



พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จังหวัดชลบุรี
LEARNING SPACE THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR
CHILDREN, CHONBURI

นิศาชล นุ่นแก้ว
NISACHOL NUNKAEW

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKHLA UNIVERSITY

2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์



พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จังหวัดชลบุรี
LEARNING SPACE THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR
CHILDREN, CHONBURI

นิศาชล นุ่นแก้ว
NISACHOL NUNKAEW

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF BACHELOR OF ARCHITECTURE
PRINCE OF SONGKHLA UNIVERSITY

2568

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จังหวัดชลบุรี
LEARNING SPACE THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR
CHILDREN, CHONBURI

นางสาวนิศาชล นุ่นแก้ว

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร ปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

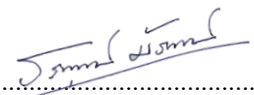
ลงชื่อ.....
(อาจารย์วรุฒิ มัธยันต์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

รองศาสตราจารย์ยุพียง เหมาะศิลป์
รองศาสตราจารย์ ดร.เอกรินทร์ อนุกุลยุทธชน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิป ศรีสกุลไชยรัก
อาจารย์กุลธิดา ทรงกิตติภักดี
อาจารย์วรุฒิ มัธยันต์
อาจารย์ภวัต รอดเข็ม
อาจารย์คัมภีร์ คล้ามนฤมล

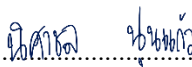
คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
คณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ
คณะกรรมการ
คณะกรรมการ
คณะกรรมการ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยพิจารณาฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ตามหลักสูตรปริญญาสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาสถาปัตยกรรม ขอรับรองว่า งานวิจัยนี้มาจากการศึกษาวิจัยของนักศึกษาเอง และได้แสดงความขอบคุณบุคคลที่มีส่วนช่วยเหลือแล้ว

ลงชื่อ.....

(อาจารย์วรุฒิ มัธยันต์)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ลงชื่อ.....

(นางสาวนิศาชล นุ่นแก้ว)

นักศึกษา

ข้าพเจ้าขอรับรองว่า ผลงานวิจัยนี้ไม่เคยเป็นส่วนหนึ่งในการอนุมัติปริญญาตรีในระดับใดมาก่อน และไม่ได้ถูกใช้ในการยื่นขออนุมัติปริญญาในขณะนี้

ลงชื่อ..... นิตาชล นุ่นแก้ว

(นางสาวนิตาชล นุ่นแก้ว)

นักศึกษา

ชื่อวิทยานิพนธ์ พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก จังหวัดชลบุรี
ผู้เขียน นางสาว นิตาชล นุ่นแก้ว
สาขาวิชา สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2568

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันพบว่าปัญหาการละเลยการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นอย่างมาก โดยเกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยในหลาย ๆ ด้าน อย่างเช่น ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นปัญหาที่พบมากขึ้นในหลายครอบครัว เนื่องจากผู้ปกครองหลายท่านอาจใช้สื่อหน้าจอเป็นเครื่องมือในการเลี้ยงดู ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาด้านพัฒนาการที่ล่าช้า ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม และเด็กในช่วงวัย 1-12 ขวบ เป็นช่วงที่มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว จึงควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้เพื่อสร้างรากฐานและคุณภาพที่แข็งแกร่งให้กับสังคมในอนาคต

พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์ คือ พื้นที่เรียนรู้ที่ออกแบบสภาพแวดล้อมและจัดเตรียมไว้เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ได้รับประสบการณ์ และการพัฒนาทักษะต่าง ๆ โดยโครงการนี้ได้นำหลักปรัชญาอมตสขอริมาปรับใช้ในกิจกรรมและในสถาปัตยกรรมเพื่อให้ส่งเสริมความเป็นอิสระและการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสภาพแวดล้อมที่ดี

โครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยและเสริมสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวและสังคม โดยตั้งอยู่ในจังหวัดชลบุรี ประกอบไปด้วยพื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็กแบ่งตามช่วงวัย มีดังนี้ พื้นที่เล่นสำหรับเด็ก 1-2 ขวบ พื้นที่เล่นสำหรับเด็ก 3-5 ขวบ พื้นที่เล่นสำหรับเด็ก 6-12 ขวบ และพื้นที่เล่นร่วมกันทุกช่วงวัย ภายใต้แนวคิดการออกแบบให้พื้นที่เล่นสำหรับเด็กมีความเชื่อมโยงกับพื้นที่พักคอยสำหรับผู้ปกครองและเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อมภายนอก เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ไปพร้อมกับการเล่นอย่างสร้างสรรค์ และเพื่อให้อาคารยั่งยืนโดยการออกแบบหลังคาที่สามารถรองรับน้ำฝนและมีพื้นที่กักเก็บน้ำฝนไว้ใช้ให้เกิดประโยชน์กับโครงการ

THESIS TITLE LEARNING SPACE THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR
CHILDREN,CHONBURI
AUTHOR NISACHOL NUNKAEW
MAJOR ARCHITECTURE
YEAR 2025

ABSTRACT

Currently, there is a significant issue regarding the neglect of children's learning and development. This arises from multiple factors. For example, technology today plays a major role and has a strong influence on children. This problem is increasingly prevalent in many families, as many parents may use screen media as a parenting tool, which can lead to delayed developmental milestones in physical, cognitive, emotional, and social aspects. Children aged 1 to 12 years are in a phase of rapid development in various areas, making it crucial to prioritize learning to build a strong foundation and quality for the future of society.

A Learning Space through Creative Activities is an environment designed and prepared to promote learning, provide experiences, and develop various skills. This project integrates the Montessori philosophy into both its activities and its architecture to foster independence and self-directed learning through a conducive environment.

The creative activity-based learning project is part of an initiative to promote child development at each stage and strengthen family and social relationships. Located in Chonburi province, it comprises activity areas for children divided by age group: play areas for 1-2 year olds, 3-5 year olds, 6-12 year olds, and a shared play area for all ages. The design concept connects the children's play areas with waiting areas for parents and the external environment, allowing children to learn through creative play. For building sustainability, the roof is designed to collect rainwater for beneficial use within the project.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์ได้ด้วยความอนุเคราะห์และคำแนะนำจากอาจารย์ และขอขอบคุณอาจารย์วรวิมล มัธยันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ได้ให้คำแนะนำ ข้อคิด ความรู้ และปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ จนวิทยานิพนธ์ครั้งนี้มีคุณภาพและสำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอขอบคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ยุพยง เหมะศิลป์ รองศาสตราจารย์ ดร.เอกรินทร์ อนุกุลยุทธธน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธิป ศรีสกุลไชยรัก และอาจารย์กุลธิดา ทรงกิตติภักดี ที่ได้ให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขผลงาน เพื่อให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอแสดงความขอบคุณอย่างยิ่งต่อคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตตรัง ที่ได้ให้ทุนอุดหนุนวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2569 อันเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการดำเนินการวิจัยให้เป็นอย่างราบรื่น

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวที่คอยเป็นกำลังใจและสนับสนุนในด้านการทำงาน ค่าใช้จ่าย รวมถึงขอขอบคุณสายรหัส 016 สำหรับการสนับสนุนช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์ครั้งนี้ ให้สำเร็จเรียบร้อยด้วยดี ผู้วิจัยหวังว่าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จะเป็นประโยชน์แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องและเป็นแนวทางต่อผู้ที่สนใจศึกษาในอนาคต

ด้วยความเคารพอย่างสูงและขอบคุณยิ่ง
(นางสาวนิศาชล นุ่นแก้ว)

สารบัญ

เนื้อหา	หน้า
บทคัดย่อ	ก
ABSTRACT	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญภาพ	ช
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญแผนภูมิ	ฎ
บทที่ 1	
บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ	1
1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ	3
1.3 ขอบเขตของการศึกษาด้านเนื้อหา	3
1.4 ขอบเขตของการศึกษาด้านพื้นที่	3
1.5 กระบวนการ ขั้นตอน และวิธีการศึกษา	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2	
ทบทวนวรรณกรรม	
2.1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	5
2.1.1 ปรัชญามอนเตสซอรี	5
2.1.2 การออกแบบพื้นที่สำหรับการเล่น	7
2.1.3 ประเภทของการเล่นที่สำคัญต่อพัฒนาการเด็ก	9
2.1.4 การละเล่นที่บ้านกับการพัฒนาทักษะเด็กปฐมวัย	10
2.2. งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง	11
2.2.1. เรื่อง การประยุกต์แนวคิดมอนเตสซอรีในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในบริบทไทย	11
2.2.2 เรื่อง การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่สำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวทางการสอนมอนเตสซอรี	13
2.3. การวิเคราะห์กรณีศึกษา	14
2.3.1 Playville Day Care	14
2.3.2 Thawsi Playground	16
2.3.3 Mt. Hood Community College Early Childhood Center	18
2.3.4 Imagine Montessori School	19

บทที่ 3

การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ

3.1. การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ	21
3.1.1 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านเศรษฐกิจ	21
3.1.2 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านแผนพัฒนาพื้นที่	21
3.1.3 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านนโยบาย	22
3.1.4 กฎหมายที่เกี่ยวข้อง	22
3.2. การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	23
3.2.1 การวิเคราะห์ผังเมืองที่ตั้งโครงการ	23
3.2.2 การวิเคราะห์การเลือกที่ตั้งโครงการ	25
3.2.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบที่ตั้งโครงการ 3 ที่ตั้ง	28
3.2.4 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ	29
3.3. การวิเคราะห์ผู้ใช้งาน	31
3.3.1 กำหนดกลุ่มผู้ใช้งาน	31
3.3.2 การวิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มผู้ใช้งาน	33
3.4. การวิเคราะห์พื้นที่โครงการ	35
3.4.1 การวิเคราะห์ความต้องการเชิงพื้นที่	35
3.4.2 การกำหนดกลุ่มพื้นที่โครงการ	39
3.4.3 การคำนวณพื้นที่ใช้สอย	42
3.4.4 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ใช้สอย	47
3.4.5 การวิเคราะห์การจัดผังกลุ่มพื้นที่โครงการ	49
3.5. ภาพลักษณ์ของโครงการ	50

บทที่ 4

แนวความคิดในการออกแบบ

4.1. กระบวนการทางความคิดการออกแบบ	51
4.1.1. กำหนดนิยามแนวคิดเพื่อการออกแบบ	51
4.1.2. การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ	51
4.2. แนวคิดในการออกแบบ	52
4.2.1. แนวทางการออกแบบพื้นที่ของอาคาร	52
4.2.2. แนวทางการออกแบบวางผังอาคาร	52
4.2.3. การออกแบบเพื่อตอบสนองความยั่งยืนและการรองรับภัยพิบัติ	53

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบ

5.1.ทัศนียภาพมุมสูง	55
5.2.ผังบริเวณ	56
5.3.ผังพื้นที่	57
5.3.1. ผังพื้นที่ชั้น 1	57
5.3.2. ผังพื้นที่ชั้น 2	58
5.3.3. ผังหลังคา	59
5.4.รูปด้าน	60
5.4.1. รูปด้าน 1	60
5.4.2. รูปด้าน 2	61
5.4.3. รูปด้าน 3	62
5.4.4. รูปด้าน 4	63
5.5.รูปตัด	64
5.5.1. รูปตัดตามแนวยาว A	64
5.5.2. รูปตัดตามแนวขวาง B	65
5.6.แบบขยายอาคาร	66
5.6.1. แบบขยายอาคารต้อนรับ	66
5.6.2. แบบขยายอาคารพักผ่อน	68
5.6.3. แบบขยายห้องสมุด	70
5.6.4. แบบขยายห้องน้ำ	72
5.6.5. แบบขยายอาคารเด็ก 1-2 ปี	73
5.6.6. แบบขยายอาคารเด็ก 3-5 ปี	75
5.6.7. แบบขยายอาคารเด็ก 6-12 ปี	77
5.6.8. แบบขยายอาคารเล่นร่วมกัน	79
5.7.ทัศนียภาพภายนอก	81
5.8.ทัศนียภาพภายใน	86

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1. บทสรุป	91
6.2. ข้อเสนอแนะ	92
บรรณานุกรม	๗
ภาคผนวก ก	๘
ประวัติผู้เขียน	๘

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 1.1 แสดงภาพสถิติอัตราการเกิดของเด็กในประเทศไทย	2
ภาพที่ 1.2 แสดงภาพแผนที่จังหวัดชลบุรี	3
ภาพที่ 2.1 แสดงภาพการออกแบบพื้นที่สำหรับเล่น-การควบคุมความเสี่ยง	8
ภาพที่ 2.2 แสดงภาพการออกแบบพื้นที่สำหรับเล่น-การออกแบบให้ตอบสนองต่อเด็กทุกกลุ่ม	8
ภาพที่ 2.3 แสดงภาพการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการใช้งานของเด็กแต่ละช่วงวัย	9
ภาพที่ 2.4 แสดงทัศนียภาพภายใน	14
ภาพที่ 2.5 แสดงทัศนียภาพภายใน	14
ภาพที่ 2.6 แสดงภาพแบบขยาย	15
ภาพที่ 2.7 แสดงทัศนียภาพภายนอกของอาคาร	15
ภาพที่ 2.8 แสดงผังพื้นที่ชั้น 1	16
ภาพที่ 2.9 แสดงทัศนียภาพภายนอก	16
ภาพที่ 2.10 แสดงทัศนียภาพภายนอก	17
ภาพที่ 2.11 แสดงภาพ Diagram การออกแบบ	17
ภาพที่ 2.12 แสดงทัศนียภาพภายนอก	18
ภาพที่ 2.13 แสดงผังพื้นที่ชั้น 1	18
ภาพที่ 2.14 แสดงทัศนียภาพภายนอก	19
ภาพที่ 2.15 แสดงผังพื้นที่	20
ภาพที่ 2.16 แสดงทัศนียภาพภายนอก	20
ภาพที่ 3.1 แผนสุขภาพของเด็ก เยาวชน และครอบครัว	22
ภาพที่ 3.2 แผนผังการใช้ประโยชน์ที่ดินในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC)	23
ภาพที่ 3.3 แสดงผังที่ตั้งโครงการ	24
ภาพที่ 3.4 แสดงภาพกฎหมาย	24
ภาพที่ 3.5 แสดงภาพการเลือกที่ตั้ง	25
ภาพที่ 3.6 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 1	26
ภาพที่ 3.7 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 1	26
ภาพที่ 3.8 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 2	26
ภาพที่ 3.9 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 2	27
ภาพที่ 3.10 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 3	27
ภาพที่ 3.11 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 3	27
ภาพที่ 3.12 แสดงบริบทและที่ตั้งโครงการ	29
ภาพที่ 3.13 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 1	29
ภาพที่ 3.14 แสดงบริบทและสภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ	30

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 3.15 แสดงจำนวนเด็กในจังหวัดชลบุรี	31
ภาพที่ 3.16 แสดงจำนวนผู้ใช้ใช้โครงการรายวัน	32
ภาพที่ 3.17 แสดงจำนวนกลุ่มผู้ใช้งานรอง	32
ภาพที่ 3.18 ผังองค์กร	33
ภาพที่ 3.19 แสดงภาพพฤติกรรมผู้ใช้งานของโครงการ	33
ภาพที่ 3.20 แสดงภาพกิจกรรมในแต่ละช่วงเวลา	34
ภาพที่ 3.21 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับเด็ก	38
ภาพที่ 3.22 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็ก	38
ภาพที่ 3.23 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับผู้ปกครอง	39
ภาพที่ 3.24 แสดงภาพDiagram เกณฑ์การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก	39
ภาพที่ 3.25 แสดงภาพDiagram การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่ตามแนวทางมอนเตสซอรี	40
ภาพที่ 3.26 แสดงภาพDiagram การออกแบบ	41
ภาพที่ 3.27 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนโถงทางเข้า	47
ภาพที่ 3.28 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนสำหรับผู้ปกครอง	47
ภาพที่ 3.29 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนสำนักงาน	48
ภาพที่ 3.30 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก	48
ภาพที่ 3.31 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนงานระบบ	48
ภาพที่ 3.32 แสดงแผนภาพโครงเรื่องของโครงการ	48
ภาพที่ 3.33 แสดงการแบ่งเขตพื้นที่	49
ภาพที่ 3.34 แสดงเส้นทางการเชื่อมโยงของอาคาร	49
ภาพที่ 3.35 แสดงแผนผังการวางอาคาร	50
ภาพที่ 3.36 แสดงแผนผังการวางอาคาร	50
ภาพที่ 4.1 แสดงบริบทรอบที่ตั้ง	51
ภาพที่ 4.2 แสดงภาพ Diagram แนวความคิดการออกแบบพื้นที่	52
ภาพที่ 4.3 แสดงภาพ Diagram การวางผังอาคาร	52
ภาพที่ 4.4 แสดงภาพการออกแบบเพื่อสนองความยั่งยืน	53
ภาพที่ 4.5 แสดงภาพ Mass Development	53
ภาพที่ 5.1 แสดงทัศนียภาพมุมสูง	55
ภาพที่ 5.2 แสดงผังบริเวณ	56
ภาพที่ 5.3 แสดงผังพื้นที่ชั้น1	57
ภาพที่ 5.4 แสดงผังพื้นที่ชั้น2	58

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 5.5 แสดงผังหลังคา	59
ภาพที่ 5.6 แสดงรูปด้าน 1	60
ภาพที่ 5.7 แสดงรูปด้าน 2	61
ภาพที่ 5.8 แสดงรูปด้าน 3	62
ภาพที่ 5.9 แสดงรูปด้าน 4	63
ภาพที่ 5.10 แสดงรูปตัดตามแนวยาว A	64
ภาพที่ 5.11 แสดงรูปตัดตามแนวขวาง B	65
ภาพที่ 5.12 แสดงผังพื้นอาคารต้อนรับ	66
ภาพที่ 5.13 แสดงรูปตัดอาคารต้อนรับ	66
ภาพที่ 5.14 แสดงรูปด้านอาคารต้อนรับ	67
ภาพที่ 5.15 แสดงผังพื้นอาคารพักคอย	68
ภาพที่ 5.16 แสดงรูปตัดอาคารพักคอย	68
ภาพที่ 5.17 แสดงรูปด้านอาคารพักคอย	69
ภาพที่ 5.18 แสดงผังพื้นห้องสมุด	70
ภาพที่ 5.19 แสดงรูปตัดห้องสมุด	70
ภาพที่ 5.20 แสดงรูปด้านห้องสมุด	71
ภาพที่ 5.21 แสดงแบบขยายห้องน้ำ	72
ภาพที่ 5.22 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 1-2 ปี	73
ภาพที่ 5.23 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 1-2 ปี	73
ภาพที่ 5.24 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 1-2 ปี	74
ภาพที่ 5.25 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 3-5 ปี	75
ภาพที่ 5.26 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 3-5 ปี	75
ภาพที่ 5.27 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 3-5 ปี	76
ภาพที่ 5.28 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 6-12 ปี	77
ภาพที่ 5.29 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 6-12 ปี	77
ภาพที่ 5.30 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 6-12 ปี	78
ภาพที่ 5.31 แสดงผังพื้นอาคารเล่นร่วมกัน	79
ภาพที่ 5.32 แสดงรูปตัดอาคารเล่นร่วมกัน	79
ภาพที่ 5.33 แสดงรูปด้านอาคารเล่นร่วมกัน	80
ภาพที่ 5.34 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานกิจกรรม 1	81
ภาพที่ 5.35 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานกิจกรรม 2	81

สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
ภาพที่ 5.36 แสดงทัศนียภาพภายนอกสนามเด็กเล่น	82
ภาพที่ 5.37 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานน้ำพุ	82
ภาพที่ 5.38 แสดงทัศนียภาพภายนอกพื้นที่ปั้นจักรยาน	83
ภาพที่ 5.39 แสดงทัศนียภาพภายนอกพื้นที่บ่อทราย	83
ภาพที่ 5.40 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 1	84
ภาพที่ 5.41 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 2	84
ภาพที่ 5.42 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 3	85
ภาพที่ 5.43 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนที่จอดรถ	85
ภาพที่ 5.44 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนทางเข้าหลักอาคาร	86
ภาพที่ 5.45 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนพื้นที่รับประทานอาหาร 1	86
ภาพที่ 5.46 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องสมุด 1	87
ภาพที่ 5.47 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องสมุด 2	87
ภาพที่ 5.48 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 1-2 ปี	88
ภาพที่ 5.49 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมศิลปะเด็ก 1-2 ปี	88
ภาพที่ 5.50 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 3-5 ปี	89
ภาพที่ 5.51 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 6-12 ปี	89
ภาพที่ 5.52 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนบ่อบอล	90
ภาพที่ 5.53 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องน้ำเด็กผู้ชาย	90

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1.1 แสดงภาพพัฒนาการและกิจกรรมที่เหมาะสมแต่ละช่วงวัย	4
ตารางที่ 2.1 ตารางการเปรียบเทียบหลักการสำคัญที่สอดคล้องกันระหว่าง 3 แนวคิด	12
ตารางที่ 2.2 ตารางสรุปลักษณะห้องเรียนและการใช้พื้นที่ตามแนวทางการสอนมอนเตสซอรี	13
ตารางที่ 3.1 แสดงเกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ	28
ตารางที่ 3.2 ตารางเวลาการใช้งานของโครงการ	33
ตารางที่ 3.3 ตารางกิจกรรมพิเศษ	34
ตารางที่ 3.4 ตารางกิจกรรมของเด็กก่อนวัยเรียน	35
ตารางที่ 3.5 ตารางกิจกรรมของเด็กปฐมวัย	36
ตารางที่ 3.6 ตารางกิจกรรมของเด็กประถม	37
ตารางที่ 3.7 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนโถงทางเข้า	42
ตารางที่ 3.9 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนสำนักงาน	43
ตารางที่ 3.10 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก	44
ตารางที่ 3.11 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนงานระบบ	45
ตารางที่ 3.12 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนที่จอดรถ	45
ตารางที่ 3.13 ตารางรวมพื้นที่ใช้สอยของโครงการ	46

สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
แผนภูมิที่ 1.1 สถิติอัตราการเกิดของเด็ก ปี 60-67	2
แผนภูมิที่ 3.1 อัตราส่วนองค์ประกอบของโครงการ	46
แผนภูมิที่ 3.2 อัตราส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก	46

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของโครงการ

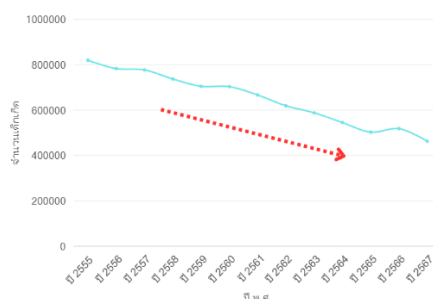
การเรียนรู้ผ่านการเล่น มีความสำคัญต่อการเจริญเติบโตและการพัฒนาการของเด็ก การเล่นสำหรับเด็ก เป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ ที่ก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน สนุกสนาน และเป็นกิจกรรมที่สร้างความสนใจเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการในเด็ก ผู้ใหญ่จึงควรให้ความสำคัญในเรื่องนี้ด้วยการสอนให้เด็กรู้จักเล่น นอกจากช่วยให้เด็กสนุกสนานกับการเล่นแล้วยังช่วยในการพัฒนาด้านภาษา ทำให้เด็กรู้จักมีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ตลอดจนการเรียนรู้การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นนอกเหนือจากบุคคลในครอบครัว ซึ่งเป็นทักษะทางสังคม อันเป็นหัวใจสำคัญของการใช้ชีวิตร่วมกัน เป็นการเสริมภูมิคุ้มกันในการปรับตัว ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตข้างหน้า

การเล่นที่ดีควรเป็นการเล่นที่เหมาะสมกับพัฒนาการแต่ละช่วงวัย โดยพัฒนาการแต่ละช่วงวัยสามารถแบ่งได้ดังนี้

- 1). วัยทารก ช่วง 0-12 เดือน เป็นช่วงที่สมองเริ่มมีพัฒนาการ ด้านร่างกาย เช่น เริ่มมีการเคลื่อนไหว พลิกคว่ำ หงาย คลาน ยืน และเดิน นอกจากนี้เด็กจะเริ่มรับรู้เรื่องเสียง การได้ยิน
- 2). วัยเตาะแตะ ช่วง 1-2 ขวบ เป็นช่วงอายุที่เด็กเริ่มเป็นตัวของตัวเอง เป็นวัยที่มีพัฒนาการทางด้านร่างกายสมองและอารมณ์อย่างรวดเร็ว เด็กจะมีพัฒนาการของกล้ามเนื้อมัดใหญ่ เด็กในช่วงวัยนี้ เป็นช่วงวัยที่สำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นวัยที่สมองของเด็กพัฒนาได้มากที่สุดและรวดเร็วที่สุดกว่าช่วงอื่น ๆ ในชีวิต
- 3). วัยอนุบาล 3-5 ขวบ เป็นช่วงที่มีพัฒนาการทักษะทางด้านร่างกายเพิ่มมากขึ้น ในช่วงวัยนี้เด็กเริ่มมีจินตนาการสูง มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบตั้งคำถามมีความคิดที่ซับซ้อนขึ้น
- 4). วัยเรียน 6-12 ขวบ เป็นช่วงเวลาสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต สมองของเด็กพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทักษะการใช้กล้ามเนื้อพัฒนาอย่างเต็มที่ ควรส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านวิชาการ และสังคม

ในช่วงปีแรก ๆ ของชีวิตเด็กจึงเป็นช่วงเวลาที่สำคัญต่อพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม เด็กในช่วงอายุ 1-5 ขวบ เป็น "ช่วงเวลาทอง" (Golden Age) ของพัฒนาการสมองและการวางรากฐานทักษะพื้นฐานในทุกด้าน เพราะเป็นช่วงที่มีการเปลี่ยนแปลงและเติบโตอย่างก้าวกระโดดมากที่สุด และ เด็กในช่วงอายุ 6-12 ปี เป็นวัยแห่งการเตรียมพร้อมในทุกด้าน เป็นช่วงสำคัญของเด็กในการเรียนรู้ทักษะชีวิต หากเด็กในช่วงวัย 1-12 ปี ได้รับการส่งเสริมที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กมีศักยภาพสูงสุดและมีคุณภาพในอนาคต

ในปัจจุบัน ปัญหาการละเลยการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นอย่างมาก จึงทำให้ในยุคปัจจุบันอัตราการเกิดของเด็กลดลงทุก ๆ ปี จึงควรให้ความสำคัญกับการ "ยกระดับคุณภาพ" ของชีวิตเด็กที่เกิดมา จึงควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กเพื่อเป็นการสร้างรากฐานคุณภาพชีวิตของเด็กในประเทศไทยให้มีศักยภาพในอนาคตต่อไป

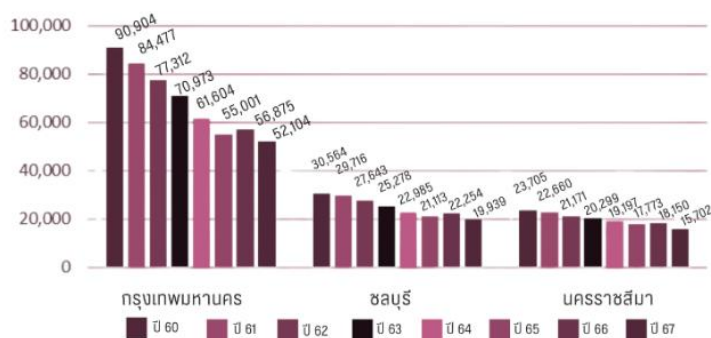


ภาพที่ 1.1 แสดงภาพสถิติอัตราการเกิดของเด็กในประเทศไทย

ที่มา : <https://ecd.onec.go.th/childhood/situation/10279/>

สาเหตุของปัญหาการละเลยการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็ก โดยมีสาเหตุหลักดังนี้

- 1).ปัญหาที่เกิดขึ้นในระดับครอบครัว ผู้ปกครองไม่มีเวลาเพียงพอต่อเด็ก
- 2).อิทธิพลเทคโนโลยี ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีผลต่อเด็ก ใช้สื่อหน้าจอที่มากเกินไป ทำให้เด็กได้ขาดโอกาสในการเรียนรู้นอกพื้นที่
- 3).สภาพแวดล้อมที่เหมาะสม พื้นที่เรียนรู้ไม่เพียงพอหรือสภาพแวดล้อมโดยรอบไม่เอื้ออำนวย



แผนภูมิที่ 1.1 แสดงสถิติอัตราการเกิดของเด็ก ปี 60-67

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

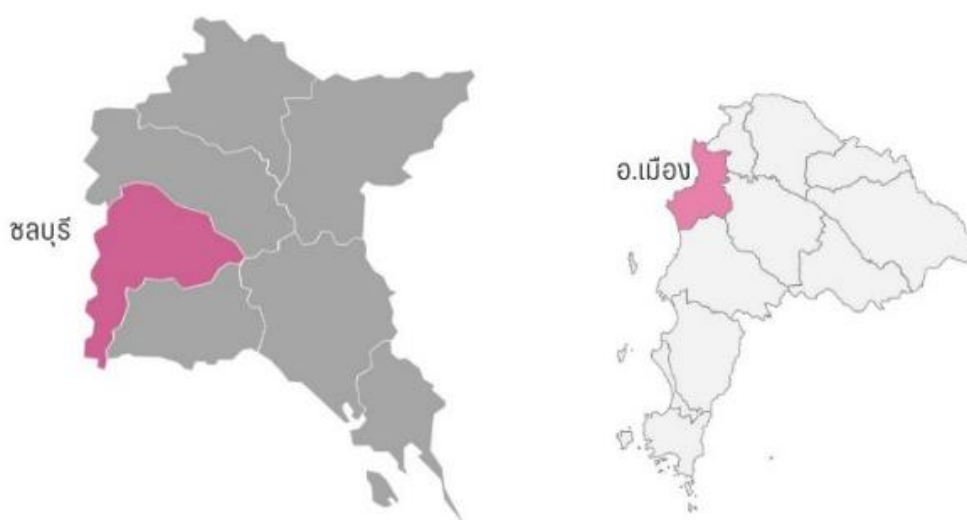
- 1.2.1 เพื่อเป็นพื้นที่เรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการทักษะในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม
- 1.2.2 เพื่อเป็นพื้นที่ส่งเสริมกิจกรรมการเล่นให้เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย
- 1.2.3 เพื่อเป็นพื้นที่ส่งเสริมการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง

1.3 ขอบเขตของการศึกษาด้านเนื้อหา

- 1.3.1 ศึกษาพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัยและกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็ก
- 1.3.2 ศึกษางานวิจัยกิจกรรมที่ช่วยพัฒนาทักษะของเด็ก
- 1.3.3 ศึกษาข้อมูลการออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก

1.4 ขอบเขตของการศึกษาด้านพื้นที่

- 1.4.1 ศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ โดยพิจารณาจากอัตราการเกิดของเด็กในชลบุรี
- 1.4.2 ศึกษาวิธีการออกแบบที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมภูมิอากาศของภาคตะวันออก
- 1.4.3 ศึกษาการวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ ลักษณะทางกายภาพ คมนาคม บริบท สถานศึกษา และการใช้ประโยชน์ที่ดิน



ภาพที่ 1.2 แสดงภาพแผนที่จังหวัดชลบุรี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

1.5 กระบวนการ ขั้นตอน และวิธีการศึกษา

1.5.1 ศึกษาขอบเขตปัญหา สืบค้นข้อมูลและกำหนดหัวข้อโครงการ

1.5.2 ศึกษาพฤติกรรมของเด็กและกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็ก

ตารางที่ 1.1 แสดงภาพพัฒนาการและกิจกรรมที่เหมาะสมแต่ละช่วงวัย

ช่วงวัย	พัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย	กิจกรรม	ลักษณะแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสมกับช่วงวัย
1 -2 ขวบ	พัฒนาทักษะการเคลื่อนไหว คลาน ลูกชันนั่ง และเริ่มยืนหรือเดิน	การเล่นที่มีการเคลื่อนไหว เช่น ลูกบอล เล่นทราย การวาดภาพ ระบายสี	-พิพิธภัณฑ์สำหรับเด็ก -สวนสนุก -สนามเด็กเล่น
3-5 ขวบ	พัฒนาทักษะด้านกล้ามเนื้อเล็ก พัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ พัฒนากล้ามเนื้อตื้นสติปัญญา สมองเริ่มพัฒนาส่วนของการคิดสร้างสรรค์	เรียนรู้ผ่านการเล่นบทบาทสมมติ การปั้นแป้ง	-สวนสนุก สนามเด็กเล่น -แหล่งเรียนรู้เชิงธรรมชาติ -ห้องสมุดเด็ก
6-12 ปี	พัฒนาทักษะด้านสติปัญญา มีความคิดเชิงตรรกะ และเหตุผลมากขึ้น	การเล่นกีฬาเป็นทีมและความท้าทายมากขึ้น	-กิจกรรมกลางแจ้ง เช่น สวนผัก สนามกีฬา -สวนสนุก สนามเด็กเล่น -แหล่งเรียนรู้เชิงเกษตร

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

1.5.3 ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่ทำกิจกรรมและพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็ก

1.5.4 ศึกษาที่ตั้งและขอบเขตของโครงการ

1.5.5 ศึกษากิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

1.5.6 ศึกษาข้อมูล นโยบาย หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 เป็นพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็กในชุมชน เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนสามารถใช้งานได้

1.6.2 สร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่เรียนรู้และสภาพแวดล้อมสำหรับเด็ก

1.6.3 เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับผู้สนใจออกแบบพื้นที่เรียนรู้สามารถนำไปปรับใช้เพื่อพัฒนาต่อไป

บทที่ 2

ทบทวนวรรณกรรม

2.1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1.1 ปรัชญามอนเตสซอรี

“แนวคิดมอนเตสซอรี” (Montessori Method) ซึ่งได้รับการพัฒนาโดย ดร.มาเรีย มอนเตสซอรี (Maria Montessori) แพทย์ หญิงชาวอิตาลีในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 จากการทำงานกับเด็กที่มีความบกพร่องทางพัฒนาการ เธอได้ค้นพบว่า เด็กสามารถเรียนรู้และพัฒนาได้อย่างน่าทึ่งเมื่อได้รับการสนับสนุนจากสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมและมีอิสระใน การเรียนรู้ การค้นพบนี้กลายเป็นพื้นฐานของแนวคิดการศึกษาที่มุ่งเน้นเด็กเป็นศูนย์กลางและให้เด็กเป็นผู้ เรียนรู้อย่างแท้จริง (Montessori, 1967)

แนวคิดมอนเตสซอรีให้ความสำคัญกับการเคารพเด็ก เด็กควรได้รับอิสระในการเลือกเรียนรู้ในสิ่งที่ตนสนใจภายในขอบเขตที่เหมาะสม โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้สังเกต อำนวยความสะดวก และเตรียมสิ่งแวดล้อมเพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ตามจังหวะของตนเอง ไม่ใช่ผู้ถ่ายทอดความรู้แบบทางเดียว ดังนั้น การเรียนรู้ตามแนวทางมอนเตสซอรีจึงมีลักษณะเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (active learning) ที่ให้เด็ก มีบทบาทเป็นเจ้าของการเรียนรู้ของตนเอง (Lillard, 2005)

องค์ประกอบสำคัญของการเรียนรู้ตามแนวมอนเตสซอรี ได้แก่

2.1.1.1. การจัดสิ่งแวดล้อมที่เตรียมไว้ (Prepared Environment)

สิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ตามแนวมอนเตสซอรีต้องออกแบบให้เอื้อต่อการเรียนรู้ของเด็กในทุกด้าน วัสดุและเฟอร์นิเจอร์ต้องมีขนาดเหมาะสมกับเด็ก สามารถหยิบจับและใช้งานได้ด้วยตนเอง วัสดุการเรียนรู้ต้อง ถูกออกแบบให้มีจุดมุ่งหมายชัดเจน และสามารถแก้ไขความผิดพลาดได้ด้วยตนเอง สภาพแวดล้อมต้องมีความเป็นระเบียบ และสะอาด เพื่อให้เด็กเกิดสมาธิในการทำกิจกรรม

2.1.1.2. การยอมรับช่วงเวลาที่สำคัญ (Sensitive Periods)

แนวคิดนี้หมายถึงช่วงเวลาที่เด็กมีความไวพิเศษต่อการเรียนรู้ทักษะบางอย่าง เช่น ภาษา การเคลื่อนไหว ลำดับขั้นตอน หรือความมีระเบียบ เด็กแต่ละคนจะมีช่วงเวลานี้แตกต่างกัน และหากได้รับการส่งเสริมในช่วงเวลาที่เหมาะสม จะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้อย่างลึกซึ้ง ครูจึงจำเป็นต้องมีทักษะในการสังเกตและ เข้าใจพฤติกรรมของเด็กเพื่อจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับช่วงพัฒนาการเหล่านี้ (Grazzini, 2004)

2.1.1.3. จิตที่ซึมซับได้ (The Absorbent Mind)

ช่วงอายุ 0–6 ปี เป็นช่วงที่เด็กมีความสามารถในการดูดซับสิ่งต่างๆ จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้อย่าง ลึกซึ้งโดยไม่รู้ตัว มอนเตสซอรีเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า “จิตที่ซึมซับได้” ซึ่งแบ่งออกเป็นสองระยะ คือ จิตที่ซึมซับแบบไม่รู้สึกรู้ตัว (Unconscious Absorbent Mind)

ในช่วงอายุ 0–3 ปี จิตที่ซึมซับแบบรู้ตัว (Conscious Absorbent Mind)

ในช่วงอายุ 3-6 ปี ช่วงเวลานี้เป็นช่วงที่เด็กสามารถเรียนรู้ภาษา วัฒนธรรม และพฤติกรรมทางสังคมได้อย่างรวดเร็ว

2.1.1.4. การเคารพในเด็ก (Respect for the Child)

มอนเตสซอรีเชื่อว่าเด็กเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์แบบในแต่ละช่วงวัย เด็กควรได้รับการยอมรับในความเป็นปัจเจกบุคคล มีอิสระในการคิดและการเลือกกิจกรรมที่ต้องการเรียนรู้ ครูและผู้ใหญ่ไม่ควรบังคับหรือควบคุม แต่ควรเป็นผู้ที่เข้าใจและให้โอกาสเด็กได้แสดงศักยภาพของตนเอง การเคารพในเด็กแสดงออกผ่านการไม่ ขัดจังหวะในขณะที่ทำงาน การให้เด็กมีอิสระในการเลือก และการไม่ตัดสินหรือตำหนิในสิ่งที่เด็กกำลังเรียนรู้ (Lillard, 2005)

2.1.1.5. การเรียนรู้ด้วยตนเอง (Auto-Education)

แนวคิดมอนเตสซอรีเชื่อว่าเด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหากได้รับโอกาสและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม การเรียนรู้ด้วยตนเองไม่ใช่เพียงการปล่อยให้เด็กทำสิ่งต่างๆ เอง แต่คือการสร้างระบบสนับสนุนที่ทำให้เด็กสามารถสำรวจ ทดลอง และเรียนรู้ได้จากประสบการณ์ตรง

หลักสูตรมอนเตสซอรี จะมีการจัดแบ่งช่วงอายุออกเป็น 3 ช่วงอายุ ดังนี้

ช่วงอายุ 0 – 3 ปี หลักสูตรมอนเตสซอรีจะมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาทางภาษา (การพูด), การประสานกันของการเคลื่อนไหว และการช่วยเหลือตัวเอง ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีความมั่นใจ และช่วยให้เด็กได้ค้นพบศักยภาพของตนเอง การเรียนสำหรับเด็กในช่วงอายุนี้จะเป็นการเรียนรู้ผ่านการเล่น (Play based) เป็นหลัก

ช่วงอายุ 3 – 6 ปี เด็กจะอยู่ภายใต้ขอบเขตการพัฒนาตัวตนและบุคลิกภาพของตนเอง การใช้หลักสูตรมอนเตสซอรีจะช่วยให้เด็กสามารถซึมซับความรู้และประสบการณ์ ช่วยในการสร้างตัวตนของเด็กได้อย่างสมบูรณ์

ช่วงอายุ 6 – 12 ปี จะแบ่งออกเป็น 2 ช่วงอายุคือ ประถมต้น 6 – 9 ปี และ ประถมปลาย 10 – 12 ปี ช่วงวัยนี้จะสอนให้เด็กมีมุมมองกว้างขวาง นำเนื้อหาและกิจกรรมต่าง ๆ มาเชื่อมโยงกัน

หลักสูตรแนวทางการสอนของมอนเตสซอรีจะแบ่ง 5 ข้อหลัก ดังนี้

1) กลุ่มประสบการณ์ชีวิต (Practical Life) กลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกกล้ามเนื้อมัดใหญ่-เล็กและกล้ามเนื้อมือ ฝึกการช่วยเหลือตนเองในชีวิตประจำวัน ฝึกการดูแลสิ่งแวดล้อมรอบตัวฝึกสมาธิในการทำงาน

2) กลุ่มประสาทสัมผัส (Sensorial) กลุ่มนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อฝึกประสาทสัมผัสทั้ง 5 ฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตรายละเอียดของสิ่งต่าง ๆ

3) ภาษา (Language) เด็กจะค่อย ๆ พัฒนาทางภาษาที่ได้ซึมซับมาจากสภาพแวดล้อมรอบตัว เด็กจะเรียนรู้ที่จะเขียนโดยเริ่มจากการใช้ประสาทสัมผัส (การได้ยินและการสัมผัส) และจะค่อย ๆ เรียนรู้ที่จะอ่านได้โดยธรรมชาติ กิจกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับภาษารวมไปถึง การเรียนรู้เกี่ยวกับภูมิศาสตร์, ประวัติศาสตร์, ศิลปะ และดนตรี ศาสตร์เหล่านี้ช่วยให้เด็ก ๆ รู้จักสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

4) คณิตศาสตร์ (Mathematics) คณิตศาสตร์จะช่วยให้เด็ก ๆ เรียนรู้และเข้าใจ concept ของตัวเลข โดยเริ่มจากการเรียนผ่านสิ่งของหรืออุปกรณ์ที่เด็ก ๆ สามารถหยิบจับได้ด้วยมือจริง ๆ จะค่อย ๆ นำไปสู่ความเข้าใจ concept ที่เป็นนามธรรมได้ ประสาทสัมผัสที่เด็ก ๆ ได้รับจากการเรียนผ่านของเล่นหรือสิ่งของที่จับต้องได้ จะเป็นพื้นฐานที่ดีให้เด็ก ๆ

5) วัฒนธรรม (Culture) การเรียนรู้กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมจะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และซึมซับวัฒนธรรมที่มีอยู่ทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่

2.1.2 การออกแบบพื้นที่สำหรับการเล่น

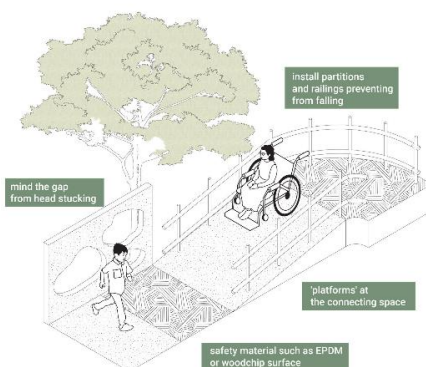
พื้นที่เล่นควรมีพื้นที่เพียงพอสำหรับการเคลื่อนไหวและการทำกิจกรรมทางกาย กระตุ้นประสาทสัมผัสทั้ง 5 ด้าน ทั้งการมองเห็น การได้กลิ่น การได้ยิน การรับรู้รสชาติ และการสัมผัส ช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม พื้นที่ทำกิจกรรมหรือพื้นที่เล่นควรคำนึงถึงในการออกแบบทั้งเรื่องความเสี่ยง ความปลอดภัย การออกแบบให้ตอบสนองต่อการใช้งานของเด็กทุกกลุ่ม ไปจนถึงการแบ่งสัดส่วนของเด็กแต่ละช่วงวัย

2.1.2.1 การควบคุมความเสี่ยง

การออกแบบพื้นที่เล่นควรบาลานซ์ระหว่างความท้าทายและประเมินความเสี่ยง ลดอันตรายควบคู่กันไปด้วยวิธีการเช่น

- 1) วางระยะช่องว่างให้อยู่ประมาณ 9 -23 ซม. ป้องกันเหตุการณ์ศีรษะติดในเด็กเล็กได้
- 2) ตรวจสอบความแข็งแรงของเครื่องเล่นโดยเฉพาะเครื่องเล่นที่มาจากการประกอบชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อป้องกันอุบัติเหตุชิ้นส่วนแยกออกจากกันระหว่างเล่น
- 3) เลือกใช้วัสดุปลอดภัยและเหมาะสมต่อการใช้งาน สำหรับพื้นที่ที่อาจเกิดการกระแทก อาจต้องเลือกใช้วัสดุลดแรงกระแทกเช่น พื้น EPDM หรือวัสดุธรรมชาติเช่น เศษไม้อัด
- 4) ออกแบบสร้างพื้นที่จุดเปลี่ยนถ่าย (Platforms) กว้างอย่างน้อย 2 เมตร บริเวณเครื่องเล่นหรือพื้นที่เล่นที่มีเส้นทางเชื่อมต่อกันต่อเนื่องในแนวยาว ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นจุดพัก ให้เด็กมีตัวเลือกได้ตัดสินใจว่าจะเล่นต่อหรือย้อนกลับ
- 5) บริเวณพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนระดับ ควรมีราวจับช่วยพยุงตัวตลอดสองข้าง เลือกใช้ขนาดราวจับขนาดเส้นผ่านศูนย์กลาง 24-39 มม. (ขนาดที่เหมาะสมที่สุดคือ 32 มม.) และติดตั้งราวจับที่ความสูงประมาณ 55-66 เซนติเมตร
- 6) พื้นที่ต่างระดับควรมีองค์ประกอบทางตั้งช่วยป้องกันเด็กตกลงมายังด้านล่าง สำหรับเด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี ควรมีที่กั้นเมื่อพื้นที่ระดับต่างกัน 50 เซนติเมตร ขึ้นไป และมีที่กั้นสูงอย่างน้อย 74 เซนติเมตร ส่วนสำหรับเด็กวัยอื่นๆที่โตขึ้นมาก็ควรมีที่กั้นเมื่อพื้นที่ระดับต่างกัน 75 เซนติเมตร ขึ้นไปและมีที่กั้นความสูงอย่างน้อย 97 เซนติเมตร

RISK MANAGEMENT



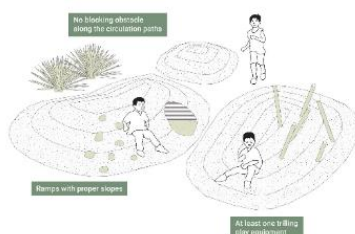
ภาพที่ 2.1 แสดงภาพการออกแบบพื้นที่สำหรับเล่น-การควบคุมความเสี่ยง
ที่มา : Shma Company Limited

2.1.2.2 การออกแบบให้ตอบสนองต่อเด็กทุกกลุ่ม

การออกแบบพื้นที่เล่นควรออกแบบให้รองรับกับเด็กทุก ๆ คน ทั้งเด็กที่ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงและเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย มีความต้องการพิเศษบางส่วนให้เข้ามาใช้งานร่วมกัน ทั้งนี้ก็เพื่อให้เด็กทุกคนรู้สึกคุ้นเคย มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน เป็น Inclusive Play Space ที่ออกแบบได้ด้วยเกณฑ์ดังนี้

- 1) พื้นที่อยู่รอบเครื่องเล่นต้องไม่มีขั้นบันได หากมีการยกระดับพื้นที่ใกล้เครื่องเล่นก็ควรใช้พื้นลาดเอียงชันน้อยกว่า 1:48 เพื่อให้เข้าถึงได้ง่าย
- 2) การเปลี่ยนระดับพื้นที่ภายในบริเวณสนามเด็กเล่นไม่ควรเปลี่ยนระดับมากกว่า 30 ซม. ด้วยการใช้พื้นที่ลาดที่มีความชันน้อยกว่า 1:16
- 3) หากสนามเด็กเล่นมีหลายชั้น กรณีที่ความสูงต่างกันไม่เกิน 3.5 ม. ทางลาดควรมีความชันน้อยกว่า 1:12 หากมีความสูงต่างกันไม่เกิน 4 เมตร ทางลาดควรมีความชันน้อยกว่า 1:14
- 4) เส้นทางสัญจรภายในพื้นที่เล่น รวมถึงบริเวณทางเข้าออกต้องมีความกว้างไม่น้อยกว่า 152 เซนติเมตร

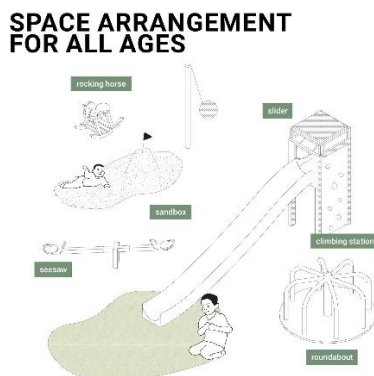
INCLUSIVE DESIGN FOR ALL NEEDS



ภาพที่ 2.2 แสดงภาพการออกแบบพื้นที่สำหรับเล่น-การออกแบบให้ตอบสนองต่อเด็กทุกกลุ่ม
ที่มา : Shma Company Limited

2.1.2.3 การแบ่งสัดส่วนพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการใช้งานของเด็กแต่ละช่วงวัย

การออกแบบสนามเด็กเล่นควรมีพื้นที่ที่หลากหลายเพื่อช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กแต่ละช่วงวัย เด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี อาจมีพื้นที่สำหรับการคลาน ม้าโยก ลานทราย สะพานลื่นที่ความสูงน้อยกว่า 122 เซนติเมตร ส่วนพื้นที่เล่นสำหรับเด็กอายุมากกว่า 5 ปี อาจประกอบด้วย เชือกหรือพื้นที่สำหรับการปีนป่าย ชิงช้า ม้าหมุน ม้ากระดก สะพานลื่นที่มีความสูงมากขึ้น การออกแบบพื้นที่เล่นที่ไม่เหมาะสมกับช่วงวัยอาจทำให้เด็กเกิดอุบัติเหตุได้



ภาพที่ 2.3 แสดงภาพการแบ่งสัดส่วนพื้นที่ที่เหมาะสมต่อการใช้งานของเด็กแต่ละช่วงวัย
ที่มา : Shma Company Limited

2.1.3 ประเภทของการเล่นที่สำคัญต่อพัฒนาการเด็ก

การเล่นมีอิทธิพลต่อการเจริญเติบโตในทุกด้าน สร้างประสบการณ์โดยตรง เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และมีความเป็นตัวของตัวเองสูง พัฒนาการที่ได้จากการเล่น จะเติบโตขึ้นอย่างธรรมชาติเมื่อเด็กได้เล่นและได้รับการพัฒนาอย่างถูกวิธี

2.1.3.1 การเล่นกับร่างกายตนเอง (Unoccupied play)

เป็นช่วงที่ทารกมักจะชอบการเคลื่อนไหวร่างกายของตน และเริ่มเรียนรู้ส่วนต่าง ๆ ของร่างกายและการเคลื่อนไหวร่างกายของตนเอง

2.1.3.2 การเล่นตามลำพัง (Solitary play)

เด็กจะชอบเล่นคนเดียวและไม่สนใจที่จะเล่นกันเป็นกลุ่ม โดยมากการเล่นตามลำพังของเด็กมักจะชอบหยิบจับสิ่งของ นำสิ่งของเข้าปากเพื่อรับรู้รสชาติ การเล่นตามลำพังของเด็กไม่ได้หมายความว่า พ่อแม่ ผู้ปกครองยังเล่นด้วยไม่ได้ โดย ผู้ปกครองควรเล่นกับเด็ก พูดคุย นอกจากจะเป็นการกระตุ้นพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์และการรับรู้ ของเด็กแล้ว เด็กยังเรียนรู้การพัฒนาภาษาจากผู้ใหญ่ได้เป็นอย่างดี

2.1.3.3 การเล่นแบบสังเกตการณ์ (Spectator/Onlooker Behavior)

เด็กจะให้ความสำคัญกับการสังเกตสิ่งที่อยู่รอบตัวโดยเฉพาะ ดูเด็กคนอื่น หรือดูว่าพ่อแม่ของตนเองเล่นอะไร โดยส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นได้กับเด็กวัย 2-3 ขวบ และมักเกิดขึ้นกับเด็กวัยเล็กที่กำลังพัฒนาทักษะการเรียนรู้ด้านคำศัพท์

2.1.3.4 การเล่นแบบต่างคนต่างเล่น (Parallel play)

เป็นการเล่นของเด็กอย่างอิสระ การเล่นแบบต่างคนต่างเล่นสามารถเกิดได้จากกิจกรรมหลาย ตั้งแต่การวาดภาพไปจนถึงการเล่นรถของเล่น

2.1.3.5 การเล่นร่วมกับคนอื่น (Associative play)

เป็นการเล่นในช่วงเด็กอายุ 3 ถึง 4 ปี เด็กจะชอบที่จะเล่นกับคนอื่น โดยมากจะเล่นเป็นกลุ่มเล็ก 2-3 คน การเล่นแบบนี้จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกรัก การแบ่งปัน การแก้ปัญหา และการเข้าสังคม

2.1.3.6 การเล่นแบบร่วมมือกัน (Cooperative play)

เป็นการเล่นในช่วงเด็กอายุ 4 ปีขึ้นไป เป็นการเล่นโดยมีจุดมุ่งหมายเดียวกัน เป็นการเล่นเพื่อสร้างความเพลิดเพลินและเล่นกับคนอื่น การเล่นชนิดนี้สามารถมีการตั้งกฎกติกา ให้เด็กได้เรียนรู้การรู้จักแพ้ ชนะ อกภัยและแบ่งปัน

2.1.4 การละเล่นพื้นบ้านกับการพัฒนาทักษะเด็กปฐมวัย

(สำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย ปฐมวัยไทยแลนด์)

การละเล่นพื้นบ้านมีผลต่อทักษะการเคลื่อนไหวของเด็กปฐมวัย โดยการละเล่น พื้นบ้านทำให้เกิดการพัฒนาการทางด้านสมรรถภาพทางกลไกและการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ช่วยให้เด็กปฐมวัยมีความเพลิดเพลินกับการเล่นอย่างเป็นอิสระ แล้วยังช่วยให้เด็กปฐมวัยมีความเพลิดเพลินกับการเล่นอย่างอิสระ แล้วยังช่วยปลูกฝังให้เด็กได้ตระหนักและเห็นคุณค่าความสำคัญและรักการออกกำลังกาย ยิ่งยืนสะดวกและประหยัดค่าใช้จ่ายที่สูงในการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหว อันเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาสังคม นำไปสู่การเป็นพลเมืองที่ดีมีสมรรถภาพทางกลไกและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่ดี

ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทยไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ นักมานุษยวิทยา และนักคติชนวิทยาจำนวนไม่น้อยที่สนใจศึกษาลักษณะการเล่นพื้นบ้านของกลุ่มชนหรือสังคมหนึ่งๆ และได้สรุปลักษณะการละเล่นของเด็กไทยว่ามีลักษณะเป็นทั้ง “ PLAY “ และ “ GAME “ กล่าวคือ การละเล่นของเด็กไทย บางชนิดจะเล่นเพื่อความสนุกสนานไม่เน้นการแข่งขัน เช่นการเล่นจ้ำจี้ การเล่นเกมของ งู กินหาง ตบแผละ เป็นต้น ซึ่งการละเล่นดังกล่าวนี้เข้าลักษณะของ “ PLAY “ การละเล่นของเด็กไทยอีกบางชนิดเป็น “ GAME “ เพราะเป็น การแข่งขัน มีการตัดสิน มีกฎเกณฑ์ เช่น อีตัก เตย และรวมทั้งการละเล่นอื่นๆที่มีลักษณะผสมผสานกันระหว่าง การเล่นเพื่อความสนุกสนาน และการเล่นที่มีกฎ กติกายืดหยุ่นได้ด้วย การละเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับ สภาพแวดล้อมทางสังคม เป็นกิจกรรมของสังคมที่ผูกพันสอดคล้องกับวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนไทย

การละเล่นพื้นบ้านกับทักษะการเคลื่อนไหว

การพัฒนาของเด็กปฐมวัยนั้นควรได้รับการพัฒนาและส่งเสริมโดยใช้กิจกรรมรูปแบบต่างๆ การละเล่นพื้นบ้านเป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก และเป็นวัสดุที่หาง่าย สะดวกสบายและประหยัด ไม่มีกติกาซับซ้อน นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านยังมีผลต่อ พัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน เช่น ด้านร่างกาย การเล่นของเด็กเป็นการเคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง ช่วยให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อ มีการทำงาน

ประสานกันได้ดี การเล่นต้องใช้กำลัง คล่องแคล่วว่องไวจึงจะช่วยเสริมสร้างสุขภาพและการเคลื่อนไหวของร่างกายทั่วไปให้ดีขึ้น ด้านจิตใจ อารมณ์ การเล่นจะช่วยเสริมสร้างจิตใจ และการปรับอารมณ์ของเด็กได้ดี ทำให้คลายความรู้สึกเศร้าโศก เจ็บใจ และ ขจัดความเครียดให้หายไปโดยการแสดงออก ช่วยให้สุขภาพจิตเด็กดีขึ้น ด้านสังคม สามารถปรับตัวเองเข้ากับ สังคมการเล่น สอนให้เด็ก รู้จักเหตุผล ทำให้เกิดความเข้าใจ ความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ อย่างมีความสุข รู้จักควบคุมตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้เกิดจินตนาการ การใช้ความเข้าใจภาษา ทักษะ การรับรู้ต่างๆและความคิด ด้านศีลธรรม การเล่นทำให้เกิดค่านิยมทางศีลธรรม การละเล่นพื้นบ้าน ส่งเสริมพัฒนาการของเด็กระดับปฐมวัยทั้ง 4 ด้านคือ ด้านร่างกาย อารมณ์-จิตใจ สังคมและสติปัญญา รวมทั้งเป็นการส่งเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็กที่ตอบสนองความต้องการของเด็ก ช่วยทำให้เด็กสามารถปรับตัว อยู่ในสังคมได้ และเป็นพัฒนาการที่สำคัญในการดำเนินชีวิตในสภาพสังคมปัจจุบันอีกด้วย

การละเล่นพื้นบ้านในพื้นที่ชลบุรี เป็นการเล่นลูกช่วงจะเล่นกันที่ลานวัดหรือลานบ้านแถบตำบลเหมือง อำเภอมะขามชลบุรี ในระหว่างเทศกาลสงกรานต์ การเล่นลูกช่วงของชาวตำบลเหมืองมี 3 แบบ คือ ช่วงวง ช่วงรำ และช่วงเชลย การเล่นลูกช่วงให้ความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย สร้างความสามัคคี นอกจากนั้น การละเล่นพื้นบ้านยังมีอีกหลากหลายกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมพัฒนาทักษะของเด็กได้ ยกตัวอย่างเช่น

ประโยชน์ของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

- 1) เป็นการเล่นที่ไม่จำกัดจำนวนผู้เล่น ส่วนใหญ่จะเล่นเป็นหมู่ซึ่งทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าการอยู่ในหมู่ คณะเป็นสิ่งที่มีความสุขสนุกสนาน เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่จะมีอุปนิสัยรักหมู่คณะฝึกให้รู้จักการปรับตัวเข้ากับสังคม อันจะเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมของเด็กให้ดีขึ้น
- 2) เป็นการละเล่นที่ไม่เน้นอุปกรณ์หรือเครื่องประกอบการเล่นมากนัก ถ้ามีก็จะเป็นวัสดุที่หาง่าย สะดวกสบายและประหยัด ซึ่งเหมาะสมกับสภาพของโรงเรียนประถมศึกษา
- 3) ไม่มีกติกาซับซ้อนเป็นการละเล่นที่ง่าย เด็กมีอิสระในการเล่นอย่างสนุกสนาน เป็นการฝึกความคิด สร้างสรรค์ของเด็ก ที่จะคิดการละเล่นและกติการ่วมกันอย่างเหมาะสม
- 4) เป็นการละเล่นเพื่อออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เพื่อให้มีความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนไหว ร่างกาย ในขณะเดียวกันก็ฝึกความเป็นคนช่างสังเกตมีไหวพริบความแม่นยำการตัดสินใจ และความพร้อมเพรียง การเล่นจึงไม่มีผู้แพ้ผู้ชนะการเล่นบางประเภทมีเนื้อร้องและบทสนทนาประกอบทำให้เพิ่มความสนุกสนานมากขึ้น

2.2 งานวิจัยและงานออกแบบที่เกี่ยวข้อง

2.2.1. เรื่อง การประยุกต์แนวคิดมอนเตสซอรีในการพัฒนาเด็กปฐมวัยในบริษัทไทย (ณัฐยา เกตุสิริ วารุณี เรียนรู้ และ อธิป เกตุสิริ)

การประยุกต์แนวคิดมอนเตสซอรีในการจัดการศึกษาปฐมวัยในประเทศไทย ถือเป็นแนวทางหนึ่งที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการเด็กอย่างรอบด้าน และมุ่งสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนได้อย่างสอดคล้องกับบริษัทไทย แนวคิดมอนเตสซอรีให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ที่ยึดเด็กเป็นศูนย์กลาง โดยเคารพศักยภาพเฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน สร้างโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในสิ่งแวดล้อม

ที่เตรียมไว้อย่างเหมาะสม ซึ่งสอดคล้อง กับบริบททางวัฒนธรรมไทยที่ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ ผ่านการลงมือทำและการอยู่ร่วมกันในสังคม

หลักการสำคัญของมอนเตสซอรี เช่น “จิตที่ซึมซับได้” “ช่วงเวลาสำคัญ” และ “การเรียนรู้ด้วยตนเอง” ช่วยให้เด็กเรียนรู้ได้ตามศักยภาพของตนเอง อีกทั้งบทบาทของครูในฐานะผู้อำนวยความสะดวกและผู้สังเกต ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมายและลึกซึ้ง ในบริบทไทย การปรับใช้แนวทางนี้สามารถเป็น พลังขับเคลื่อนสำคัญของการปฏิรูปการศึกษาปฐมวัย หากได้รับการสนับสนุนในเชิงนโยบาย ครูได้รับการอบรม อย่างเหมาะสม และมีการปรับสื่อการเรียนรู้ให้เข้ากับบริบทท้องถิ่น

นอกจากนี้ แนวคิดของมอนเตสซอรียังสามารถเชื่อมโยงกับทฤษฎีการเรียนรู้ของนักจิตวิทยาการศึกษา คนสำคัญ เช่น พียาเจต์ และไวทกอตสกี ซึ่งต่างเน้นการพัฒนาองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงและบริบทสังคม โดยตารางด้านล่างแสดงการเปรียบเทียบหลักการสำคัญที่สอดคล้องกันระหว่าง 3 แนวคิดนี้

ตารางที่ 2.1 ตารางการเปรียบเทียบหลักการสำคัญที่สอดคล้องกันระหว่าง 3 แนวคิด

หัวข้อหลัก	Montessori	Piaget	Vygotsky
ธรรมชาติของการเรียนรู้	เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสิ่งแวดล้อมที่เตรียมไว้	เด็กสร้างความรู้จากประสบการณ์ตรงตามพัฒนาการทางสติปัญญา	การเรียนรู้เกิดจากปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยเฉพาะกับผู้ที่มีความรู้มากกว่า
บทบาทของผู้ใหญ่/ครู	ผู้อำนวยความสะดวก สังเกตและจัดสภาพแวดล้อม	จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับระยะพัฒนาการ	ผู้ชี้แนะใน ZPD (Zone of Proximal Development)
แนวคิดหลัก	จิตที่ซึมซับได้, ช่วงเวลาสำคัญ, การเรียนรู้ด้วยตนเอง	ระยะพัฒนาการทางสติปัญญา (เช่น preoperational, concrete operational)	ZPD, การจัดการเรียนรู้ผ่าน scaffolding
ลักษณะกิจกรรมการเรียนรู้	เด็กเลือกกิจกรรมด้วยตนเอง ผูกสมาธิและการควบคุมตนเอง	เด็กค้นพบแนวคิดผ่านการ เล่น ทดลอง และสำรวจ	เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น ผ่านภาษาและบริบทสังคม
เป้าหมายการศึกษา	พัฒนาเด็กอย่างรอบด้าน ทั้งร่างกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา	พัฒนาโครงสร้างความคิดของเด็กในแต่ละช่วงวัย	สร้างศักยภาพสูงสุดของเด็กผ่านบริบททางสังคม

ที่มา : <https://so13.tci-thaijo.org/index.php/JRI/article/view/1731/1425>

2.2.2 เรื่อง การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่สำหรับเด็กปฐมวัยตามแนวทางการสอนมอนเตสซอรี (นฏฐิกา นวพันธ์)

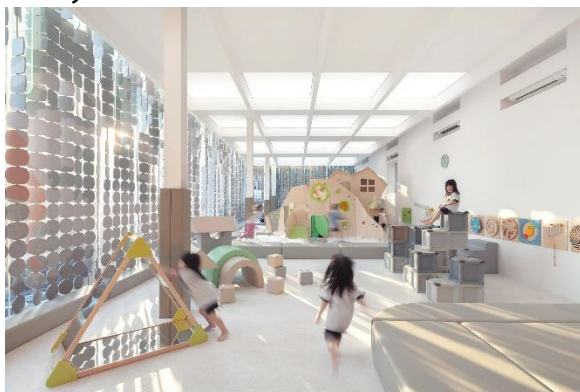
ตารางที่ 2.2 ตารางสรุปลักษณะห้องเรียนและการใช้พื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรี

	ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีในภาพกว้าง	ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีที่มีการระบุรายละเอียดเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะจากกรณีศึกษา
ลักษณะผู้ใช้	เด็กแต่ละเพศละวัย	ช่วงอายุต่างกันสามปี (Al et al. (2012)
ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรมหลายอย่างเกิดขึ้นพร้อมกัน เด็กมีอิสระที่จะเลือกทำกิจกรรมที่ตนเองสนใจ	ทำงานคนเดียวและทำงานเป็นกลุ่ม ทำงานบนโต๊ะและบนพื้น (Epstein, 2012)
ขนาดห้องเรียน	-	ขนาดมาตรฐานขึ้นอยู่กับกฎหมายกำหนด แต่ห้องเรียนที่มีขนาดใหญ่กว่าห้องเรียนทั่วไปจะช่วยลดความตึงเครียดและเพิ่มสมาธิให้กับเด็ก (Jacobs and Sargo, 2005)
การวางผัง	ศูนย์กลางของห้องไม่ใช่โต๊ะ แต่เป็นอุปกรณ์การเรียนรู้อื่นๆ ที่จัดเตรียมไว้อย่างมีการวางแผน และพื้นที่ห้องโล่งกว้างที่เป็นพื้นที่ทำกิจกรรมกับอุปกรณ์ต่างๆ	แต่ละพื้นที่ภายในห้องเชื่อมต่อกัน ไม่แยกขาดจากกัน ความมองเห็นกันและกันได้ทั้งหมด (Jacobs and Sargo, 2005; Al et al., 2012) การแบ่งเขต หรือ zone ของพื้นที่สามารถแบ่งได้โดยการเปลี่ยนลักษณะพื้น การกั้นส่วนด้วยตู้หรือชั้นเตี้ยๆ หรือการจัดที่นั่ง รวมถึงการใช้พื้นที่แบบ Alcove หรือพื้นที่ที่มีลักษณะเว้าเข้าไป (Jacobs and Sargo, 2005) โต๊ะควรเป็นเสมือนจุดติดต่อขอความช่วยเหลือ (Help Desk) มากกว่าเป็นศูนย์กลางของห้อง (Al et al., 2012) เชื่อมต่อกับภายนอกอาคารได้อย่างอิสระเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กับธรรมชาติ (Al et al., 2012) L-shaped Classroom นำเสนอโดย Dyck (2002)
พื้นที่ภายนอก	พื้นที่ธรรมชาติเป็นสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ที่เติมเต็ม ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีในภาพกว้าง	เชื่อมต่อกับภายนอกอาคารได้อย่างอิสระ (Al et al., 2012) ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีที่มีการระบุรายละเอียดเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะจากกรณีศึกษาเฉลี่ยหรือมุขเป็นการสร้างพื้นที่เปลี่ยนถ่ายระหว่างภายในกับภายนอกที่ดี ใช้หลบแดดหลบฝนได้ และเปรียบเสมือนพื้นที่ห้องเรียนขยายออกไปด้านนอก (Jacobs and Sargo, 2005)
ทางเดินเชื่อมหรือระเบียงทางเดิน	-	รองรับกิจกรรมที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กมีอิสระที่จะเลือกพื้นที่สำหรับกิจกรรมนอกเหนือไปจากภายในห้องเรียน (Al et al., 2012)
	ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีในภาพกว้าง	ลักษณะพื้นที่ตามแนวทางการสอนแบบมอนเตสซอรีที่มีการระบุรายละเอียดเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะจากกรณีศึกษา
ห้องน้ำ	-	พื้นที่หน้าห้องน้ำควรมีเก้าอี้ตัวเล็กวางไว้เพื่อให้เด็กนั่งถอดหรือสวมกางเกงเองได้ (นิกิ, 2560)
สีของห้อง	สีอ่อน	สีขาว (Jacobs and Sargo, 2005; Dyck, 2002)
พื้นผิว	-	พื้นผิวไม้หรือวัสดุธรรมชาติ ช่วยเพิ่มความรู้สึกอบอุ่นและกระตุ้นด้านประสาทสัมผัส (Jacobs and Sargo, 2005) การใช้กระจกเป็นส่วนหนึ่งของผนังห้องในโรงเรียนเด็กเล็ก พร้อมราวจับให้เด็กยืนจับได้และเห็นภาพตนเองในกระจก (นิกิ, 2560)
ประตู	-	ประตูสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงถึงบ้านของเด็กๆ ประตูที่มีลักษณะพิเศษจะช่วยให้มีความตื่นตัว ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของ และรู้สึกสบายใจ (Jacobs and Sargo, 2005)
เครื่องเรือน (Furniture)	มีขนาดที่เหมาะสมกับรูปร่างและแรงของเด็ก เด็กสามารถเคลื่อนย้ายได้เอง ไม่ใช่เครื่องเรือนที่ตาย	-
ส่วนต้อนรับของโรงเรียน	-	มีบริเวณที่ครู ผู้ปกครอง และเด็ก สามารถมีปฏิสัมพันธ์ได้อย่างเป็นกันเอง มีที่สำหรับเด็กในการเก็บของส่วนตัว (Rimes, 2005 อ้างถึงใน จีระพันธุ์ พูลพัฒน์, 2558)

ที่มา : นฏฐิกา นวพันธ์

2.3.การวิเคราะห์กรณีศึกษา

2.3.1 Playville Day Care



ภาพที่ 2.4 แสดงทัศนียภาพภายใน

ที่มา : <https://www.nitaprow.com/playville>

สถาปนิก : NITAPROW

สถานที่ตั้ง : เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

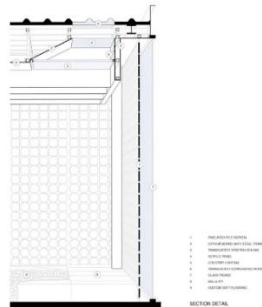
Playville จำลองบรรยากาศจากสนามเด็กเล่นในอดีต ที่มักจะมีพื้นที่โล่ง กว้างให้เด็กวิ่งเล่นอย่างสบายใจ มีบ่อทราย มีพื้นที่หญ้าให้คุ้นเคยกับธรรมชาติ นำมาประยุกต์ให้เข้ากับการออกแบบในปัจจุบันที่มีพื้นที่จำกัด Playville ให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านการใช้ประสาทสัมผัส การออกแบบจะไม่มีกำแพงพื้นที่ (Open Plan) มาจากนิสัยของเด็กที่ไม่หยุดนิ่ง มักมีการเดิน วิ่งตลอดเวลา Circulation ในอาคารจึงไม่มีทั้งจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด ช่วยให้เกิดการเคลื่อนไหวอย่างอิสระ เพราะทุกพื้นที่ต่างเชื่อมต่อกัน ทั้งโถงต้อนรับ พื้นที่เล่นภายนอก สไลเดอร์และบ่อบอลในอาคาร



ภาพที่ 2.5 แสดงทัศนียภาพภายใน

ที่มา : <https://www.nitaprow.com/playville>

แสงธรรมชาติมีบทบาทสำคัญที่สุดในขั้นตอนการออกแบบ โดยช่องแสงบนหลังคาหลายช่อง ถูกจัดวางอย่างเท่ากันทั่วบริเวณเล่นหลักเพื่อให้เลียนแบบแสงและทิศทางของแสงแดดจากท้องฟ้าด้านบน



ภาพที่ 2.6 แสดงภาพแบบขยาย

ที่มา : <https://www.nitaprow.com/playville>

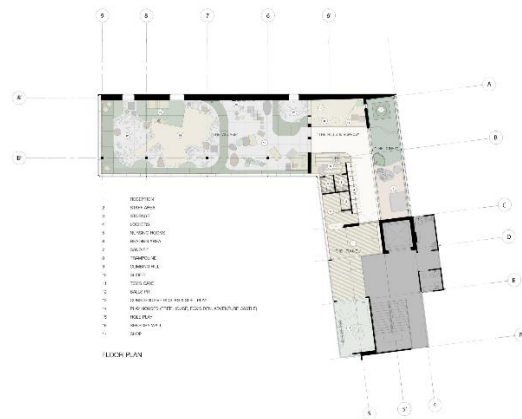
ผนังภายนอกส่วนใหญ่หันเข้าหาแสงแดดที่แรงจากทิศใต้และทิศตะวันตก จึงเลือกใช้กระจกขนาดใหญ่ร่วมกับระบบหน้าจอแบบฟิกเซลที่ติดบนพื้นและเพดาน เพื่อเชื่อมโยงทางสายตาระหว่างภายในและภายนอก ขณะเดียวกันก็ลดความร้อนจากแสงอาทิตย์และเพิ่มประสิทธิภาพด้านเสียงของสนามเด็กเล่นในร่ม



ภาพที่ 2.7 แสดงทัศนียภาพภายนอกของอาคาร

ที่มา : <https://www.nitaprow.com/playville>

การวางแผนสีเหลี่ยมจัตุรัสไว้ด้านบนและค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นหน่วยวงกลมผ่านรูปแบบต่างๆ ถึง 21 รูปแบบ จะทำให้ช่องรับแสงเพิ่มขึ้นเมื่อหน้าจอแบบฟิกเซลสัมผัสพื้น แต่ละอันถูกร้อยสายสลิงแนวตั้งอย่างหลวมๆ ทำให้สามารถรับสัมผัสทางกายภาพได้ ไม่ว่าจะด้วยการหมุนฟิกเซล หรือเพียงแค่สัมผัสมันขณะเคลื่อนที่ผ่าน องค์กรประกอบภาพที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลาตลอดทั้งวันทำให้หน้าจอแบบฟิกเซลฉายภาพแสงและเงาที่ซับซ้อนและน่าหลงใหล คล้ายกับที่พบในธรรมชาติได้กิ่งไม้และใบไม้ที่พลิ้วไหว



ภาพที่ 2.8 แสดงผังพื้นที่ชั้น 1

ที่มา : <https://www.nitaprow.com/playville>

สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษา

- 1.การจัดวางฟังก์ชันแบบ Open Plan เพื่อให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ
- 2.การออกแบบที่นำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ประโยชน์กับอาคาร

2.3.2 Thawsi Playground



ภาพที่ 2.9 แสดงทัศนียภาพภายนอก

ที่มา : https://www.archdaily.com/966160/thawsi-playground-imaginary-objects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

สถาปนิก : Imaginary Objects

สถานที่ตั้ง : เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร

โรงเรียนมีพื้นที่ที่จำกัดบวกกับการที่โรงเรียนมีแผนจะสร้างทางเดินเชื่อมระหว่างตึกอนุบาลและประถมอยู่แล้ว จึงเป็นที่มาของการออกแบบสนามเด็กเล่นใหม่บนแพลตฟอร์มที่ถูกยกขึ้นเท่ากับ ความสูงของอาคารชั้นสอง เพื่อให้ด้านล่างสามารถเดินเชื่อมระหว่างตึกได้โดยไม่ต้องตากฝนเมื่อถึงคราวที่ฝนตก

การออกแบบเครื่องเล่นแบบแยกชิ้นจึงเป็นสิ่งที่ตอบโจทย์ที่สุด โดยแบ่งออกเป็น 5 ชั้นหลักๆ ได้แก่ บ่อทราย (Sandpit) บ้านต้นไม้ (Tower) สะพาน (Bridge) กล่องบล็อก (Climbing Step) และ บาร์โหน (Balancing Beam) โดยเครื่องเล่นแต่ละชิ้นสามารถถอดประกอบได้ และถูกวางห่างกันในระยะที่เพียงพอให้เด็กๆวิ่งไปมาได้

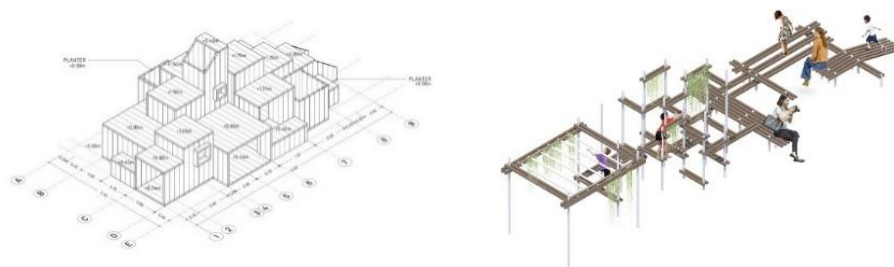


ภาพที่ 2.10 แสดงทัศนียภาพภายนอก

ที่มา : https://www.archdaily.com/966160/thawsi-playground-imaginary-objects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

แนวความคิดการออกแบบ เด็กควรมีปฏิสัมพันธ์หลายรูปแบบกับเครื่องเล่นหนึ่งชิ้น” สถาปนิกกล่าวถึงเหตุผลที่เครื่องเล่นแต่ละชิ้นถูกออกแบบให้มีความคลุมเครือ เพื่อการเล่นแบบ “Free Play” หรือแบบไม่มีข้อจำกัดในการเล่นที่อยู่ภายใต้ความปลอดภัย เครื่องเล่นหนึ่งชิ้นสามารถเป็นได้มากกว่าหนึ่งฟังก์ชัน เช่น กล่องบล็อก ที่ถูกออกแบบเป็นสเต็ปให้เด็กๆสามารถปีนป่ายได้ ส่วนด้านล่างเป็นช่องที่ลอดได้ เชื่อมต่อกันมีพื้นที่ภายในคล้ายบ้าน อุโมงค์ หรือถ้ำ

โครงสร้างทั้งหมดของสนามออกแบบให้มีความกลมกลืนกับธรรมชาติ สถาปนิกเลือกไม้ตะเคียนมาใช้เป็นวัสดุหลักในเครื่องเล่นแต่ละชิ้น ซึ่งเป็นไม้ประเภทเดียวกับที่นิยมใช้ทำเรือ จึงมีความคงทนต่อสภาพแวดล้อมภายนอก ไม่ว่าจะเจอน้ำหรือแดดก็มีความยืดหยุ่น



ภาพที่ 2.11 แสดงภาพ Diagram การออกแบบ

ที่มา : https://www.archdaily.com/966160/thawsi-playground-imaginary-objects?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษา

- 1.การออกแบบพื้นเล่นสำหรับเด็กต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อม ความปลอดภัย
- 2.การออกแบบที่สามารถให้เด็กได้เล่นแบบ Free Play

2.3.3 Mt. Hood Community College Early Childhood Center



ภาพที่ 2.12 แสดงทัศนียภาพภายนอก

ที่มา : https://www.archdaily.com/547701/mt-hood-community-college-early-childhood-center-mahlum?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

สถาปนิก : Mahlum

สถานที่ตั้ง : Gresham, UNITED STATES

สร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเปลี่ยนผ่านระหว่างการเรียนรู้และการเล่นทั้งในร่มและกลางแจ้ง สภาพแวดล้อมทั้งทางธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น ก่อให้เกิดสนามเด็กเล่น ระบบนิเวศน์สวน และพื้นที่เล่นในร่มที่ เด็ก ๆ เพลิดเพลินกับ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดอย่างอิสระ และการปฏิสัมพันธ์

ศูนย์แห่งนี้ได้รับการออกแบบให้เป็นเหมือนหมู่บ้านเล็ก ๆ ของชุมชนการเรียนรู้แบบเล่น มีลักษณะคล้ายกลุ่มบ้าน มีการเชื่อมโยงทั้งภายในและภายนอกช่วยให้มั่นใจได้ว่าการควบคุมดูแลอย่างทั่วถึง ขณะเดียวกันก็เชื่อมโยงเด็ก ๆ เข้ากับสภาพแวดล้อม และห้องเรียนแต่ละห้องเข้ากับชุมชนโดยรวม



ภาพที่ 2.13 แสดงผังพื้นที่ชั้น 1

ที่มา : https://www.archdaily.com/547701/mt-hood-community-college-early-childhood-center-mahlum?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

พื้นที่เล่นและเรียนรู้ได้รับแรงบันดาลใจจากรูปแบบของแสงธรรมชาติ สภาพอากาศ และ ฤดูกาลต่าง ๆ ในระดับที่แตกต่างกัน ส่งเสริมการเล่นที่สนุกสนาน และการผ่อนคลาย ในพื้นที่เล่น ผนังลึกลับมีช่องหน้าต่างและม้านั่งที่เด็ก ๆ สามารถนั่งและเล่นได้ ยังมีพื้นที่เก็บของมากมายที่เข้าถึงได้ ง่ายในแต่ละห้อง หน้าต่างที่ควบคุมได้ แสงธรรมชาติ แผงโซลาร์เซลล์ และระบบบำบัดน้ำฝนแบบเปิด ช่วยเสริมสร้างความเชื่อมโยงกับธรรมชาติด้วยสิ่งอำนวยความสะดวกที่ดีต่อสุขภาพและประหยัด ทรัพยากร

สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษา

1. การออกแบบที่สร้างสภาพแวดล้อมผ่านการเรียนรู้
2. ได้เรียนรู้การวางฟังก์ชันภายในของโครงการ

2.3.4 Imagine Montessori School



ภาพที่ 2.14 แสดงทัศนียภาพภายนอก

ที่มา : <https://www.archdaily.com/974953/imagine-montessori-school-gradoli-and-sanz>

สถาปนิก : Gradolí & Sanz

สถานที่ตั้ง : Paterna, Spain

ห้องเรียนทุกห้องมองเห็นหุบเขาและป่าสน การเชื่อมต่อทางสายตากับธรรมชาติเป็นจุดเด่น และจุดสนใจหลักจากทุกห้องเรียน ในปัจจุบันที่ไม่มีกระดานดำหรือโต๊ะครู ห้องเรียนแบ่งออกเป็น 5 ส่วน ซึ่งสามารถใช้ได้อย่างอิสระตามความสนใจและความต้องการ ได้แก่ sensory area, practical life area, language area, maths area และ cultural studies area



ภาพที่ 2.15 แสดงผังพื้น

ที่มา : <https://www.archdaily.com/974953/imagine-montessori-school-gradoli-and-sanz>

รูปลักษณะของอาคารเติบโตอย่างเป็นธรรมชาติ เหมือนเซลล์ที่ค่อยแตกตัวตามความต้องการ และแต่ละเซลล์ก็จะเชื่อมต่อกันในที่สุด ผลลัพธ์คือได้ห้องเรียนก็ถูกจัดเรียงในรูปทรงคล้ายพัด การเรียงร้อยต่อกันนี้ ไม่เพียงแต่เอื้อต่อพื้นที่ใช้สอย ส่วนต่อขยายที่เกิดขึ้น ทั้งซอกมุม ระเบียง ทางเดิน ยังกลายมาเป็นพื้นที่ปประชุม ทำงาน นั่งเล่นไปในตัว ในทุก ๆ พื้นที่ คุณจะพบกับมุมที่ออกแบบมาให้เหมาะกับสัดส่วนของเด็ก โดยใช้ประโยชน์จากพื้นที่ว่างเหนือห้องน้ำ พื้นที่ใต้บันได พื้นที่ริมหน้าต่าง แต่ละพื้นที่ล้วนเป็นความสูงที่สามารถเข้าถึงได้เฉพาะเด็ก ๆ เท่านั้น



ภาพที่ 2.16 แสดงทัศนียภาพภายนอก

ที่มา : <https://www.archdaily.com/974953/imagine-montessori-school-gradoli-and-sanz>

สิ่งที่ได้จากกรณีศึกษา

- 1.การจัดวางฟังก์ชันให้เข้ากับหลักสูตรการเรียน เช่น การทำให้พื้นที่เชื่อมโยงกันและใช้งานได้อย่างอิสระ
- 2.การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ เก้าอี้ โต๊ะ การแบ่งโซนโดยการใช้ตู้เป็นการแบ่งโซน

บทที่ 3

การวิเคราะห์เพื่อการออกแบบ

3.1. การศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ

3.1.1 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านเศรษฐกิจ

ผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด ณ ราคาประจำปี ของจังหวัดชลบุรี ปี 2562 มีมูลค่า 1,059,797 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 43.44 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมของกลุ่มภาคตะวันออก(2,439,557 ล้านบาท) และคิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 6.27 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมประเทศ (16,898,086 ล้านบาท) ประกอบด้วย

- 1). ภาคเกษตร มูลค่า 18,211 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 1.72
- 2). ภาคนอกเกษตร มูลค่า 1,041,586 ล้านบาท คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 98.28
- 3). อุตสาหกรรมเป็นสาขาการผลิตหลักในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของจังหวัด คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 49.45

- 4). การขายส่งขายปลีก มีสัดส่วนร้อยละ 11.13
- 5). ที่พักแรมและบริการด้านอาหาร มีสัดส่วนร้อยละ 8.49
- 6). การขนส่งและสถานที่เก็บสินค้า มีสัดส่วนร้อยละ 6.31 อื่นๆ มีสัดส่วน ร้อยละ 24.62

3.1.2 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านแผนพัฒนาพื้นที่

แผนพัฒนาจังหวัดชลบุรี (พ.ศ. 2566 – 2570)

เป้าหมายการพัฒนาจังหวัด “เมืองนวัตกรรมชั้นนำ สร้างสรรค์เศรษฐกิจใหม่ สู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมดุลและยั่งยืน”

องค์การบริหารส่วนจังหวัดชลบุรี

1. ยุทธศาสตร์การพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม
 - 1.1 พัฒนาอาคารสถานที่สำหรับการจัดการศึกษา
 - 1.2 ส่งเสริมการจัดการศึกษา การให้บริการการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง เท่าเทียมและมีคุณภาพ

แผนปฏิบัติการราชการระยะ 5 ปี (พ.ศ.2566 – 2570) ของกรมกิจการเด็กและเยาวชน

ยุทธศาสตร์ที่ 1 เสริมสร้างศักยภาพเด็กและเยาวชนสู่ความเป็นพลเมืองคุณภาพ

ยุทธศาสตร์ที่ 2 เสริมสร้างระบบคุ้มครองเด็กและเยาวชนที่ครอบคลุม

ยุทธศาสตร์ที่ 3 พัฒนาระบบสวัสดิการเด็ก เยาวชน และครอบครัวที่เชื่อมโยงกับระบบสวัสดิการอื่น

3.1.3 การศึกษาความเป็นไปได้ด้านนโยบาย

สสส. (สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ)

นโยบายเด็ก-ครอบครัวไทยแห่งอนาคต สสส.- คิด for คิดส์ เปิดผลวิจัยเจาะลึกสถานการณ์เด็ก-ครอบครัว 4 ด้าน ส่งเสริมสวัสดิการ-เข้าถึงการดูแลสุขภาพจิต-แก้ไขความขัดแย้งในครอบครัว-นวัตกรรมทางสังคม มุ่งสร้างเด็กไทยเติบโตอย่างมีคุณภาพ
นโยบายเด็กและครอบครัวไทยแห่งอนาคต ได้แก่

- 1.ระบบสวัสดิการเด็กเล็กเพื่ออนาคต
 - 2.จินตนาการใหม่ของเยาวชนไทยสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม พร้อมหรือเส้นทางใหม่ของนโยบายเด็กและครอบครัวไทย
- #### 3.1.3.1 แผนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว

เป้าหมาย เด็กและเยาวชน มีสุขภาพดี มีความรอบรู้ทางสุขภาพ มีสมรรถนะในโลกพลิกผัน

สุขภาพดี 4 มิติ กาย จิต ปัญญา สังคม				
วิสัยทัศน์ และพันธกิจ	วิสัยทัศน์ - "เด็ก เยาวชน และครอบครัวได้รับการคุ้มครองและส่งเสริมให้มีวิถีชีวิตและสังคมที่เอื้อต่อสุขภาพ" พันธกิจ - "จุดประกาย กระตุ้น สาน และเสริมพลังบุคคล ชุมชน และองค์กรทุกภาคส่วน ให้มีขีดความสามารถ และสร้างสรรค์ระบบสังคมที่เอื้อต่อการมีสุขภาพที่ดี"			
เป้าหมาย เชิงยุทธศาสตร์	ลดผลกระทบ : ยาสูบ สุราและสิ่งเสพติด นอกรีตจากสิ่งแวดล้อม ปัญหาสุขภาพอุบัติใหม่ และปัจจัยเสี่ยงอื่น	เพิ่ม : อาหารและโภชนาการ พัฒนาการ กิจกรรมทางกาย ความปลอดภัยทางถนน สุขภาพจิตที่ดี ทักษะในศตวรรษที่ 21		
ส่งเสริมความเท่าเทียมและลดความเหลื่อมล้ำด้านสุขภาพ มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายที่เปราะบาง				
ยุทธศาสตร์	1. เพิ่มทรัพยากรให้ครอบครัว มีขีดความสามารถเพื่อ เลี้ยงดูเด็กทุกช่วงวัย	2. พัฒนาคู่มือและ ขยายโอกาสในการ เข้าถึงพื้นที่เรียนรู้ ที่มีคุณภาพใกล้บ้าน เพื่อส่งเสริมกิจกรรม สร้างสรรค์ของเด็ก และเยาวชน อย่างยั่งยืน	3. พัฒนาระบบและกลไก ที่จำเป็นเพื่อประกัน สิทธิเด็กในการเข้าถึง ระบบคุ้มครองทาง สังคมและ บริการพื้นฐาน เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี	4. ส่งเสริมเด็กและ เยาวชนให้เป็น พลเมืองที่เข้มแข็ง และมีส่วนร่วมในการ พัฒนาสังคมสูงวัย ไปทั่วโลกไทย
การจัด โครงสร้างแผน	1. กลุ่มแผนงาน สนับสนุนพื้นที่เรียนรู้	2. กลุ่มแผนงาน สนับสนุนการทำงานร่วมมือ	3. กลุ่มแผนงาน สนับสนุนการขับเคลื่อนสังคม	
4. กลุ่มแผนงานพัฒนาและบริหารงาน สร้างเสริมสุขภาพ (งานบูรณาการ-คิดค้นและประเมินผล-การวัดผลและควบคุมค่า)				

ภาพที่ 3.1 แผนสุขภาวะเด็ก เยาวชน และครอบครัว

ที่มา : แผนหลัก (พ.ศ. 2566-2570) กองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)

3.1.4 กฎหมายที่เกี่ยวข้อง

กฎกระทรวง ฉบับที่ 55(พ.ศ. 2543) ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522

ข้อ 1

“อาคารสาธารณะ” หมายความว่า อาคารที่ใช้เพื่อประโยชน์ในการชุมนุมคนได้โดยทั่วไป
เพื่อกิจกรรมทางราชการ การเมือง การศึกษา การศาสนา การสังคม การนันทนาการ หรือการ
พาณิชยกรรม เช่น โรงมหรสพ หอประชุม โรงแรม โรงพยาบาล สถานศึกษา

หมวด 4 แนวอาคารและระยะต่าง ๆ ของอาคาร

ข้อ 41 อาคารที่ก่อสร้างหรือดัดแปลงใกล้ถนนสาธารณะที่มีความกว้างน้อยกว่า 6 เมตร ให้
ร่นแนวอาคารห่างจาก กึ่งกลางถนนสาธารณะอย่างน้อย 3 เมตร อาคารที่สูงเกินสองชั้นหรือเกิน 8

เมตร ห้องแถว ตึกแถว บ้านแถว อาคารพาณิชย์ โรงงาน อาคารสาธารณะ ป้าย หรือสิ่งก่อสร้างขึ้นสำหรับติดหรือตั้งป้าย หรือคลังสินค้า ที่ก่อสร้างหรือดัดแปลงใกล้ถนนสาธารณะ

(2) ถ้าถนนสาธารณะนั้นมีความกว้างตั้งแต่ 10 เมตรขึ้นไป แต่ไม่เกิน 20 เมตร ให้ร่นแนวอาคารห่างจาก เขตถนนสาธารณะอย่างน้อย 1 ใน 10 ของความกว้างของถนนสาธารณะ

ข้อ 3 จำนวนที่จอดรถยนต์ ต้องจัดให้มีตามกำหนดดังต่อไปนี้

(2) ในเขตเทศบาลทุกแห่งหรือในเขตท้องที่ที่ได้มีพระราชกฤษฎีกาให้ใช้พระราชบัญญัติควบคุมการ ก่อสร้างอาคาร พุทธศักราช 2479 ใช้บังคับ

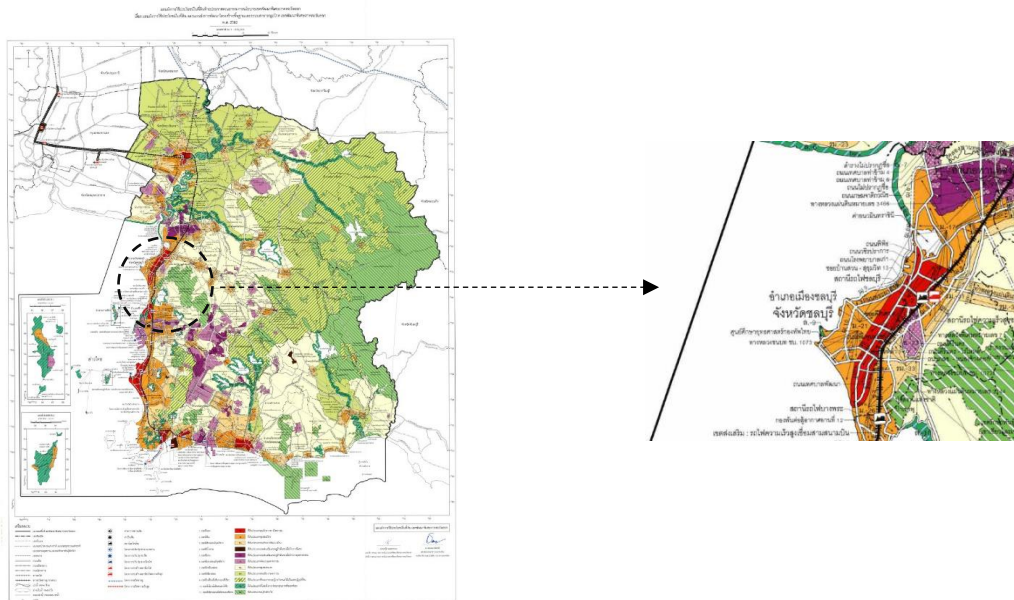
(ฉ) สำนักงานให้มีที่จอดรถยนต์ไม่น้อยกว่า 1 คันต่อพื้นที่ 120 ตารางเมตร เศษของ 120 ตาราง เมตร ให้คิดเป็น 120 ตารางเมตร

(ซ) อาคารขนาดใหญ่ ให้มีที่จอดรถยนต์ตามจำนวนที่กำหนดของแต่ละประเภทของอาคารที่ใช้เป็น ที่ประกอบกิจการในอาคารขนาดใหญ่นั้นรวมกันหรือให้มีที่จอดรถยนต์ไม่น้อยกว่า 1 คันต่อพื้นที่อาคาร 240 ตารางเมตร เศษ ของ 240 ตารางเมตร ให้คิดเป็น 240 ตารางเมตร ทั้งนี้ ให้ถือที่จอดรถยนต์จำนวนที่มากกว่าเป็นเกณฑ์

ข้อ 8 ทางเข้าออกของรถยนต์ต้องกว้างไม่น้อยกว่า 6 เมตร ในกรณีที่จัดให้รถยนต์วิ่งได้ทางเดียว ทางเข้าและทางออกต้องกว้างไม่น้อยกว่า 3.50 เมตร โดยต้องทำเครื่องหมายแสดงทางเข้าและทางออกไว้ให้ปรากฏ และปากทางเข้าออก ของรถยนต์ต้องเป็นดังนี้

3.2. การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ

3.2.1 การวิเคราะห์ผังเมืองที่ตั้งโครงการ



- | | | |
|-------------|---|----------------------------------|
| 1. เขตสีแดง | ท. | ที่ดินประเภทศูนย์กลางพาณิชย์กรรม |
| 2. เขตสีส้ม | ม. | ที่ดินประเภทชุมชนเมือง |

ภาพที่ 3.2 แผนผังการใช้ประโยชน์ที่ดินในเขตพัฒนาพิเศษภาคตะวันออก (EEC)

ที่มา : <https://asa.or.th/laws/news20191209/>

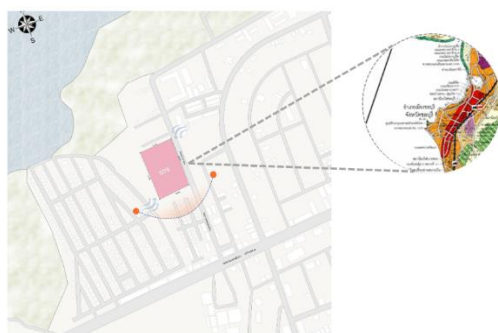
ส่วนที่ 1 แผนผังการใช้ประโยชน์ที่ดิน

ข้อ ๗ การใช้ประโยชน์ที่ดินตามแผนผังการใช้ประโยชน์ที่ดินท้ายประกาศนี้ ให้เป็นไปตามดังต่อไปนี้

(๑) ที่ดินประเภท พ. ที่กำหนดไว้เป็นสีแดง ให้เป็นที่ดินประเภทศูนย์กลางพาณิชยกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้เป็นศูนย์กลางทางเศรษฐกิจ การค้า การบริการ และการท่องเที่ยว ระดับประเทศและนานาชาติ จำแนกเป็นบริเวณ พ. - ๑ ถึง พ. - ๗

(๒) ที่ดินประเภท ม. ที่กำหนดไว้เป็นสีส้ม ให้เป็นที่ดินประเภทชุมชนเมือง มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้เป็นชุมชนเมือง รองรับการพัฒนาตัวของศูนย์กลางพาณิชยกรรมหลัก และศูนย์กลางหลัก ระดับอำเภอ รองรับการพัฒนาที่อยู่อาศัย พาณิชยกรรม และบริการขั้นพื้นฐาน จำแนกเป็นบริเวณ ม. - ๑ ถึง ม. - ๕๓

3.2.1.1 ผังสีที่ตั้งโครงการ



ที่ดินเขตสีส้ม ให้เป็นที่ดินประเภทชุมชนเมือง

ภาพที่ 3.3 แสดงผังสีที่ตั้งโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.1.2 ข้อกัณฑ์ที่ตั้งโครงการ



ภาพที่ 3.4 แสดงภาพกฎหมาย

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

กฎหมายระยะร่น

ถ้าถนนสาธารณะนั้นมีความกว้างตั้งแต่ 10 เมตรขึ้นไป แต่ไม่เกิน 20 เมตร ให้ร่นแนวอาคาร
ห่างจาก เขตถนนสาธารณะอย่างน้อย 1 ใน 10 ของความกว้างของถนนสาธารณะ
ถนนโครงการมีความกว้าง 12 เมตร ระยะร่น 1.2 เมตร

3.2.2 การวิเคราะห์การเลือกที่ตั้งโครงการ



ภาพที่ 3.5 แสดงภาพการเลือกที่ตั้ง
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.2.1 การเลือกที่ตั้งโครงการที่ 1

ที่ตั้ง : ซ.นารมณตเสวี ถ.พระยาสุรเสนา ต.เสมีต อ.เมือง จ.ชลบุรี

สภาพที่ดินปัจจุบัน : เป็นสวน มีต้นไม้จำนวนมาก

ทิศเหนือ : เป็นพื้นที่ติดกับบ้านพักอาศัย

ทิศใต้ : พื้นที่โล่ง มีต้นไม้

ทิศตะวันออก : พื้นที่โล่ง

ทิศตะวันตก : พื้นที่ติดกับป่า

เขตที่ล้อม ที่ดินประเภทชุมชนเมือง

ขนาดพื้นที่ 18,182.00 ตร.ม. : 11 ไร่ 1 งาน 45.5 ตารางวา



ภาพที่ 3.6 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 1
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.7 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 1
ที่มา : <https://www.google.com/maps>

3.2.2.2 การเลือกที่ตั้งโครงการที่ 2

ที่ตั้ง : ช.นารมณตเสวี28 ถ.พระยาสุรจา ต.เสม็ด อ.เมือง จ.ชลบุรี

สภาพที่ดินปัจจุบัน : พื้นที่โล่ง ไม่มีต้นไม้ใหญ่

ทิศเหนือ : เป็นพื้นที่ติดกับซอยนารมณตเสวี30/6

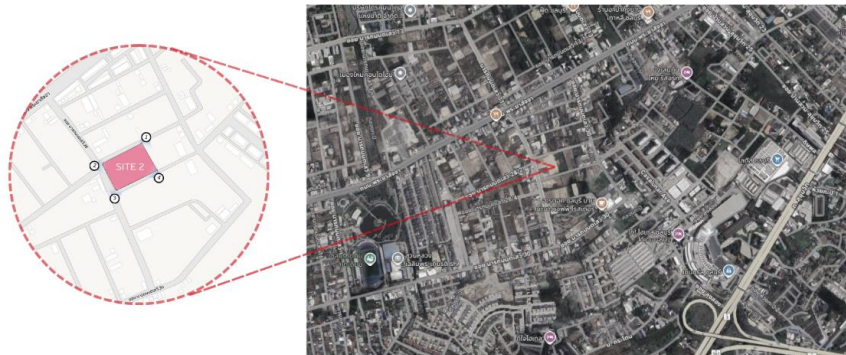
ทิศใต้ : เป็นพื้นที่ติดกับซอยนารมณตเสวี30/8

ทิศตะวันออก : พื้นที่ติดกับอพาร์ทเมนท์

ทิศตะวันตก : พื้นที่ติดกับอาคารพาณิชย์

เขตที่ล้อม ที่ดินประเภทชุมชนเมือง

ขนาดพื้นที่ : 10,252 ตร.ม. : 6 ไร่ 1 งาน 63 ตารางวา



ภาพที่ 3.8 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.9 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 2
ที่มา : <https://www.google.com/maps>

3.2.2.3 การเลือกที่ตั้งโครงการที่ 3

ที่ตั้ง : ซ. ห้วยกะปิ 12 ต. ห้วยกะปิ อ.เมือง จ.ชลบุรี

สภาพที่ดินปัจจุบัน : พื้นที่โล่ง ไม่มีต้นไม้ใหญ่

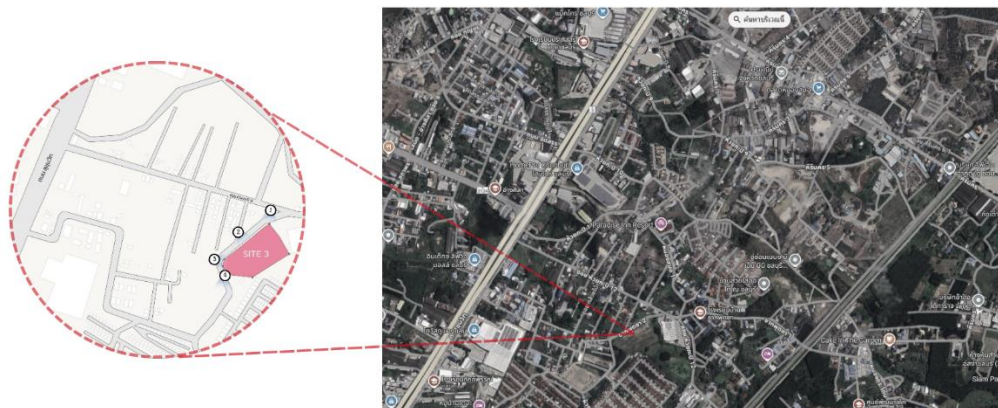
ทิศเหนือ : เป็นพื้นที่โล่ง

ทิศใต้ : พื้นที่ติดกับหมู่บ้าน

ทิศตะวันออก : พื้นที่ติดกับบริษัทหมีตูปิชิ

ทิศตะวันตก : ติดถนน

ขนาดพื้นที่ : 18,050.8 ตร.ม. : 11 ไร่ 1 งาน 50.8 ตารางวา



ภาพที่ 3.10 แสดงภาพการเลือกที่ตั้งโครงการที่ 3
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.11 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 3
ที่มา : <https://www.google.com/maps>

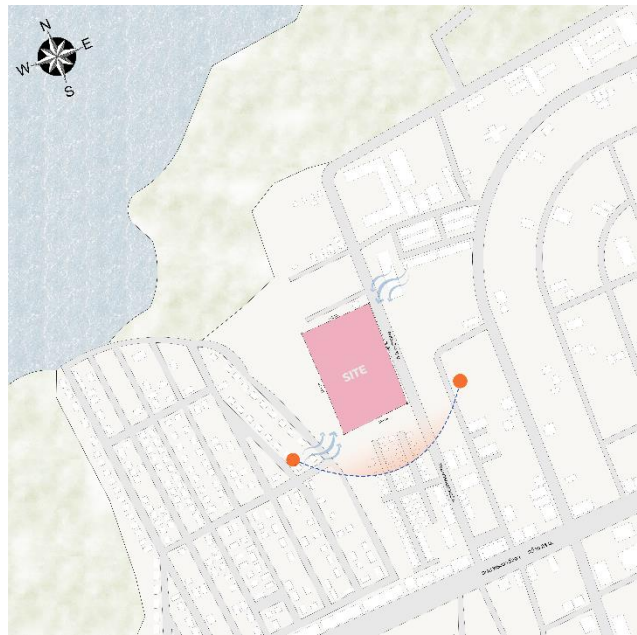
3.2.3 การวิเคราะห์เปรียบเทียบที่ตั้งโครงการ 3 ที่ตั้ง

ตารางที่ 3.1 แสดงเกณฑ์การเลือกที่ตั้งโครงการ

เกณฑ์ที่ใช้ในการประเมิน	ค่าน้ำหนักของเกณฑ์	ที่ตั้งโครงการที่ 1		ที่ตั้งโครงการที่ 2		ที่ตั้งโครงการที่ 3	
							
1.ความเหมาะสมของที่ตั้ง		คะแนน	รวม	คะแนน	รวม	คะแนน	รวม
1.1 รูปร่างที่ดิน	2	3	6	4	8	4	8
1.2 ขนาด	3	4	12	3	9	4	12
1.3 ตำแหน่งที่ตั้ง	4	3	12	2	8	3	12
1.4 บริบทของที่ตั้ง	4	4	16	3	12	3	12
2.ข้อจำกัดของที่ตั้ง							
2.1 การเข้าถึง	4	5	20	4	16	3	12
2.2 สภาพแวดล้อม	3	4	12	3	9	3	9
2.3 มลพิษ	1	4	4	3	3	4	4
3.ด้านเทคนิคของที่ตั้ง							
3.1 การสัญจร	4	5	20	4	16	3	12
3.2 สถานที่สำคัญ	3	4	12	2	6	4	12
3.3 ชุมชนและกิจกรรมโดยรอบ	4	3	12	3	12	4	16
3.4 สิ่งอำนวยความสะดวก	3	3	6	2	6	2	6
รวมคะแนน			132		105		115

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.4 การวิเคราะห์ที่ตั้งโครงการ



ภาพที่ 3.12 แสดงบริบทและที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.13 แสดงมุมมองภายนอกที่ตั้งโครงการที่ 1
ที่มา : <https://www.google.com/maps>



ภาพที่ 3.14 แสดงบริบทและสภาพแวดล้อมของที่ตั้งโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.2.4.1 ขอบเขตที่ตั้งของโครงการ

ช.นารมณตเสวี ถ.พระยาสุรเสวี ต.เสม็ด อ.เมือง จ.ชลบุรี ถนนกว้าง 12 เมตร มีพื้นที่ทั้งหมด 11,200.00 ตร.ม. : 7 ไร่ สภาพที่ดินเป็นต้นไม้ และสวน เขตที่ล้อม ที่ดินประเภทชุมชนเมือง

3.2.4.2 อาณาเขตติดต่อ

ทิศเหนือ : เป็นพื้นที่ติดกับบ้านพักอาศัย

ทิศใต้ : พื้นที่โล่ง มีต้นไม้

ทิศตะวันออก : พื้นที่โล่ง

ทิศตะวันตก : พื้นที่ติดกับป่า

3.2.4.3 ลักษณะภูมิประเทศ

ลักษณะภูมิประเทศของชลบุรีมีการผสมกัน 5 แบบ ทั้งที่ราบและเนินเขา ที่ราบชายฝั่งทะเลพื้นที่สูงชันและภูเขา อ.เมืองมีลักษณะเป็นที่ราบชายฝั่งทะเลมีลักษณะเป็นที่ราบแคบติดทะเลสลับกับภูเขา

3.2.4.4 ลักษณะภูมิอากาศ

มีลักษณะอากาศแบบมรสุมเขตร้อน ได้รับทั้งลมมรสุมตะวันออกเฉียงและได้รับลมมรสุมตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งทำให้มี 3 ฤดู ได้แก่

ฤดูร้อน เดือนมีนาคม-เดือนพฤษภาคม อากาศค่อนข้างอบอ้าว

ฤดูฝน เดือนสิงหาคม-เดือนตุลาคม มีฝนตกกระจายทั่วไป

ฤดูหนาว เดือนพฤศจิกายน-เดือนกุมภาพันธ์ อากาศไม่หนาวจัด

3.3. การวิเคราะห์ผู้ใช้งาน

3.3.1 กำหนดกลุ่มผู้ใช้งาน

กลุ่มผู้ใช้ของโครงการ จากการสืบค้นข้อมูล สามารถแบ่งออกได้ 2 กลุ่มดังนี้

กลุ่มผู้ใช้งานหลัก คือ ผู้ที่เข้ามาทำกิจกรรมในพื้นที่ของโครงการ

- 1) เด็กอายุช่วง 1-2 ขวบ
- 2) เด็กอายุช่วง 3-5 ขวบ
- 3) เด็กอายุช่วง 6-12 ปี
- 4) ผู้ปกครอง

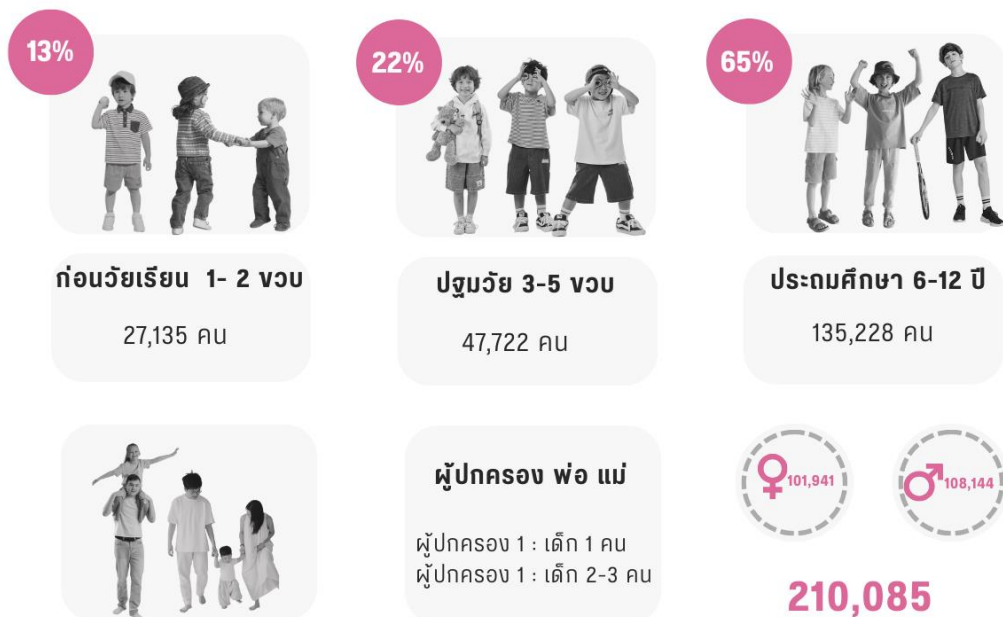
กลุ่มผู้ใช้งานหลัก คือ เจ้าหน้าที่ภายในโครงการ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

- 1) เจ้าหน้าที่ฝ่ายอำนวยการและบริหาร
- 2) เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ
- 3) เจ้าหน้าที่ฝ่ายเทคนิค

3.3.1.1 กลุ่มผู้ใช้งานหลัก

จำนวนเด็กอายุ 1-12 ปี ในจังหวัดชลบุรี ปี2567

ข้อมูลจาก: สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง



ภาพที่ 3.15 แสดงจำนวนเด็กในจังหวัดชลบุรี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

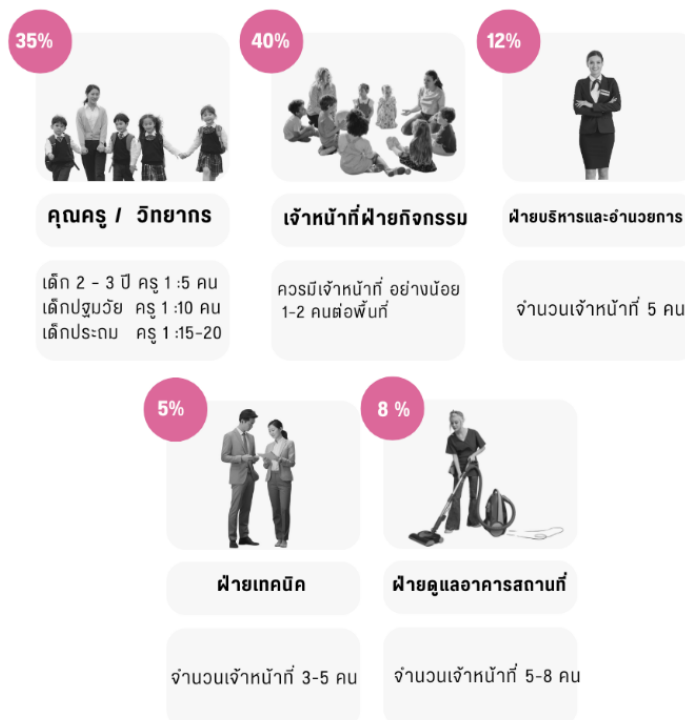
วิเคราะห์จำนวนผู้ใช้โครงการรายวัน



ภาพที่ 3.16 แสดงจำนวนผู้เข้าใช้โครงการรายวัน

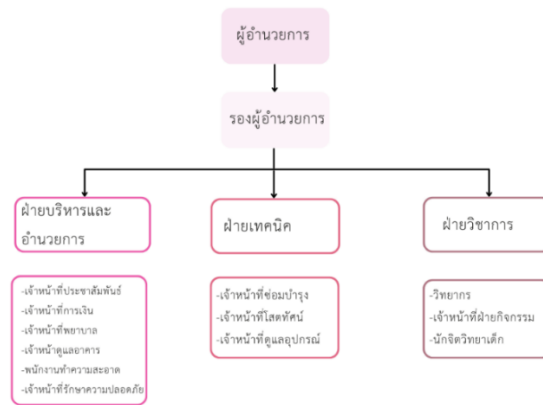
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.3.1.2 กลุ่มผู้ใช้งานรอง



ภาพที่ 3.17 แสดงจำนวนกลุ่มผู้ใช้งานรอง

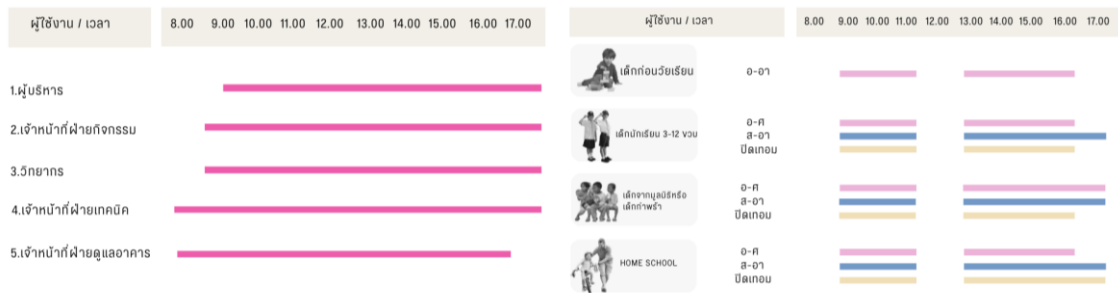
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.18 ผังองค์กร
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.3.2 การวิเคราะห์พฤติกรรมกลุ่มผู้ใช้งาน

ตารางที่ 3.2 ตารางเวลาการใช้งานของโครงการ

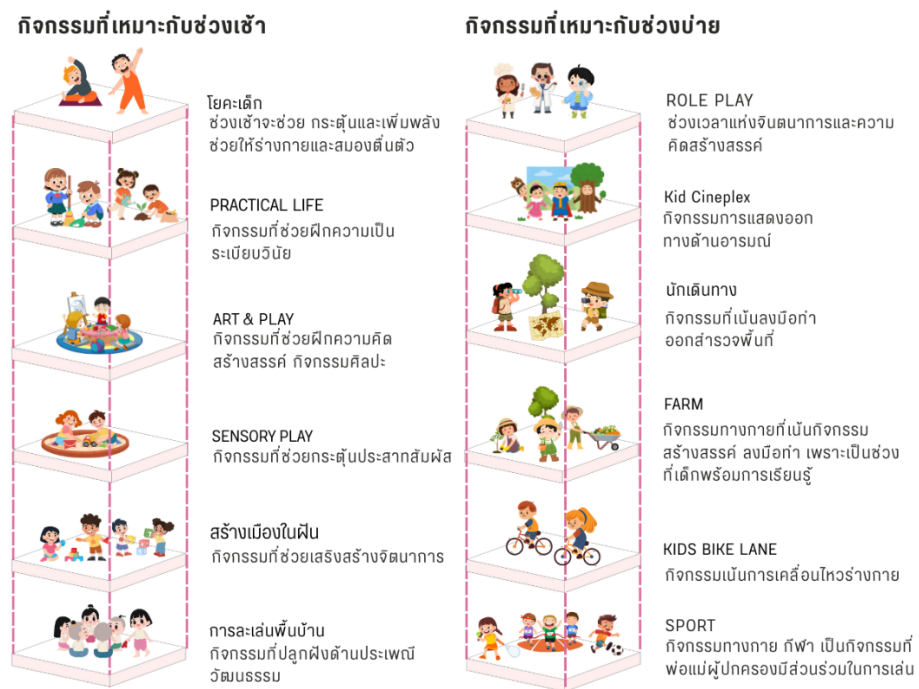


ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 3.19 แสดงภาพพฤติกรรมผู้ใช้งานของโครงการ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.3.2.1 การวิเคราะห์ช่วงเวลาทำกิจกรรม



ภาพที่ 3.20 แสดงภาพกิจกรรมในแต่ละช่วงเวลา
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.3 ตารางกิจกรรมพิเศษ

วัน / เวลา	9:00-10:00	10:00-12:00	13:00-14:00	14:00-15:00	15:00-16:00
อังคาร			เวิร์กช็อปทำงานม ช่วงวัย 6-12 ขวบ		
พุธ					กิจกรรมวิ่งเก็บบอล ช่วงวัย 6-12 ขวบ
พฤหัสบดี		เวิร์กช็อปเพ้นท์จาน ช่วงวัย 3-5 ขวบ			
ศุกร์				กิจกรรมเกษตร ช่วงวัย 3-5 ขวบ	
เสาร์		เวิร์กช็อปทำงานม ช่วงวัย 1-2 ขวบ	เวิร์กช็อปทำงานม ช่วงวัย 3-5 ขวบ		
อาทิตย์				กิจกรรมเกษตร ช่วงวัย 3-5 ขวบ	กิจกรรมเกษตร ช่วงวัย 6-12 ขวบ

กิจกรรมพิเศษที่ให้ผู้ปกครองมีส่วนร่วม

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4. การวิเคราะห์พื้นที่โครงการ

3.4.1 การวิเคราะห์ความต้องการเชิงพื้นที่

กิจกรรมสำหรับเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

ตารางที่ 3.4 ตารางกิจกรรมของเด็กก่อนวัยเรียน

เด็กก่อนวัยเรียน 1-2 ขวบ		
กิจกรรมแบบ Passive		
กิจกรรม	วิธีการเรียนรู้	ประโยชน์
1. โชนศิลปะ		
1.1 Finger Paint	การใช้นิ้วมือในการระบายสี	-พัฒนากล้ามเนื้อมือ
1.2 Virtual Aquarium	ระบายสี สัตว์ทะเล สแกนภาพ ทำให้เสมือนมีชีวิตจริง	-พัฒนาทักษะด้านอารมณ์ -เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
1.3 เล่าเรื่องจากนิทาน	ตัดแปะกระดาษสร้างตัวละคร จากเนื้อเรื่องของนิทาน	-พัฒนาทักษะการคิด -ฝึกการอ่าน
2. Practical Life	กิจกรรมฝึกความเป็นระเบียบ เช่น จัดห้อง แต่งตัว รดน้ำ	-ฝึกความเป็นระเบียบ -ฝึกการรับผิดชอบ
3. Sensory Play		
3.1 กล่องประสาทสัมผัส	ใช้มือตัก เช่น ททราย เมล็ดถั่ว ให้ เต็มตามภาชนะที่กำหนด	-ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก -รับรู้ความแตกต่างของผิวสัมผัส
3.2 Music and Sound	ฟังเสียงเพลง ทายภาพที่ตรง ตามเสียง	-ฝึกการฟังเสียง -ฝึกสมาธิและความจำ
กิจกรรมแบบ Active		
1. กิจกรรมสวมบทบาท	สวมบทบาทสมมติในอาชีพ ต่าง ๆ ภายในเมืองจำลอง	-เด็กแสดงออกทางอารมณ์ได้ อย่างเต็มที่
2. นักเดินทาง	สำรวจเมือง โลก แผนที่ ล่า สมบัติตามสีที่กำหนด	-ฝึกการแก้ไขปัญหา -ฝึกการสังเกต
3. เมืองในฝัน	สร้างสิ่งก่อสร้างตามจินตนาการ ผ่าน ตัวบล็อก	-กระตุ้นพัฒนาการด้านสมอง -เสริมสร้างสมาธิ
4. กีฬา		
4.1 ปั่นจักรยานขาไถ	แข่งขันให้ถึงเส้นชัยที่กำหนด	-ฝึกการทรงตัว กล้ามเนื้อขา
4.2 Color Ball Mission	แยกบอลสีโยนลงตะกร้า	-ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.5 ตารางกิจกรรมของเด็กปฐมวัย

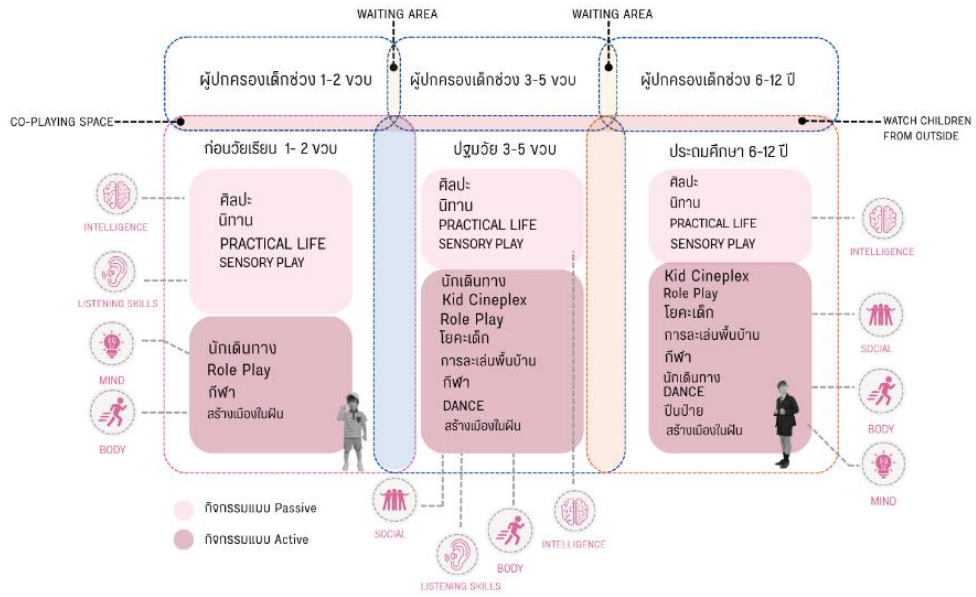
ปฐมวัย 3-5ขวบ		
กิจกรรมแบบ Passive		
กิจกรรม	วิธีการเรียนรู้	ประโยชน์
1. โชนศิลปะ		
1.1 Finger Paint	การใช้นิ้วมือในการระบายสี	-พัฒนากล้ามเนื้อมือ
1.2 Virtual Aquarium	ระบายสี สัตว์ทะเล สแกนภาพทำให้เสมือนมีชีวิตจริง	-พัฒนาทักษะด้านอารมณ์ -เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
1.3 ค้นหาสัตว์ธรรมชาติ	สำรวจธรรมชาติ ตามหาสี	-เรียนรู้ธรรมชาติ
1.4 ตีกล่ม	ผลัดกันดึงบล็อกไม้ออกมาทีละชิ้น	-ฝึกการแก้ปัญหา -ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. Practical Life	กิจกรรมฝึกความเป็นระเบียบ เช่น จัดห้อง แต่งตัว รดน้ำ	-ฝึกความเป็นระเบียบ -ฝึกการรับผิดชอบ
3. Sensory Play		
3.1 กล่องประสาทสัมผัส	ใช้มือตัก เช่น ททราย เมล็ดถั่ว ให้เต็มตามภาชนะที่กำหนด	-ฝึกกล้ามเนื้อมัดเล็ก -รับรู้ความแตกต่างของผิวสัมผัส
กิจกรรมแบบ Active		
1. กิจกรรมสวมบทบาท	สวมบทบาทสมมติในอาชีพต่าง ๆ ภายในเมืองจำลอง	-เด็กแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเต็มที่
2. นักเดินทาง	สำรวจเมือง โลก แผนที่ ล่าสมบัติ ตัวอักษรตามชื่อประเทศ	-ฝึกการแก้ไขปัญหา -ฝึกการสังเกต
3. เมืองในฝัน	สร้างสิ่งก่อสร้างผ่าน ตัวบล็อก	-กระตุ้นพัฒนาการด้านสมอง
4. กีฬา		
4.1 ปั่นจักรยาน 3 ล้อ	แข่งขันให้ถึงเส้นชัยที่กำหนด	-ฝึกการทรงตัว กล้ามเนื้อขา
4.2 โยคะเด็ก	สอนการทรงตัว ผสมการเล่าเรื่อง	-ฝึกการทรงตัวและการหายใจ
5. Kid Cineplex	แสดงละครสมมติ ทำทาง	-กระตุ้นความกล้าแสดงออก
6. Dance	กระโดดเต้นตามจังหวะกับภาพ Interactive บนพื้น	-ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย
7. การเล่นเกมพื้นบ้าน	การเล่นลูกขวง แบ่งเป็นสองฝ่าย โยนลูกโยนไปมา	-เรียนรู้วัฒนธรรม ประเพณี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.6 ตารางกิจกรรมของเด็กประถม

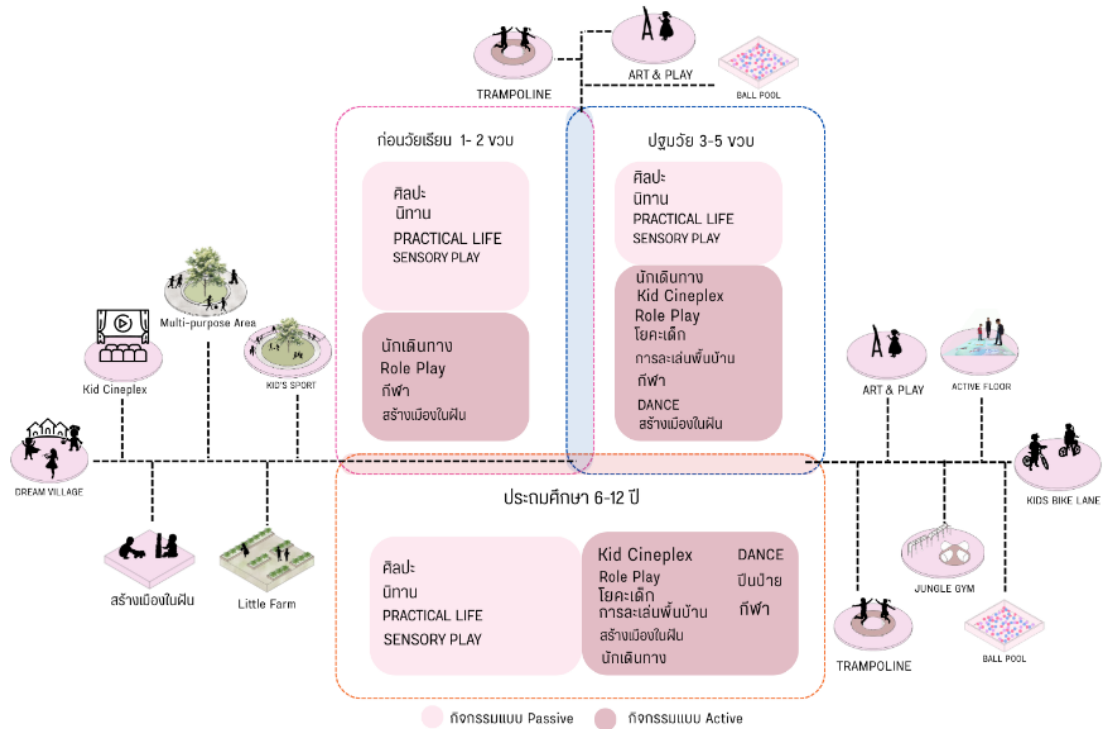
ประถม 6-12 ปี		
กิจกรรมแบบ Passive		
กิจกรรม	วิธีการเรียนรู้	ประโยชน์
1. โชนศิลปะ		
1.1 Virtual Aquarium	ระบายสี สัตว์ทะเล สแกนภาพทำให้เสมือนมีชีวิตจริง	-พัฒนาทักษะด้านอารมณ์ -เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
1.2 ค้นหาสีธรรมชาติ	สำรวจธรรมชาติ ตามหาสี	-เรียนรู้ธรรมชาติ
1.3 ตีกล่อม	ผลัดกันตีบล็อกไม้ออกมาทีละชิ้น	-ฝึกการแก้ปัญหา -ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. Practical Life	กิจกรรมฝึกความเป็นระเบียบ เช่น จัดห้อง แต่งตัว รดน้ำ	-ฝึกความเป็นระเบียบ -ฝึกการรับผิดชอบ
3. Sensory Play		
3.1 กล้องประสาทสัมผัส	ใช้มือตัก เช่น ททราย เมล็ดถั่ว ให้เต็มตามภาชนะที่กำหนด	-ฝึกกล้ามเนื้อเล็ก -รับรู้ความแตกต่างของผิวสัมผัส
กิจกรรมแบบ Active		
1. กิจกรรมสวมบทบาท	สวมบทบาทสมมติในอาชีพต่าง ๆ ภายในเมืองจำลอง	-เด็กแสดงออกทางอารมณ์ได้อย่างเต็มที่
2. นักเดินทาง	สำรวจเมือง โลก แผนที่ ล่าสมบัติ ตัวอักษรตามชื่อประเทศ	-ฝึกการแก้ไขปัญหา -ฝึกการสังเกต
3. เมืองในฝัน	สร้างสิ่งก่อสร้างผ่าน ตัวบล็อก	-กระตุ้นพัฒนาการด้านสมอง
4. กีฬา		
4.1 ปั่นจักรยาน 3 ล้อ	แข่งขันให้ถึงเส้นชัยที่กำหนด	-ฝึกการทรงตัว กล้ามเนื้อขา
4.2 โยคะเด็ก	สอนการทรงตัว ผสมการเล่าเรื่อง	-ฝึกการทรงตัวและการหายใจ
5. Kid Cineplex	แสดงละครสมมติ ทำทาง	-กระตุ้นความกล้าแสดงออก
6. Dance	กระโดดเต้นตามจังหวะกับภาพ Interactive บนพื้น	-ฝึกการเคลื่อนไหวร่างกาย
7. การเล่นเกมที่บ้าน	การเล่นลูกช่วง แบ่งเป็นสองฝ่าย โยนลูกโยนไปมา	-เรียนรู้วัฒนธรรม ประเพณี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



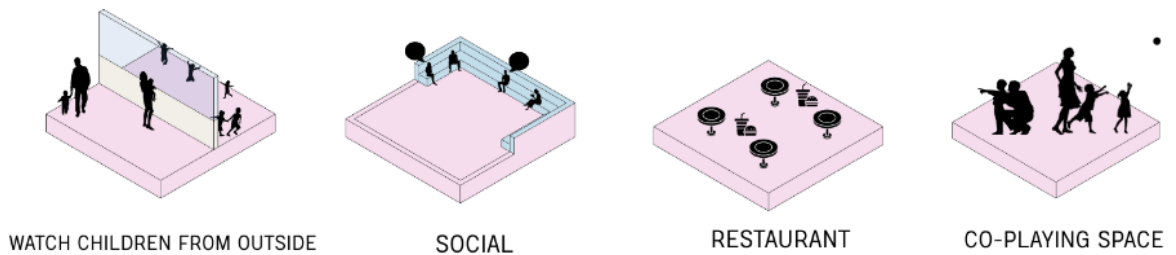
ภาพที่ 3.21 แสดงการวิเคราะห์กิจกรรมสำหรับเด็ก
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.1.1 การวิเคราะห์พื้นที่ทำกิจกรรมของเด็กที่สามารถเล่นได้ในแต่ละวัย



ภาพที่ 3.22 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับเด็ก
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

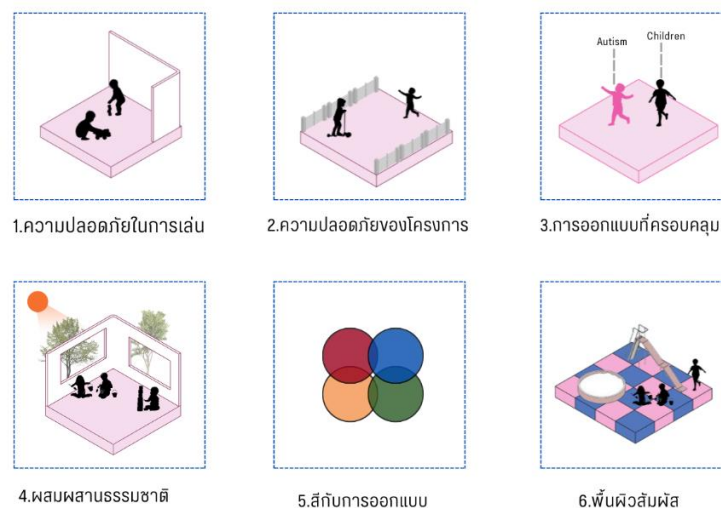
3.4.1.2 การวิเคราะห์พื้นที่สำหรับผู้ปกครอง



ภาพที่ 3.23 แสดงการวิเคราะห์พื้นที่ทำกิจกรรมสำหรับผู้ปกครอง
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.2 การกำหนดกลุ่มพื้นที่โครงการ

3.4.2.1 เกณฑ์การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก



ภาพที่ 3.24 แสดงภาพDiagram เกณฑ์การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

เกณฑ์การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก Architectural Design Criteria for Children คือ หลักการและแนวทางที่ใช้ในการสร้างสรรค์อาคารที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ทั้งด้านประโยชน์ใช้สอย ความสวยงาม และความแข็งแรง โดยใช้เกณฑ์การออกแบบมีดังนี้

1) ความปลอดภัยในการเล่น การออกแบบโต๊ะ ประตูให้มีความสูงที่เหมาะสมกับเด็ก ช่องว่างระหว่างซี่กรงต้องแคบกว่า 10 ซม. เพื่อป้องกันศีรษะติด และนอกจากนี้ยังมีการออกแบบผนังให้มีขอบมุมโค้งมนเพื่อป้องกันอุบัติเหตุ

2) ความปลอดภัยของโครงการ มีทั้งด้านองค์ประกอบด้านบุคลากร มีความที่ทัศนคติที่ดีต่อเด็ก องค์ประกอบด้านพื้นที่และสภาพแวดล้อม การป้องกันเด็กสูญหาย เกิดอุบัติเหตุ เช่น การกั้นกำแพง และองค์ประกอบด้านระบบการจัดการ การมีแผนสำรอง มีหน่วยปฐมพยาบาล

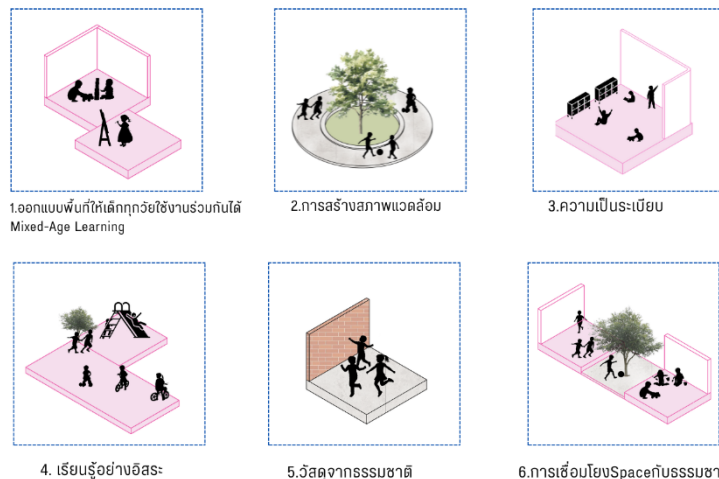
3) การออกแบบที่ครอบคลุม ควรออกแบบพื้นที่เล่นให้รองรับกับเด็กทุกคน ทั้งเด็กที่ร่างกายสมบูรณ์แข็งแรงและเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกาย มีความต้องการพิเศษบางส่วนให้เข้ามาใช้งานร่วมกัน ทั้งนี้เพื่อให้เด็กทุกคนรู้สึกคุ้นเคย มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างกัน

4) การออกแบบผสมผสานธรรมชาติ ออกแบบให้มีแสงธรรมชาติเข้าถึงพื้นที่ภายในได้มากที่สุดและให้อาคารระบายอากาศได้สะดวก

5) สื่อกับการออกแบบ มีผลต่ออารมณ์ สมาธิ และพฤติกรรมของเด็กโดยตรง การออกแบบสีจึงต้องใช้หลัก จิตวิทยาสีสำหรับเด็ก เป็นเกณฑ์หลักการใช้สีในพื้นที่สำหรับเด็กจะแบ่งออกเป็น 2 โทน ดังนี้ โทนสีร้อน (แดง ส้ม เหลือง) โทนสีเย็น (น้ำเงิน เขียว ม่วง)

6) พื้นผิวสัมผัส การออกแบบพื้นผิวสัมผัส สำหรับเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นการส่งเสริมพัฒนาการด้านประสาทสัมผัส การเลือกใช้วัสดุควรคำนึงถึงความปลอดภัยและการใช้งานเป็นหลัก เช่น วัสดุที่ใช้ต้องทนทาน ทำความสะอาดง่าย เป็นวัสดุปลอดสารพิษ และต้องมีคุณสมบัติกันลื่น โดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนถ่ายระหว่างพื้นผิวที่แตกต่างกัน เพื่อลดความเสี่ยงในการสะดุดหรือลื่น

3.4.2.2 การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่ตามแนวทางมอนเตสซอรี



ภาพที่ 3.25 แสดงภาพDiagram การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่ตามแนวทางมอนเตสซอรี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

การออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่ตามแนวทางมอนเตสซอรี มีหลักการพื้นฐานอยู่ที่การสร้าง "สภาพแวดล้อมที่ถูกจัดเตรียมไว้ (Prepared Environment)" ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ได้รับการจัดวางอย่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมอิสระในการเรียนรู้ ความเป็นอิสระในตนเองและสมาธิของเด็ก องค์ประกอบสำคัญของการออกแบบสถาปัตยกรรมตามแนวทางมอนเตสซอรี มีดังนี้

1) ออกแบบพื้นที่เรียนรู้ร่วมกัน ออกแบบพื้นที่ให้เด็กทุกวัยใช้งานร่วมกันได้ แต่มีการแบ่งโซนเป็นสัดส่วนให้เหมาะสมในแต่ละช่วงวัย

2) การสร้างสภาพแวดล้อม หลักการนี้เป็นหัวใจสำคัญ โดยสิ่งแวดล้อมทางกายภาพต้องได้รับการปรับให้เหมาะสมกับพัฒนาการและลักษณะเฉพาะตัวของเด็ก เช่น ห้องโถงโล่ง แสงธรรมชาติ เข้าถึง อากาศถ่ายเทสะดวก ป้องกันฝุ่น PM2.5

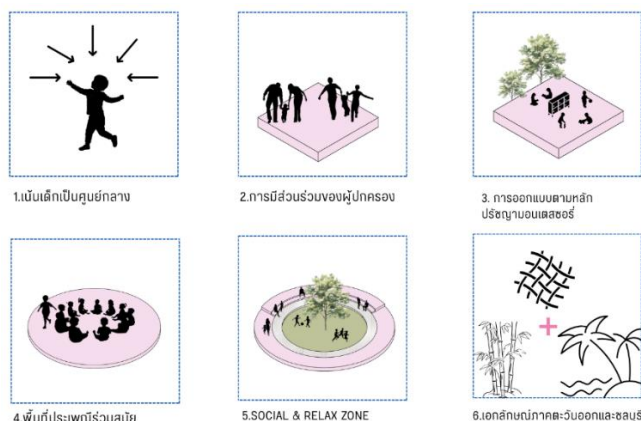
3) ความเป็นระเบียบ ทุกสิ่งในห้องมีที่จัดวางเฉพาะตัว การจัดเรียงที่เป็นระบบระเบียบและสม่ำเสมอช่วยให้เด็กเกิด ความรู้สึกมั่นคง และพัฒนาทักษะการจัดระเบียบ

4) เรียนรู้อย่างอิสระ เด็กสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหากได้รับโอกาสและสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสม เช่น การจัดผังห้องเรียนต้องเอื้อต่อการเคลื่อนไหวที่อิสระไม่มีสิ่งกีดขวาง

5) วัสดุจากธรรมชาติ เน้นการใช้วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้จริง แทนพลาสติกสีสังเคราะห์ เพื่อให้เด็กได้สัมผัสกับ ความเป็นจริงและธรรมชาติ

6) การเชื่อมโยงธรรมชาติ ให้เด็กได้สัมผัสถึงการเปลี่ยนของธรรมชาติ เช่น การวางผังอาคาร เน้นการกระจายตัวแทรกในธรรมชาติ มีทางเดินเชื่อมต่ออาคาร

3.4.2.3 จุดเด่นของโครงการในเชิงสถาปัตยกรรมและกิจกรรม



ภาพที่ 3.26 แสดงภาพDiagram การออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการวิเคราะห์และสืบค้นข้อมูลในเรื่องของเกณฑ์การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก และการออกแบบสถาปัตยกรรมและพื้นที่ตามแนวทางมอนเตสซอรี จึงนำข้อมูลมาปรับใช้และสร้างจุดเด่นให้กับสถาปัตยกรรมและพื้นที่ของโครงการ ซึ่งแนวคิดจุดเด่นของโครงการมีดังนี้

1) เด็กเป็นศูนย์กลาง หมายถึง เด็กมีอิสระในการคิดและการเลือกกิจกรรมที่ต้องการเรียนรู้ ครูและผู้ใหญ่ไม่ควรบังคับหรือควบคุม โดยการสร้างพื้นที่ Open Space ให้เส้นทางการเดินทางไหลเวียน ไม่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เพื่อให้เด็กเคลื่อนไหวอย่างอิสระ

2) การมีส่วนร่วมของผู้ปกครอง การออกแบบพื้นที่ที่ให้ผู้ปกครองได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับเด็ก

3) การออกแบบตามปรัชญามอนเตสซอรี การนำหลักปรัชญามาปรับใช้ในการออกแบบสถาปัตยกรรม

4) พื้นที่ประเพณีร่วมสมัย การออกแบบพื้นที่ประเพณีร่วมสมัย คือการสร้างสมดุลระหว่างอดีต ปัจจุบัน การนำหลักปรัชญาและฟังก์ชันของประเพณีมาปรับใช้ในรูปแบบสมัยใหม่

5) พื้นที่ปฏิสัมพันธ์และการพักผ่อน Social & Relax Zone พื้นเล่นสำหรับเด็กสามารถเป็นที่ให้พ่อแม่ได้พักผ่อน ได้นั่งคุยสังสรรค์แลกเปลี่ยนข้อมูลกันกับเพื่อนๆ ในช่วงเวลาที่เด็กทำกิจกรรม

6) เอกลักษณะภาคตะวันออกและจังหวัดชลบุรี การนำเอาเอกลักษณ์มาใช้ในทั้งทางสถาปัตยกรรมและกิจกรรม เช่น ไม้ไผ่ประจำจังหวัดชลบุรีสามารถนำมาใช้ในการสร้างเครื่องเล่น

3.4.3 การคำนวณพื้นที่ใช้สอย

ตารางที่ 3.7 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนโรงทางเข้า

พื้นที่ใช้สอย	จำนวน ผู้ใช้งาน (คน)	จำนวน ห้อง	พื้นที่ใช้ งาน/คน	พื้นที่ทั้งหมด (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1. ส่วนโรงทางเข้า					
1.1 โรงทางเข้า	100	-	0.60	60	Architect's data
1.2 จำหน่ายตั๋ว	50	-	1.20	60	
1.3 ประชาสัมพันธ์	2	-	-	9	
1.4 ห้องพยาบาล	2	1	-	20	
1.5 พื้นที่พักผ่อน	50	-	1.20	60	Case study
1.6 รั้วฝักของ	1	-	-	30	Case study
ห้องน้ำ	ห้องน้ำ				
	ส้วม		โถปัสสาวะ		อ่าง
ห้องน้ำชาย	3		4		2
ห้องน้ำหญิง	4		-		2
รวมพื้นที่	239.00				
CIRCULATION 30%				71.70	239.00+71.70
รวมพื้นที่ทั้งหมด	310.70				

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.8 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนสำหรับผู้ปกครอง

2. ส่วนสำหรับผู้ปกครอง					
2.1 พื้นที่พักผ่อน	50	-	1.20	60	Case study
2.2 ร้านกาแฟ	20	-	1.20	24	Case study
2.3 ส่วนรับประทานอาหาร	50	-	1.20	60	Case study
2.4 ครุฑ	4	1	-	30	Case study
2.5 ห้องเก็บของ	2	1	-	6	Case study
ห้องน้ำ	ห้องน้ำ				
	ส้วม		โถปัสสาวะ		อ่าง
ห้องน้ำชาย	1		2		1
ห้องน้ำหญิง	2		-		1

รวมพื้นที่		180.00
CIRCULATION 30%	54.00	180.00+54.00
รวมพื้นที่ทั้งหมด		234.00

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.9 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนสำนักงาน

พื้นที่ใช้สอย	จำนวน ผู้ใช้งาน (คน)	จำนวน ห้อง	พื้นที่ใช้ งาน/คน	พื้นที่ทั้งหมด (ตร.ม.)	หมายเหตุ
3. ส่วนสำนักงาน					
3.1 ห้องผู้อำนวยการ	1	1	-	15	
3.2 ห้องรอง ผู้อำนวยการ	1	1	-	15	
3.3 ห้องเลขานุการ	1	1	-	12	
3.4 ห้องพักรับแขก	5	1	1.50	7.50	
3.5 ห้องนักจิตวิทยา เด็ก	2	2	-	18	
3.6 ห้องพักเจ้าหน้าที่	5	1	1.50	7.50	
3.7 ห้องประชุม	15	1	1.20	18	Architect's data
3.8 ห้องเก็บเอกสาร	1	1	-	6	
ห้องน้ำ	ห้องน้ำ				
		ส้วม	โถปัสสาวะ	อ่าง	
ห้องน้ำชาย	1		1	1	
ห้องน้ำหญิง	2		-	1	
รวมพื้นที่				99.00	
CIRCULATION 30%			29.70	99.00 + 29.70	
รวมพื้นที่ทั้งหมด				128.70	

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.10 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก

พื้นที่ใช้สอย	จำนวน ผู้ใช้งาน (คน)	จำนวน ห้อง	พื้นที่ใช้ งาน/คน	พื้นที่ทั้งหมด (ตร.ม.)	หมายเหตุ
4.ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก					
4.1 พื้นที่พักผ่อน	30	-	1.20	60	
4.2 ห้องสมุด	50	-	2.48	124	Architect's data
4.3 สวนผัก	60	-	4.00	240	Case study
4.4 สนามเด็กเล่น	20	1	-	500	Architect's data
4.5 Art & Play	20	2	3.50	140	Case study
4.6 Dream Village	20	1	4.00	80	Case study
4.7 ลานอเนกประสงค์	30	-	-	300	
4.8 Sand Pit	10	-	-	90	Case study
4.9 Ball Pool	20	2	-	200	Case study
4.10 Jungle Gym	15	-	5.00	75	
4.11 Active Floor	15	-	4.00	60	
4.12 Trampoline	20	2	4.00	160	
4.13 Bike Lane	20	1	-	150	
4.14 สร้างเมืองในฝัน	15	1	4.00	60	
4.15 นักเดินทาง	10		5.00	50	
4.16 Kid Cineplex	10	-	3.00	30	
4.17 Sensory Play	20	-	3.00	60	
4.18 Sleep Room	6	1	-	30	
ห้องน้ำ	ห้องน้ำ				
	ส้วม	โถปัสสาวะ		อ่าง	
ห้องน้ำเด็กผู้ชาย	4	4		4	
ห้องน้ำเด็กผู้หญิง	4	-		4	
รวมพื้นที่	2,409.00				
CIRCULATION 40%	963.60			2,409.00+963.60	
รวมพื้นที่ทั้งหมด	3,372.60				

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.11 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนงานระบบ

5. ส่วนงานระบบ					
5.1 Generator	1	1	-	30	
5.2 MDB	1	1	-	40	
5.3 ห้องระบบไฟฟ้า	1	1	-	40	
5.4 Fire pump	1	1	-	50	
5.5 CCTV	2	1	-	18	
5.6 ห้องพักพนักงาน	5	1	-	20	
5.7 ห้องเครื่องปั๊มน้ำ	1	1	-	30	
5.8 ห้องเก็บของ	1	1	-	6	
5.9 ห้องระบบปรับอากาศ	1	1	-	50	
5.10 ห้องเก็บขยะ	1	1	-	16	
5.11 ห้องน้ำ	-	2	5.00	10	
รวมพื้นที่					310.00
CIRCULATION 30%				93.00	310.00 + 93.00
รวมพื้นที่ทั้งหมด					403.00

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.12 ตารางพื้นที่ใช้สอยของโครงการส่วนที่จอดรถ

6. ที่จอดรถ				
ที่จอดรถ	จำนวนผู้ใช้	จำนวน (คัน)	พื้นที่/หน่วย (ตร.ม)	พื้นที่ทั้งหมด
1. ที่จอดรถจักรยานยนต์	10% ของผู้ใช้งาน	20	2.00	40
2. ที่จอดรถยนต์	LAW	34	12.50	425
3. ที่จอดรถคนพิการ	1 คันต่อ 25 คัน	2	15.00	30
4. ที่จอดรถพนักงาน	LAW	10	12.50	125
รวมพื้นที่				620.00
CIRCULATION 30%				186.00
รวมพื้นที่ทั้งหมด				806.00

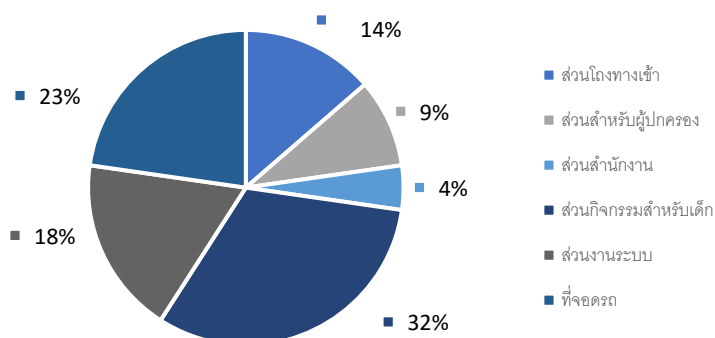
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ตารางที่ 3.13 ตารางรวมพื้นที่ใช้สอยของโครงการ

พื้นที่	ขนาดพื้นที่
1. ส่วนโถงทางเข้า	301.70
2. ส่วนสำหรับผู้ปกครอง	234.00
3. ส่วนสำนักงาน	128.70
4. ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก	3,372.60
5. ส่วนงานระบบ	403.00
6. ที่จอดรถ	806.00
รวมทั้งหมด	5,246.00

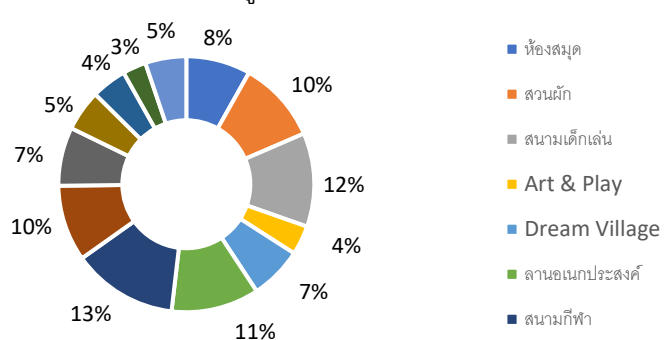
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.3.1 องค์ประกอบของโครงการ



แผนภูมิที่ 3.1 แผนภูมิอัตราส่วนองค์ประกอบของโครงการ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



แผนภูมิที่ 3.2 แผนภูมิอัตราส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.3.2 การแบ่งพื้นที่ใช้สอย

ส่วนโถงทางเข้า

จำหน่ายตั๋ว,ประชาสัมพันธ์,ห้องพยาบาล,พื้นที่พักผ่อน,รับฝากของ

ส่วนสำหรับผู้ปกครอง

พื้นที่พักผ่อน,ร้านกาแฟ,ร้านอาหาร

ส่วนสำนักงาน

ห้องผู้อำนวยการ,ห้องรองผู้อำนวยการ,ห้องเลขานุการ,ห้องพัสดุ,ห้องพัสดุ,ห้องนักจิตวิทยาเด็ก,ห้องพักเจ้าหน้าที่,ห้องประชุม,ห้องเก็บเอกสาร

ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก

พื้นที่พักผ่อน,ห้องสมุด,Art & Play , Sensory Play,นักเดินทาง,Dream Village, สร้างเมืองในฝัน, ลานอเนกประสงค์,สนามกีฬา,สวน,สนามเด็กเล่น,Trampoline ,Ball Pool, Jungle Gym, Active Floor , kid Bike Lane, Kid Cineplex , พื้นที่ประเพณีร่วมสมัย

ส่วนงานระบบ

Generator, MDB ,ห้องระบบไฟฟ้า, Fire pump, CCTV, ห้องพักพนักงาน,ห้องเครื่องปั้มน้ำ, ห้องเก็บของ, ห้องระบบปรับอากาศ ,ห้องเก็บขยะ ,ห้องน้ำ

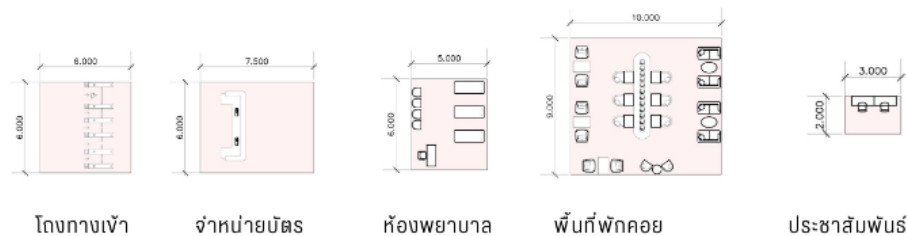
ส่วนที่จอดรถ

ที่จอดรถจักรยานยนต์ , ที่จอดรถยนต์ ,ที่จอดรถคนพิการ, ที่จอดรถพนักงาน

3.4.4 การวิเคราะห์ขนาดพื้นที่ใช้สอย

3.4.4.1 การกำหนดขนาดพื้นที่

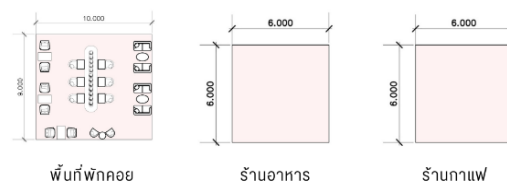
ส่วนโถงทางเข้า



ภาพที่ 3.27 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนโถงทางเข้า

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

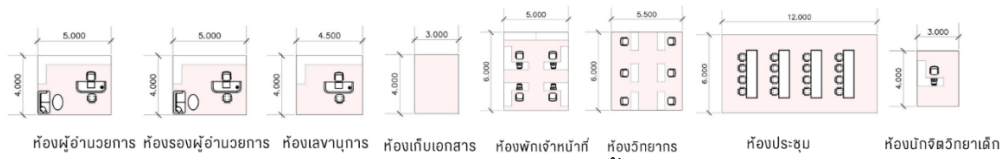
ส่วนสำหรับผู้ปกครอง



ภาพที่ 3.28 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนสำหรับผู้ปกครอง

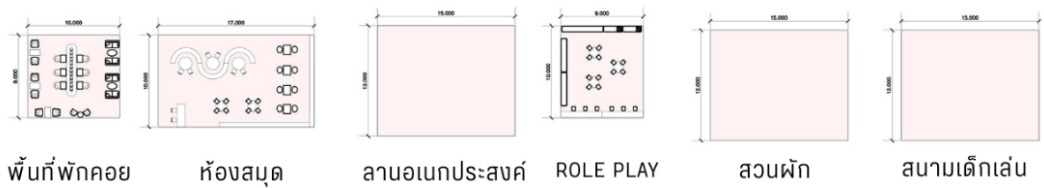
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ส่วนสำนักงาน



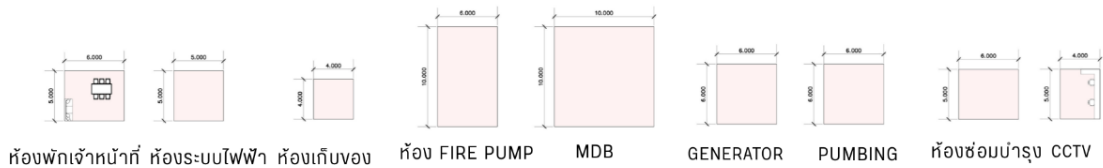
ภาพที่ 3.29 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนสำนักงาน
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก



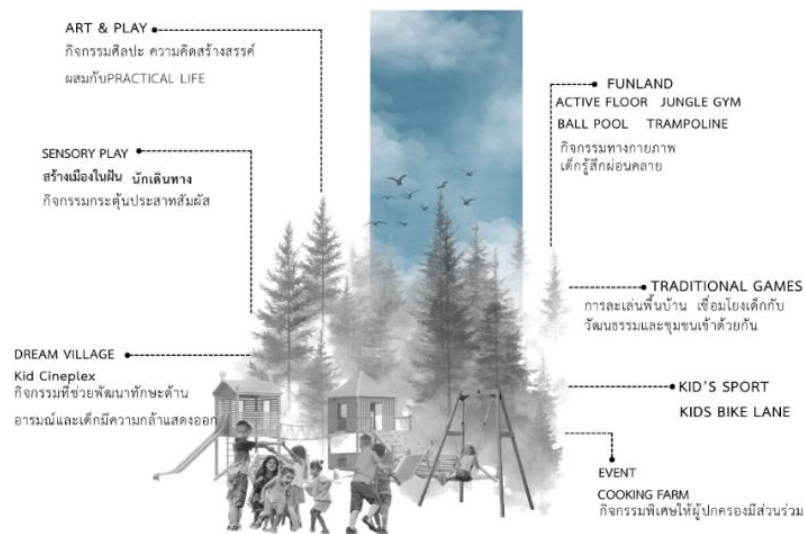
ภาพที่ 3.30 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนกิจกรรมสำหรับเด็ก
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ส่วนงานระบบ



ภาพที่ 3.31 แสดงขนาดของพื้นที่ส่วนงานระบบ
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

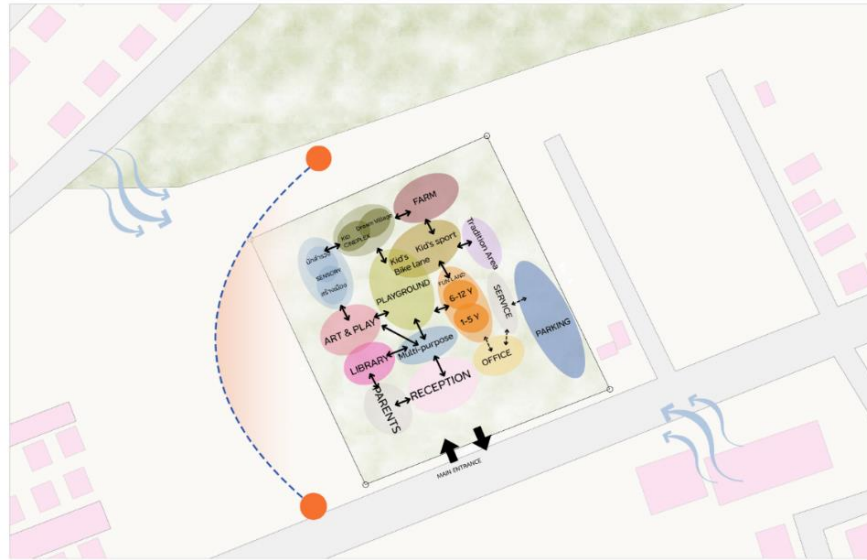
3.4.4.2 แผ่นภาพโครงเรื่องของโครงการ



ภาพที่ 3.32 แสดงแผ่นภาพโครงเรื่องของโครงการ
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.5 การวิเคราะห์การจัดผังกลุ่มพื้นที่โครงการ

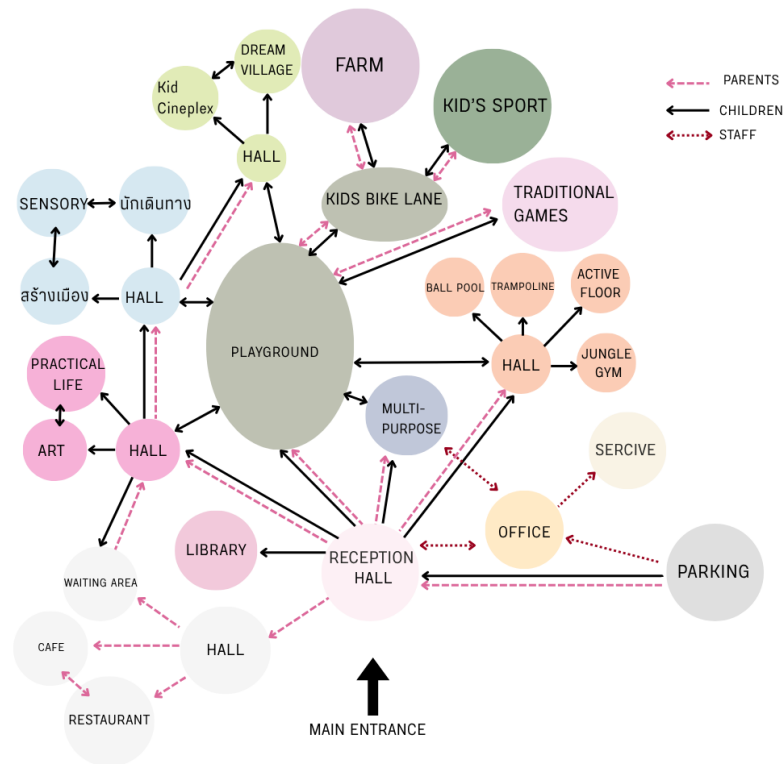
3.4.5.1 การแบ่งเขตพื้นที่ของโครงการ



ภาพที่ 3.33 แสดงการแบ่งเขตพื้นที่

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

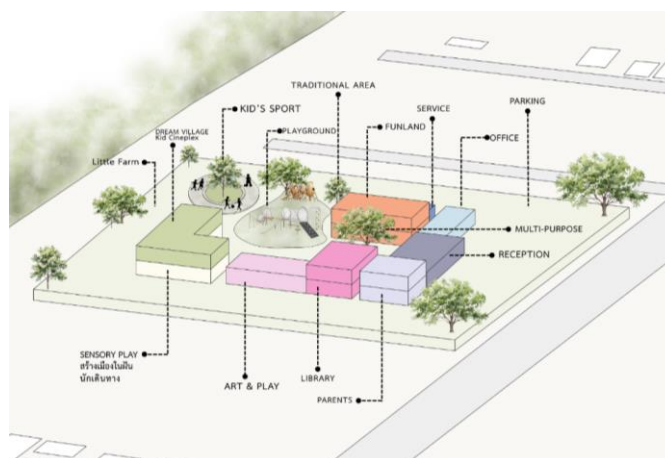
3.4.5.2 การกำหนดพื้นที่และเส้นทางสัญจร



ภาพที่ 3.34 แสดงเส้นทางการเชื่อมโยงของอาคาร

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.4.5.3 แผนผังพื้นที่ของโครงการ



ภาพที่ 3.35 แสดงแผนผังการวางอาคาร

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

3.5. ภาพลักษณ์ของโครงการ



ภาพที่ 3.36 แสดงแผนผังการวางอาคาร

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

การพัฒนาเด็กไม่ได้เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยว แต่เกิดได้จากสภาพแวดล้อมที่รายล้อมพวกเขา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง พื้นที่เรียนรู้ (Learning Spaces) ควรเป็นพื้นที่ที่มีความยืดหยุ่น เปิดกว้างให้กับเด็กทุกประเภทไม่ถูกจำกัดอย่างตายตัว มีอิสระ จึงทำให้เกิดแนวคิดของคำว่า "Flow & Grow" การไหลเวียนและการเติบโต มาปรับใช้ให้เข้ากับตัวโครงการอย่างเช่น การเคลื่อนไหวที่ไม่มีที่สิ้นสุด การเชื่อมต่อภายใน-ภายนอก ให้อาคารเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น พื้นที่ที่ปรับเปลี่ยนและส่งเสริมพัฒนาการ

บทที่ 4

แนวความคิดในการออกแบบ

4.1. กระบวนการทางความคิดการออกแบบ

4.1.1. กำหนดนิยามแนวคิดเพื่อการออกแบบ

พื้นที่ทำกิจกรรมของเด็กในทุกช่วงวัย ควรคำนึงถึงความปลอดภัย สภาพแวดล้อม สภาพอากาศ และให้พื้นที่เล่นได้อย่างอิสระ แต่ต้องมีขอบเขตในการเล่น จึงได้เริ่มแนวคิดในการออกแบบพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็ก โดยพื้นที่ในแต่ละช่วงวัยสามารถแบ่งแยกออกจากกันแต่ยังมีความเชื่อมต่อในรูปแบบของทางเดิน ระเบียง สวน ทางลาด เพื่อให้ทุกพื้นที่สามารถมองเห็นซึ่งกันทั้งผู้ปกครองและเด็ก

4.1.2. การค้นคว้าบริบทเพื่อการออกแบบ



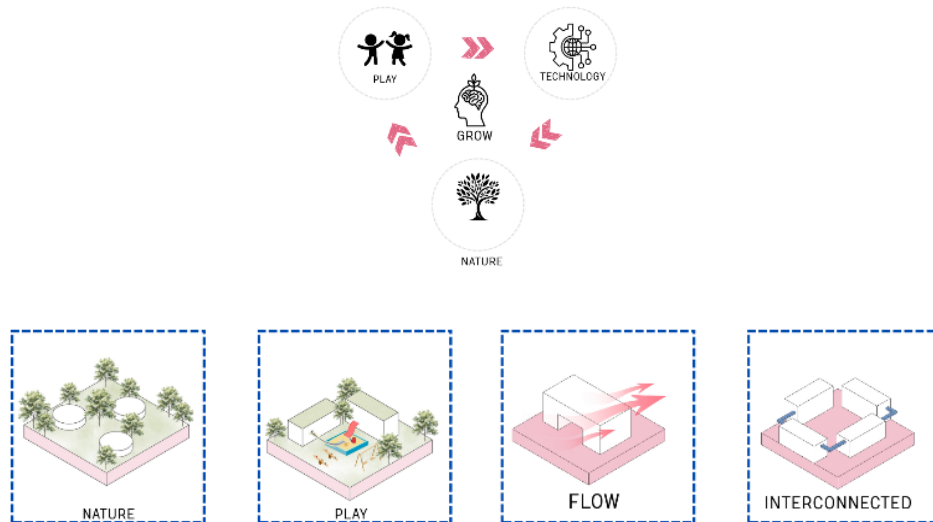
ภาพที่ 4.1 แสดงบริบทรอบที่ตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

จากการสำรวจบริบทรอบ ๆ ของโครงการ พบว่า ในช่วงเย็นมีรถและผู้คนค่อนข้างหนาแน่น เนื่องจากที่ตั้งโครงการใกล้กับโรงเรียนอนุบาลเมืองใหม่ชลบุรี และบริเวณรอบ ๆ ที่ตั้งโครงการ มีทั้งป่าชายเลน หมู่บ้าน ซึ่งสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตของคนในพื้นที่ได้ดี โครงการพื้นที่เรียนรู้สำหรับเด็กจึงเหมาะที่จะจัดตั้งในบริเวณนี้ เนื่องจากสามารถเชื่อมโยงกับโรงเรียนอนุบาล และสะดวกต่อผู้ปกครองที่ต้องการส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็กในช่วงหลังเลิกเรียนหรือวันหยุด

4.2.แนวคิดในการออกแบบ

4.2.1.แนวทางการออกแบบพื้นที่ของอาคาร

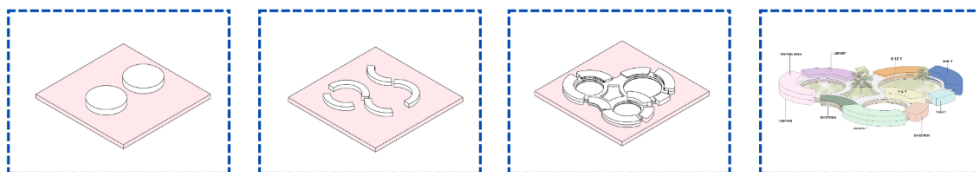


ภาพที่ 4.2 แสดงภาพ Diagram แนวความคิดการออกแบบพื้นที่

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แนวความคิดการออกแบบพื้นที่ในอาคาร มีที่มาจากคำว่า Flow การไหลลื่น และ Grow การเติบโต Flow ในการออกแบบสื่อถึง การไหล การเข้าถึงง่ายของทางเดิน (Circulation) และรูปแบบอาคารที่มีลักษณะเชื่อมต่อกัน นอกจากนี้ยังออกแบบพื้นที่ (Space) ให้มีการเชื่อมต่อกันกับภายนอก ส่วนคำว่า Grow ในการออกแบบสื่อถึงเรื่องของการเติบโต การเรียนรู้ การเล่นของเด็ก เช่น ออกแบบให้อาคารหรือพื้นที่ในอาคารเป็นส่วนหนึ่งของการเล่น และการสร้างสภาพแวดล้อมที่เชื่อมโยงทั้งภายในและธรรมชาติ

4.2.2.แนวทางการออกแบบวางผังอาคาร

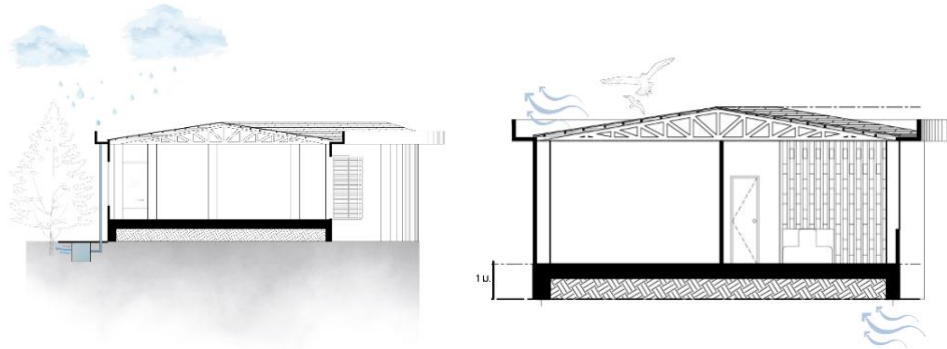


ภาพที่ 4.3 แสดงภาพ Diagram การวางผังอาคาร

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

แนวคิดการออกแบบวางผังของอาคาร โดยอ้างอิงจากหลักปรัชญาอนตัสซอร์รี่ โดยการวางผังตามหลักปรัชญามักจะวางผังให้อาคารเชื่อมโยงกับธรรมชาติ มักใช้ทางเดินเป็นการเชื่อมต่อของอาคาร ดังนั้นการวางผังของโครงการนี้อาคารมีลักษณะโค้ง มีเส้นสายที่มีความเชื่อมโยงกัน มีความต่อเนื่องทั้งทางเดิน พื้นที่ หลังคา และอาคารที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ

4.2.3. การออกแบบเพื่อตอบสนองความยั่งยืนและการรองรับภัยพิบัติ



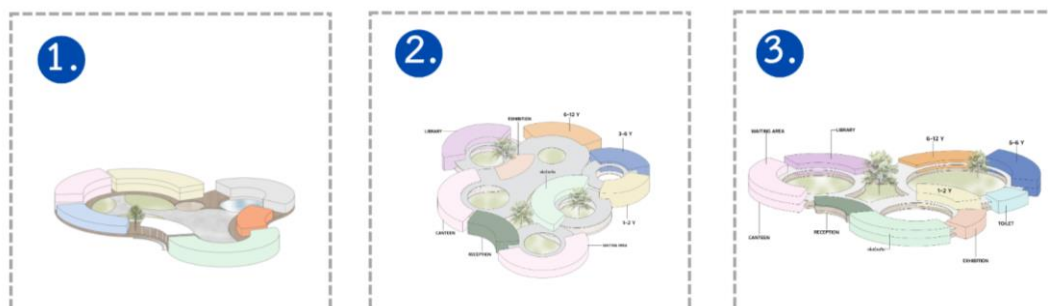
ภาพที่ 4.4 แสดงภาพการออกแบบเพื่อสนองความยั่งยืน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

การออกแบบตอบสนองความยั่งยืน ออกแบบหลังคาและรางน้ำที่สามารถนำน้ำฝนในช่วงฝนตกหนักหรือช่วงมรสุมมากเก็บไว้ใช้ให้เกิดประโยชน์ เช่น สามารถนำมารดน้ำต้นไม้ในช่วงฤดูร้อน

การออกแบบเพื่อรองรับภัยพิบัติ เนื่องจากที่ตั้งโครงการอยู่ในจังหวัดชลบุรี ซึ่งมีช่วง ฤดูฝน ตั้งแต่เดือน พฤษภาคม-ตุลาคม และจากการสำรวจในพื้นที่มีกมมีน้ำท่วมขังอยู่ที่ประมาณ 30-50 ซม. จึงออกแบบอาคารให้ยกพื้นสูง 1 เมตร เพื่อป้องกันน้ำท่วมขัง และอาคารสามารถระบายอากาศได้อย่างดี

4.2.4. การพัฒนางานออกแบบ



ภาพที่ 4.5 แสดงภาพ Mass Development

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

การพัฒนารูปทรงอาคาร เริ่มจากการวางผังแบ่งกลุ่มอาคารตามช่วงวัยของเด็ก และให้อาคารเชื่อมโยงกับกิจกรรมภายนอก โดยใช้ทางเดินเป็นการเชื่อมต่อ

รูปแบบที่ 1 วางผังอาคารให้สนามเด็กเล็กอยู่บริเวณตรงกลางและให้กลุ่มอาคารล้อมรอบ อาคารจัดเรียงตามลำดับ โดยเริ่มจากโซนเด็ก 1-2 ขวบ ไปจนถึง 6-12 ขวบ และให้พื้นที่ผู้ปกครองอยู่ตรงข้ามอาคารกิจกรรมของเด็ก ซึ่งสามารถมองเห็นเด็กทำกิจกรรมได้

รูปแบบที่ 2 การวางผังอาคาร ให้อาคารแต่ละกลุ่มมีพื้นที่ตรงกลางสำหรับทำกิจกรรม เช่น อาคารกิจกรรมสำหรับเด็ก 1-2 ขวบ มีพื้นที่ภายนอกสำหรับทำกิจกรรมของเด็ก 1-2 ขวบ

รูปแบบที่ 3 การวางผังอาคารพัฒนามาจากแบบที่ 1 โดยพัฒนาให้พื้นที่ส่วนกลางแบ่งแยกเป็นพื้นที่กิจกรรมโดยแบ่งเป็นพื้นที่เล่นร่วมกันและพื้นที่แต่ละช่วงวัยอย่างชัดเจน

สรุป จากการพัฒนารูปทรงอาคารและการวิเคราะห์การออกแบบ ได้เลือกรูปแบบที่ 3 มาปรับใช้ในการวางผังอาคารและพัฒนาแบบให้เสร็จอย่างสมบูรณ์

บทที่ 5

ผลงานการออกแบบ

5.1 ทักษะภาพมุมมองสูง



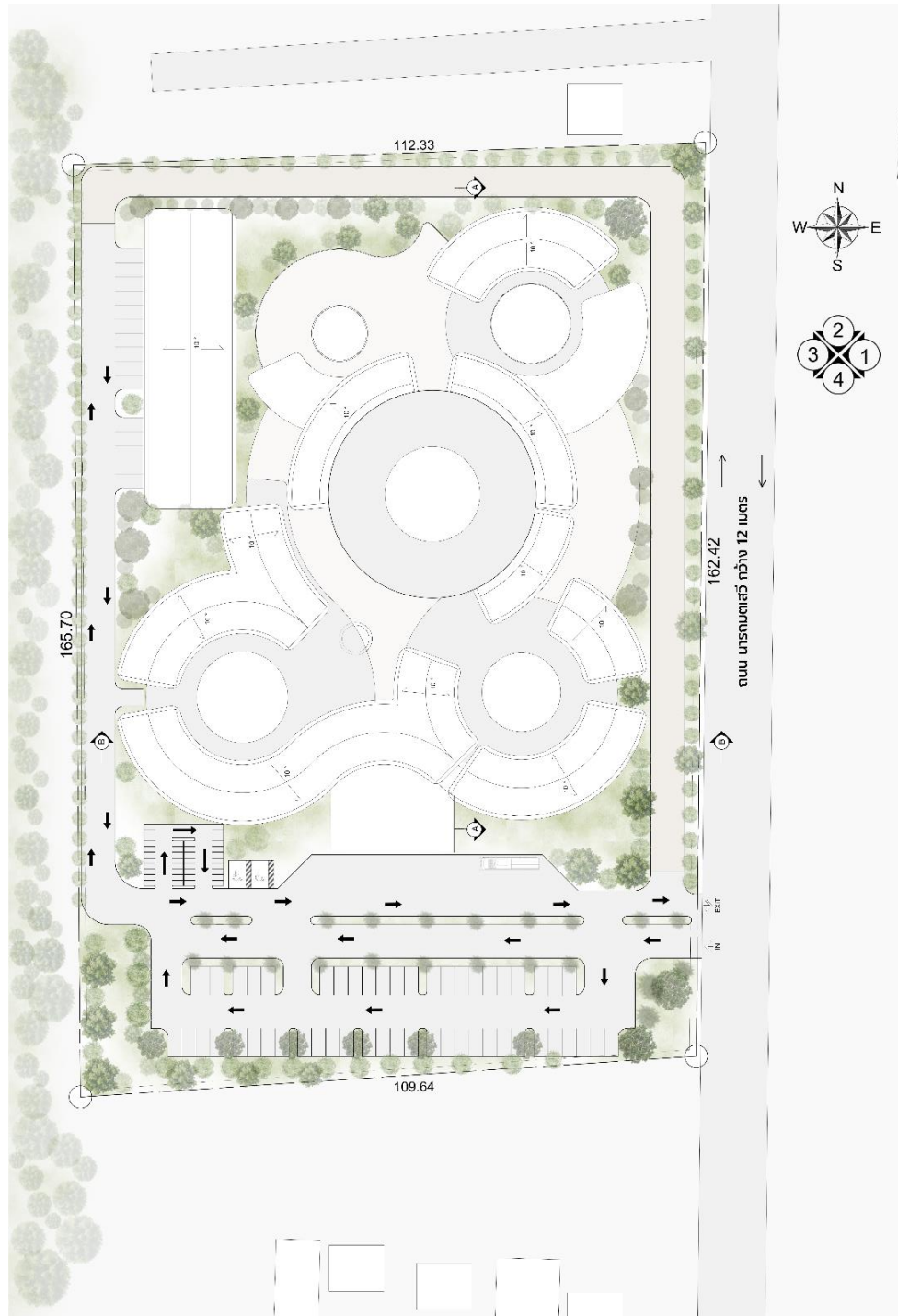
ภาพที่ 5.1 แสดงทัศนียภาพมุมมองสูง

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยเป็นโครงการที่ออกแบบการเล่น ให้เข้าและเชื่อมโยงกับเด็กในยุคใหม่ โดยเชื่อมต่อกันผ่านธรรมชาติ การเล่น เป็นพื้นที่ให้เด็กได้มีพัฒนาการไปตามวัย และลดปัญหาเด็กถูกละเลยจากการเลี้ยงดูและครอบครัวไม่มีเวลาเพียงพอตัว และนอกจากนั้นโครงการมุ่งเน้นการเรียนรู้ที่ ผ่านการลงมือทำ การคิด การแก้ปัญหา และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การเล่นอย่างสร้างสรรค์ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม

5.2 ผังบริเวณ

SCALE BAR 1:400



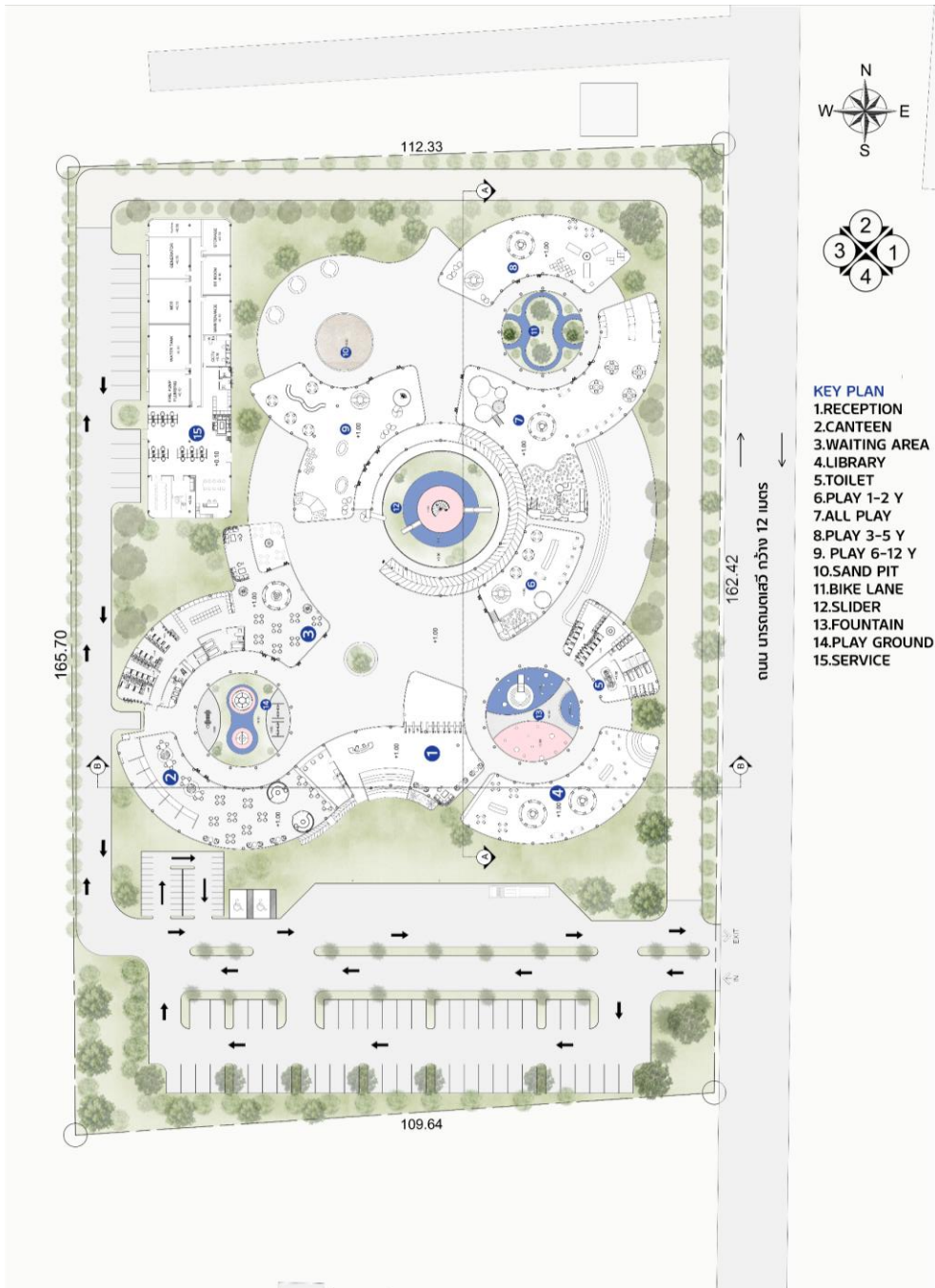
ภาพที่ 5.2 แสดงผังบริเวณ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3 ผังพื้น

5.3.1. ผังพื้นชั้น 1

SCALE BAR 1:400



ภาพที่ 5.3 แสดงผังพื้นชั้น 1

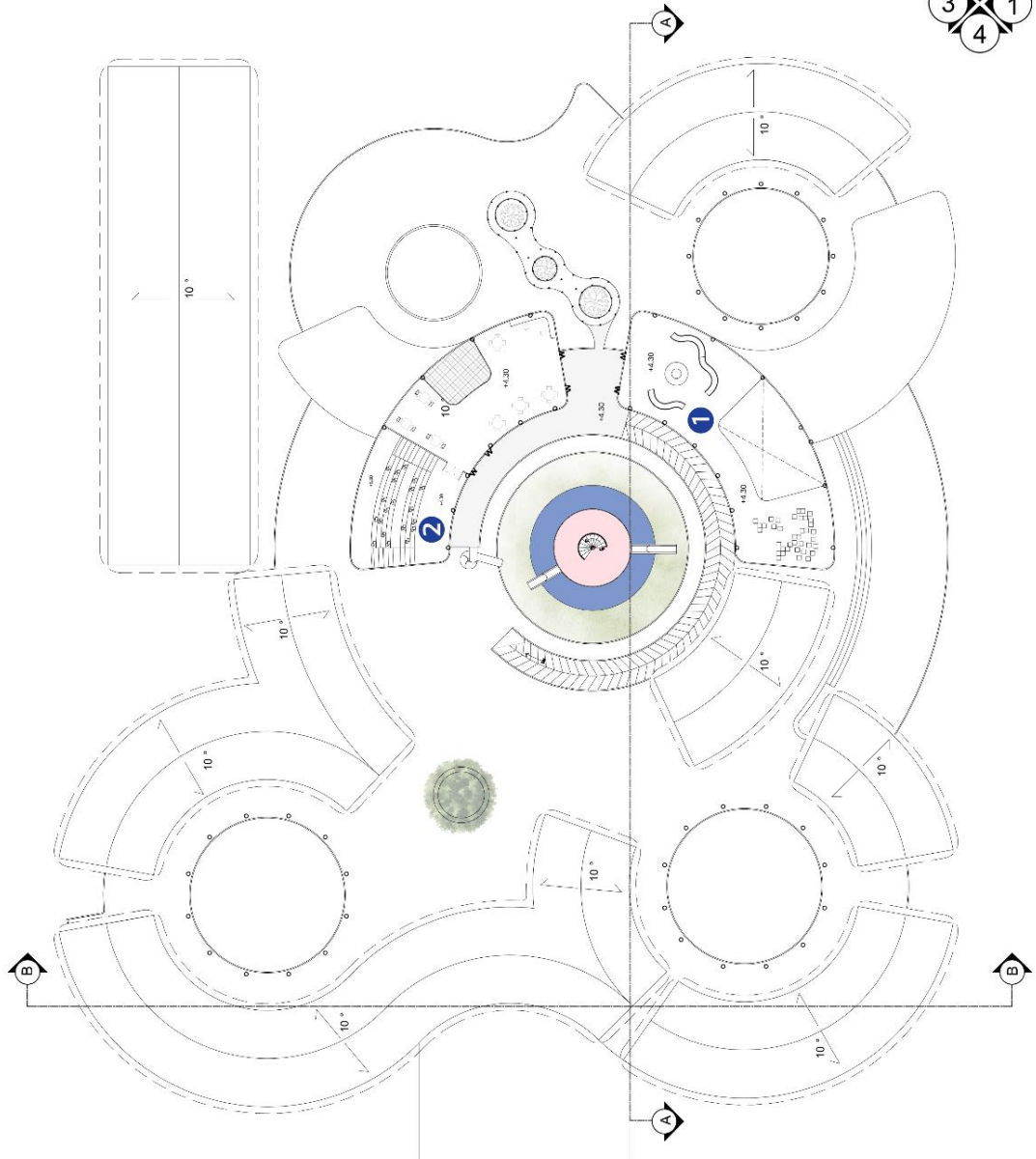
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3.2. ผังพื้นที่ชั้น 2

SCALE BAR 1:400



KEY PLAN
1.SENSORY PLAY
2.KID CINEPLEX

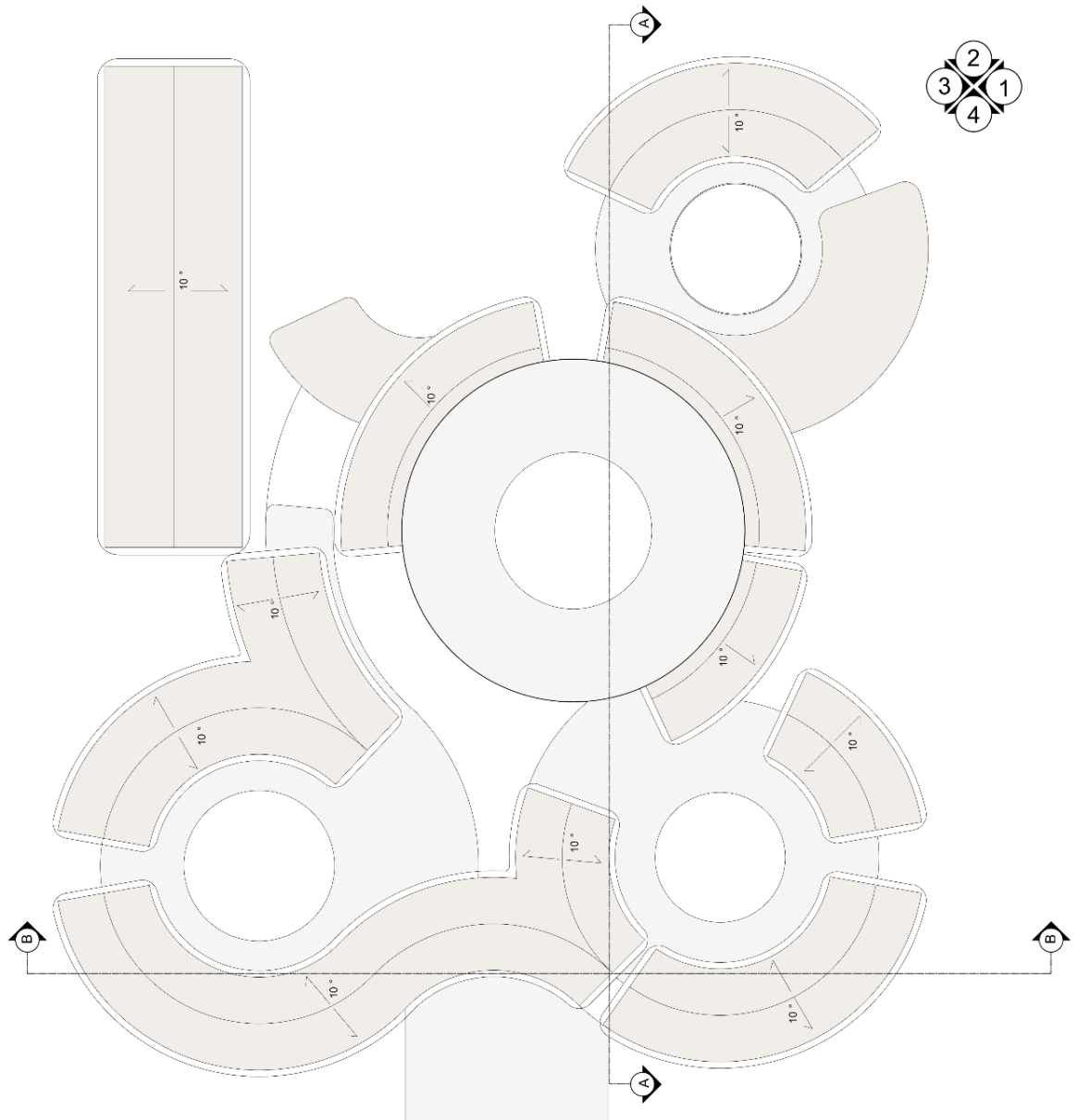


ภาพที่ 5.4 แสดงผังพื้นที่ชั้น 2

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.3.3. ผังหลังคา

SCALE BAR 1:400

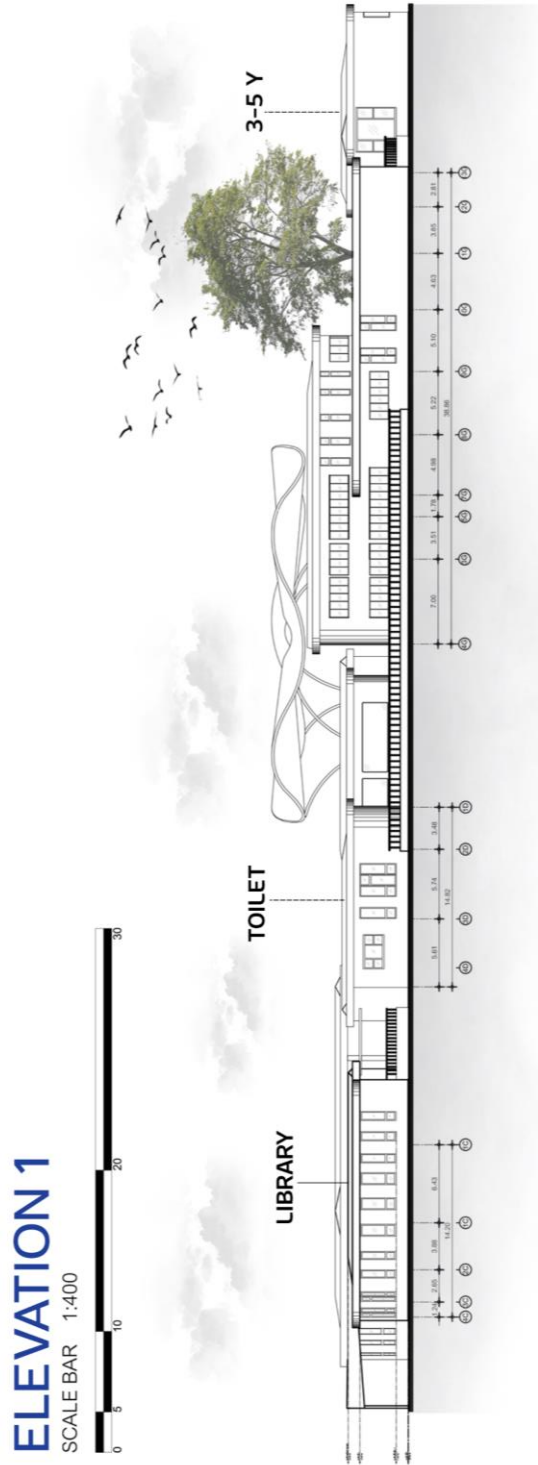


ภาพที่ 5.5 แสดงผังหลังคา

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.4 รูปด้าน

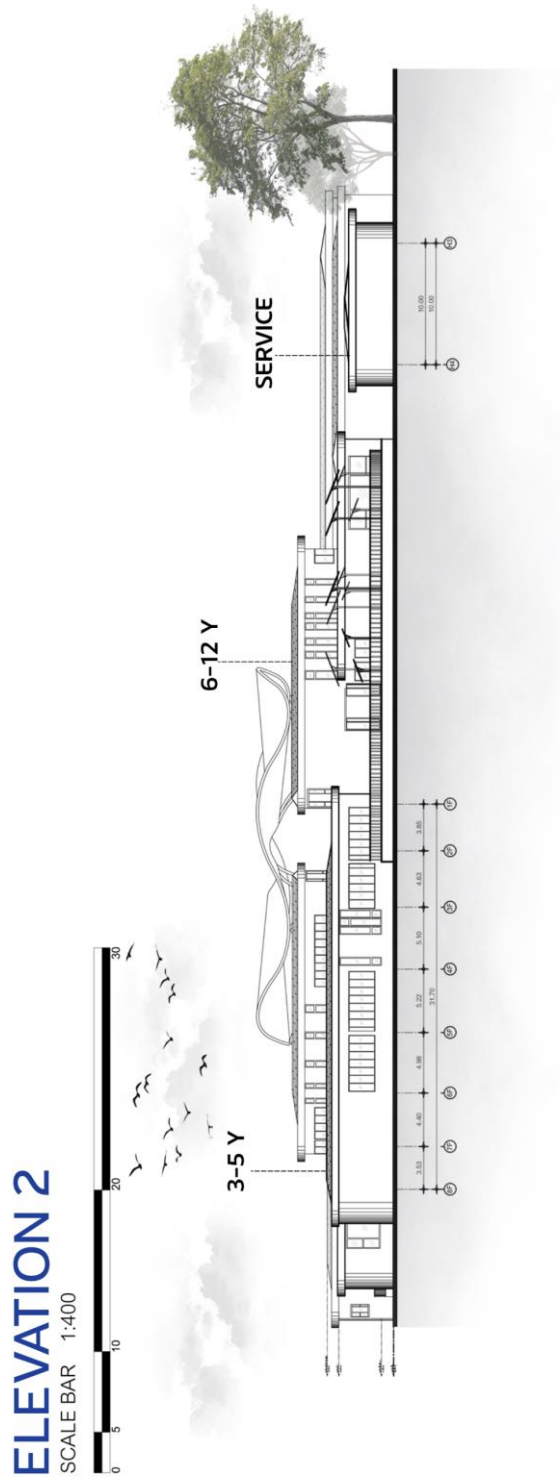
5.4.1. รูปด้าน 1



ภาพที่ 5.6 แสดงรูปด้าน 1

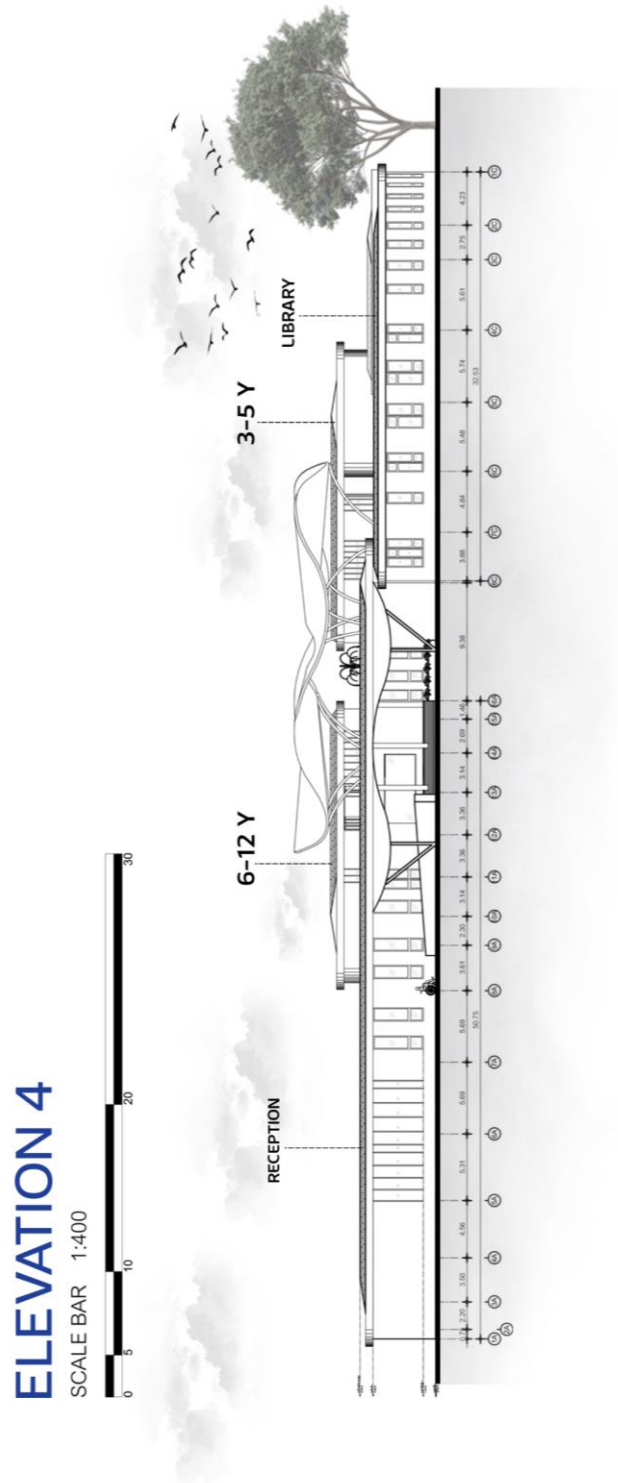
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.4.2. รูปด้าน 2



ภาพที่ 5.7 แสดงรูปด้าน 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

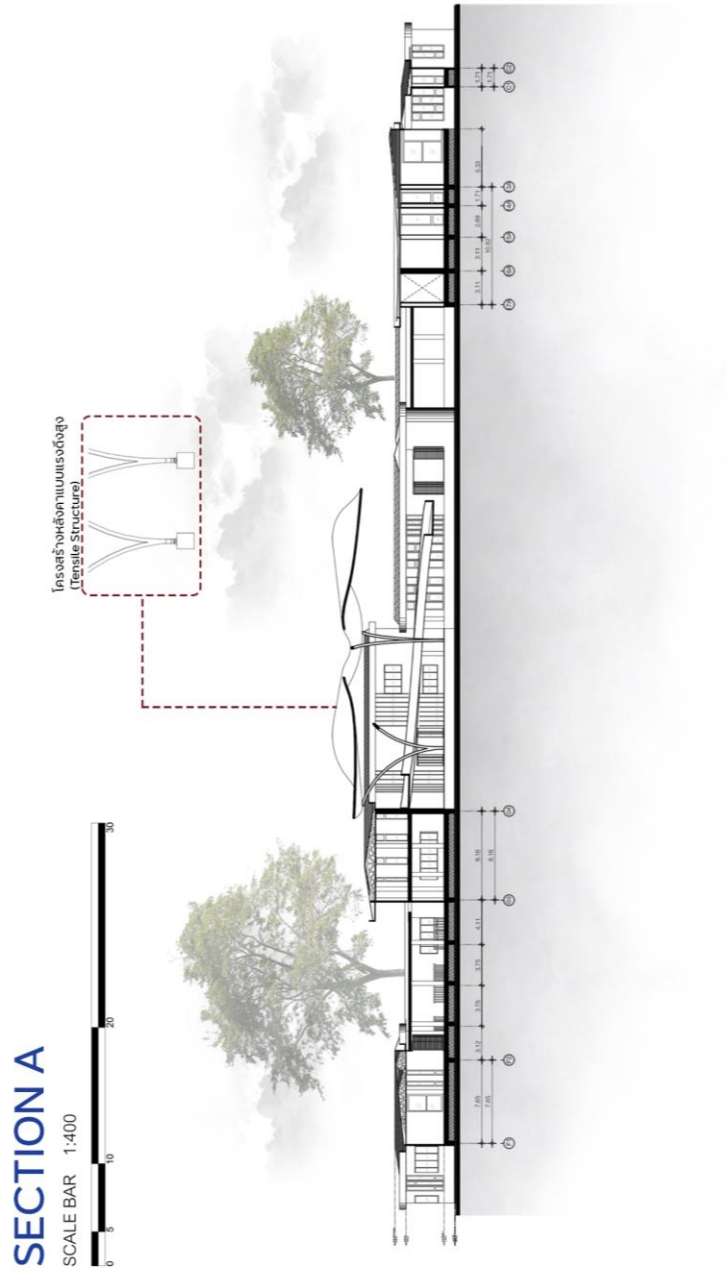
5.4.4. รูปด้าน 4



ภาพที่ 5.9 แสดงรูปด้าน 4
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.5.รูปตัด

5.5.1. รูปตัดตามแนวยาว A



ภาพที่ 5.10 แสดงรูปตัดตามแนวยาว A
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

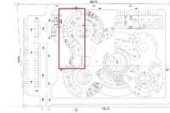
5.6.แบบขยายอาคาร

5.6.1. แบบขยายอาคารต้อนรับ

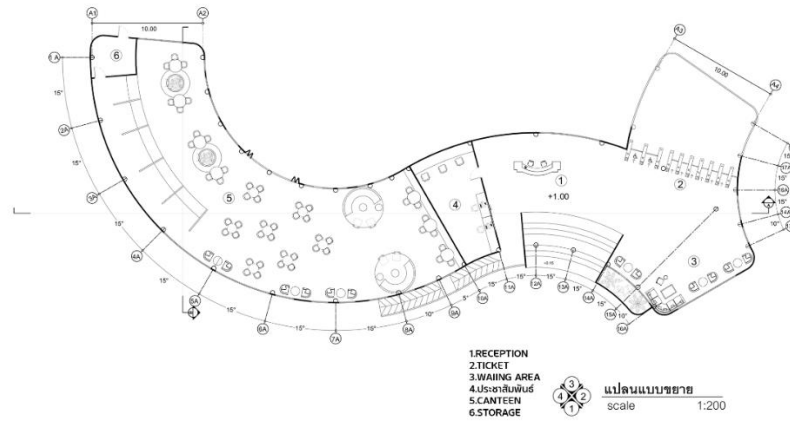
แบบขยายอาคารต้อนรับ

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200



แปลนแบบขยายอาคารต้อนรับ

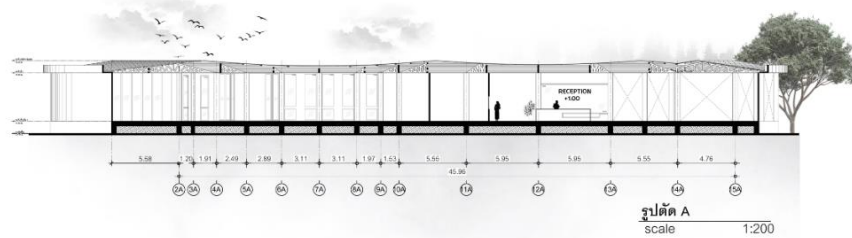


ภาพที่ 5.12 แสดงผังพื้นอาคารต้อนรับ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.1.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารต้อนรับ

SECTION A



SECTION B



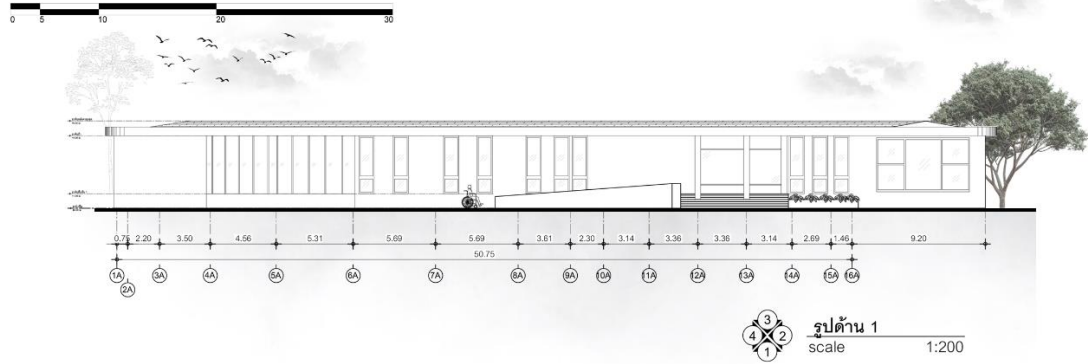
ภาพที่ 5.13 แสดงรูปตัดอาคารต้อนรับ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

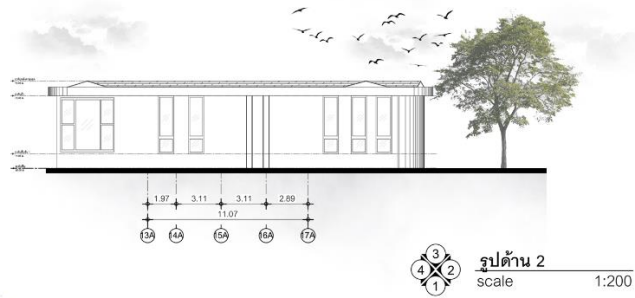
5.6.1.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารต้อนรับ

ELEVATION 1

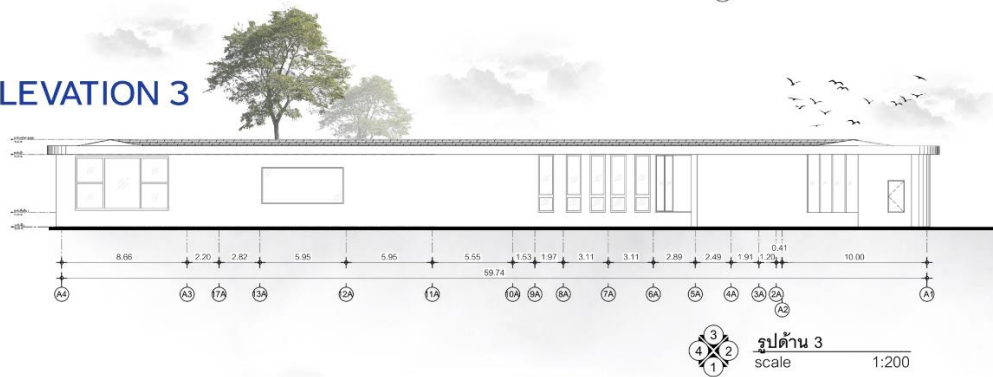
SCALE BAR 1:200



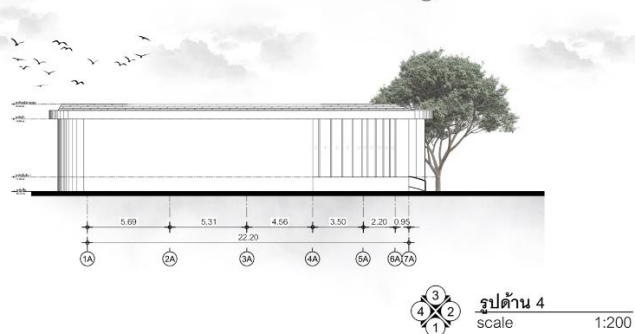
ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4



ภาพที่ 5.14 แสดงรูปด้านอาคารต้อนรับ

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

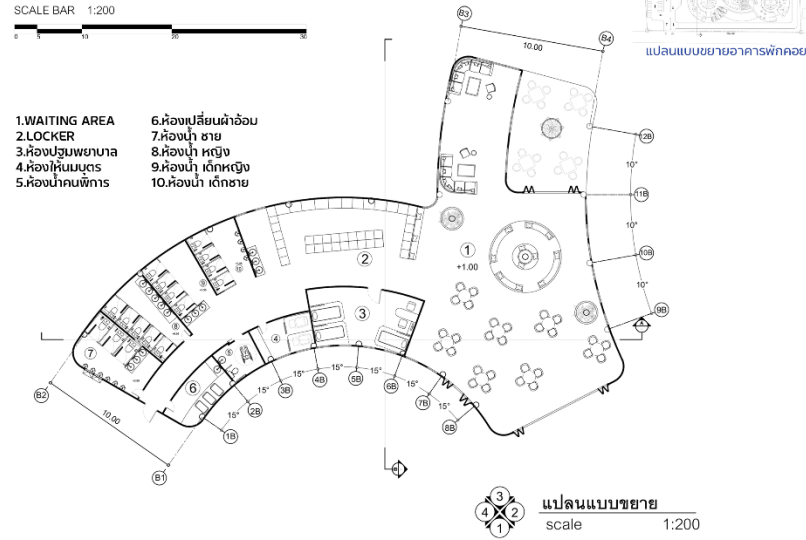
5.6.2. แบบขยายอาคารพักคอย

แบบขยายอาคารพักคอย

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200

- 1. WAITING AREA
- 2. LOCKER
- 3. ห้องปฐมพยาบาล
- 4. ห้องฟื้นฟูบุตร
- 5. ห้องนำคนพิการ
- 6. ห้องเปลี่ยนผ้าอ้อม
- 7. ห้องน้ำ ชาย
- 8. ห้องน้ำ หญิง
- 9. ห้องน้ำ เด็กหญิง
- 10. ห้องน้ำ เด็กชาย

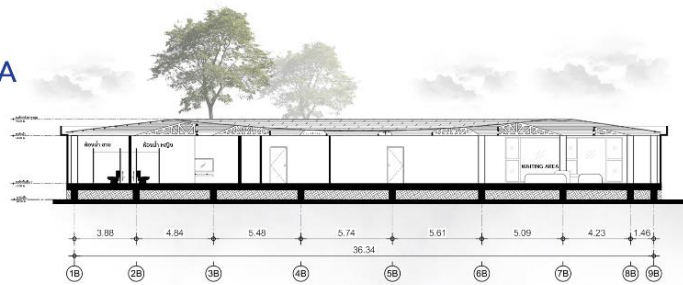


ภาพที่ 5.15 แสดงผังพื้นอาคารพักคอย

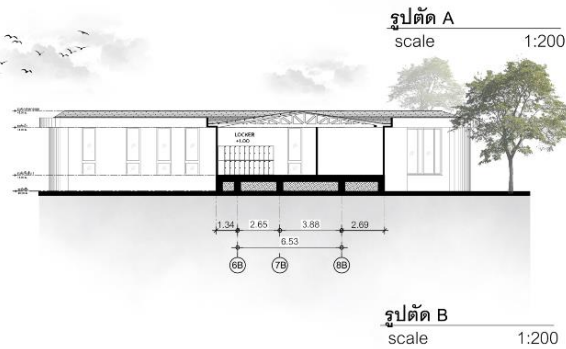
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.2.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารพักคอย

SECTION A



SECTION B



ภาพที่ 5.16 แสดงรูปตัดอาคารพักคอย

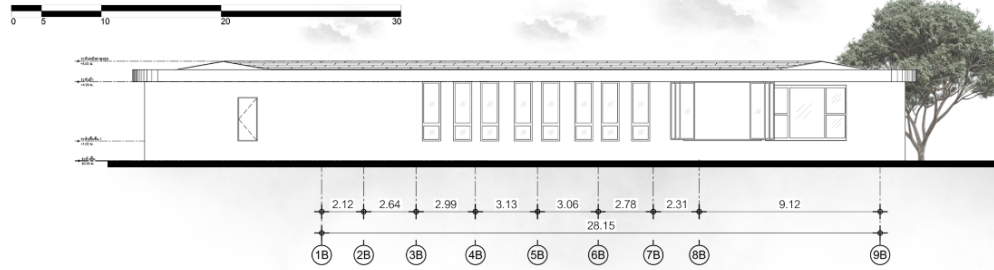
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.2.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารพักคอย

แบบขยายอาคารพักคอย

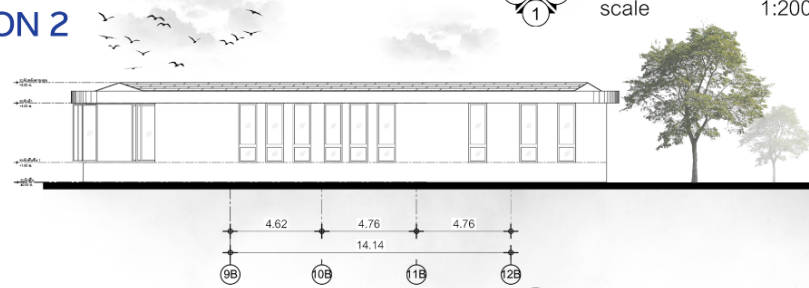
ELEVATION 1

SCALE BAR 1:200



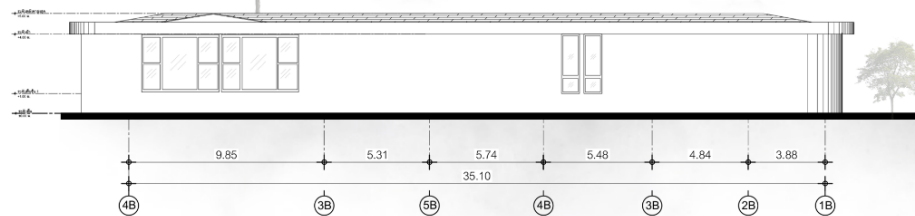
รูปด้าน 1
scale 1:200

ELEVATION 2



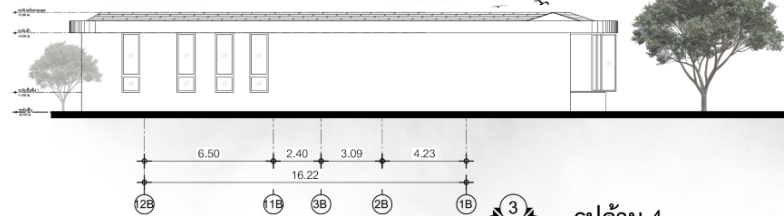
รูปด้าน 2
scale 1:200

ELEVATION 3



รูปด้าน 3
scale 1:200

ELEVATION 4



รูปด้าน 4
scale 1:200

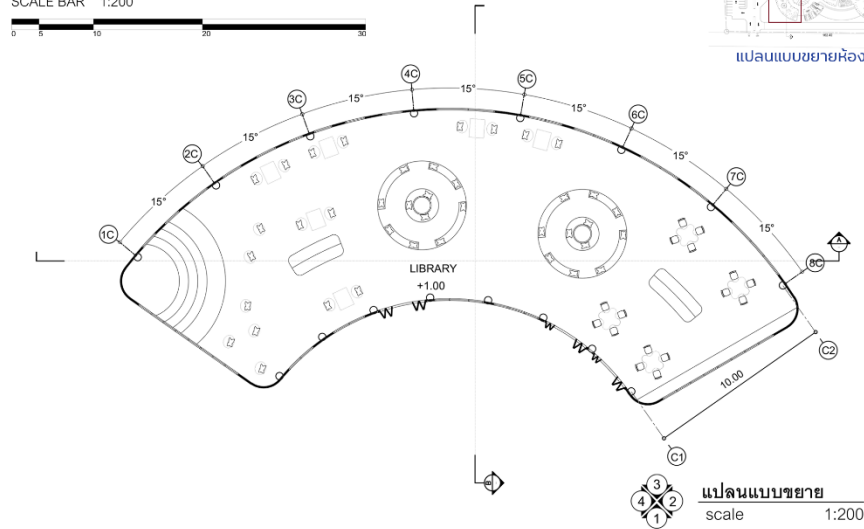
ภาพที่ 5.17 แสดงรูปด้านอาคารพักคอย

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.3. แบบขยายห้องสมุด

แบบขยายห้องสมุด
FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200

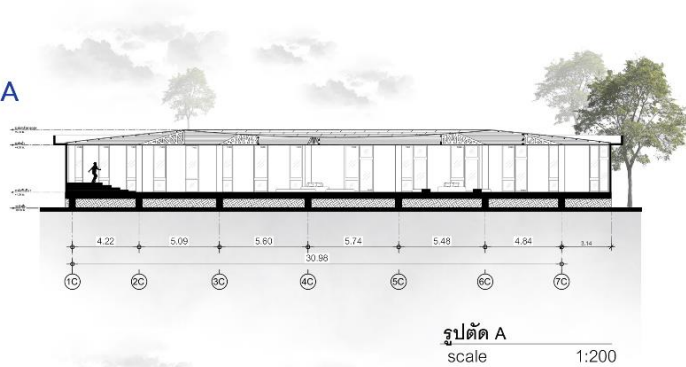


ภาพที่ 5.18 แสดงผังพื้นห้องสมุด

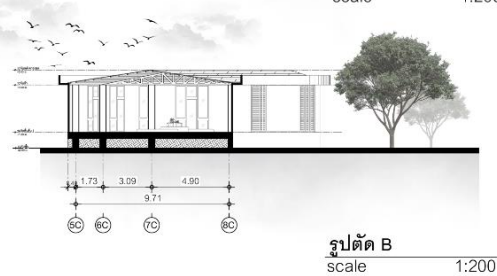
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.3.1 แบบขยาย รูปตัดห้องสมุด

SECTION A



SECTION B



ภาพที่ 5.19 แสดงรูปตัดห้องสมุด

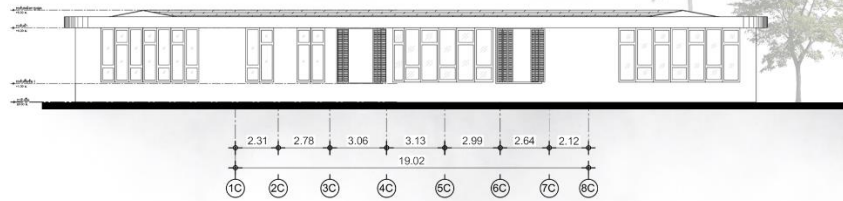
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.3.2 แบบขยาย รูปตัดห้องสมุด

แบบขยายห้องสมุด

ELEVATION 1

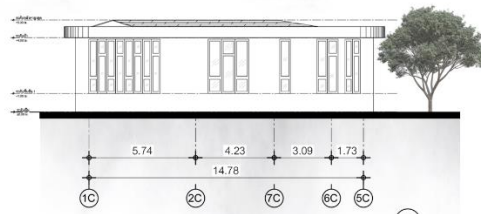
SCALE BAR 1:200



รูปด้าน 1

scale 1:200

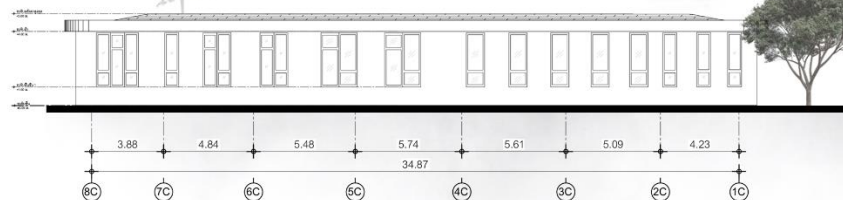
ELEVATION 2



รูปด้าน 2

scale 1:200

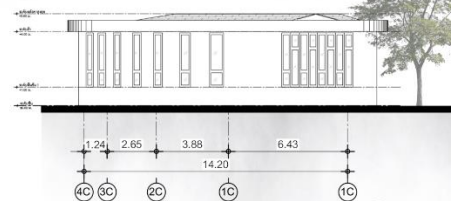
ELEVATION 3



รูปด้าน 3

scale 1:200

ELEVATION 4



รูปด้าน 4

scale 1:200

ภาพที่ 5.20 แสดงรูปด้านห้องสมุด

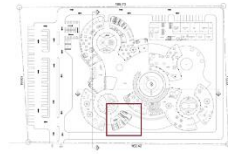
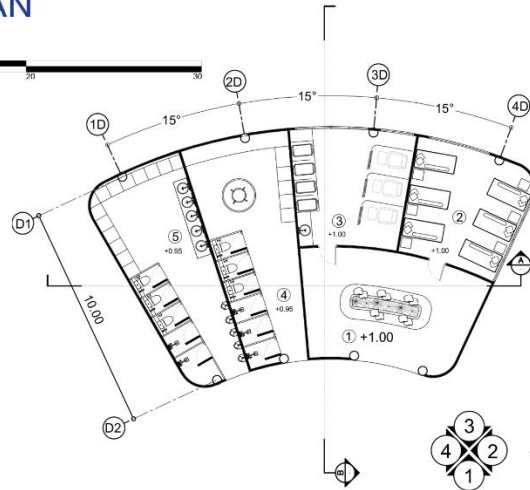
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.4. แบบขยายห้องน้ำ

แบบขยายห้องน้ำ

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200



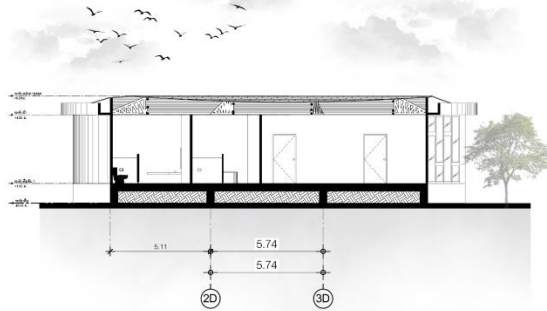
แปลนแบบขยายห้องน้ำ

- 1. WAITING AREA
- 2. SLEEPING ROOM
- 3. ห้องให้นมบุตร
- 4. ห้องน้ำเด็กหญิง
- 5. ห้องน้ำเด็กชาย



แปลนแบบขยาย
scale 1:200

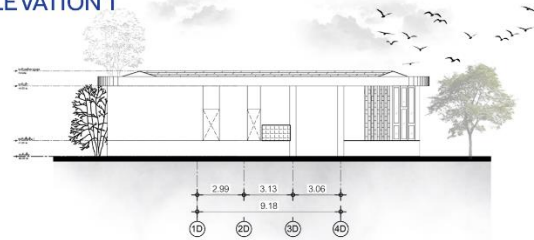
SECTION A



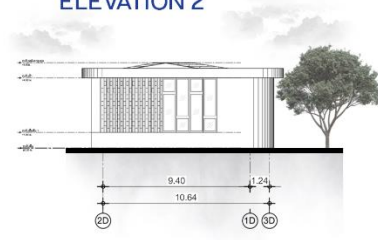
SECTION B



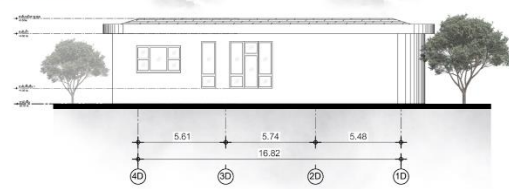
ELEVATION 1



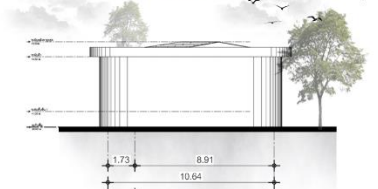
ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4



ภาพที่ 5.21 แสดงแบบขยายห้องน้ำ

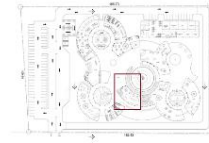
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.5. แบบขยายอาคารเด็ก 1-2 ปี

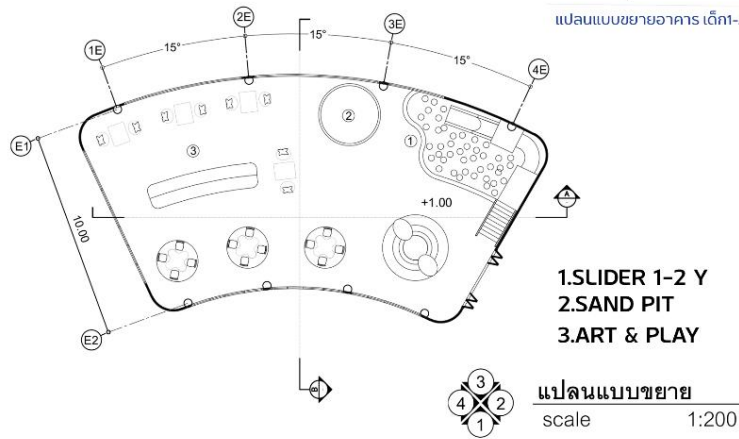
แบบขยายอาคาร เด็ก 1-2 ปี

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200



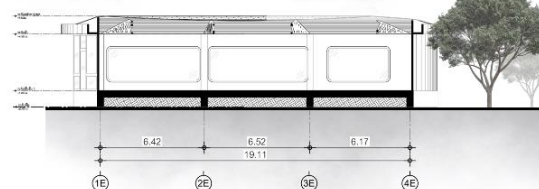
แปลนแบบขยายอาคาร เด็ก 1-2 ปี



ภาพที่ 5.22 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 1-2 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

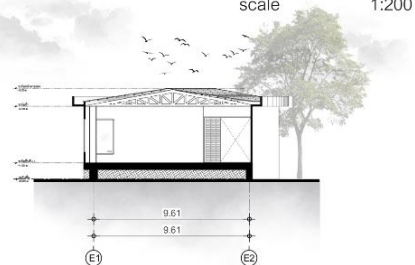
5.6.5.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารเด็ก 1-2 ปี

SECTION A



รูปตัด A
scale 1:200

SECTION B



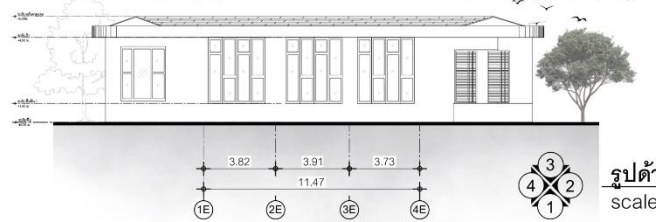
รูปตัด B
scale 1:200

ภาพที่ 5.23 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 1-2 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.5.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารเด็ก 1-2 ปี

ELEVATION 1

SCALE BAR 1:200



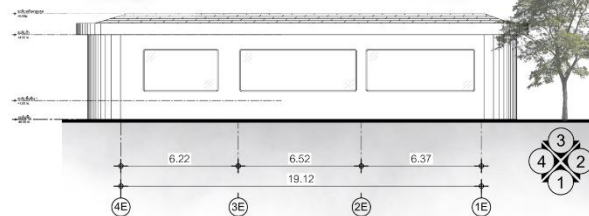
รูปด้าน 1
scale 1:200

ELEVATION 2



รูปด้าน 2
scale 1:200

ELEVATION 3



รูปด้าน 3
scale 1:200

ELEVATION 4



รูปด้าน 4
scale 1:200

ภาพที่ 5.24 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 1-2 ปี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.6. แบบขยายอาคารเด็ก 3-5 ปี

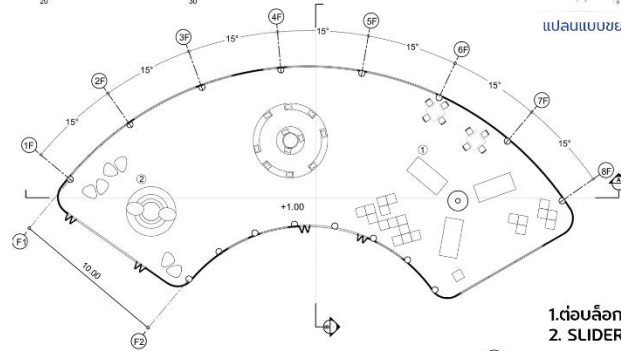
แบบขยายอาคาร เด็ก 3-5 ปี

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200



แปลนแบบขยายอาคาร เด็ก3-5 ปี



1. ต่อบล็อกสร้างเมือง
2. SLIDER



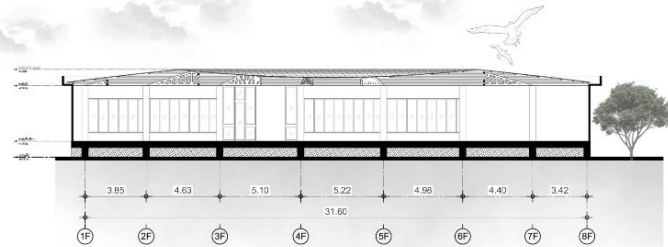
แปลนแบบขยาย
scale 1:200

ภาพที่ 5.25 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 3-5 ปี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.6.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารเด็ก 3-5 ปี

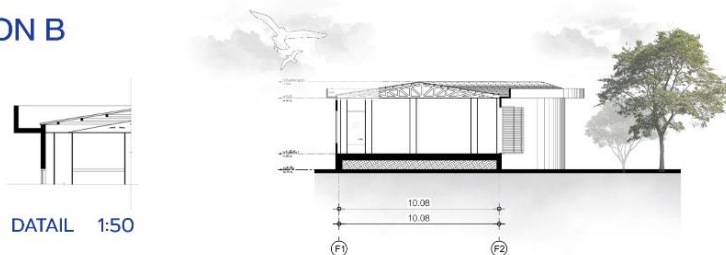
SECTION A



รูปตัด A

scale 1:200

SECTION B



DETAIL 1:50

รูปตัด B

scale 1:200

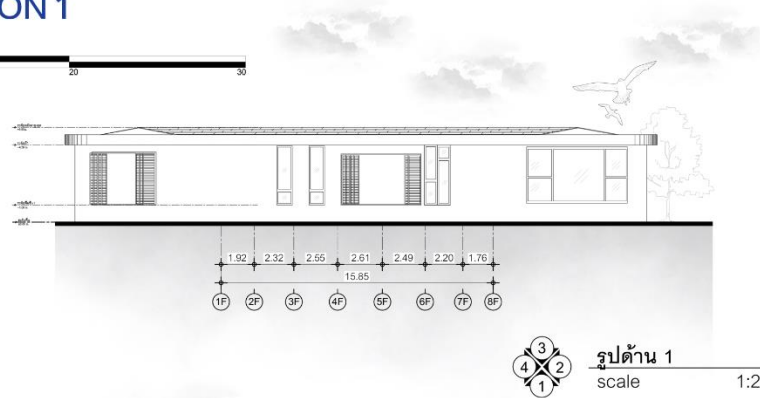
ภาพที่ 5.26 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 3-5 ปี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

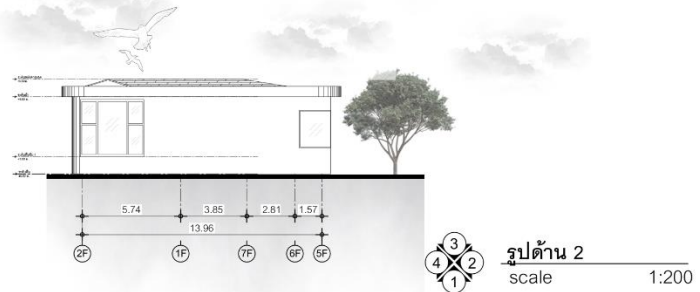
5.6.6.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารเด็ก 3-5 ปี

ELEVATION 1

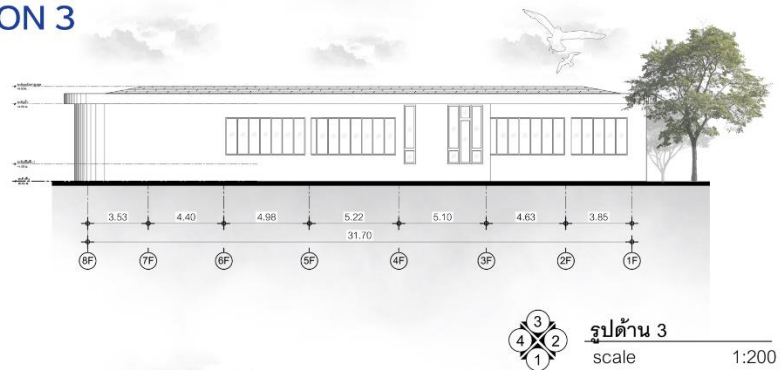
SCALE BAR 1:200



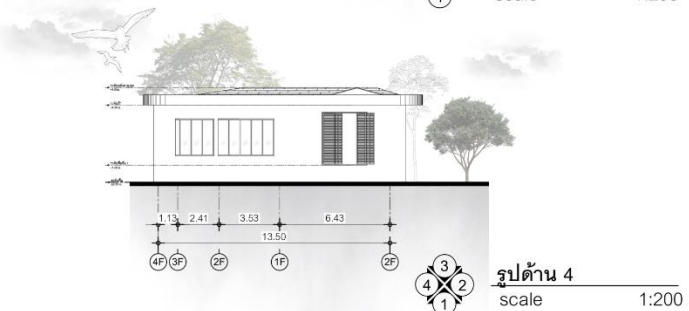
ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4

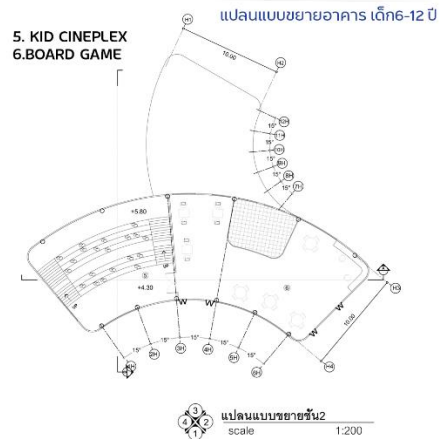
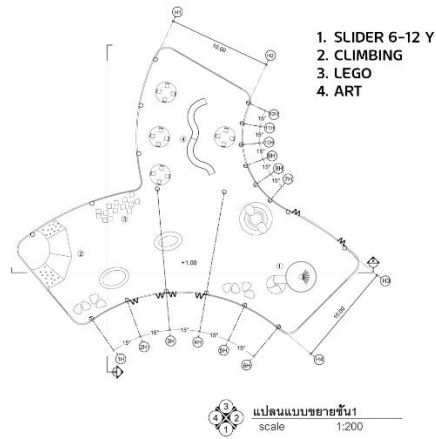


ภาพที่ 5.27 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 3-5 ปี

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.7. แบบขยายอาคารเด็ก 6-12 ปี
แบบขยายอาคาร เด็ก 6-12 ปี
FLOOR PLAN

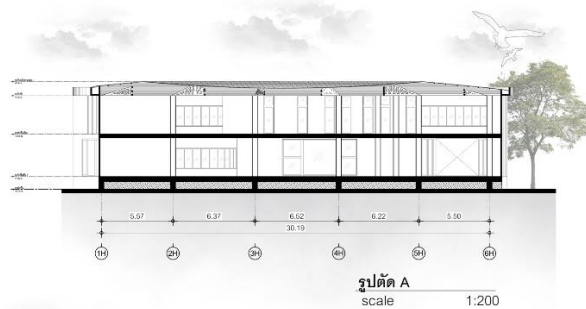
SCALE BAR 1:200



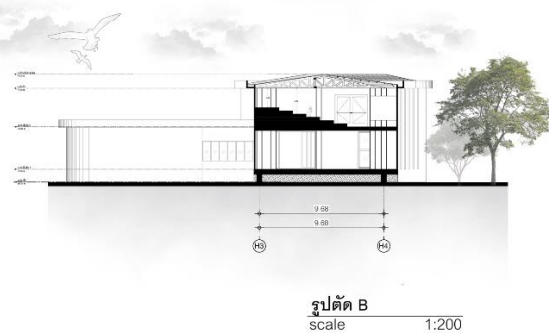
ภาพที่ 5.28 แสดงผังพื้นอาคารเด็ก 6-12 ปี
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.7.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารเด็ก 6-12 ปี

SECTION A



SECTION B

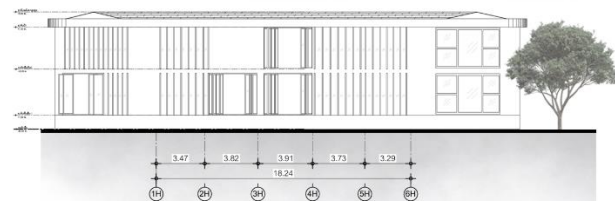


ภาพที่ 5.29 แสดงรูปตัดอาคารเด็ก 6-12 ปี
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.7.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารเด็ก 6-12 ปี

ELEVATION 1

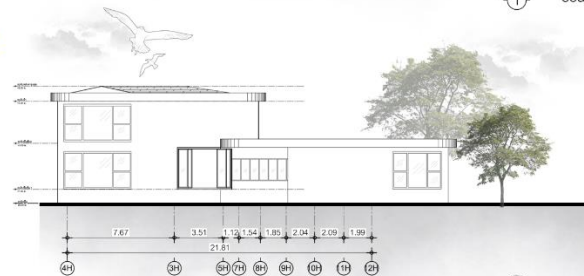
SCALE BAR 1:200



รูปด้าน 1

scale 1:200

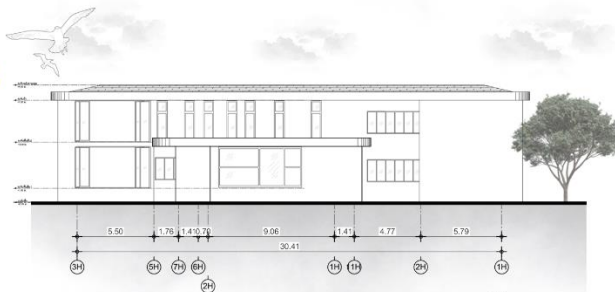
ELEVATION 2



รูปด้าน 2

scale 1:200

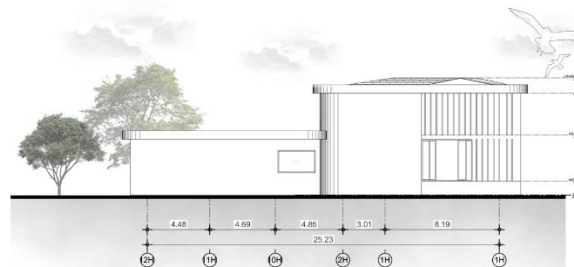
ELEVATION 3



รูปด้าน 3

scale 1:200

ELEVATION 4



รูปด้าน 4

scale 1:200

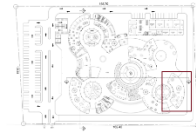
ภาพที่ 5.30 แสดงรูปด้านอาคารเด็ก 6-12 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.6.8. แบบขยายอาคารเล่นร่วมกัน

แบบขยายอาคาร เล่นร่วมกัน

FLOOR PLAN

SCALE BAR 1:200



แปลนแบบขยายอาคาร เล่นร่วมกัน

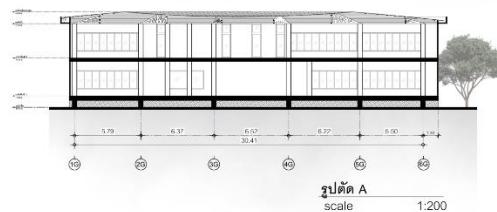


ภาพที่ 5.31 แสดงผังพื้นอาคารเล่นร่วมกัน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

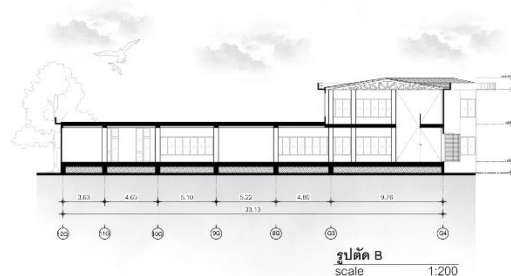
5.6.8.1 แบบขยาย รูปตัดอาคารเล่นร่วมกัน

SECTION A



รูปตัด A
scale 1:200

SECTION B



รูปตัด B
scale 1:200

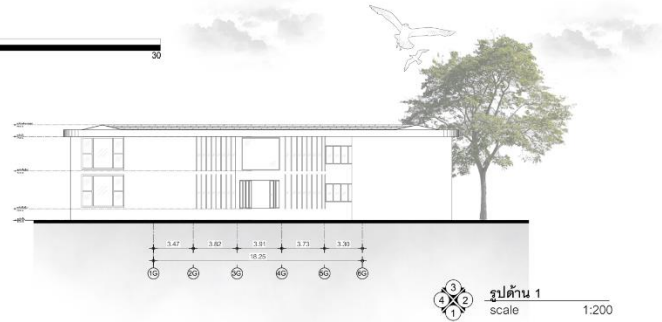
ภาพที่ 5.32 แสดงรูปตัดอาคารเล่นร่วมกัน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

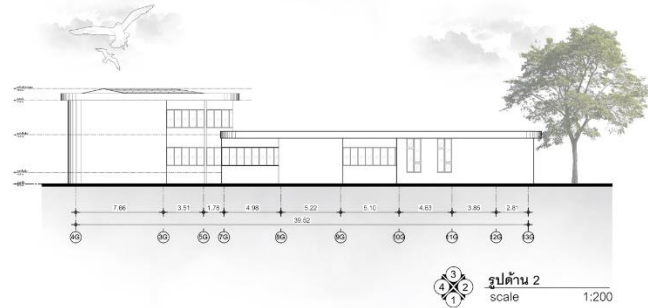
5.6.8.2 แบบขยาย รูปด้านอาคารเล่นร่วมกัน

ELEVATION 1

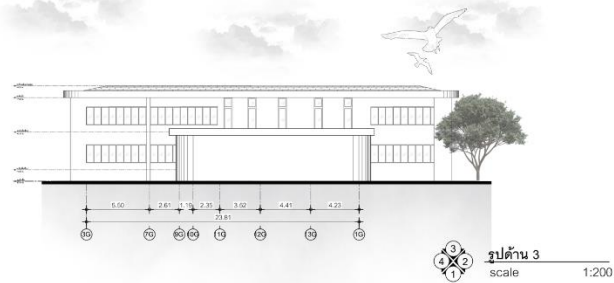
SCALE BAR 1:200



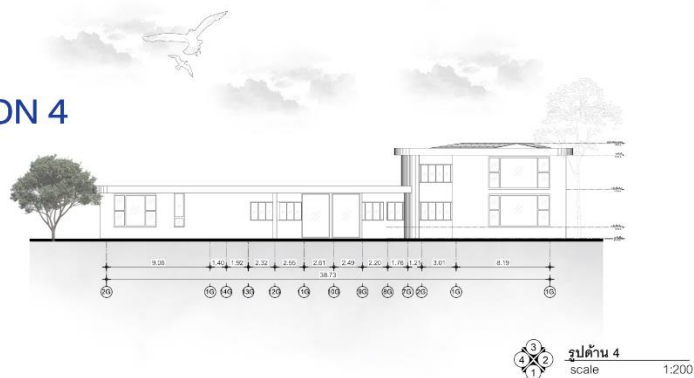
ELEVATION 2



ELEVATION 3



ELEVATION 4



ภาพที่ 5.33 แสดงรูปด้านอาคารเล่นร่วมกัน

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.7.ทัศนียภาพภายนอก



ภาพที่ 5.34 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานกิจกรรม 1
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.35 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานกิจกรรม 2
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.36 แสดงทัศนียภาพภายนอกสนามเด็กเล่น
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.37 แสดงทัศนียภาพภายนอกลานน้ำพุ
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.38 แสดงทัศนียภาพภายนอกพื้นที่ปิ่นจักรยาน
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.39 แสดงทัศนียภาพภายนอกพื้นที่บ่อทราย
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.40 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 1
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.41 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.42 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนบ้านต้นไม้ 3
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.43 แสดงทัศนียภาพภายนอกส่วนที่จอดรถ
 ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

5.8.ทัศนียภาพภายใน



ภาพที่ 5.44 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนทางเข้าหลักอาคาร
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.45 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนพื้นที่รับประทานอาหาร 1
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.46 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องสมุด 1
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.47 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องสมุด 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.48 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 1-2 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.49 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมศิลปะเด็ก 1-2 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.50 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 3-5 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.51 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนกิจกรรมเด็ก 6-12 ปี
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.52 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนบ่อบอล
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพที่ 5.53 แสดงทัศนียภาพภายในส่วนห้องน้ำเด็กผู้ชาย
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 บทสรุป

ปัจจุบันสังคมไทยเกิดวิกฤติอัตราการเกิดของเด็กกลดน้อยลงในทุก ๆ ปี และนอกจากนั้นพื้นที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กที่มีการเรียนรู้ควบคู่ไปกับการเล่นอย่างอิสระยังมีข้อจำกัด โครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กจึงจัดตั้งขึ้นเพื่อแก้ไขปัญหาสำหรับเด็กไทยในยุคปัจจุบัน ที่ต้องการพื้นที่การเรียนรู้และพื้นที่เล่นที่เอื้อต่อการเติบโตทั้งทางร่างกาย จิตใจ และความคิดสร้างสรรค์ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เพื่อให้เด็กได้มีทักษะความรู้ ความคิด และความพร้อมในการก้าวเข้าสู่สังคม

จากการศึกษาทฤษฎีแนวคิดการเรียนรู้แบบมอนเตสซอริ (Montessori) จิตวิทยาการใช้สีที่มีผลต่อพัฒนาการ รวมถึงการวิเคราะห์กรณีศึกษาศูนย์การเรียนรู้ต่างๆ ทำจึงสรุปได้ว่า การออกแบบสถาปัตยกรรมที่เปิดรับธรรมชาติ มีการจัดสัดส่วนพื้นที่อย่างชัดเจน และใช้วัสดุที่กระตุ้นการรับรู้ทางสัมผัส มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ที่ดีให้กับเด็ก

โครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ได้ตั้งอยู่ในอำเภอเมือง จังหวัดชลบุรี เป็นบริเวณเขตเมืองที่มีการกระจายตัวของสถานศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มผู้ใช้งานหลักคือเด็ก 1-12 ปี รวมถึงพ่อแม่ ผู้ปกครองที่กำลังมองหาพื้นที่กิจกรรมทางเลือก เพื่อช่วยลดความเครียดในการเรียนของเด็กในยุคปัจจุบันได้ เนื่องจากมีพื้นที่กิจกรรมที่เด็กสามารถเลือกได้อย่างอิสระ สามารถเล่นและเรียนรู้ไปในเวลาเดียวกัน

โครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก คำนึงถึงการวางผังอาคาร โดยอาคารมีการแบ่งเป็นกลุ่มก้อน มีพื้นที่เชื่อมโยงระหว่างภายในและภายนอก มีหลังคาบริเวณทางเดินเพื่อสามารถป้องกันฝนตกและป้องกันแสงแดดได้ พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการออกแบบเพื่อรับมือกับภัยพิบัติน้ำท่วมในพื้นที่จังหวัดชลบุรี โดยการยกพื้นสูง 1 เมตร เพื่อป้องกันน้ำท่วม นอกจากนี้ยังคำนึงถึงเรื่องความยั่งยืน (Sustainability) ด้วยการออกแบบพื้นที่กักเก็บน้ำฝน สามารถนำน้ำฝนมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้และผสมผสานธรรมชาติเข้าสู่ตัวอาคาร เพื่อให้โครงการนี้เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้ที่ปลอดภัย ยืดหยุ่น และอยู่ร่วมกับบริบทของเมืองได้อย่างยั่งยืน

6.2 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับโครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก การออกแบบพื้นที่สำหรับเด็กควรคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นอันดับหนึ่ง การเลือกใช้วัสดุ และการเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่เรียนรู้กับอัตลักษณ์ดั้งเดิมของจังหวัด เช่น วัสดุพื้นถิ่น และการออกแบบอาคารสำหรับเด็กควรมีพื้นที่ทั้งภายใน กึ่งภายนอก และภายนอก เพื่อให้เด็กได้เชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม และนอกจากนั้นควรคำนึงถึงบริบทรอบ ๆ ของที่ตั้งโครงการ ควรเป็นพื้นที่ไม่แออัดจนเกินไป ไม่มีเสียงจากภายนอกเข้ามารบกวนภายในโครงการมากเกินไป สุดท้ายนี้ การออกแบบสถาปัตยกรรมสำหรับเด็ก เน้นความสร้างสรรค์ และต้องคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นหลัก

ข้อเสนอแนะด้านความยั่งยืน โครงการพื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ตั้งอยู่ในจังหวัดชลบุรี เป็นพื้นที่ชายฝั่งและมีน้ำท่วมขังหรือความชื้นสูง ควรเน้นการยกระดับพื้นอาคารและการจัดการระบบระบายน้ำที่มีประสิทธิภาพและการประหยัดพลังงาน ออกแบบอาคารให้มีการระบายอากาศแบบธรรมชาติ มีช่องเปิดเพื่อให้อากาศไหลเวียนและเลือกใช้วัสดุที่มีความธรรมชาติ เพื่อให้เด็กสามารถเรียนรู้สร้างจิตสำนึกด้านความยั่งยืนให้กับเด็กๆ ที่มาใช้งาน

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจขอแนะนำให้ศึกษา ค้นคว้าข้อมูล งานวิจัยในด้านการออกแบบ สิ่งเหล่านี้จะสามารถพัฒนาความคิดในการออกแบบของงานให้ออกมาอย่างชัดเจน การทำวิทยานิพนธ์เป็นกระบวนการเรียนรู้เข้าใจงานอย่างลึกซึ้งและท้าทาย สามารถนำความรู้จากวิทยานิพนธ์เป็นแนวทาง ในการออกไปใช้ชีวิตและเส้นทางของอาชีพสถาปนิกในอนาคต

บรรณานุกรม

- Owl Campus_.(2564) .หลักสูตรมอนเตสซอริ Montessori
<https://owlcampus.com/montessori-curriculum/> (สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2568).
- สำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.(2566).การจัดการเรียนการสอนแบบมอนเตสซอริ
<https://ecd.onec.go.th/knowledge/articles/3794//> (สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2568).
- กรุงเทพธุรกิจ. (2565). การเล่น 6 แบบสัมพันธ์กับพัฒนาสมองเด็ก
<https://www.bangkokbiznews.com/health/public-health/1043416> (สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2568).
- ณัฐชา ด้วงยา.(2557).การละเล่นพื้นบ้านจังหวัดชลบุรี .
<https://natchapat1120.wordpress.com/%E0%B8%AA%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%87%E0%B8%84%E0%B8%A1/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%99/> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2568).
- BrainFit Studio . ประเภทการเล่นสำคัญต่อ พัฒนาการเด็ก.
<https://www.brainfit.co.th/th/blog-th/> (สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2568).
- Janjitra Horwongsakul .(2565). Thawsi Playground
<https://dsignsomething.com/2022/02/01/thawsi-playground/>(สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2568).
- บ้านและสวน. (2565).กรณีศึกษา IMAGINE MONTESSORI SCHOOL
<https://room.baanlaesuan.com/260131/design/architecture/imagine-montessori-school> (สืบค้นเมื่อ 27 ตุลาคม 2568).
- Jiranan Suriwan. (2566) การสอนแบบมอนเตสซอริคืออะไร
<https://speakuplanguagecenter.com/what-is-montessori/> (สืบค้นเมื่อ 29 ตุลาคม 2568).
- สำนักบริหารการทะเบียน กรมการปกครอง .สถิติอัตราการเกิดของเด็ก ปี 60-67
<https://stat.bora.dopa.go.th/stat/statnew/statMONTH/statmonth/#/mainpage> (สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2568).
- สำนักนโยบายการพัฒนาเด็กปฐมวัย ปฐมวัยไทยแลนด์.การละเล่นพื้นบ้านกับการพัฒนาทักษะเด็กปฐมวัย (2568)
<https://ecd.onec.go.th/knowledge/articles/9885/> (สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2568).

ภาคผนวก ก



LEARNING SPACE THROUGH CREATIVE ACTIVITIES FOR CHILDREN, CHONBURI
พื้นที่เรียนรู้ผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็ก, ชลบุรี

INTRODUCTION

ในปัจจุบันพบว่ามีปัญหาหลายประการให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กเกิดขึ้นอย่างมาก โดยเกิดขึ้นเนื่องจากปัจจัยหลาย ๆ ด้าน อย่างเช่น ในยุคปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลต่อเด็กเป็นอย่างมาก จึงเป็นปัญหาที่พบมากขึ้นในหลายครอบครัว เนื่องจากผู้ปกครองหลายคนอาจใช้สื่อหน้าจอเป็นเครื่องมือในการเลี้ยงดู ซึ่งอาจนำไปสู่ปัญหาด้านพัฒนาการที่ล่าช้า ทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม และเด็กในช่วงวัย 1-12 ขวบ เป็นช่วงที่มีพัฒนาการด้านต่าง ๆ อย่างรวดเร็ว จึงควรให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ของเด็กเพื่อสร้างรากฐานและเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่สังคมในอนาคต

SITE ANALYSIS

USER ANALYSIS

CONCEPT

ISOMETRIC

PROGRAM

PLAN

SECTION

DETAILED

ELEVATION

PERSPECTIVE

Presentation Plate A1

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



Presentation Plate 120 x 360

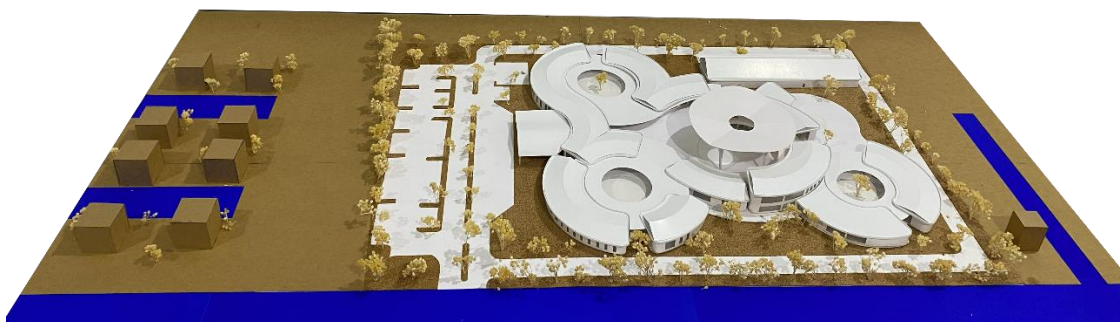
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพ QR CODE VIDEO
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



Surrounding Model
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



Architectural Model 1

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



Architectural Model 2

ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพบรรยายภาคการนำเสนอโครงการ 1
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)



ภาพบรรยายภาคการนำเสนอโครงการ 2
ที่มา : ผู้ศึกษา (2568)

ประวัติผู้เขียน



ชื่อ-สกุล

นางสาวนิศาชล นุ่นแก้ว

รหัสประจำตัวนักศึกษา

6450210016

ภูมิลำเนา

ม.7 ต.หัวเขา อ.สิงหนคร จ.สงขลา 90280

ประวัติการศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น

โรงเรียนแจ้งวิทยา

มัธยมศึกษาตอนปลาย

โรงเรียนแจ้งวิทยา

ปริญญาตรี

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

วิทยาเขตตรัง