกที่สุดจะต้องมีสิ่งเร้าเข้ามา เช่นการที่ครูชี้ตัวอักษรให้เด็กดู

เด็กก็จะสนใจหรือใส่ใจในสิ่งที่ครูชี้ ความรู้สึกสนใจหรือใส่ใจนี้ มิได้มีเพียงมองตามที่ครูชี้เท่านั้น แต่เด็กจะเกิดการตอบโต้ขึ้น เช่นอาจฝึกตามไปหรือออกเสียงตามไปเบา ๆ ในใจ หรือออกเสียงดัง ๆ ตามครู การตอบสนองนี้จะเกิดขึ้นสืบเนื่องกันไปเป็นลูกโซ่ตลอดไปในขณะมีความใส่ใจอยู่ นอกจากนี้เด็กยังมีความรู้สึกหรือความคิดต่าง ๆ ตามไปด้วย Bandura (1961) กล่าวว่า ความสนใจหรือการเอาใจใส่ (Attention) เป็นการเฝ้ามองหรือฟังพฤติกรรมที่ตัวแบบแสดงออกเพื่อที่จะได้เรียนรู้ระดับของความเอาใจใส่ จะได้เพิ่มพูนมากขึ้นหากตัวแบบขยายลักษณะของพฤติกรรมออกไป

ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์ (2525, หน้า 7) กล่าวว่า ความสนใจในการรับรู้คือสภาวะของร่างกายและจิตใจที่จะรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ จากสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นกระบวนการขั้นแรกของการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ขึ้นเป็นความคิดรวบยอด (Concept) ในกระบวนการรับรู้และเป็นตัวกำหนดความสนใจในการรับรู้สิ่งเร้าตัวหนึ่ง ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าความสนใจในการรับรู้ เป็นกระบวนการขั้นแรก ของการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ จากสิ่งเร้าที่ตรงกับความต้องการของเด็กทำให้สภาวะของร่างกาย และจิตใจ พร้อมทั้งจะรับข้อมูลอย่างมีประสิทธิภาพเป็นผลให้ผู้เรียนรู้เกิดพฤติกรรมต่าง ๆ ที่แสดงถึงความเอาใจใส่ และต้องการกระทำกิจกรรมให้บรรลุจุดมุ่งหมาย

ความสำคัญของความสนใจในการรับรู้

ความสนใจในการรับรู้นับเป็นคุณลักษณะสำคัญ และส่งผลต่อการเรียนรู้ของเด็กทำให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ดังที่มีนักวิชาการได้ศึกษาไว้ดังนี้

เยวพา เดชะคุปต์ (2536, หน้า 75) กล่าวว่า การที่บุคคลจะเรียนรู้ได้ดีมากน้อยเพียงใด ต้องอาศัยความตั้งใจและความสนใจ เป็นปัจจัยสำคัญ ทั้งนี้เพราะในการเรียนรู้ใดๆ ก็ตามถ้าผู้เรียนขาดความตั้งใจ ขาดความสนใจที่จะเรียนรู้แล้วจะทำให้ผู้เรียน เรียนรู้ได้ไม่ดีเท่าที่ควร ในบางครั้ง การเรียนรู้นั้นๆ อาจจะได้เข้ามากหรืออาจจะไม่เกิดการเรียนรู้เลยก็ได้ ฉะนั้นการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้สิ่งใดให้ได้ผลดีจึงควรต้องเริ่มมาจาก ความตั้งใจและความสนใจที่จะอยากเรียนรู้นั้นๆ ลักษณะของความสนใจที่จะเรียนรู้นั้น มีลักษณะดังนี้

1. ความสนใจที่เป็นผลต่อเนื่องมาจากความสำเร็จ ในบางครั้งถ้าผู้เรียนประสบผลสำเร็จในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพียงครั้งเดียว ย่อมมีผลทำให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจมีความสนใจในงานลักษณะนั้นมากขึ้น ในที่สุดผู้เรียนย่อมเรียนรู้สิ่งนั้น ด้วยความตั้งใจที่จะทำอย่างจริงจัง

2. ความสนใจที่เป็นผลเนื่องมาจากความต้องการถ้าบุคคลเกิดความต้องการสิ่งหนึ่งสิ่งใด จะทำให้ผู้สนใจสิ่งนั้นๆ และมีผลทำให้บุคคลนั้นมีความตั้งใจที่จะเรียนรู้สิ่งนั้นๆ เพราะบุคคลจะมีการเรียนรู้เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ตนมีความปรารถนา

3. ความสนใจที่เป็นผลเนื่องมาจากความสามารถของบุคคล หรือ ความสนใจที่เกิดจากพรสวรรค์ที่แต่ละบุคคลมีอยู่ ลักษณะความสนใจ เช่นนี้ ทำให้บุคคลมีความตั้งใจในการเรียนรู้สิ่งนั้นได้เป็นอย่างดี และถ้ามีการเรียนรู้เกิดขึ้นจะปรากฏว่า ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว

วียะดา บัวเพื่อน (2531, หน้า 13) กล่าวว่า ความสนใจมีความสำคัญต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เป็นอย่างยิ่ง เด็กจะต้องมีความสนใจก่อน จึงจะทำให้กระบวนการเรียนการสอนสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้ ซึ่งครูอาจจะต้องอาศัยเทคนิควิธีการต่าง ๆ โดยการใช้สิ่งเร้า การเสริมแรงต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนมีความพอใจ เกิดความมุ่งมั่น และมีความสนใจได้ตลอดเวลา ในขณะที่มีการกระทำกิจกรรม

พวงทอง ไสยวรรณ (2531, หน้า 28-29) กล่าวถึงการเรียนรู้โดยผ่านความสนใจในการรับรู้ไว้ว่า การเรียนรู้โดยผ่านความสนใจ และตั้งใจในการรับรู้ก่อให้เกิดผลดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้ที่เกิดจากความสนใจในการรับรู้สิ่งที่จะเรียนมีประสิทธิภาพกว่าการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญ การที่เด็กปฐมวัยเกิดการเรียนรู้ หรือเข้าใจสิ่งใดนั้น ต้องให้เด็กสนใจสิ่งนั้นก่อน ครูจึงควรที่จะหาวิธีเร้าความสนใจให้เด็กอยากรู้ อยากเห็นเรื่องนั้น แล้วจึงจัดกิจกรรมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ หรือสอนสิ่งนั้น เด็กจะเรียนรู้ด้วยความสนใจ

2. การได้ฟังคำอธิบายหรือชี้แจงรายละเอียดในสิ่งที่เด็กสนใจจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และทำได้ดี

3. การมีประสบการณ์หลาย ๆ ด้านในเรื่องที่สนใจจะช่วยให้เกิดการเรียนรู้

4. การป้อนคำถามเป็นประจำ จะทำให้เด็กสนใจสิ่งต่าง ๆ และส่งผลต่อการเรียนรู้ การสะกดกันเครื่องล่อใจจะช่วยให้เด็กมีสมาธิ และความสนใจมากขึ้น เครื่องล่อใจสำหรับเด็กปฐมวัยที่เกี่ยวกับสายตา และเสียงเป็นเครื่องทำลายความสนใจ ในการจัดสภาพห้องเรียน หรือห้องเล่นต่าง ๆ จึงต้องคำนึงถึงชนิดของการเล่นที่จะก่อให้เกิดการรบกวนมากน้อยแค่ไหนและควรแก้ไขความสนใจในเกมนี่มีรางวัล จะส่งเสริมให้เด็กมีสมาธิตั้งใจเรียนมากขึ้น

นัยพินิจ คชภักดี (2534, หน้า 12) กล่าวถึง ความสำคัญของความสนใจในการรับรู้ไว้ว่า เด็กที่มีสมาธิไม่ดี จะมีผลกระทบเป็นอย่างมากต่อพัฒนาการขั้นต่อไปของเขา โดยเฉพาะถ้าเป็นในเด็กที่อายุมากกว่าสี่ขวบขึ้นไป เพราะพัฒนาการขั้นต่อไปจะเป็นเรื่องที่จะเฝ้าติดตามทั้งในเรื่องอารมณ์ สังคม ภาษา การสื่อสารสัมพันธ์ต่าง ๆ เพราะเด็กจำเป็นต้องใช้สมาธิ ในการสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เพื่อที่จะสามารถรับรู้ และตอบสนองได้

ปิยะนุช ประจักษ์จิต (2525, หน้า 4) ให้ความเห็นเกี่ยวกับความสนใจ และสมาธิ ของเด็กปฐมวัยไว้ว่า มีความสำคัญยิ่ง เนื่องจากเป็นวัยที่เริ่มเกิดปัญหาในการสร้างนิสัยการรับรู้สิ่งต่าง ๆ เช่น นิสัยรับรู้อย่างเลื่อนเลอะสะเพร่า หมดความสนใจเร็ว เบื่อง่าย ขาดสมาธิในการกระทำสิ่งต่าง ๆ หรือก่อให้เกิดปัญหาทางอารมณ์ เช่น ความขัดแย้ง (Conflict) ความร้อนรน กระวนกระวาย (Agitated) และความคับข้องใจ (Frustration) ซึ่งไม่หาทางศึกษาช่วยเหลือตั้งแต่ระยะแรกนี้แล้ว ก็จะเป็นปัญหาต่อเนื่องไปสู่การเรียนรู้ที่บกพร่อง และปัญหาทางอารมณ์ในเด็กตลอดไปจนถึงในผู้ใหญ่ที่เกี่ยวข้องกับเด็กด้วย

3.2 องค์ประกอบของความสนใจในการรับรู้

Charles (1972, อ้างในพัชรี เจตน์เจริญรักษ์, 2537, หน้า 12) กล่าวว่าไว้ว่าความสนใจของบุคคลจะเกิดขึ้นได้นั้นต้องมีกระบวนการ หรือพัฒนาจากขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 มีความพอใจ บุคคลมีความพอใจต่อสิ่งใดนั้นในทางจิตวิทยา ถือว่าจะต้องเกิดจากสิ่งเร้าที่เหมาะสม มาเร้าประสาทสัมผัส ได้แก่ เสียง แสง กลิ่น สัมผัส ฯลฯ การที่ครูกำหนดวิธีการเร้าได้อย่างเหมาะสมจะทำให้นักเรียนมีพฤติกรรมตอบสนองตรงตามวัตถุประสงค์ จึงถือว่าเป็นวิธีการเร้าที่ดี ทำให้เกิดความพอใจต่อกิจกรรมได้ ดังนั้นในขั้นนี้จึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ครูจะต้องวางแผน และกำหนดวิธีการอย่างรอบคอบให้เหมาะสมกับบทเรียน และสถานการณ์การจัดประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปด้วย

ขั้นที่ 2 ความมุ่งมั่น เป็นพฤติกรรมที่ต่อเนื่องจากความพอใจ เมื่อมีความพอใจเกิดขึ้นแล้วก็มุ่งมั่นจะทำในสิ่งที่เอาใจใส่หรือตั้งใจ เช่น ยอมรับ เป็นสุข ต้องการปฏิบัติจับต้อง ฯลฯ เป็นต้น

ขั้นที่ 3 มีความสนใจ เป็นพฤติกรรมที่บุคคลกระทำกิจกรรมที่มุ่งมั่นซ้ำ ๆ ด้วยความสนใจและพอใจ

กระบวนการที่เกิดความสนใจ ดังกล่าวนี เป็นจุดเริ่มต้นในการกระตุ้นอินทรีย์ให้รับรู้สิ่งต่าง ๆ เมื่อสิ่งเร้ามากระทบให้อินทรีย์เกิดความรู้สึก ถ้าอินทรีย์สนใจต่อสิ่งเร้านั้นก็เกิดการรับรู้โดยสังเกต และพิจารณาเกี่ยวกับสิ่งเร้า นั้น การที่อินทรีย์มีความสนใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งนานเท่าไร ก็เป็นการให้อินทรีย์ได้สังเกต และพิจารณาเพื่อรับรู้เกี่ยวกับสิ่งนั้นได้มากขึ้น ต่อจากนั้นสิ่งที่อินทรีย์รับรู้ก็จะเข้าสู่ความจำระยะสั้น (Short Term Memory) และถ้ามีการทบทวนอยู่เสมอ ๆ ก็จะสามารถเก็บข้อมูลนั้นอยู่ในความจำระยะยาวได้ (Long Term Memory) เกิดการเรียนรู้ ต่อไป

4. ความพร้อมทางสติปัญญา

4.1 ความหมายและการเตรียมความพร้อมทางสติปัญญา

วรรณวดี ม้าลำพอง (2523, หน้า 135-136) กล่าวว่า ความพร้อมทางสติปัญญา คือ การมุ่งส่งเสริมให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้

1. ความรู้ทางกายภาพของวัตถุ (Physical Knowledge) เด็กระดับก่อนประถมศึกษา ควรเรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติของวัตถุ สิ่งของ โดยการจับต้อง สังเกต และคิดหาเหตุผล ต่อการเปลี่ยนแปลงของวัตถุ เช่น การยืด การพับ การตัด การลอย การเป่า การหัก ตัวอย่างเช่น สังเกตว่าวัตถุจะมีปฏิกิริยาอย่างไร ทำนายผลที่เกิดขึ้นกับวัตถุ โดยสรุปแล้ว มุ่งให้เด็กมีความรู้เกี่ยวกับ ลักษณะและธรรมชาติของวัตถุ และสำรวจคุณสมบัติของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเด็ก

2. ความสามารถในการจัดประเภท (Logical Knowledge : Classification) คือ ความสามารถในการจำแนกแยกประเภทสิ่งของ หรือจัดกลุ่มของสิ่งของโดยพิจารณาถึง ปริมาณหรือคุณภาพ เช่น แยกแท่งไม้สี่เหลี่ยมไว้ด้วยกัน สิ่งของที่รูปร่างเหมือนกันไว้ด้วยกัน

3. ความสามารถในการจัดอันดับ (Logical Knowledge : Seriation) เป็นการพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของการจัดสิ่งของในกลุ่ม เช่น จัดเรียงแท่งไม้ตามลำดับความยาว

4. ความเข้าใจเกี่ยวกับจำนวน (Logical Knowledge : Numerical Construction) เป็นการเรียนรู้เพื่อเข้าใจความหมายเกี่ยวกับจำนวน สามารถเปรียบเทียบจำนวนได้ว่า มากกว่า หรือ น้อยกว่า

5. ความเข้าใจเกี่ยวกับโครงสร้างมิติ (The Structuring of Space) หมายถึง ความสามารถดังต่อไปนี้

5.1 บอกลักษณะของมิติ ใน-นอก บน-ใต้ หน้า-หลัง

5.2 เปรียบเทียบมิติ เช่น พับกระดาษตามแบบ

5.3 สร้างภาพมิติเหมือนตัวอย่าง

6. ความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา (Structuring of Time) สามารถลำดับเหตุการณ์ได้ว่า สิ่งใด เกิดก่อนหลัง ความสามารถด้านนี้สัมพันธ์กับความรู้ทางกายภาพ เช่น การจัดลำดับเหตุการณ์ หยิบขวดนมจากตู้เย็น เทนมใส่แก้ว แก้วนมแตกกระจาย ฟันน้องไปด้วยนม

7. ความสามารถในการใช้สัญลักษณ์ เพื่อสื่อความหมาย (Representation at The Symbol Level)

7.1 เลียนแบบหรือใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น ทำท่าทางกำลังพูดโทรศัพท์

7.2 สามารถใช้เสียงแทนสิ่งของ เช่น ใช้เสียงพูด กริ่ง กริ่ง แทนเสียงกระดิ่ง

7.3 สร้างเป็นโมเดลสามมิติ เช่น ใช้ปั้นดินเป็นรูปร่างเพื่อสื่อความหมายแทนบางสิ่ง

บางอย่าง

7.4 สร้างภาพสองมิติ เช่น วาดภาพเพื่ออ้างอิงถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

8. ความสามารถในการใช้ภาษา (Representation at The Language Level)

สามารถสร้างประโยคเพื่อใช้ในการสื่อความหมายได้

การเตรียมความพร้อมทางสติปัญญา

วรารักษ์ รักวิชัย (2533, หน้า 57) กล่าวว่า ในการเตรียมความพร้อมทางสติปัญญา ทำได้โดย

1. จัดประสบการณ์พื้นฐานให้กับเด็ก โดยเด็กเล่นหรือทำในสิ่งที่เขาสนใจ เพื่อเป็นการปูพื้นฐานให้กับเด็กในการเรียนรู้ เพราะ การเล่นคือการเรียนรู้ของเด็กนั่นเองเป็นประโยชน์ และจะช่วยในการเรียนรู้ทางภาษา คณิตศาสตร์ หรือ วิทยาศาสตร์

2. จัดประสบการณ์ในการสำรวจ ค้นคว้า ทดลองให้กับเด็ก โดยจัดเตรียมอุปกรณ์ เครื่องมือเครื่องเล่นให้กับเด็ก ให้เด็กได้เรียนรู้จากการสัมผัส

3. พูดคุยสนทนาที่เกี่ยวกับเรื่องต่าง ๆ ที่น่าสนใจ และเด็กควรรู้ เล่านิทาน ท่องกลอนสั้น เพื่อความสนุกสนาน และสอนเด็ก โดยให้เด็ก ได้ดูนิทานประกอบ

4. พาเด็กออกไปเรียนรู้ประสบการณ์นอกบ้าน เช่น พาไปซื้อของ ทัศนศึกษาสวนสัตว์

5. ยั่วยุให้เด็กถามในสิ่งที่เด็กสนใจ และตอบคำถามของเด็ก ทุกครั้งโดยเป็นคำตอบที่ง่าย ๆ และสั้น ซึ่งจะช่วยพัฒนาการทางด้านภาษา และสติปัญญาของเด็ก

6. ให้โอกาสเด็กได้เป็นส่วนหนึ่งของครอบครัว ร่วมกิจกรรมบางอย่าง กับพ่อแม่ เช่น การช่วยพ่อรดน้ำต้นไม้ ช่วยล้างรถ ช่วยทำอาหาร ช่วยกวาดบ้านถูบ้าน

การส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาทำได้โดย

1. ส่งเสริมพัฒนาการและเตรียมความพร้อมด้านภาษา
2. ส่งเสริมพัฒนาการและเตรียมความพร้อมด้านคณิตศาสตร์
3. ส่งเสริมพัฒนาการและเตรียมความพร้อมด้านวิทยาศาสตร์

พัฒนาการทางภาษามีความสำคัญต่อเด็กมาก เพราะการอยู่ในสังคมเด็กจะต้องสามารถสื่อสารกับผู้อื่นได้ ความพร้อมในด้านภาษา คือความพร้อมในการพูด การอ่าน การฟัง (การเข้าใจ) และการเขียน

ในการส่งเสริมพัฒนาการและเตรียมความพร้อมด้านภาษานั้น พ่อแม่ควรมีความรู้เกี่ยวกับลำดับขั้นตอนในการพัฒนาภาษา ทั้งนี้เพื่อจะหาวิธีส่งเสริมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ซึ่ง Logan (1974, อ้างใน วราภรณ์ รักวิจัย, 2533, หน้า 77) ได้แบ่งพัฒนาทางด้านภาษาออกเป็น 7 ขั้น คือ

1. ระยะเวลาอ้อแอ้ (Random Stage หรือ Prelingistic Stage)

เป็นระยะที่เด็กอายุตั้งแต่แรกเกิดถึง 6 เดือนระยะนี้เป็นระยะที่เด็กจะเปล่งเสียงธรรมชาติต่าง ๆ ที่ยังไม่มี ความหมายออกมา เช่น อ้อแอ้ ...แอ้...เสียงร้องไห้ ...การเปล่งเสียงของเด็ก ก็เพื่อบอกความต้องการของเด็ก เช่น เมื่อรู้สึกหิว...ร้องไห้...เสียงอ้อแอ้...จะรู้สึกพอใจ เมื่อได้รับการตอบสนอง

2. ระยะเวลาแยกแยะ (Jargon Stage)

เป็นระยะที่เด็กอายุ 6 เดือน ถึง 1 ปี ระยะนี้เด็กสามารถแยกแยะเสียงต่าง ๆ ที่เขาได้ยิน ถ้าเด็กรู้สึกพอใจที่จะได้ส่งเสียง และถ้าเสียงใดที่เขาเปล่งออกมา ได้รับ การตอบสนองในทางบวก เขาพอใจเขาก็จะเปล่งเสียงซ้ำอีก ในบางครั้งเขาจะเริ่มเสียงเล็กสูง ๆ ต่ำ ๆ ที่มีคนคุยด้วย เสียงที่เปล่งออกมายังไม่มี ความหมาย

3. ระยะเวลาเลียนแบบ (Imitation Stage)

เป็นระยะที่เด็กอายุ 1 – 2 ขวบเด็กเริ่มเลียนเสียงต่าง ๆ ที่ได้ยินจากพ่อแม่ ผู้ที่ใกล้ชิด เสียงที่เปล่งออกมา เริ่มมีความหมายมากขึ้น เป็นการเริ่มพัฒนาทางด้านภาษา

4. ระยะเวลาขยายความ (The Stage of Expansion)

เป็นระยะที่เด็กอายุ 4 – 5 ขวบ เด็กเริ่มพูด โดยเริ่มเรียกชื่อ คนที่ใกล้ชิด สัตว์ สิ่งของ ที่ใกล้ตัว เริ่มจะเข้าใจสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายส่วนมากเด็กจะพูดคำนามโดด ๆ เช่น คำว่า พ่อ แม่ พี่น้อง หมา นก แมว ฯลฯ

5. ระยะเวลาโครงสร้าง (Structure Stage)

เป็นระยะที่เด็กอายุ 4 – 5 ขวบ เด็กจะเริ่มพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ รับรู้และ การสังเกตการพูดคำเป็นวลี เป็นประโยคสั้น ๆ เช่น

กินข้าว....

ขอไปด้วย...

แม่ไปตลาด...

แม่ไปเที่ยว ฯลฯ

6. ระยะเวลาตอบสนอง (Responding Stage)

เป็นระยะที่เด็กอายุ 5 – 6 ขวบ เด็กจะเริ่มมีความสามารถในการคิดพัฒนาการ ทางด้านภาษาจะสูงขึ้น เป็นแบบแผนมากขึ้น เริ่มใช้ ไวยากรณ์อย่างง่าย ๆ รู้จักคำมากขึ้น การ สื่อความหมายในระยะนี้ เป็นระยะที่เกิดขึ้นตามสิ่งที่เขามองเห็นรับรู้ เช่น การพูดคุยจากสิ่งที่ เกี่ยวข้องในขณะนั้น เช่น ขอโทษเมื่อเขาทำผิดโดยไม่ได้ตั้งใจ การรู้และการใช้คำศัพท์ในระยะนี้ ประมาณ 3000 – 3500 คำ และชอบซักถาม

7. ระยะเวลาสร้างสรรค์ (Creative Stage)

เด็กอายุตั้งแต่ 6 ขวบขึ้นไป เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าโรงเรียน เด็กจะมีพัฒนาการ ทางด้านภาษาไปอย่างรวดเร็ว เด็กจะสนุกกับคำศัพท์ต่าง ๆ เริ่มรู้จักการใช้ถ้อยคำ สำนวน ที่สร้างสรรค์ไพเราะขึ้น และจะเริ่มในการพูดและเขียนไปในขณะเดียวกัน เช่น เด็กบางคน ชอบวาดรูป พร้อมกับอธิบายเล่นไปด้วย

กิจกรรมส่งเสริมทักษะทางด้านภาษา

การเล่านิทาน (Story Telling)

การเล่านิทานเป็นสำหรับเด็ก การเล่านิทานเป็นการแสดงการให้ความรัก การดูแลเอาใจใส่ เด็กแบบหนึ่ง เพราะเด็กในวัยก่อนวัยเรียน (เด็กปฐมวัย) จะสนใจและชอบหนังสือนิทาน การเล่าเรื่องต่าง ๆ ซึ่งจะเป็นการพัฒนาการทางด้านภาษา และในขณะเดียวกันก็เป็นการส่งเสริมให้ เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เกิดความคิดความเข้าใจ และทำให้เกิดความสนุกสนาน ด้วย การเล่านิทานให้เด็กฟัง จะช่วยให้เด็กได้เกิดความคิด จินตนาการ และทำให้เกิดความคิด สร้างสรรค์ต่อไป

พ่อแม่สามารถสร้างความเชื่อมั่น และสอนลูกในประสบการณ์ชีวิตโดยการใช้นิทานเป็นสื่อ
โดย

1. การเล่านิทานให้เด็กฟัง หานิทานง่าย ๆ มีภาพประกอบ อ่านให้ฟัง เวลา – ก่อนนอน
2. การเล่านิทานจากประสบการณ์ เช่น เกี่ยวกับบ้าน ตุ๊กตา
3. การเล่านิทานจากภาพ โดยให้เด็กดูภาพแล้วเล่าเรื่องเกี่ยวกับภาพ
4. เล่านิทานจากจินตนาการ ความคิดคำนึงถึงให้ข้อคิด เมื่อเล่านิทานจบแล้ว

เป็นการสอนเด็กไปด้วยหลังจากการเล่าเรื่องราวจบแล้ว ให้โอกาสให้เด็กได้ซักถามข้อสงสัยต่าง ๆ

การเล่นบทบาทสมมุติ (Role Playing)

เด็กปฐมวัย (เด็กก่อนวัยเรียน) ชอบเลียนแบบผู้ใหญ่ที่อยู่ใกล้ชิดหรือผู้ใหญ่ที่ตนรักเคารพ

การเล่นบทบาทสมมุติจึงเป็นสิ่งที่เด็กชอบ เด็กชอบสมมุติตนเองเป็นพ่อแม่ หรือเป็นสัตว์ที่ตนเองชอบ เป็นหุ่นยนต์ตามภาพยนตร์ในโทรทัศน์ เด็กจะเป็นอะไรได้ทั้งนั้นในสิ่งที่เขาชอบ เด็กจะเล่นที่ไหนก็ได้ เช่น เด็กผู้หญิงเล่นเป็นแม่ โดยเอาตุ๊กตาเล่นเป็นลูก อาบน้ำ แต่งตัว บ้วนข้าวให้ลูก หรือเทกล่อมตุ๊กตาให้นอนหลับ เป็นต้น การเล่นบทบาทสมมุติเป็นการเล่นอิสระที่เด็ก ๆ จะเล่นได้เมื่อต้องการ ผู้ใหญ่ช่วยเตรียมหรือส่งเสริมการเล่นโดยการชี้แนะ และจัดหาอุปกรณ์ของเล่นให้

การสนทนา อภิปราย

การสนทนาหรือพูดคุยกับเด็ก จะทำให้เด็กเรียนรู้ทางด้านภาษาและความคิดต่าง ๆ

ซึ่งจะเป็นการช่วยให้เด็กได้หัดคิด หัดสังเกต เป็นการเพิ่มพูนความรู้ และประสบการณ์ชีวิตของเด็ก

การสนทนายระหว่างพ่อแม่และลูก ควรมีเวลาและได้ทำมากเพราะลูกจะได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ

จากการอธิบายของพ่อแม่ โดยใช้แบบฝึกช่วยในการสนทนากับเด็ก เป็นการสอนให้ลูกได้หัด

ระบายนี่ เพื่อฝึกความพร้อมในเรื่องกล่ามเนื้อในการเขียนและเป็นการสอนความคิด เกี่ยวกับชีวิตประจำวันของเด็กโดย

1. สอนเด็กให้รู้จักครอบครัว
2. ให้รู้จักตัวเอง และ ชาย – หญิง การแต่งกาย
3. ให้รู้จักการอยู่ร่วมกันด้วยความรัก
4. ให้รู้จักสิ่งไหนดีสิ่งไหน - ไม่ดี
5. ให้รู้จักของเล่นและวิธีการเก็บรักษา

6. การฝึกสุขนิสัยที่ดี เช่น การรักษาความสะอาด การรับประทานอาหาร การเลือกรับประทานอาหารที่มีประโยชน์

7. ฝึกการสังเกตความแตกต่าง

8. ฝึกให้ลูกมีความเชื่อมั่นในตนเองและการตัดสินใจด้วยตนเอง การใช้แบบฝึกหัดกิจกรรมนั้น พ่อหรือแม่จำได้ คือ เวลาที่อยู่ร่วมกันแม่อาจเล่นสนุกช่วยลูกระบายสี และสอน ชี้นำให้เด็กทราบ กำลังทำอะไร เช่น ระบายสีเรื่องเกี่ยวกับผลไม้ที่ลูกรู้จัก

การส่งเสริมสิ่งแวดล้อม และเพิ่มทักษะทางด้านสอนคณิตศาสตร์

เกมการศึกษา

กิจกรรมการเล่นที่มีกฎเกณฑ์หรือกติกาที่แน่นอน และผู้เล่นได้รับความรู้ไปด้วย เด็กจะได้รับความสนุกสนาน ฝึกความจำ การสังเกต ฝึกการใช้เหตุผลและพัฒนาสติปัญญาซึ่งได้แก่ภาพตัดต่อ ประกอบด้วยภาพเหมือน 2 ภาพ ภาพหนึ่งเป็นภาพต้นฉบับ แบบ และอีกภาพหนึ่งตัดออกเป็นชิ้นส่วนต่าง ๆ ของภาพให้เหมือนกับภาพต้นแบบ เกมจับคู่ คือเกมจับคู่เหมือนกันหรือจับคู่ภาพที่มีความสัมพันธ์กันจับคู่ภาพจำนวนเท่ากัน เกมโดมิโน เป็นเกมที่ใช้หลักการจับคู่ โดยในกระดาดอีกแผ่นหนึ่ง จะมีภาพ 2 ภาพ ภาพหนึ่งอาจจะเป็นตัวเลข อีกด้านหนึ่งเป็นตัวเลข อีกด้านหนึ่งเป็นจำนวนผู้เล่น ต้องหาภาพที่เข้าคู่กันมาเรียงต่อภาพแรก การต่อจะเป็นทิศทางใดก็ได้ เกมลอดโต เป็นเกมที่ฝึกการแยกประเภท โดยใช้วิธีจับคู่ของที่เป็นประเภทเดียวกัน จับคู่สิ่งที่ตรงกันข้าม จับคู่ภาพที่เหมือนกัน มีกระดาดขีดแบ่ง 4 หรือ 6 หรือ 9 โดยมีภาพในแต่ละช่อง นำภาพมาวางตรงกับภาพในแต่ละช่อง

บล็อก (Block)

บล็อก เป็นอุปกรณ์ที่เด็กเล่นได้ทั้งคนเดียวและหลายคน การเล่นบล็อกจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อม รูปทรงเรขาคณิต ขนาดรูปร่าง จำนวน และนอกจากนี้การเล่นบล็อกเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ เสริมสร้างการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และพัฒนาความคิดรวบยอดระหว่างรูปทรงและแบบต่าง ๆ

การส่งเสริมสิ่งแวดล้อมและพัฒนาทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์

ธรรมชาติของเด็ก เด็กไม่อยู่นิ่งมีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา มีความอยากรู้อยากเห็น และเด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ง่าย เพราะการที่เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นไม่อยู่นิ่งของเด็กนั่นเอง การเล่นเกมของเด็กคือ การเรียนรู้อย่างสนุกสนาน โดยเฉพาะเด็กในวัย 3 - 6 ปี เด็กจะเล่นสมมุติได้

ต่าง ๆ นานา อุปกรณ์การเล่นต่าง ๆ มีมาก และทุกอย่างเด็กจะสมมติให้เหมือนของจริง เด็กได้เรียนรู้ และรู้จักธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม เด็กต้องการได้รับโอกาสที่คิดค้นแสวงหา โดยการเรียนรู้ผ่าน ประสบการณ์ทั้ง ห้า การสร้างประสบการณ์ทางวิทยาศาสตร์ พ่อแม่ควรส่งเสริมให้เด็กมีความสนใจ มีความอยากรู้อยากเห็น ในสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว แนะนำการสังเกต การทดลอง และการตอบคำถามที่เด็กสงสัย เด็กจะเข้าใจในเหตุผลและสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นประสบการณ์ทาง วิทยาศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเด็ก

กิจกรรมส่งเสริมทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์

การตอบคำถามทางวิทยาศาสตร์ ให้เด็กได้เรียนรู้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ จากคำ จำกัดความและเหตุผลที่ถูกต้อง ที่พ่อแม่ตอบคำถาม และอธิบายให้ลูกฟัง การสอนต้องสอนให้เด็ก เข้าใจถึงเหตุผล ไม่ใช่จากการท่องจำควรให้เด็กได้เกิดความคิดรวบยอด และสามารถหาข้อสรุป จากประสบการณ์ด้วยตนเอง การตอบคำถามที่ลูกถามโดยเฉพะ ทางวิทยาศาสตร์ ต้องตอบคำถาม ตรงไปตรงมา มีเหตุมีผล ไม่ใช่ตอบแบบ ขอบี้ที่ เช่น ถ้าเด็กถามว่าลูกเกิดมาจากไหน พ่อแม่บางคน ตอบว่า ลูกมาจากกอไม้ จากโน้นจากนี้ อาจทำให้เกิดความสับสนได้

การจัดประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทางวิทยาศาสตร์

อุปกรณ์ต่าง ๆ ทางวิทยาศาสตร์ ควรจะจัดและเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และสัมผัส ซึ่งได้ แก่ หนังสือ ภาพยนตร์ สไลด์ วัสดุอุปกรณ์ ทางวิทยาศาสตร์ และเครื่องมือต่าง ๆ เพื่อช่วยกระตุ้นให้ เด็กสนใจ ตั้งตัว อยากรู้ว่าทดลอง

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

รุ่งรวี กนกวิบูลย์ศรี (2529) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความสามารถในการจำแนกด้วยการ มองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาและใช้แบบฝึกหัดโดยทดลองกับ นักเรียนชั้นเด็กเล็กโรงเรียนวัดนาครปรก เขตภาษีเจริญ กรุงเทพมหานคร จำนวน 40 คน พบว่า ความสามารถจำแนกด้วยการมองเห็นของเด็กปฐมวัยที่ฝึกทักษะโดยใช้เกมการศึกษาลูกกว่า ความสามารถของเด็กปฐมวัยที่ฝึกทักษะในการใช้แบบฝึกหัด

ลดาวลีย์ กองช่าง (2529) ได้ศึกษาเปรียบเทียบการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการ ประสบการณ์การเล่นวัสดุสามมิติ แบบขึ้นน้ำและแบบอิสระ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการแก้ปัญหาของ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์การเล่นแบบอิสระ จะใช้ความรู้ความสามารถ ความคิด และ

ประสบการณ์มาช่วยในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์แบบชี้นำ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นอิสระใช้ระยะเวลาในการแก้ปัญหาน้อยกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบชี้นำ

เกษลดา มานะจติ (2532) ได้ศึกษาผลการจัดห้องเรียนแบบศูนย์การเรียนรู้ ต่อความพร้อมทางการเรียนของเด็กปฐมวัย ในโรงเรียนสาธิตแผนกอนุบาล วิทยาลัยครูเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า ความพร้อมทางสติปัญญาของเด็กหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองในด้านการบอกประโยชน์ของเครื่องใช้ ($t > 3.25$) การใช้มือให้สัมพันธ์กับตาและการปฏิบัติตามคำสั่ง ($t > 2.26$) ส่วนในด้านอื่นๆ แตกต่างกันโดยไม่มีนัยสำคัญ ค่าสหสัมพันธ์ระหว่างค่าเฉลี่ยของจำนวนครั้งในการเข้าเล่นตามศูนย์กับค่าเฉลี่ยคะแนนความพร้อมที่ได้จากการทดสอบ มีความสัมพันธ์ในระดับสูง

จงใจ ขจรศิลป์ (2532) ได้ศึกษาการจัดการศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างมีอิสระ กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน และมีความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พวงพิศ เรื่องศิริกุล (2541) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์จากการเล่นมุมบล็อกแบบอิสระกับแบบครูชี้แนะ ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบครูชี้แนะ มีทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบอิสระอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้ศึกษาผลของการจัดมุมประสบการณ์ตามช่วงความสนใจในการเล่นของเด็กระดับก่อนประถมศึกษาในแต่ละเขตการศึกษา ผลการวิจัยพบว่า เด็กกลุ่มอายุ 4-5 ขวบ และกลุ่มอายุ 5-6 ขวบ มีช่วงความสนใจในการเล่นเกิน 10 นาที เหมือนกันในมุมบล็อก มุมเครื่องเล่นสัมผัส มุมเกมการศึกษา มุมบ้าน สำหรับเด็กกลุ่มอายุ 5-6 ขวบ มีช่วงความสนใจเกิน 10 นาที เพิ่มอีก 3 มุมคือ มุมช่างไม้ มุมธรรมชาติ ในเด็กทั้งสองกลุ่มมีช่วงความสนใจไม่เกิน 10 นาที เหมือนกันในมุมหนังสือ

มุมวิทยาศาสตร์สำหรับเด็ก อายุ 5-6 ปีมีช่วงความสนใจไม่เกิน 10 นาที เพิ่มอีก 2 มุมคือ มุมหมอบ มุมร้านค้า

Hurstone & Brantley (1973) ได้ลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็ก พบว่า ความสามารถในการแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์ในทางบวก นั่นคือ การทดลองให้เด็กเล่นแบบจินตนาการในชั้นเรียน ถ้าเด็กได้เล่นมากๆ จะมีความสามารถในการแก้ปัญหาสูง