

★ ★ โครงการพัฒนาห้องสมุด ★ ★

“ไซเบอร์ยาคาส”

โรงเรียนอนุบาลศูนย์ศิลปาชีพบางไทร

เสนอ อาจารย์ ดร.อัญญมณี บุญเชื้อ

จัดทำโดย

- | | |
|---------------------------------|------------|
| 1.นางสาว กนกลักษณ์ ลิ้มพัฒนกุล | 5844601627 |
| 2.นางสาว กมลชนก แต่งจ้อย | 5844602227 |
| 3.นางสาว ชัชศรัณย์ จิตต์นิลวงค์ | 5844604527 |
| 4.นางสาว ถิรพร สลีแดง | 5844607427 |
| 5.นาย ปาณชัย ศรีวัฒนปัทมภ์ | 5844608027 |
| 6.นางสาว ยามีละห์ โต๊ะดะ | 5844611927 |
| 7.นางสาว ระวีวรรณ ทองแดง | 5844612527 |
| 8.นางสาว สุชาดา ไนราช | 5844615427 |



บทนำ



กลุ่มของพวกเราได้รับมอบหมายงานในการออกแบบ “**โซนบรรยากาศ**” ซึ่งเป็นการออกแบบมุมการเรียนรู้โดยประยุกต์ความรู้จากแหล่งวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และวิถีชีวิตของคนอยุธยา โดยภายในโซนบรรยากาศ ยังแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 มุมการเรียนรู้

มุมที่ 1 บอร์ดความรู้

มุมที่ 2 เวทีการแสดง

มุมที่ 3 ห้องนั่งเล่น

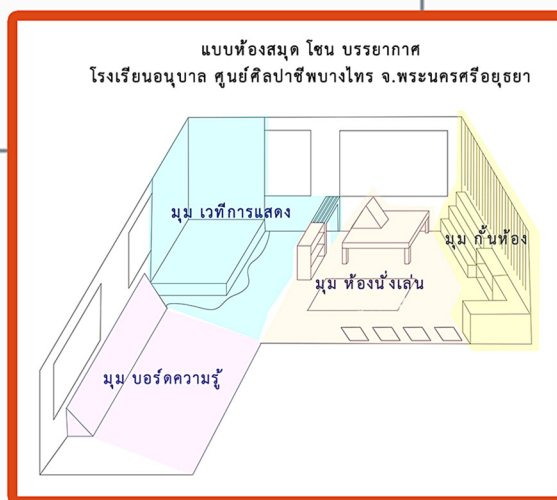
มุมที่ 4 กั้นห้อง

มุมที่ 2

เวทีการแสดง

มุมที่ 3

ห้องนั่งเล่น

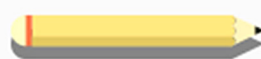


มุมที่ 1

บอร์ดความรู้

มุมที่ 4

กั้นห้อง



สารบัญ



บทนำ



เป้าหมาย
ของโซน



มุมมองที่ 1
บอร์ดความรู้



มุมมองที่ 2
เวทีการแสดง



มุมมองที่ 3
ห้องนั่งเล่น



มุมมองที่ 4
มุมกินห้อง



สรุปผลการออกแบบ
ตามเป้าหมายของโซน



สรุปผลการออกแบบ
ในบทบาทหน้าที่ของกลุ่มคน

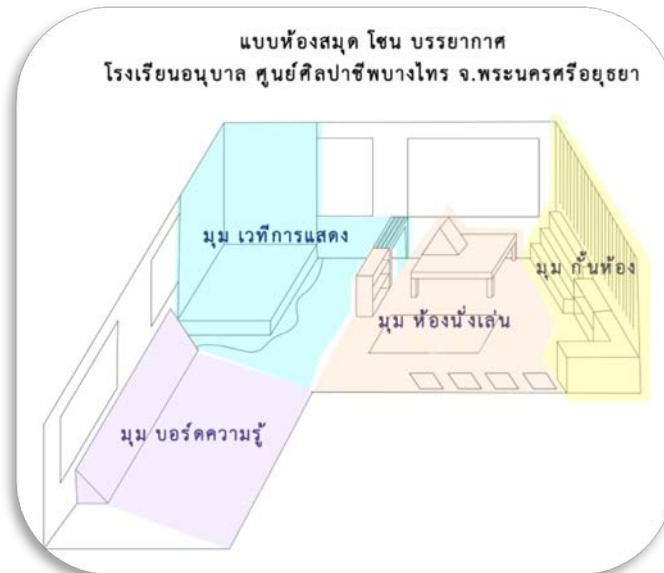
มุมมองที่ 1

บอร์ดความรู้



มูมที่ 1 มูมบอร์ดความรู้

1. บริเวณ หน้าสุดของห้องทางด้านซ้าย ติดประตูทางเข้าออก (สีม่วง)



2. จุดประสงค์ของมูม

พระนครศรีอยุธยาเคยเป็นราชธานี (เมืองหลวง) ของอาณาจักรอยุธยา จึงยังมีโบราณสถาน วัดวาอารามหลงเหลืออยู่เป็นจำนวนมาก และยังเป็นแหล่งเรียนรู้ประวัติศาสตร์ที่สำคัญและใกล้ตัวเด็กๆ เราจึงได้นำสถานที่ทางประวัติศาสตร์เหล่านั้น มาจัดเป็นบอร์ดความรู้ให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้กัน โดยบนบอร์ดความรู้นั้น จะเป็นการแนะนำสถานที่สำคัญต่าง ๆ โดยสร้างเป็นแผนที่ โดยกำหนดจุดให้เห็นว่า เราอยู่ตรงนี้ ในแต่ละจุดก็จะมีรูปภาพสถานที่นั้น ๆ แต่ไม่มีชื่อสถานที่บอก (ตัวอย่างประมาณดั่งภาพด้านล่าง) เหมือนเกมปริศนาให้เด็กๆ ได้เกิดความสงสัยและหาข้อมูลต่อ อาทิเช่น ถ้ามองจากครูผู้ดูแลห้อง หรืออาจพูดคุยกับเพื่อนๆ เพื่อนคนไหนเคยไปมาแล้วก็จะสามารถเล่าเรื่องราวให้คนอื่นได้ฟัง เปรียบเสมือนการเชิญชวนหรือแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวไปในตัวด้วย โดยเด็ก ๆ จะสามารถไล่ดูได้ว่าไปทางไหนเป็นอะไรมีสถานที่สำคัญอะไรสถานที่สำคัญที่เราเลือกมานั้น เป็นสถานที่ที่โดดเด่น มีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานและมีความสำคัญกับจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ทำให้เด็กๆเกิดความสนใจอยากท่องเที่ยว และทำให้เด็กๆเห็นคุณค่าและความสำคัญกับสถานที่ต่างๆในท้องถิ่นของตนเองอีกด้วย

3. ส่วนประกอบของมุม



โดยมีสถานที่ Landmark สถานที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

- ศูนย์ศิลปาชีปบางไทร
- วัดท่าซุงทักษิณาราม
- วิหารพระมงคลบพิตร
- วัดพระศรีสรรเพชญ์
- วัดมหาธาตุ
- วัดราชบูรณะ
- วัดหน้าพระเมรุ

และจุด Landmark ที่ 1 ซึ่งเป็นจุดที่เด็กๆอยู่ นั่นก็คือ โรงเรียนอนุบาลศูนย์ศิลปาชีปบางไทร

4. การประยุกต์ความรู้

4.1 การลงพื้นที่สำรวจวัฒนธรรมจังหวัดอยุธยา (20 ต.ค. 58)

โดยสถานที่แรกที่เราไปเพื่อขึ้นรถรางคือ ศูนย์ศึกษาประวัติศาสตร์จังหวัดอยุธยา แต่เนื่องจากในวันนั้นมีเหตุขัดข้องจึงต้องปิดทำการ เราจึงได้ชมเพียงแค่ด้านล่าง ซึ่งเราได้ไอดีเดียว แผนที่สถานที่สำคัญ (ดังภาพ) ซึ่งเราจะนำมาทำเป็นบอร์ดความรู้ ซึ่งในแผนที่นั้นจะประกอบไปด้วยสถานที่ที่เราได้นั่งรถรางไปสำรวจเยี่ยมชมมาจริงๆ โดยมีสถานที่ Landmark ดังต่อไปนี้

- ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร
- วัดท่าซุงทักษิณาราม
- วิหารพระมงคลบพิตร
- วัดพระศรีสรรเพชญ์
- วัดมหาธาตุ
- วัดราชบูรณะ
- วัดหน้าพระเมรุ



และจุด Landmark ที่ 1 ซึ่งเป็นจุดที่เด็กๆอยู่ นั่นก็คือ โรงเรียนอนุบาลศูนย์ศิลปาชีพบางไทร

4.2 ในระหว่างการนั่งรถรางชมสถานที่ เราได้เห็น รถโดยสารซึ่งมีรูปร่างแตกต่างจากรถโดยสารทั่วไป (ดังภาพ) จึงได้ค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ตว่านั่นคือรถอะไร ได้คำตอบมาว่า รถนั้นคือ รถตุ๊กตุ๊กหน้ากบ หรือชื่อเรียกทางราชการว่า “รถสามล้อเครื่อง” เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นที่ช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวของจังหวัดอยุธยา เราจึงได้นำไอดีนั้นมาทำเป็น ตัวเดินทางในแผนที่บนบอร์ดความรู้ของเรา



5. ผลที่ได้รับ

มูมบอร์ดความรู้นี้ ช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยดังต่อไปนี้

■ ด้านที่ 1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย

ในแผนที่นั้นมีตัวเดินทางซึ่งสามารถลากไปตามช่องเส้นทางสร้างเอาไว้เพื่อไปสถานที่ต่างๆที่เด็กๆ สนใจ เด็กจึงต้องใช้ มือในการกำที่จับตัวเดินทาง (ดั่งภาพ) เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก และเวลาที่ลากไปตามทิศทางที่ต้องการ ต้องใช้แรงและการเคลื่อนไหวจากทั้งแขนเป็นการส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ และจะพาตัวเดินทางไปตามเส้นทางให้ถึงจุดหมายนั้นก็ยิ่งช่วยส่งเสริมพัฒนาการความสัมพันธ์มือ-ตาที่ดีอีกด้วย

■ ด้านที่ 2 พัฒนาการทางด้านสังคม

แผนที่สถานที่สำคัญนั้น จะไม่มีข้อมูลอยู่เลย เพื่อให้เด็กๆเกิดความสงสัยว่าสถานที่นั้นมีอะไรสำคัญ และให้เด็กๆมีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็นกัน เช่น เด็กหญิง ก สงสัยว่า จุด Landmark วัดท่าซุง มีความสำคัญอย่างไร แล้วอาจจะคุยกับกลุ่มเพื่อนๆ เด็กหญิง ข เคยไปวัดท่าซุงมาแล้ว เด็กหญิง ข ก็สามารถเล่าให้เพื่อนๆฟังได้ว่า สถานที่นั้นมีค่างคาแวเต็มไปหมดเลย เธอลองให้คุณพ่อคุณแม่พาไปดูบ้างสิ จะเห็นได้ว่า กิจกรรมนี้มีการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดเห็นในกลุ่มเพื่อน ซึ่งช่วยพัฒนาให้เด็ก มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้าง พัฒนาความมีมนุษยสัมพันธ์กับสังคมอีกด้วย

ในแผนที่นั้น ตัวเดินทางหรือรถกบมีเพียงแค่ 1 คันเท่านั้น เพื่อสอนให้เด็กๆ รู้จักรอคอย ผลัดกันทำ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน นอกจากนี้เด็กๆยังจะได้เรียนรู้ที่จะแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด ความต้องการของตนเอง และการเข้าใจผู้อื่น และยังช่วยสร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดีในการอยู่ร่วมกับคนอื่นๆในสังคม

■ ด้านที่ 3 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เมื่อเด็ก ๆ ได้ผ่านมูมนี เด็ก ๆ จะเห็นภาพสถานที่สำคัญทางประวัติศาสตร์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยา ได้เรียนรู้ลักษณะเด่นของวัดว่ามีลักษณะอย่างไร เช่น มีโบสถ์ หลังคาหน้าจั่ว เจดีย์ พระ โดยจะสอดคล้องกับทฤษฎีของ Bruner คือ ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของมนุษย์แบ่งได้เป็น 3 ชั้นใหญ่ ๆ ซึ่งจะตรงกับขั้นที่ 2 Iconic Representation คือขั้นพัฒนาการทางความคิด จะเกิดจากการมองเห็น และการใช้ประสาทสัมผัสแล้ว เด็กสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นด้วยการมีภาพในใจแทน พัฒนาการทางความรู้ความเข้าใจจะเพิ่มตามอายุเด็กที่โตขึ้นก็จะสามารถสร้างภาพในใจได้มากขึ้น วิธีการเรียนรู้ในขั้นนี้เรียกว่า Iconic mode เมื่อเด็กสามารถที่จะสร้างจินตนาการ หรือ มโนภาพ (Imagery) ในใจได้ เด็กจะสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ในโลกได้ด้วย Iconic mode ดังนั้นในการเรียนการสอน เด็กสามารถที่จะเรียนรู้โดยการใช้ภาพแทนของการสัมผัสจากของจริง เพื่อที่จะช่วยขยายการเรียนรู้ที่เพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะ ความคิดรวบยอด กฎและ หลักการ ซึ่งไม่สามารถแสดงให้เห็นได้

■ บอร์ดความรู้นี้ จัดการเรียนการสอน ตาม วิธีการสอนแบบมอนเตสซอรี

1. การจัดสื่อและกิจกรรม ควรเป็นของจริง มีขนาดเหมาะสมกับ เด็ก มีที่เก็บเป็นประจำ จัดให้อยู่ในระดับสายตาของเด็กพร้อมใช้อยู่เสมอและมีเพียงอย่างละ 1 ชุด
2. สถานที่สอน จัดเป็นหมวดหมู่ หยิบใช้ และจัดเก็บได้ง่าย
3. ผู้สอนควรรู้เทคนิควิธีการใช้
 - 3.1 จัดความพร้อมทั้งอุปกรณ์และสถานที่
 - 3.2 แนะนำการใช้อุปกรณ์
 - 3.3 ให้อิสระเด็กในการปฏิบัติอุปกรณ์
4. ระยะเวลา ควรสังเกตความสนใจและความพร้อมของเด็กเป็นรายบุคคล



เป้าหมายของโซน บรรยากาศ

“ซึมซับ รับรู้ ลองทำดู สู่การพัฒนา”



ซึมซับ



คุณค่าวัฒนธรรม
ผ่านสิ่งแวดล้อม



รับรู้



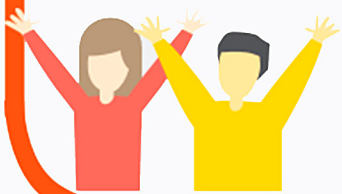
ลองทำดู



ภูมิปัญญา
ท้องถิ่น



สถานที่สำคัญ



เลือกเล่นใน
สิ่งที่สนใจ



การสัมผัส
Sensory Integration



สู่การพัฒนา

- ด้านร่างกาย ←
- ด้านสังคม ←
- ด้านอารมณ์ ←
- ด้านสติปัญญา ←

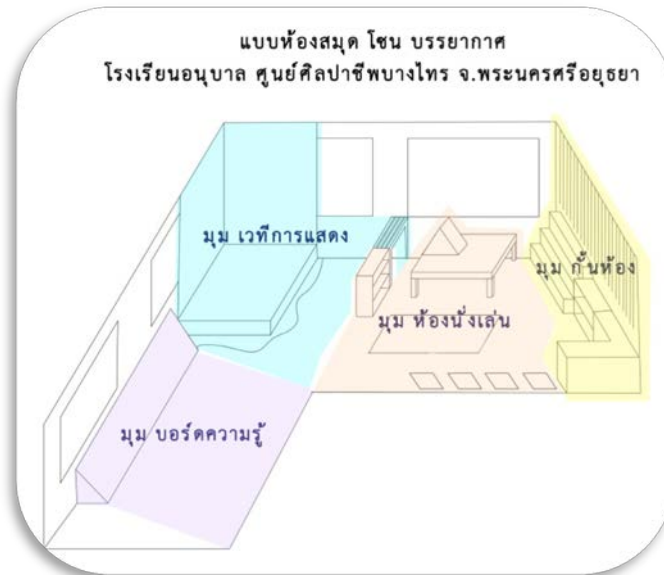
มูมที่ 2

เวทีการแสดง



มุมที่ 2 มุมเวทีการแสดง

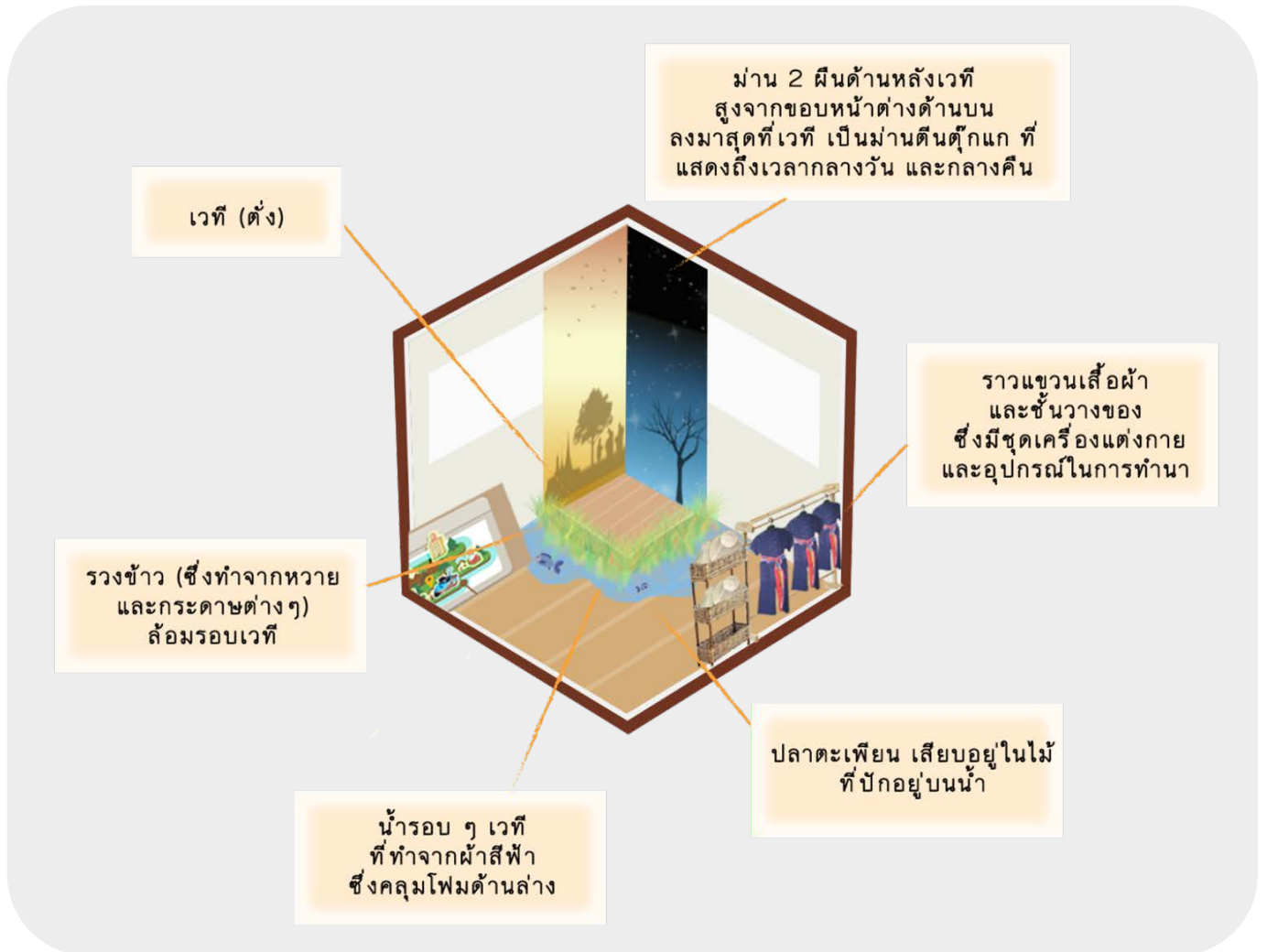
1. บริเวณ ด้านในสุดของห้อง ซิดริมซ้ายมุมห้อง (สีฟ้า)



2. จุดประสงค์ของมุม

เป็นมุมที่อยู่ติดกับบริเวณมุมบอร์ดความรู้ ใช้ในการทำกิจกรรมระหว่างคุณครูและเด็กนักเรียน ในการ ฟังนิทาน และเล่นบทบาทสมมติ เป็นดั่งเวทีการแสดงของเด็ก เพื่อให้เด็กได้มีความกล้าแสดงออกและได้ทำ ความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ ผ่านการจัดบรรยากาศที่มีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของคนอยุธยา ที่เด็กๆสามารถ เชื่อมโยงรายละเอียดต่าง ๆ ในห้องกับวิถีชีวิตที่บ้านได้ ยกตัวอย่างเช่น ปลาตะเพียน ที่นำมาตกแต่งรอบ ๆ เวที เด็ก ๆ ก็จะสังเกตว่าปลาตะเพียนจะว่ายอยู่ในน้ำ และมีลักษณะอย่างไร มีหาง มีครีบ ก็จะกลับไปคุยกับ คนในครอบครัว ได้มีโอกาสไปดูปลาตะเพียนของจริง ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร ว่ายน้ำอย่างไร มีประโยชน์และ ความสวยงามอย่างไร เป็นต้น ทำให้เด็ก ๆ เห็นคุณค่าในวัฒนธรรมของตนเอง และสนใจที่จะเรียนรู้ เพราะมี ความสัมพันธ์กับวิถีชีวิตที่บ้านของเด็ก ๆ

3. ส่วนประกอบของมูม



ผู้ช่วยหุ้มศพของ
ผู้มุงฮวบหูกผู้มุง
ผู้มุงอก อ เรน

ผู้ดูแลศพของ
ภรรยาผู้มุง ผู้ดูแลศพผู้มุง

4. การประยุกต์ความรู้

จากวลีที่ว่า “อุ๊ยข้าวอุ่นน้ำ” เนื่องจาก จังหวัดพระนครศรีอยุธยาเป็นที่ราบลุ่ม มีแม่น้ำสายใหญ่ไหลผ่าน 3 สาย ได้แก่ แม่น้ำเจ้าพระยา แม่น้ำป่าสัก และแม่น้ำลพบุรี ซึ่งแม่น้ำทั้ง 3 สายนี้ ไหลมาบรรจบกันโอบล้อมรอบตัวเมืองพระนครศรีอยุธยา วิถีชีวิตของคนอยุธยานั้นจึงผูกพันกับสายน้ำมายาวนาน คนอยุธยาส่วนใหญ่ประกอบอาชีพทางเกษตรกรรม และมีอาชีพทำนาเป็นหลัก เพราะสภาพภูมิศาสตร์เป็นที่ราบลุ่มและทุ่งนา เราจึงได้ประยุกต์มุมของเดิม ในส่วนของเวทีการแสดง ให้เป็นเสมือนทุ่งนา โดยมีสายน้ำ และฝูงปลาตะเพียนแหวกว่ายล้อมรอบเวทีไว้ ดั่งบทเพลงซึ่งประพันธ์โดย พลตรีหลวงวิจิตรวาทการ “ในน้ำมีปลา ในนามีข้าว” แสดงออกถึงความอุดมสมบูรณ์ของจังหวัดพระนครศรีอยุธยาและข้าว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิต เป็นอาหารหลักของทุกคนวัยเรื้อน ตั้งนั้นเด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ว่าข้าวที่รับประทานอยู่ทุกวันนี้มีที่มาจากอะไร

บริเวณด้านหลังเวที เราจะสร้างเป็นม่านที่สามารถรูดเก็บได้ 2 มุม ด้านหนึ่งแสดงถึงเวลากลางวันและอีกด้านหนึ่งแสดงถึงเวลากลางคืน เด็ก ๆ จะสามารถแสดงบทบาทสมมติโดยใช้กิจกรรมกลางวันหรือกิจกรรมกลางคืน ได้เห็นภาพ และสมจริงยิ่งขึ้นจากฉากหลังเวที อีกทั้งเราได้จัดชุดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ในการทำนา อาทิเช่น เสื้อม่อฮ่อม กระจับปี่ เกี้ยวเกี่ยวข้าว เพื่อให้เด็ก ๆ ได้เล่นบทบาทสมมติในมุมเวทีการแสดงอย่างสนุกสนานและสมจริง อีกทั้งม่านยังช่วยให้เด็กสามารถเล่นบทบาทสมมติจากเนื้อเรื่องในหนังสือนิทานที่คุณครูอ่านให้ฟังได้อีกด้วย โดยใช้ตัวละครที่คุณครูทำขึ้นมาเพื่อประกอบการสอน อาจทำขึ้นมาจากกระดาษสีหรือผ้าเป็นต้น ดินตุ๊กแกที่ติดอยู่ข้างหลังตัวละครนั้น ให้เด็ก ๆ นำมาติดลงบนม่านดินตุ๊กแก ตามเนื้อเรื่องที่คุณครูเล่าให้ฟัง ตามลำดับเนื้อเรื่องที่มีช่วงเวลากลางวันและกลางคืน เพื่อให้เด็ก ๆ เห็นภาพจากเนื้อเรื่องในนิทานนั้น ๆ และฝึกการถ่ายทอดเรื่องราวในนิทานให้ออกมาเป็นรูปธรรมผ่านสื่อดังกล่าว

5. ผลที่ได้รับ ในมุมมองที่การแสดงนี้จะช่วยสร้างเสริมพัฒนาการของเด็กปฐมวัยในทั้ง 4 ด้าน ดังนี้

■ ด้านที่ 1 พัฒนาการด้านร่างกาย

เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ผ่านการใช้ร่างกายในกิจกรรมบนเวทีการแสดง ช่วยให้เด็กได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อทั้งมัดเล็กและมัดใหญ่ จากการแสดงบทบาทสมมติที่มีการใช้ร่างกายในทุก ๆ ส่วน ยกตัวอย่างเช่น ใช้มือในการหยิบจับเคี้ยวเกี่ยวข้าว ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดเล็ก การทำท่าเกี่ยวข้าว เป็นการใช้ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่ของแขนในการขยับและกล้ามเนื้อมัดเล็กของมือที่จับเกี่ยวเกี่ยวข้าว หรือแม้กระทั่งใช้ขาในการทรงตัวเพื่อเอื้อมไปติดตัวละครบนม่าน ก็จะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ของขา เป็นต้น ดังที่กล่าวมา จะเห็นว่าการพัฒนาจะเป็นไปควบคู่กัน ทั้งกล้ามเนื้อมัดใหญ่และมัดเล็ก ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ Montessori ที่กล่าวว่า การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่และกล้ามเนื้อมัดเล็ก มีการพัฒนาแบบเป็นคู่ขนานกัน ขาทำงานสำหรับการเคลื่อนที่และทรงตัว ส่วนมือจะเปลี่ยนเป็นการทำงานเพื่อสื่อความคิด ความรู้สึก และปัญญา

■ ด้านที่ 2 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

เด็ก ๆ จะได้รับความเพลิดเพลินและความสนุกสนาน จากการได้ถ่ายทอดความคิดในกิจกรรมบทบาทสมมติ ได้เรียนรู้เป็นกลุ่ม ทำให้เด็ก ๆ ต้องฝึกการใช้อารมณ์ให้เหมาะสมกับกิจกรรมและสังคมระหว่างตนเอง เพื่อน ๆ และคุณครู รู้จักควบคุมอารมณ์ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เช่น หงุดหงิดเมื่อตนเองไม่ได้ร่วมกิจกรรมมากเท่าที่คาดหวังไว้ เด็ก ๆ ก็จะเรียนรู้ที่จะไม่กรีดร้องหรือโวยวายเสียงดัง มิฉะนั้นจะถูกสั่งคุมลงโทษ เช่น คุณครูอบรมสั่งสอน หรือต่อว่าเพื่อให้ปรับปรุงนิสัย หรือเพื่อน ๆ ไม่อยากเล่นด้วย เป็นต้น ดังนั้น เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ที่จะเข้าร่วมกิจกรรมด้วยอารมณ์ที่เป็นมิตรต่อผู้อื่นและรู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเองได้อย่างเหมาะสม

■ ด้านที่ 3 พัฒนาการทางด้านสังคม

กิจกรรมบทบาทสมมติจะเป็นกิจกรรมที่ได้ทำร่วมกันเป็นกลุ่ม เสริมสร้างทักษะการเข้าสังคม รู้จักที่จะเรียนรู้และปฏิบัติร่วมกันเป็นกลุ่ม โดยการเล่นนี้ ตรงตามทฤษฎีของ Parten เป็นการเล่นแบบ Associative Play คือการที่เด็กได้เล่นด้วยกันเป็นกลุ่ม แต่ไม่มีผู้นำ ผู้ตาม และไม่มีกฎกติกา คือเด็ก ๆ ได้ฟังนิทานและทำกิจกรรมบทบาทสมมติร่วมกัน โดยไม่มีใครเป็นผู้นำคอยสั่งใคร ทุกคนร่วมเล่นด้วยกันหมด ซึ่งจะทำให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม เริ่มรู้จักกติกาในสังคม เช่น การรอคอย เพื่อเดินขึ้นเวทีที่มีพื้นที่รองรับเด็กได้ในจำนวนที่จำกัด จึงต้องรอคอยเพื่อนให้ลงเวทีก่อนแล้วตนจึงจะสามารถเดินขึ้นไปได้ และยังได้รู้จักการแบ่งปัน เช่น ตัวละครมีเพียงอย่างละตัว เด็ก ๆ จึงต้องผลัดกันเล่น ผลัดกันขึ้นเวทีไปติดตัวละครบนม่านที่จัดไว้ให้ และการเสียสละ เช่น เสียสละให้เพื่อนคนที่ยังไม่เคยมีส่วนร่วม ได้ลองร่วมแสดงบทบาทสมมติ เป็นต้น ซึ่งทักษะเหล่านี้ จะช่วยให้เด็กในวัยนี้รู้จักกล้าที่จะเข้าสังคม มีทักษะที่ดีในการเข้าสังคม เป็นที่ยอมรับและรู้จักยกยอมรับผู้อื่น รวมถึงได้ใช้ภาษาในการสื่อสารมากขึ้น เพื่อพัฒนาทักษะการพูดและการฟัง ต่อไป

■ ด้านที่ 4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

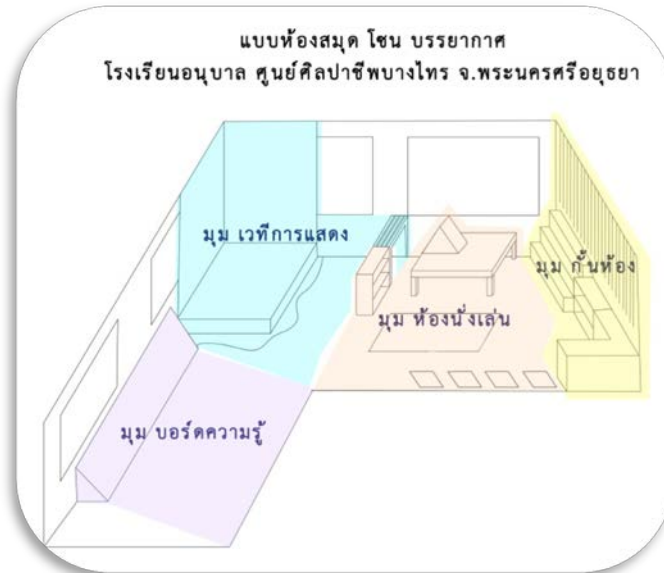
จากการจัดการเรียนรู้ผ่านการเล่นบทบาทสมมติตามนิทาน ที่ให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่จัดเตรียมไว้ให้ ซึ่งรายล้อมไปด้วยสิ่งแวดล้อมที่เสมือนกับความเป็นอยู่และวิถีชีวิตของคน อยุธยา วิธีนี้เด็กจะได้พัฒนาตนเองจากสิ่งแวดล้อมและเครื่องมืออุปกรณ์ที่จัดไว้ให้ ดังทฤษฎีของ Gardner ที่กล่าวเอาไว้ว่า ความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กวัยอนุบาลอยู่ในขั้นของ Symbol System คือสามารถรับรู้ได้ดีจากสื่อเชิงรูปธรรม เช่น นิทาน การเคลื่อนไหวและละคร เป็นต้น ผ่านสิ่งแวดล้อมที่พร้อม ซึ่งจะนำไปสู่ความสามารถทางปัญญาในแบบเฉพาะของตนเอง เด็ก ๆ ก็จะได้เรียนรู้ผ่านสื่อจากนิทานและตัวละครที่ถูกสื่อออกมาเป็นรูปธรรม ให้เด็กจับต้องได้และได้มีการเคลื่อนไหวไปพร้อม ๆ กันด้วย



มูมที่ 3
ห้องนั่งเล่น

มุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น

1. **บริเวณ** ถัดจากมุมเวทีการแสดงมาทางด้านขวา (*สีส้ม*)



2. **จุดประสงค์ของมุม**

- 2.1 เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสได้เล่นตามความสนใจ
- 2.2 เพื่อให้เด็กได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน ๆ ในระหว่างที่เล่น
- 2.3 เพื่อส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ให้แก่ตัวเด็ก

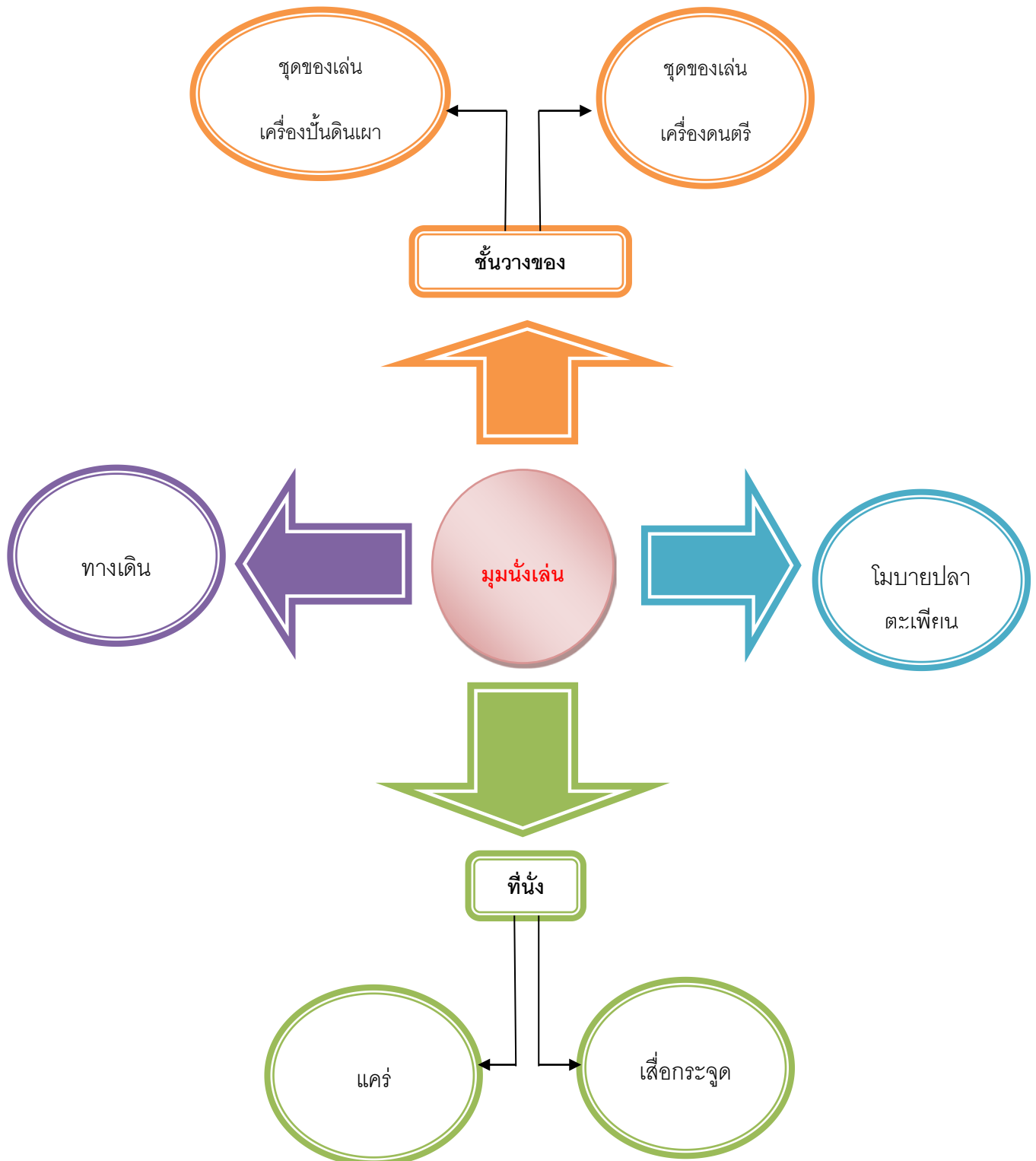
มูมที่ 4

มูมกั นห้อง



3. ส่วนประกอบของมูม

กลุ่มของพวกเราจึงคิดและออกแบบพื้นที่ในส่วนนี้ขึ้นมาเกิดเป็น มูมนั่งเล่น สำหรับเด็ก ๆ อันประกอบด้วยสิ่งของวางเป็นส่วนตามลำดับ ดังนี้



3.1 ชั้นวางของทำจากหวาย

ชั้นหวายมีหน้าที่สำหรับวางของเล่น โดยชั้นจะมีความสูงไม่มากคือประมาณระดับสายตาเด็กเพื่อให้เด็ก ๆ เลือกนำของเล่นออกมาและนำมาเก็บได้สะดวก โดยของเล่นที่ได้จัดไว้ก็เป็นสิ่งที่ทำให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้วัฒนธรรมและสร้างประโยชน์ในเรื่องของพัฒนาการด้านต่าง ๆ มีรายละเอียด ดังนี้

3.1.1 ชุดของเล่นเครื่องปั้นดินเผา



เป็นภาชนะและเครื่องมือเครื่องที่ทำจากดินเป็นรูปทรงต่างๆ ตามต้องการ อาจจะเป็นดินเหนียว ดินขาว หรือดินชนิดต่าง ๆ แล้วนำไปชุบน้ำเคลือบหรือไม่ก็ได้ หลังจากนั้นจึงนำไปเผาเตาเผาและเครื่องปั้นดินเผาที่กลุ่มเราเลือกมาให้เด็กๆ เล่นนั้นคือ ชุดเครื่องครัวดินเผาหรือที่มักจะเรียกกันว่า หม้อข้าวหม้อแกง ซึ่งประกอบไปด้วย หม้อ เตา ชุดขนมครกและครก

- พัฒนาการด้านร่างกาย

ทฤษฎีของ Montessori เด็กช่วง3-6ปีหรือช่วงอนุบาล เด็กส่วนใหญ่นี้ทั้ง4 มีอิสระต่อกันแล้ว การหยิบจับของเล่นจึงทำได้ดีและช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมือ นอกจากนี้การเล่นตำครก ก็ยังจะทำให้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ คือแขนแข็งแรงขึ้นเพราะต้องออกแรงตำ

- พัฒนาการด้านอารมณ์

การเล่นของเล่นเครื่องปั้นดินเผา จะทำให้เด็กเกิดความสุขสนาน การได้สัมผัสกับของเล่น จะทำให้เด็กเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่สมจริง

- พัฒนาการด้านสังคม

การเล่นขายของ ถือเป็นการเล่นสมมติและการเล่นเลียนแบบ (Dramatic Play and Imitation Play) เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาให้เด็กเข้าใจบทบาทของตนเอง บทบาทของผู้อื่นและสิ่งแวดล้อมต่างๆ ซึ่งจะช่วยให้เด็กเรียนรู้ที่จะปรับตัว และอยู่ร่วมกับผู้อื่น

ตามทฤษฎีของ Bruner เรื่องทักษะเพื่อสังคม หรือความสามารถในการเข้ากับคนอื่นในทางสร้างสรรค์ เพราะจากการเล่นเหล่านี้จะช่วยให้เด็กมีการพัฒนาลักษณะตามทฤษฎีนี้ คือ เด็กๆจะต้องแบ่งปัน (sharing) และผลัดกัน (taking turns) เล่นของเล่นหากของเล่นที่จัดไว้มีจำนวนไม่เพียงพอต่อความต้องการของเด็ก

- พัฒนาการด้านสติปัญญา

ตามทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ของ Piaget ที่กล่าวว่า ปัญญาเกิดจากการที่เด็กจัดกระทำกับวัตถุ คน สิ่งแวดล้อม เกิดจากการสร้างขึ้นเองภายใน จากการจัดกระทำเองผู้เรียน ซึ่งสำหรับเด็กอนุบาลแล้วการจัดกระทำกับวัตถุเกิดขึ้นบ่อยสุดมักจะผ่านการเล่น และการเล่นหม้อข้าวหม้อแกงนี้ก็ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และฝึกทักษะการดำเนินชีวิตจากทฤษฎีของ Piaget ได้ดีเป็นอย่างยิ่ง

การเล่นสมมติและการเล่นเลียนแบบจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กในด้านการกระตุ้นให้เด็กใช้ความคิด และจินตนาการของตนช่วยให้เด็กได้ฝึกการคิดคำนึง การสร้างมโนภาพ ซึ่งจะเป็นพื้นฐานช่วยให้เด็กเข้าใจในเรื่องนามธรรมมากขึ้น

3.1.2 ชุดของเล่นเครื่องดนตรี

เมื่อก้าวถึงดนตรีในฐานะองค์ประกอบของการพัฒนาเด็ก ดนตรีถือว่ามีบทบาทสำคัญในตัวเองอยู่ไม่น้อย นับตั้งแต่เด็กเริ่มวิวัฒนาการการรับรู้เสียงโดยการฟังเสียงแห่งกลุ่มอันละมุนละไมของผู้เป็นมารดาไปจนกระทั่งหลับ ดนตรีสามารถกลมกลืนนิยัก้าวร้าวของเด็กลงได้ เรื่องของดนตรีไม่มีการขีดขั้นตอนว่าควรเริ่มศึกษาเมื่อใด จะกำหนดเอาเกณฑ์อายุตามการศึกษาภาคบังคับหาได้ไม่ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพร้อมหรือไม่พร้อมของเด็ก ขึ้นอยู่กับเครื่องดนตรีที่จะเลือกเล่น และขึ้นอยู่กับตัวเด็กเองว่าจะรับซึมซับเข้าไว้ในสมองได้มากน้อยเพียงใด

เครื่องดนตรีไทย เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นสำหรับทำเสียงให้เป็นทำนอง หรือจังหวะ เพื่อความสุนทรี และผ่อนคลายอารมณ์ ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตไทยอย่างแยกไม่ออก ดนตรีเป็นของคู่กันกับวัฒนธรรมประเพณี ในด้านการละเล่นของไทยหลายอย่างก็มีดนตรีเข้าไปเกี่ยวข้องอยู่ด้วย เป็นต้นว่า ขณะเล่นมอญซ่อนผ้า หรือ รี่ข้าวสาร นักดนตรีเอกของโลกส่วนมาก ไม่ว่าจะเป็น บีค โมซาร์ท

เบโธเฟน และอีกมากมาย ต่างเริ่มต้นชีวิตดนตรีของตนตั้งแต่วัยเด็กทั้งสิ้น การที่กลุ่มของเราเลือกที่จะนำเครื่องดนตรีมาอยู่ในมุนีเพื่อให้เด็กๆ มีโอกาสได้เรียนรู้ในศาสตร์สาขานี้ตั้งแต่เยาว์ เด็กจะได้รับการฝึกทักษะหลายๆอย่างในขณะเดียวกัน รวมๆกันไปกับการขับร้อง การเคาะ ตี เครื่องดนตรีให้เป็นจังหวะ เพื่อให้เป็นรากฐานสำหรับการเรียนดนตรีทุกแขนงต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ สิ่งที่กลุ่มเราเลือกมาให้เด็กๆได้เล่น คือ ระนาดไม้ขนาดเล็ก กลองยาว และที่เป่าเสียงนก เหตุที่เลือกทั้งหมดนี้เพราะ เป็นเครื่องดนตรีที่เล่นไม่ยากเกินไป เสียงที่ได้มีความน่าสนใจ วัสดุที่ใช้ทำก็เป็นไม้ทำให้กลมกลืนกับรูปแบบของห้อง และบ่งบอกวัฒนธรรมอย่างหนึ่งของคนอยุธยาที่มีอาชีพที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ประดิษฐ์สิ่งของต่างๆจากไม้

การเล่นดนตรีจัดเป็นการเล่นแบบออกกำลังกาย (Physical Play):การเล่นที่ส่งเสริมความพร้อมในการเรียนรู้



ระนาดไม้ขนาดเล็ก



กลองยาว



ที่เป่าเสียงนก

- พัฒนาการด้านร่างกาย

การเล่นเครื่องดนตรี จะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อมือตามแนวความคิดของ มอนเตสเซอร์รี่ ทั้งมัดเล็กและมัดใหญ่ เช่น การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กในการจับไม้ตีระนาด จับที่เป่านก การพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่โดยใช้แขนในการตีกลอง และยังช่วยพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อต่าง ๆ ให้เกิดความพร้อมในการเรียนรู้ เช่น ความสัมพันธ์ระหว่างมือและตา ที่จะช่วยให้เกิดความพร้อมในการเขียน เป็นต้น

- พัฒนาการด้านสติปัญญา

การเล่นเครื่องดนตรีจะมีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทางกายของเด็ก แต่ก็มีส่วนสัมพันธ์กับการพัฒนาทางสติปัญญาด้วย เพราะความพร้อมทางกายเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่ช่วยให้พัฒนาการทางสติปัญญาให้เป็นไปอย่างเหมาะสม

- พัฒนาการด้านอารมณ์

จังหวะของดนตรี เป็นสิ่งจรรโลงใจ ช่วยให้จิตใจมีความละเอียดอ่อนและเป็นสุข การเล่นดนตรีจึงเป็นสื่อในการสร้างเสริมลักษณะที่ดีให้แก่เด็กได้

3.2 แคร่และเสื่อ

แคร่ที่ทำจากไม้ไผ่ ซึ่งไว้ใช้เป็นที่นั่งเล่น โดยมีหมอนอิงไว้สำหรับนอนหรือนั่งพิง ด้านหน้าของแคร่ไม้จะมีเสื่อกระจูด พูวางอยู่บนพื้น เพื่อให้เด็กสามารถนำของเล่นที่จัดวางอยู่บนมานั่งเล่นได้ทั้งสองบริเวณ



แคร่ไม้ไผ่



เสื่อกระจูด

- พัฒนาการด้านสังคมปฏิสัมพันธ์

แคร่และเสื่อ จะเป็นพื้นที่ในส่วนที่ให้เด็กนำของเล่นมานั่งเล่นอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย ลักษณะการเล่น (Parten 1932) จะแสดงให้เห็นในหลายรูปแบบ อาจมีทั้งการเล่นเป็นกลุ่ม Cooperative Play การเล่นแบบคู่ขนาน Pararel Play การดูผู้อื่นเล่น Onlooker หรือจะเป็นการเล่นคนเดียว Solitary Play ก็แล้วแต่ความต้องการของเด็กแต่ละคน วิธีการเล่นจะเล่นเลียนแบบ บทบาทสมมติ เช่น เล่นขายของ เล่นแสดงดนตรี เป็นต้น โดยเด็กแต่ละคนจะสามารถเลือกของเล่นและพื้นที่ในการนั่งเล่นได้เองตามใจชอบ

การมานั่งเสื่อและแคร่ ถือเป็นการสร้างโอกาสในการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนและเกิดการพัฒนากายทางสังคมจากตัวเองเป็นศูนย์กลางไปสู่การให้ความสำคัญกับผู้อื่น โดยการสอนให้รู้จักแบ่งปันและรอคอย

การส่งเสริมให้เด็กเล่นและทำกิจกรรมต่างๆร่วมกัน จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ทักษะทางสังคม รวมทั้งเห็นคุณค่าของธรรมชาติและภาคภูมิใจในธรรมชาติของตน

3.3 ทางเดิน

เป็นทางเดินที่เป็นแผ่นสี่เหลี่ยมจัตุรัส ที่มาเรียงต่อกันเพื่อนำทาง โดยในแต่ละก้าว จะใช้วัสดุในการปูพื้นต่างกัน มี ทราย หิน ไม้ไผ่ และหญ้า เพื่อสร้างสัมผัสที่แตกต่างให้เกิดการเรียนรู้ การที่เด็กมีโอกาสสัมผัสกับสิ่งต่างๆที่มีอยู่ตามธรรมชาติจากบล็อกทางเดิน นับเป็นการช่วยฝึกประสาทสัมผัสของเด็ก ในส่วนของ Far Sense และช่วยกระตุ้นความคิดของเด็ก ช่วยให้เด็กได้เรียนรู้และเข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว เป็นการส่งเสริมข้อมูลและประสบการณ์ไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญาของเด็กตลอดจนช่วยกระตุ้นให้สมองมีการเจริญเติบโตได้ดีด้วย

3.4 โคมบายปลาตะเพียนสานใบลาน

แขวนไว้ที่มุมหน้าต่าง เพื่อให้เด็ก ๆ ได้ซึมซับบรรยากาศของความเป็นอยุธยา เพราะปลาตะเพียนใบลานเป็นงานหัตถศิลป์ฝีมือชาวมุสลิมในท้องที่ท่าवासกรี บ้านหัวแหลมที่อยู่คู่อยุธยามาเป็นเวลาร่วมร้อยปีจนถึงวันนี้อยุธยาจึงจัดได้ว่าเป็นแหล่งผลิตปลาตะเพียนสานใบลานที่ใหญ่ที่สุดในประเทศ ทั้งยังเป็นความเชื่อของคนไทยสมัยก่อน ว่าปลาตะเพียนเป็นสัญลักษณ์แห่งความอุดมสมบูรณ์เพราะช่วงที่ปลาโตเต็มทีกินได้ร่อยเป็นช่วงที่ข้าวตกรวงพร้อมเก็บเกี่ยวพอดีเรียกว่าเป็นช่วง “ข้าวใหม่ปลามัน” ด้วยความเชื่อในเรื่องดังกล่าว จึงมีผู้นิยมนำใบลานแห้งมาสานขดกันเป็นปลาตะเพียนจำลองขนาดต่าง ๆ แล้วผูกเป็นพวง ๆ แขวนไว้เหนือเปลนอนของเด็กอ่อนเพื่อให้เด็กดูเล่น และถือเป็นสิ่งมงคลสำหรับเด็ก เท่ากับอวยพรให้เด็กเจริญเติบโตมีฐานะมั่ง

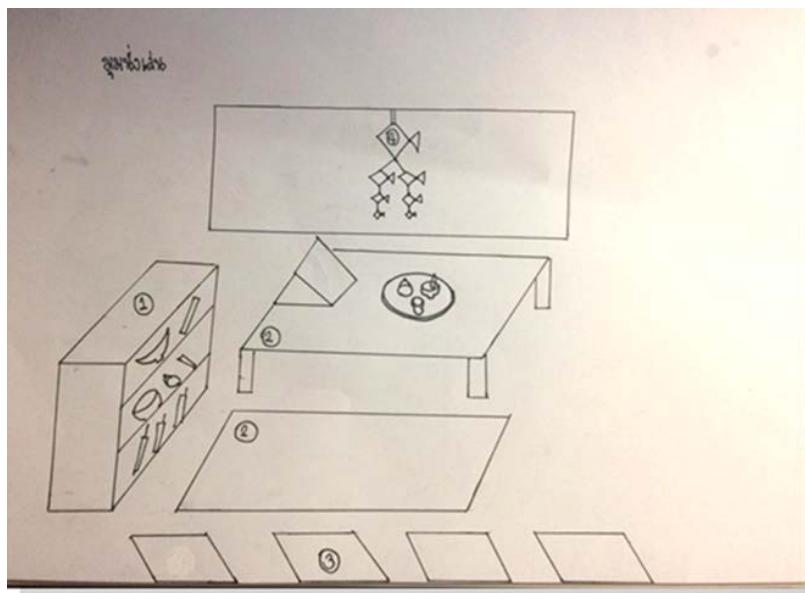


คั่งอุดมสมบูรณ์ดูปลาตะเพียนในฤดูข้าวตกรวง การแขวนไว้เหนือเปลต้องแขวนให้พอดีระดับสายตาของเด็กที่เด็กสามารถมองเห็นได้ตรง ๆ ไม่ค่อนไปทางหัวนอนหรือค่อนไปทางปลายเท้า จะช่วยให้เด็กตาปกติหากมองปลาตะเพียนนานๆ และมีอีกความเชื่อที่ว่าถ้าแขวนไปทางหัวนอนมากเกินไปจะทำให้เด็กตาซ้อนขึ้นเพราะถูกแม่ซื้อมากวนทำให้เด็กตาผิดปกติ บ้างก็มีความเชื่อว่าปลาตะเพียนเป็นสิ่งสิริมงคล ทำให้เงินทองไหลมาเทมา บ้างก็ว่าหากบ้านไหนแขวนปลาตะเพียนไว้หน้าบ้านจะทำให้บ้านนั้นมั่งมีศรีสุข ทำมาค้าขึ้น นอกจากนี้ปลาตะเพียนยังมีนัยยะที่บ่งบอกถึงเรื่องความขยันหมั่นเพียรอีกด้วย

4. การประยุกต์ความรู้

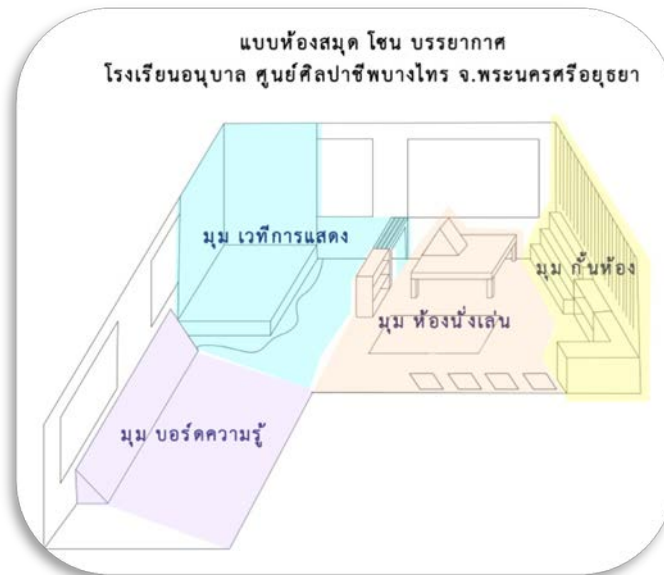
ความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน เป็นสิ่งที่บุุคคลธรรมดาทุกคนแสวงหา และยอมรับกันว่าความสนุกสนานเพลิดเพลินนี้ ส่วนหนึ่งได้มาจากการเล่น และการเล่นก็เป็นสิ่งที่ควบคุมมาด้วยการเจริญเติบโตของเด็กทุกเพศ ทุกวัย ตั้งแต่แรกเกิดจนเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นเชื้อชาติเผ่าใดทั่วโลก

ในมูมที่ 3 ของห้องนั้น ได้รับแรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตพื้นบ้านของชาวอยุธยา จึงจัดมุมนั่งเล่นให้มีกลิ่นอายของวัฒนธรรมไทย ให้เด็กๆ ได้มานั่งเล่นอยู่ในกลิ่นอายของบรรยากาศ ที่ล้อมรอบไปด้วยสิ่งของเครื่องใช้รวมทั้งของเล่นที่เป็นแบบโบราณ เป็นการตอบสนองธรรมชาติที่แท้ของเด็ก ตามแนวคิดของ Ashley Montagu ข้อหนึ่ง ที่กล่าวว่า เด็กชอบเล่น และยังถือเป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีลักษณะเป็นแบบ Emotional-Based Learning ตามทฤษฎีสมองสามส่วนของ Paul Mclean ในสมองส่วนที่ 2 Limbic System การใช้อารมณ์เป็นหลักในการเรียนรู้ เด็กจะเลือกเล่นในสิ่งที่ชอบ การที่เด็กมีโอกาสได้ริเริ่มและได้เคลื่อนไหวและใช้ประสาทรับรู้มากเพียงใด สมองย่อมได้รับการกระตุ้นและพัฒนาามากเพียงนั้น การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำในระหว่างที่เด็กเล่น การเรียนรู้ตามธรรมชาติจะเกิดขึ้นการเล่นจะนำเด็กไปสู่การค้นพบและการเข้าใจสิ่งต่างๆรอบตัว การเล่นมีความสัมพันธ์กับพัฒนาการทุกด้าน การเรียนรู้ของเด็ก เป็นไปตามธรรมชาติ ไม่มีแบบแผนอย่างเป็นทางการ เด็กได้เรียนรู้จากการเล่นกับสิ่งที่อยู่รอบตัวและจากการละเล่นของเด็กไทย Froebel นักการศึกษาปฐมวัยเชื่อว่า การที่เด็กมีความสัมพันธ์กับโลกรอบตัวด้วยการรับรู้สิ่งภายนอกและการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดภายในออกมา แต่การรับรู้และการถ่ายทอดนี้มีทั้งที่สอดคล้องและขัดแย้งกัน การเล่น ซึ่งถือเป็นการจำลองสถานการณ์ในชีวิตจริง จึงเป็นกิจกรรมที่เด็กจะได้ฝึกการรับรู้และการถ่ายทอดอย่างผสมกลมกลืนกัน เด็กจะรู้สึกสนุกสนาน เป็นอิสระและได้สนองความต้องการทั้งทางกายและทางใจ



มูมที่ 4 มูมกั้นห้อง

1. **บริเวณ** ระหว่างห้องของโซนบรรยากาศกับโซนอ่านหนังสือและโซนบรรยากาศกับโซนผู้ใหญ่ (สีเหลือง)



2. จุดประสงค์ของมูม

เนื่องจาก ห้องสมุดแบ่งเป็น 3 โซน คือ โซนอ่านหนังสือเด็ก โซนบรรยากาศ และโซนผู้ใหญ่ เราจึงจำเป็นต้องกั้นโซนแบ่งห้องให้เป็นสัดส่วนที่ชัดเจน เพื่อในขณะที่เด็ก ๆ ที่กำลังเล่นอยู่ในโซนบรรยากาศจะได้ไม่ไปรบกวนเด็ก ๆ ที่อ่านหนังสืออยู่อีกโซนหนึ่งมากนัก

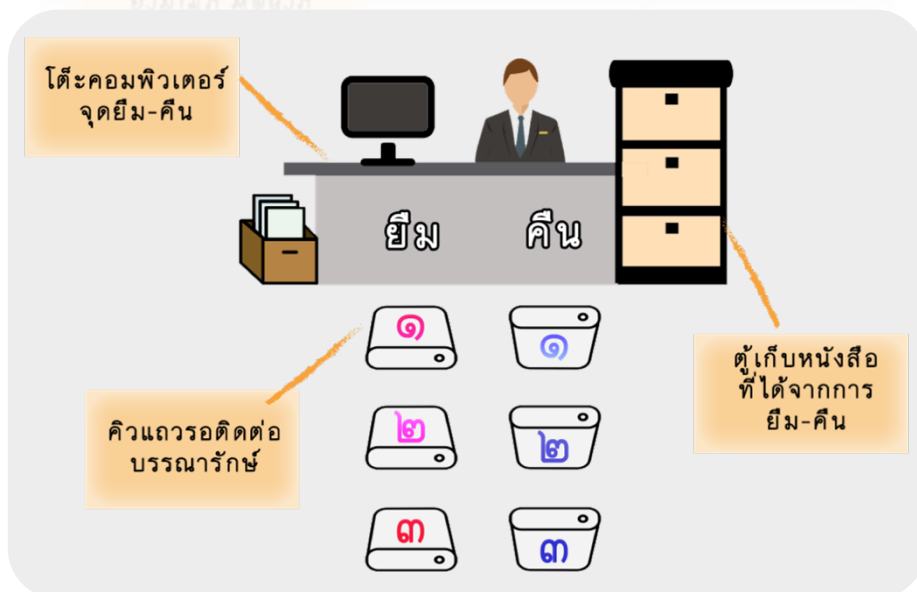
3. ส่วนประกอบของมุม

3.1 โมบายคริสต์ล้อยสลักกับปลาทะเียน

3.2 ชั้นวางโชว์ผลงาน



3.3 โต๊ะทำงานบรรณารักษ์



4. การประยุกต์ความรู้

จากตอนแรกเราได้แนวความคิดจากการสำรวจแหล่งวัฒนธรรมที่ ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศ บางไทร ในส่วนของ หอนวัตศิลป์ ซึ่งเป็นการจัดแสดงผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์ ศิลปหัตถกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นใหม่ ด้วยการผสมผสานนวัตกรรมทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ ที่สร้างภูมิปัญญาเดิม ๆ นั้นให้ดูทันสมัยยิ่งขึ้น โดยการสำรวจแหล่งวัฒนธรรมที่หมู่บ้านศูนย์ศิลปาชีพ ได้มีการแบ่งกลุ่ม ตามกิจกรรมหัตถกรรมพื้นบ้านที่สนใจ จึงได้นำแนวความคิด การทำหัตถกรรมพื้นบ้าน ในส่วนของ กรอบรูป ผ้าไทย ตุ๊กตาชาววัง และจังหวัดอยุธยา เลือ่งชื่อเรื่องหัตถกรรม งานฝีมือ งานจักสาน เราจึงปรับฉากกั้นห้อง เป็นการสร้างมุม การจัดวาง เพื่อแสดง ผลงาน หัตถกรรมพื้นบ้าน ซึ่งชั้นวางผลงานนั้น เราได้แนวความคิดมา จาก การสำรวจแหล่งวัฒนธรรมอยุธยา ที่ศูนย์ส่งเสริมศิลปาชีพระหว่างประเทศบางไทร ในส่วนของ หอศิลปาชีพ ซึ่งจัดแสดงและเผยแพร่พระราชกรณียกิจของสมเด็จพระนางเจ้าฯ พระบรมราชินีนาถ และจาก การสำรวจแหล่งวัฒนธรรมอยุธยา ที่ตลาดน้ำอโยธยานั้น

เราได้บ้านเรือนไทยจำลองมา เราจึงจะนำบ้านเรือนไทยจำลองนั้นมาจัดแสดงบนชั้นวางผลงานของเราอีกด้วย เพื่อแสดงให้เห็นเด็ก ๆ ได้เห็นถึงภาพของเรือนไทยในสมัยก่อนว่าเป็นอย่างไร ในอดีตคนไทยมักจะปลูกเรือนติดริมน้ำ เพื่อความสะดวกในการสัญจรทางน้ำและการประกอบอาชีพกสิกรรม ตัวเรือนจึงถูกออกแบบให้ยกใต้ถุนสูงเพื่อป้องกันน้ำท่วมบ้านในฤดูน้ำหลาก และยังใช้ป้องกันสัตว์ร้ายต่าง ๆ ไข้เก็บข้าวของเครื่องใช้ ไม้สอยต่าง ๆ ทำหัตถกรรม จักสาน ทอผ้า พื้นที่ดำข้าว เก็บข้าว ใช้เป็นพื้นที่นั่งเล่นพักผ่อน พื้นที่เลี้ยงสัตว์ ไข้เก็บข้าวของเครื่องใช้ ไม้สอยต่าง ๆ และที่เราอยู่ตอนนี้คือส่วนไหนของเรือนไทยนั้น และทำไมจึงต้องมีหน้าจั่ว โดยชั้นวางผลงาน จะคลุมด้วยผ้าไทย เพื่อเพิ่มมูลค่าของผลงาน และเพื่อความงดงามตามแบบไทย ๆ

ในส่วนของบริเวณการกั้นโซนห้อง เราจะห้อยโมบายคริสตัล ที่สลับกับปลาตะเพียน เพื่อเป็นการกั้นโซนที่จะไม่ดูทึบจนเกินไป โปร่งแสง โดยโมบายนั้นมีสีสันสวยงาม เพิ่มความสดใสให้แก่ห้องสมุด ซึ่งเหตุผลที่เลือกใช้ปลาตะเพียนนั้น ก็เพราะ ปลาตะเพียนเป็นปลาที่จะกินได้อร่อยในฤดูข้าวตกรวงปลาตะเพียนจึงกลายเป็นเครื่องหมายแห่งความอุดมสมบูรณ์ ดังคำชาวบ้านพูดกันติดปากมาแต่ก่อนว่า “หน้าข้าวหน้าปลา” หรือ “ข้าวใหม่ปลามัน” คนไทยแต่ก่อนมีความเชื่อในปลาตะเพียนดังที่กล่าวนี้ จึงนิยมเอาใบลานมาสานขัดกันเป็นปลาตะเพียนจำลอง ตัวขนาดใหญ่บ้าง ขนาดเล็กบ้างแล้วจับผูกกันเข้าเป็นพวงเรียกว่า เครื่องแขวนสำหรับแขวนไม้เหนือเปลนอนของเด็กอ่อน ทั้งนี้เพื่อให้เป็นสิ่งมงคลแก่เด็ก จะได้เจริญเติบโตมีฐานะมั่งคั่งอุดมสมบูรณ์ดังปลาตะเพียนในฤดูข้าวตกรวง ความเชื่อเช่นนี้แม้ในเด็กที่โตพอจะวิ่งเล่นได้แล้ว ผู้ใหญ่ก็ยังนิยมนำใบมะพร้าวมาสานเป็นปลาตะเพียนติดก้านกล้วยคันเบ็ดให้เด็กถือเล่นอีกด้วย คดีเช่นนี้คล้ายกันกับชาวจีน

ทำโคมรูปปลาให้เด็กถือเล่นในวันไหว้พระจันทร์เพื่อเป็นมงคลแก่เด็ก ๆ ส่วนการใช้คริสตัลนั้น แทนการเป็นน้ำ แสดงให้เห็นถึงการที่ปลาตะเพียนแหวกว่ายในน้ำนั่นเอง และการห้อยโมบายนั้น อาจารย์บรรณารักษ์จะสามารถมองดูเด็ก ๆ ได้อย่างทั่วถึง

อาจารย์บรรณารักษ์ จะอยู่ด้านหน้าสุดของโซนบรรยากาศ ซึ่งเป็นโต๊ะคอมพิวเตอร์ที่เชื่อมต่อกับตู้หนังสือ เพื่อให้อาจารย์บรรณารักษ์นั่งทำงาน และเป็นส่วนที่เด็กๆหรือผู้ปกครองสามารถยืมคืนหนังสือหรืออุปกรณ์ในห้องสมุดได้ และในส่วนของพื้นที่การยืมรอนั้น เราจะสร้าง ตัวเลขไทยบนพื้น เพื่อให้เข้าแถว ให้รู้จักการรอ และเพื่อฝึกความมีระเบียบวินัยอีกด้วย

5. ผลที่ได้รับ จากการแบ่งโซนห้องดังกล่าวสามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

▪ ด้านที่ 1 พัฒนาการทางด้านอารมณ์

จากโซนดังกล่าว สามารถพัฒนาเด็กในด้านของอารมณ์จากการที่ฝึกให้เด็กรู้จักรอ รอคิวในการยืมคืนหนังสือ โดยในส่วนนี้กลุ่มเราได้เชื่อมโยงการใช้ลำดับเลขเพื่อดึงดูดความสนใจของเด็ก และความสนุกสนานในการยืมรอคิวที่จะไม่ทำให้เด็กน่าเบื่อ นอกจากนี้เด็กยังได้ผ่อนคลายจากการใช้สีฟ้าและปลาตะเพียนในการทำโมบายกันห้อง เป็นการคลายเครียดจากการอ่านหนังสือ

▪ ด้านที่ 2 พัฒนาการทางด้านสังคม

ในด้านของสังคม เด็กจะได้เรียนรู้การรู้จักเข้าคิวตามลำดับก่อนหลัง เป็นการฝึกการใช้ชีวิตในสังคมที่จะต้องต่อคิวตามลำดับและความมีระเบียบวินัยในการใช้ชีวิตในสังคม นอกจากนี้เด็กยังได้ซึมซับความเป็นสังคมไทยของตน จากมุขโสมผลงานของจังหวัดของตน ซึ่งเป็นการปลูกฝังให้เด็กสำนึกรักในบ้านเกิดและสังคมความเป็นอยู่ของตน และการใช้ปลาตะเพียน ซึ่งเป็นปลาไทย มาใช้ทำเป็นโมบายกันห้องนั้น ยังสะท้อนให้เด็กตระหนักว่า ของไทยก็มีประโยชน์มีคุณค่ามีราคา สามารถนำมาประยุกต์ทำเป็นสิ่งของต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องยึดตามแต่ของฝรั่งทั่วไป ซึ่งมีราคาแพง และไม่ได้ส่งเสริมให้เด็กมีความรักในถิ่นฐานของตน

- ด้านที่ 3 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

เด็กสามารถพัฒนาด้านสติปัญญาได้จากการเรียนรู้สิ่งของที่ไต่ระดับชั้นจัดแสดง เนื่องจากสิ่งของบางชิ้นเด็กสมัยจะไม่ค่อยรู้จักกัน ดังนั้น การที่ได้จัดแสดงโชว์วิถีชีวิตของคนอยุธยาสมัยก่อนจากบ้านเรือนไทย อุปกรณ์ข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ ของไทย และของหัตถกรรมต่าง ๆ ก็จะช่วยให้เด็กซึมซับได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้เด็กยังได้เรียนรู้เกี่ยวกับบ้านทรงไทยสมัยโบราณว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร แตกต่างจากบ้านของตนอย่างไร ทำไมถึงต้องยกใต้ถุนสูง ทำไมต้องมีจั่ว มีเสาด่าง ๆ เด็กจะได้เห็นข้อดีของสถาปัตยกรรมจำลองของคนโบราณที่ในปัจจุบันยากที่จะพบเห็นได้ ทำให้เด็กมีความรู้ความเข้าใจถึงประโยชน์ของเรือนไทยและเรียนรู้ความสามารถของบรรพบุรุษไทยว่ามีความเก่งและการรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมของตนเอง

สรุปผลการออกแบบตามเป้าหมายของการจัดโซน บรรยากาศ “จับจับ รับรู้ สองทำดู สู่การพัฒนา”

ชิมจับ คุณค่าวัฒนธรรมผ่านสิ่งแวดล้อม ตามทฤษฎีของ Bruner ที่ให้ความสำคัญของสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมและการพัฒนาภายใน ซึ่งจะส่งเสริมพัฒนาการในด้านความคิด โดย สถานการณ์และบรรยากาศต้องเอื้อต่อการเรียนรู้ส่งผลทำให้เด็กริเริ่มการเรียนรู้ด้วยตัวเองและมีครูเป็นผู้ช่วยอำนวยความสะดวกตามทฤษฎีของ Carl Roger

โดยมีการจัดกิจกรรม จำลองสภาพแวดล้อม จำลองสถานการณ์วิถีชีวิตของคนอยุธยา อาทิเช่น ในมุมที่ 2 เวทีการแสดง มีการจำลองทุ่งนา สายน้ำ และจัดเตรียมชุดชาวนา อุปกรณ์ทำนาเหมือนในสภาพแวดล้อมจริง ให้เด็กๆได้ทดลองเล่นบทบาทสมมุติ โดยอาจมีครูเป็นผู้จำลองสถานการณ์และเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับการทำนา การเกี่ยวข้าวให้เด็กๆได้ฟัง เพราะเด็กๆนั้นเปรียบเหมือนฟองน้ำ สามารถเรียนรู้ได้ผ่านการชิมจับ วัฒนธรรมจากการรับฟังและการมีประสบการณ์ที่ได้สัมผัสกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งตรงกับทฤษฎีของ Montessori

รับรู้ เรื่องที่ 1 ภูมิปัญญาท้องถิ่น พัฒนาการผ่านการรับรู้ทางสติปัญญาในเรื่อง ภูมิปัญญา ซึ่งเด็กจะสามารถรับรู้ได้ดีจากสื่อเชิงรูปธรรม ผ่านระบบสัญลักษณ์ขั้นพื้นฐาน อาทิเช่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติในมุมที่ 2 เวทีการแสดง การเล่นเกมของจากกระดาษ เครื่องปั้นดินเผา บนชั้นวางของในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น หรือจะเป็นการเล่นเครื่องมือหัตถกรรมที่จัดวางอยู่บนชั้นโชว์ของมุมที่ 4 มุมกั้นฉาก ซึ่งตรงกับทฤษฎีการเรียนการสอนแบบ Symbol System ของ Howard Gardner

เรื่องที่ 2 รับรู้เรื่องสถานที่สำคัญ จากแผนที่ในมุมที่ 1 มุมบอร์ดความรู้ ซึ่งจะแสดงภาพของสถานที่สำคัญต่างๆ โดยเมื่อเด็กๆมาดูแผนที่เด็กๆก็จะสงสัยว่าที่นี้ที่ไหน ครูหรือผู้ปกครองก็สามารถอธิบายให้เด็กฟังได้ว่าสถานที่นั้นคืออะไร เป็นการรับรู้จากสิ่งที่เป็นรูปธรรมและจากคนที่มีวุฒิภาวะสูงกว่า มีการปฏิสัมพันธ์กัน เป็นการขยายประสบการณ์การเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งตรงกับพื้นที่รอยต่อพัฒนาการ (Zone Of Proximal) ของ Vygotsky

ลองทำดู เนื่องจากธรรมชาติการเรียนรู้ของเด็ก ตามทฤษฎีของ Ashley Montagu คือ มีพลัง ชอบเล่น พร้อมทดลอง กระตือรือร้นในการเรียนรู้ เราจึงต้องจัดการเรียนการสอน เป็นกิจกรรมให้เด็กได้เล่นได้ลงมือทำ ให้เด็กๆ เรียนรู้จากการกระทำในสถานการณ์จริงตามทฤษฎี Learning By Doing ของ John Dewey ที่กล่าวไว้ว่า Learning By Doing คือการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง เพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการกระทำ ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่างๆ ฝึกการแก้ปัญหาด้วยตนเอง และฝึกทักษะการเสาะแสวงหาความรู้ร่วมกันเป็นกลุ่ม

ในชั้นของเล่นในมุมที่3 มุมห้องนั่งเล่นมีการจัดของเล่นไว้หลากหลายให้เด็กๆ ได้เลือกตามความสนใจ ซึ่งเป็นการเรียนแบบบูรณาการณ ทั้งวิชาศิลปะ(จากงานปั้น) ดนตรี(จากเครื่องดนตรีไทย) การงานอาชีพ(จากงานหัตถกรรม) เรียนจากการลงมือปฏิบัติจริง และสามารถนำไปใช้ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งนำไปสู่การค้นพบศักยภาพที่แท้จริงของเด็ก ตามทฤษฎี Child-Centered Approach ของจิ้ง จ้าค รุสโซ

โดยลองทำดูเรื่องที่ 1 คือเลือกเล่นในสิ่งที่ตนเองสนใจ เนื่องจากการทำงานของสมองเด็กยังอยู่ในรูปแบบของlimbicการใช้อารมณ์เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ Emotional-Based Learning เด็กจะเลือกเล่นในสิ่งที่ชอบที่สนใจ ถือเป็นความสามารถทางปัญญาเชื่อมโยงการมีปฏิสัมพันธ์ทางอารมณ์และความรู้สึก อาทิเช่น ในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น จะมีของเล่นหลากหลายวางอยู่บนชั้น ถ้าเด็กสนใจหรือชอบของเล่นชิ้นไหน เด็กก็จะไปหยิบออกมาเล่น

ลองทำดูเรื่องที่ 2 คือการลองสัมผัส Sensory Integretion ประสาทสัมผัสเป็นเครื่องมือสำคัญอันแรกที่เด็กใช้ทำความรู้จักกับสิ่งแวดล้อม และเป็นพื้นฐานสำคัญที่ต้องใช้ในการเรียนรู้สิ่งต่างๆ เราจึงสร้างบล็อกทางเดินในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่นที่เป็นพื้นผิวสัมผัสที่ต่างกันซึ่งช่วยกระตุ้นระบบประสาท และเป็นการเรียนรู้ผ่านการใช้ร่างกายในส่วนของ Far Sense ตามทฤษฎีของ Anna Jean Ayres

สู่การพัฒนา

ซึ่งแบ่งการพัฒนาออกเป็น 4 ด้านคือ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

ด้านร่างกาย เพราะ มือ คือเส้นทางไปสู่การเรียนรู้หรือมือคือครูที่สำคัญตามทฤษฎีของ Montessori ดังนั้นเราจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนากล้ามเนื้อมือและพัฒนาทักษะการใช้นิ้วมือ เพราะถ้าหากเด็ก ๆ มีการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กได้ดี จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาให้ดียิ่งขึ้น เพราะกล้ามเนื้อมัดเล็ก มีส่วนช่วยให้เด็กได้ใช้มือ สำรวจ สังเกต จากการจับต้องสิ่งของในหลายๆกิจกรรม ซึ่งการใช้มือหยิบจับสิ่งของอยู่บ่อยๆนั้นเป็นการพัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อมัดเล็กได้เป็นอย่างดี การพัฒนากล้ามเนื้อมัดของเล็กที่ดีต้องมีพัฒนาการสอดคล้องสัมพันธ์ไปกับสายตา แขน ขา และอวัยวะส่วนอื่นๆด้วย เราจึงได้จัดของเล่นที่มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปและไม่เล็กเกินไปจนเกินไป มีหลากหลายขนาด หลากหลายชนิด ให้เด็กๆได้หยิบ ได้เลือกมาเล่นกันได้ แล้วยังมีกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการกล้ามเนื้อมัดใหญ่ เช่น แขน ขา คอและลำตัว จากการเคลื่อนไหวในการแสดงบทบาทสมมติในมุมที่ 2 เวทีการแสดง หรือจะเป็นการยกเสื่อออกมาปูนั่งแล้วยกของเล่น ลงมานั่งเล่นที่เสื่อที่ปูเตรียมไว้ในมุมที่ 3 มุมนั่งเล่น

ด้านอารมณ์ การที่จัดรูปแบบของมุมต่างๆ ให้ออกมามีความหลากหลาย จะสามารถทำให้เด็กๆ รู้สึกตื่นเต้นและมักสนุกสนานเพลิดเพลินกับไปกับการเรียนรู้ เนื่องจากสมองเรียนรู้ได้ดีในห้องเรียน ดังนั้นจึงต้องจัดห้องเรียนให้มีความเครียด สนุกสนาน มีกิจกรรมกลุ่ม มีการเคลื่อนไหว ให้เด็กได้แสดงออก ตามหลัก Brain Based Learning โชนบรรยากาศจึงมีกิจกรรมให้เด็กๆได้เล่น อาทิเช่น การแสดงละครในมุมที่ 2 มุมเวทีการแสดง การเล่นของเล่นในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น ซึ่งเป็นการสร้างความผ่อนคลาย ช่วยให้เด็กสามารถระบายความเครียดความกังวล รวมทั้งช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะต่างๆ ผ่านการเล่นได้ดี และยังช่วยทำให้เด็ก ๆ อารมณ์ดีและมีความสุขกับการเข้าห้องสมุดอีกด้วย

ด้านสังคม จากคำกล่าวของ Piaget ที่ว่า มนุษย์ทุกคนสร้างความรู้เกี่ยวกับโลก เป็นผลสืบเนื่องจากการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและกลุ่ม ซึ่งจากโซนบรรยากาศนี้ จะช่วยให้เด็กๆสามารถทำกิจกรรมหรืออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างดี อาทิเช่น การไปเล่นของเล่นด้วยกัน จะส่งเสริมให้เด็กมีปฏิสัมพันธ์จากการพูดคุยกับเพื่อน และเนื่องจากของเล่น เราจัดให้ไม่เพียงพอต่อจำนวนของเด็ก ซึ่งจะสอนให้เด็กรู้จักการรอคอย การแบ่งปันช่วยเหลือเกื้อกูลกัน รู้จักการเห็นทักเห็นใจผู้อื่น ตาม ปัจจัยการอยู่ร่วมกับผู้อื่นที่ดีอีกด้วย

ด้านปัญญา ปัญญาเกิดจากการที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ คน สิ่งแวดล้อม ซึ่งในช่วงปฐมวัย การเล่นมีบทบาทสำคัญยิ่งในการส่งเสริมพัฒนาการและความเจริญทางด้านปัญญา ถึงกับกล่าวว่าการเล่นเป็นหัวใจของการจัดการศึกษาเลยทีเดียว หรือตามที่ **Froebel** บิดาแห่งการศึกษาปฐมวัย ได้อธิบายว่าการเล่นเปรียบเสมือนเมล็ดพันธุ์ที่เป็นพื้นฐานแห่งความเจริญงอกงามแห่งการเรียนรู้ในระยะต่อมา เราจึงได้จัดกิจกรรมในโซนของเราเป็นการเล่นแทบทั้งหมด ไว้ว่าจะเป็น การดูแผนที่ในมุมที่ 1 มุมบอร์ดความรู้ซึ่งคล้ายกับเกมปริศนาเพราะไม่มีชื่อสถานที่บอกต้องให้เด็กๆหาคำตอบจากการถามคนอื่นแทน การเล่นละคร แสดงบทบาทสมมติในมุมที่ 2 มุมเวทีการแสดง การเล่นของเล่นในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น และการเล่นของเล่นหรือของจัดโชว์บนชั้นโชว์ผลงานในมุมที่ 4 มุมกันห้องนั่นเอง

สรุปผลการออกแบบใบบทบาทหน้าที่ของกลุ่มคน

กลุ่มที่ 1 กลุ่มเด็กผู้ใช้ห้อง

กิจกรรมที่เด็กสามารถร่วมสนุกได้มีดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมแผนที่สถานที่สำคัญปริศนา ในมุมที่ 1 มุมบอร์ดความรู้

กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมแสดงละครบทบาทสมมติ ในมุมที่ 2 มุมเวทีการแสดง

กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมการเล่นของเล่น ในมุมที่ 3 มุมห้องนั่งเล่น

- การเล่นของเล่นบนชั้นวางของเล่น
- การเดินบนบล็อกทางเดินผิวสัมผัส

กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมการเล่นและชื่นชมผลงานบนชั้นโชว์ผลงาน ในมุมที่ 4 มุมกันห้อง

กิจกรรมที่ 5 ยืม-คืนหนังสือที่สนใจ

กลุ่มที่ 2 กลุ่มผู้ปกครอง

ผู้ปกครองสามารถลงไปร่วมสนุก ร่วมเล่นกับเด็กๆ ได้ในทุกๆ กิจกรรม โดยเฉพาะ ในมุมที่ 1 มุมบอร์ดความรู้ แผนที่สถานที่สำคัญปริศนา เนื่องจากในแผนที่ไม่มีชื่อสถานที่สำคัญ เด็กๆ อาจจะเกิดข้อสงสัยว่าสถานที่นั้นคืออะไร ผู้ปกครองก็ควรมีส่วนร่วมในการอธิบายหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่นั้นๆ เพื่อสร้างความน่าตื่นเต้น และสร้างคุณค่าให้เด็กๆ สนใจและอยากเรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ในท้องถิ่นของตน หรือจะเป็นมุมที่ 4 มุมกันห้อง ซึ่งจะมีชั้นวางโชว์ผลงานหัตถกรรมภูมิปัญญาชาวบ้าน ก็สามารถอธิบายเล่าเรื่องราวให้เด็กๆ ได้ฟังว่าของสิ่งนั้นทำมาจากอะไร มีไว้ทำอะไร เพื่อสร้างมูลค่าให้ผลงานภูมิปัญญาได้ดีอีกด้วย

กลุ่มที่ 3 กลุ่มครูหรือผู้ดูแลห้องสมุด

1. ในมุมที่ 1 มุมบอร์ดความรู้แผนที่ปริศนา เมื่อเด็กๆ สงสัยว่าสถานที่นั้นคืออะไร ไปอย่างไร มีอะไรบ้าง ครูต้องสามารถอธิบายความสำคัญของสถานที่นั้นๆ ได้
2. ในมุมที่ 2 มุมเวทีการแสดง ครูจะต้องมีการจัดการแสดง อาจจะเป็นการเล่านิทานให้เด็กๆ ฟัง เล่านิทานให้เด็กๆ ได้แสดง หรือจัดกิจกรรมอื่นๆ หลังจากเล่านิทาน เช่น การวาดภาพระบายสี ชาวนา ในความคิดของฉัน เป็นต้น
3. ในมุมที่ 4 มุมกันห้อง จะมีโต๊ะบรรณารักษ์ ครูก็จะต้องจัดการเกี่ยวกับระบบการยืม-คืนหนังสือ ทั้งจากเด็กเองและผู้ปกครอง และส่งต่อหนังสือที่ได้จากการคืนนำไปจัดเข้าชั้นวางเช่นเดิม