

การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
ในจังหวัดนครปฐม

สารนิพนธ์
ของ
นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
กรกฎาคม 2547
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6
ในจังหวัดนครปฐม

บทคัดย่อ
ของ
นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
กรกฎาคม 2547

h 251989 ร.๖

สมใจ แจ่มจิราวรรณ. (2547). *การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม*. สารนิพนธ์ ก.ศม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์.
ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา.

การวิจัยในครั้งนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษารูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย และเพื่อเปรียบเทียบการเล่นในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ประจำปีการศึกษา 2546 ในจังหวัดนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 8,043 คน กลุ่มตัวอย่างมีจำนวน 377 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าความถี่ เพื่อใช้อธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติไคส-แควร์ (Chi-Square)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. เพศชายและเพศหญิงจะมีรูปแบบการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเลือกชนิดของของเล่นที่เป็นของเล่นนุ่มนิ่ม ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นก้าวร้าว นิตยสาร/หนังสือ และของเล่นโครงสร้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกจากนั้นพบว่าไม่แตกต่าง
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกัน ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นทุกรูปแบบและทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน จะเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นแตกต่างกันทุกรูปแบบและทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะทำให้เด็กเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน

4.1 การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็ก ที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าว และการเลือกชนิดของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/

โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ ของเล่นประเภทอื่นๆ และของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง นอกจากนั้นพบว่าไม่แตกต่างกัน

4.2 การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเลือกชนิดของของเล่นที่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ นิยายสาร/หนังสือ และของเล่นสืบพันธุ์ นอกจากนั้นพบว่าไม่แตกต่างกัน

4.3 การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นรับสื่อ และการเลือกชนิดของของเล่นที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ สื่อบันเทิง และของเล่นที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ นอกจากนั้นพบว่าไม่แตกต่างกัน

A STUDY ON PLAYIN OF LATE CHILDHOOD CHILDREN IN ELEMENTARY SCHOOL
GRADES 4-6 NAKORNPATTHOM PROVINCE.

AN ABSTRACT
BY
MISS. SOMJAI JAMJIRAWAN

Present in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Developmental Psychology
at Srinakarinwirot University
July 2004

Somjai Jamjirawan. (2004). *A Study on Playing of Late Childhood Children in Elementary School Grades 4-6, Nakornpathom Province*. Master Project, M.Ed. (Developmental Psychology). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor : Asst.Prof. Wattana Srisatvacha

The purposes of this research were 1) to study the types of play activities and toys of late childhood children and 2) to compare children's types of play activities and toys on the basis of sex, social environments, and socio-economic factors of their parents. A sample consisted of 377 late childhood children who were randomly drawn from a population of 8,043 students in 51 schools under the Elementary Education Office of Nakornpathom province. The instruments for collecting data were interview schedules. The statistical methods and procedures for analyzing the obtained data were percentage, frequency distribution for describing the findings in general and Chi-Square for testing the hypotheses.

The findings indicated that both boys' and girls' play activities were make-believe, artwork, media monitoring ,and fighting games; they were found to be significantly different in computer games and aggressive type of play activities at the .05 level. Their choices of soft toys, costumes, artwork toys, aggressive toys, book and magazines were significantly different at the .05 level. Children's play activities either at home or at school were also found to be significantly different in all types of play activities and toys. The children with their different playmates were significantly different in their choices of play activities and toys at the .05 level, and there was a significant socio-economic difference of the parents in children's choices of the types of play activities and toys : children's choices of play activities and toys were found to be significantly different with respect to their parents' level of education at the .05 level particularly concerning constructing or structuring games, computer games, aggressive games, etc.; their choices of play activities and toys were also found to be significantly different in terms of their parents' level of education, occupations, and socio-economic status. Finally, the findings indicated that their choices of constructing games, computer games, entertainment media, and artwork were also found to be significantly different at the .05 level

อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบ
ได้พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัดนา ศรีสัตย์วาจา)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร

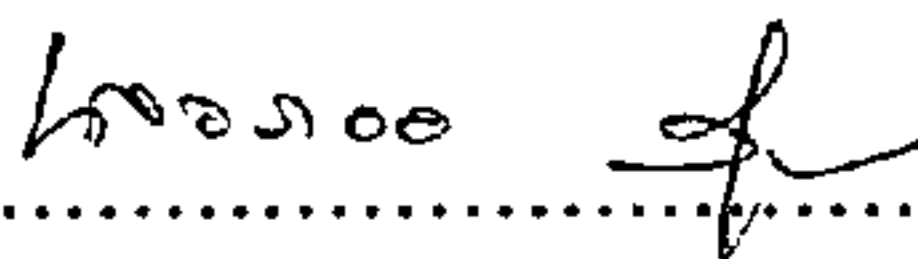


.....
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลละออ สุภาผล)

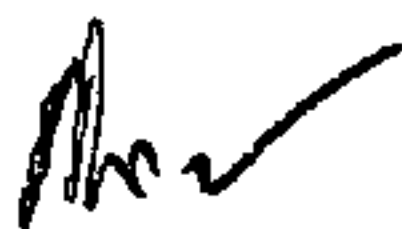
คณะกรรมการสอบ



.....ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ วัดนา ศรีสัตย์วาจา)

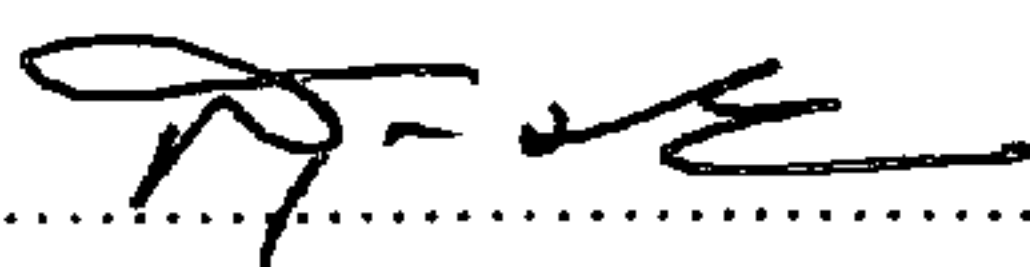


.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลละออ สุภาผล)



.....กรรมการ
(อาจารย์ สมเกียรติ ทิพย์ทัศน์)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



.....คณบดีคณะมนุษยศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ สุภา ปานเจริญ)

วันที่ ๒๒ เดือน กรกฎาคม พ.ศ. ๒๕๔๗

ประกาศคุณประการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความรู้ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ รองศาสตราจารย์ด็อกเตอร์นวลละออ สุภาผล และ อาจารย์สมเกียรติ ทิพย์ทัศน์ กรรมการสอบสารนิพนธ์ที่กรุณาให้คำแนะนำให้ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเมตตา นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณดร.นิตดา จิตต์จรัส ที่ให้ความรู้และคำแนะนำในการทำเค้าโครงสารนิพนธ์ในช่วงต้นของฉบับ

ขอกราบขอบพระคุณคุณคณาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่านที่ประสิทธิประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่ล้อมและโรงเรียนอนุบาลนครปฐมที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายมี แจ่มจิรวรรณ และนางสุนันท์ แจ่มจิรวรรณ บิดาและมารดาผู้เป็นที่รักยิ่ง ผู้ที่คอยมอบความรัก เป็นพลังใจ รวมทั้งคอยให้กำลังใจ สั่งสอนและปลูกฝังสิ่งที่ดีๆ รวมทั้งเป็นผู้สนับสนุนคำจูงผู้วิจัยในทุกๆสิ่ง ตั้งแต่เล็กจนโต

ขอกราบขอบพระคุณนางสาวสุภา แจ่มจิรวรรณ พี่สาวที่คอยช่วยเหลือและสนับสนุนทางด้านเอกสาร

ขอขอบคุณนางนพรัตน์ ศรีสุวิภา และนางสาววราพันธ์ มนเพ่งพิณิจ เพื่อนที่คอยเป็นกำลังใจในการทำสารนิพนธ์

คุณค่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยในครั้งนี้ ขอมอบให้กับบิดามารดา และบูรพา คณาจารย์ทั้งหลาย ที่ได้อบรมสั่งสอน และปลูกฝังคุณงามความดี ตลอดจนประสิทธิ์ประสาทวิทยาการ ความรู้ให้กับผู้วิจัยมาตั้งแต่ต้นจนถึงปัจจุบัน

สมใจ แจ่มจิรวรรณ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ตัวแปรตาม.....	6
นิยามปฏิบัติการ.....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	8
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	10
สมมติฐานในการวิจัย.....	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	11
ความหมายของการเล่น.....	11
ความสำคัญของการเล่น.....	13
ทฤษฎีการเล่น.....	18
ประเภทของการเล่น.....	20
พัฒนาการด้านการเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี).....	30
ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี).....	33
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น.....	35
ความหมายของของเล่น.....	35
ความสำคัญของของเล่น.....	36
ประเภทของของเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี).....	37
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กตอนปลาย.....	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชนิดของของเล่นของ เด็กวัยตอนปลาย.....	44

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	47
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	47
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	48
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	52
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	54
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	76
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	75
สมมติฐานในการวิจัย.....	75
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	77
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	78
อภิปรายผลการวิจัย.....	80
ข้อเสนอแนะ.....	88
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป.....	89
บรรณานุกรม.....	90
ภาคผนวก.....	95
ภาคผนวก ก	96
ภาคผนวก ข	101
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	109

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	แสดงจำนวนนักเรียน จำแนกตามระดับชั้นปีของนักเรียนประถมศึกษา ชั้นปีที่ 4 ถึง 6.....	48
2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรเพศ ปัจจัยทางเศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งได้แก่ ปัจจัยทางด้านรายได้ของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านการ ศึกษาของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านอาชีพของผู้ปกครอง.....	55
3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบการเล่น.....	56
4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของของเล่น.....	57
5	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบของเด็กตามตัวแปรเพศ.....	58
6	รูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม ด้านสถานที่เล่น.....	59
7	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อม ทางสังคมด้านสถานที่เล่น.....	60
8	รูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม ด้านบุคคลที่เล่นด้วย.....	61
9	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อม ทางสังคมด้านบุคคลที่เล่นด้วย.....	62
10	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจ และสังคมด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง.....	63
11	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจ และสังคมด้านอาชีพของผู้ปกครอง.....	64
12	เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจ และสังคมด้านฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง.....	65
13	เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรเพศ.....	66
14	ชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่น.....	67
15	เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้าน สถานที่เล่น.....	69
16	ชนิดของของเล่นที่เล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านบุคคล ที่เล่นด้วย.....	70

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
17 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านบุคคล ที่เล่นด้วย.....	72
18 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง.....	73
19 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านอาชีพของผู้ปกครอง.....	74
20 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้าน ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง.....	75

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนาให้บุคคลเป็นพลเมืองที่ดีมีคุณภาพ จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนาดังแต่ วัยเด็ก เนื่องจากพัฒนาการทุกด้าน ทั้งทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคมกำลังพัฒนา อย่างรวดเร็ว จึงเป็นระยะที่เหมาะสมที่สุดในการสร้างพื้นฐานพัฒนาการให้กับเด็กอย่างมั่นคง และถูกต้อง (อรวรรณ สุ่มประดิษฐ์. 2533)

การเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กนั้นสามารถเกิดขึ้นได้หลายทาง การเล่น เป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้เด็กสามารถพัฒนาได้ทุกด้าน ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีที่เด็กสามารถที่จะ สร้างประสบการณ์ให้แก่ตนเอง การเล่นจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำเด็กไปสู่การค้นพบ และเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบๆตัว โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลิน และพร้อมที่จะ กระทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเกิด ความคิดใหม่อยู่เสมอ อีกทั้งการเล่นยังเป็นการแสดงความก้าวหน้าทางสติปัญญาด้วย (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 3)

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวไว้ว่า แท้จริงแล้วการเล่นมีบทบาท และอิทธิพล อย่างมาก ต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย เซอร์ปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้ เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้ และ รับรู้สิ่งแวดล้อม นับว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า การที่ให้เด็กได้เล่นเป็นการเพิ่มพูนเส้นใย ประสาทในสมองให้มากขึ้น ประกอบกับการสร้างมันสมองเป็นเยื่อหุ้มประสาทที่จะทำให้การสั่งงาน ของสมองเป็นไปอย่างรวดเร็ว ความงอกงามทางปัญญาจากการเรียนรู้ก็จะเพิ่มขึ้นด้วย (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 10) จึงอาจจะกล่าวได้ว่า ไม่มีใครสามารถให้สิ่งเหล่านี้แก่เด็กได้เท่ากับการ เล่น อีกทั้งการเล่นยังทำให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัวได้ดียิ่งขึ้น (เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2524 : 47)

ตามธรรมชาติแล้วเด็กทุกคนต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆที่ล้อมรอบตนเอง การเล่นของเด็ก จึงมีความจำเป็นสำหรับตัวเด็กเอง ไม่ว่าจะเป็นการเล่นด้วยตนเอง หรือการเล่นที่มี พ่อ แม่ ครู หรือพี่เลี้ยงเด็ก เด็กอาจจะเลือกค้นหาสิ่งของ เครื่องเล่นแล้วนำมาเล่นสมมติขึ้นเองตามลำพัง

เด็กจะมีความสุขกับการเล่นเมื่อเด็กได้เล่นสิ่งที่เด็กชอบ การเล่นจึงเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก มีคุณค่าต่อการพัฒนา หากพ่อแม่ผู้ปกครอง และครูที่คอยดูแลเด็กไม่เล็งเห็นถึงความสำคัญ และสนับสนุนการเล่นของเด็ก การพัฒนาในด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็กก็จะไม่สามารถพัฒนาได้อย่างเต็มที่ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 14) และนอกจากการเล่นจะเป็นส่วนสำคัญต่อการพัฒนาเด็กแล้ว สิ่งที่สำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการเล่น คือ ของเล่นที่เด็กใช้ ประกอบกิจกรรมการเล่น

การเล่นของเล่นในเด็กไม่เพียงแต่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้นแต่ถือเป็นการเรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวจากประสบการณ์ตรงด้วยตัวเด็กเอง การเล่นและของเล่นจึงเป็นของคู่กันและเชื่อมโยงกันอย่างเด่นชัด เพราะส่วนใหญ่รูปแบบของการเล่นจะผ่านสิ่งของและวัสดุต่างๆ ผลงานวิจัยของ ทิชาร์ด , ฟิลิป และเพลวิส ซึ่งว่าร้อยละ 97 ของกิจกรรมการเล่นของเด็กจะประกอบไปด้วยวัสดุแบบใดแบบหนึ่ง (ดวงพร สถาปนาบุญกุล. 2545 ; อ้างอิงจาก Johnson, Christie & Yawkey. 1987 : 168 ; citing Tizard, Philips & Plewis. 1976. *Play in Pre-School Centres*) ของเล่นต่างๆ ล้วนเป็นอุปกรณ์ที่ทำให้เด็กเกิดความสุข ในทางกลับกันพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูกลับไม่เห็นถึงความสำคัญของของเล่น เพราะอาจจะเห็นว่าไม่มีสาระเกรงจะทำให้เด็กห่วนเล่นจนไม่ยอมเรียนหนังสือหรืออาจจะเป็นเพราะว่า ฐานะยังไม่อำนวยให้สามารถซื้อของเล่นให้เด็กได้ ทั้งๆ ที่ของเล่นของของเด็กไม่จำเป็นจะต้องมีราคาแพงเสมอไป (อภิชาติ มหากันธา. 2535 : 33-41)

จึงอาจกล่าวได้ว่า พ่อแม่ ผู้ปกครองรวมทั้งครู จึงมีความจำเป็นที่จะต้องเข้าใจในระดับขั้นพัฒนาการ “การเล่นของเด็ก” และจะต้องเลือกกิจกรรมการเล่น วัสดุอุปกรณ์หรือของเล่นให้เหมาะสม เพราะการเล่นของเด็กเป็นตัวบ่งชี้วุฒิภาวะทางด้านสังคม และแสดงถึงบุคลิกภาพของเด็กมากกว่ากิจกรรมประเภทอื่น (นิตยา ประพฤติกิจ. 2539) จึงกล่าวได้ว่า การที่พ่อแม่ ผู้ปกครองรวมทั้งครูให้ความสำคัญกับการเล่นก็เปรียบเสมือนเป็นการเตรียมความพร้อมทางด้านประสบการณ์ทางสังคมให้กับเด็กๆ เพื่อให้เด็กๆ อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข (ประภาพรรณ สุวรรณสุข. 2537)

การเล่นจึงเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจสำคัญและมีความสำคัญอย่างยิ่งในวัยเด็ก ถ้าพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู เข้าใจความสำคัญ ธรรมชาติของการเล่น และเปิดโอกาสให้เด็กได้มีประสบการณ์ ได้เล่นในสิ่งที่เด็กพอใจ และหาวิธีการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้พัฒนาการทางสังคมได้อย่างเหมาะสม ย่อมทำให้เด็กมีประสบการณ์ในการปรับตัวเข้ากับสังคม และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

หากจะกล่าวถึงวัยเด็ก วัยเด็กนั้นมีอยู่หลายช่วงวัย สำหรับวัยเด็กตอนปลาย (10 -12 ปี) ถือได้ว่าเป็นช่วงเปลี่ยนจากสังคมแบบในบ้านของเด็กไปสู่สังคมนอกบ้าน (วิณี ชิตเชิดวงศ์. 2537) การเล่นในช่วงนี้จะเป็นการเล่นเชิงสังคม และการเล่นยังคงเป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อเด็กในแง่ของ การเล่นจะช่วยพัฒนาเด็กได้ในหลายๆ ด้าน ดังนี้ ช่วยให้เด็กมีร่างกายที่แข็งแรง เรียนรู้อารมณ์ของตนเอง ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเองให้แสดงออกอย่างที่ยอมรับ เป็นหนทางในการระบายความเครียด ตลอดจนช่วยพัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น จึงถือได้ว่าการเล่นยังคงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็กในวัยนี้ แต่จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องกับวัยเด็กวัยเด็กตอนปลายนั้น มีเอกสารที่เกี่ยวข้องน้อยมาก ทั้งๆ ที่ลักษณะและรูปแบบการเล่นในแต่ละวัยย่อมแตกต่างกันออกไปตามความต้องการของเด็ก (ฉวีวรรณ กิณางค์. 2533 : 33) และหากว่าเราสามารถที่จะทราบถึงรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่น ที่เป็นที่ยอมรับในวัยเด็กช่วงวัยนี้ ก็จะสามารถที่จะส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างเต็มที่ รวมทั้ง พ่อแม่ ผู้ปกครองก็必将มีความเข้าใจว่า ในช่วงวัยนั้นๆ ของเด็กๆ มีความสนใจในสิ่งใด เปรียบเสมือนเป็นการลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวได้เป็นอย่างดี และจะเห็นได้ว่า การเล่นในสมัยก่อน อุปกรณ์แทบทั้งหมดจะเป็นก้อนหิน ดิน ทราย ใบไม้ใบหญ้าฯ ในขณะที่อุปกรณ์การเล่นในปัจจุบันก็คือการเล่น ดิจิตอลต่างๆ ซึ่งส่วนใหญ่เป็นเกมที่เด็กสามารถเล่นได้คนเดียว เนื่องจากในปัจจุบันความสัมพันธ์ระหว่างบ้านต่อบ้านเริ่มลดน้อยลง เด็กส่วนใหญ่จึงเล่นเกมของตัวเอง หรือไม่ก็เล่นกับพี่น้อง จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะศึกษาว่า ตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง จะมีผลต่อรูปแบบการเล่นของเด็กหรือไม่ อีกทั้งเด็กไทยยังขาดแคลนของเล่น เมื่อประเมินดูจากชีวิตประจำวันของเด็กและนักเรียนตามโรงเรียนนับว่ายังขาดแคลนของเล่นอยู่มาก (บุญเยี่ยม จิตรดอน. 2524 : 92-96) และส่วนใหญ่ของเล่นที่มีอยู่ในท้องตลาดนั้นจะมีราคาค่อนข้างสูง การพัฒนาทักษะของเด็กก็จะพัฒนาได้อย่างไม่เต็มที่ หากได้มีการศึกษาเกี่ยวกับของเล่นในแต่ละช่วงวัยของเด็กอย่างชัดเจน การจัดสรรงบประมาณ และการพัฒนาทักษะของเด็กก็จะสามารถทำได้โดยตรงประเด็น และไม่เป็นการสิ้นเปลืองงบประมาณโดยเปล่าประโยชน์

จากที่กล่าวมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเล่น และของเล่นที่เด็กใช้ประกอบการเล่น เป็นส่วนหนึ่ง ที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา แต่จากการค้นคว้าเอกสารที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบว่าไม่ค่อยมีการศึกษาในด้านนี้มากนัก ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาในเรื่องของรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นที่ใช้ประกอบการเล่นของเด็ก ว่ามีปัจจัยใดบ้างที่ส่งผลต่อ รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นที่

เด็กใช้ประกอบการเล่น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะด้านต่างๆของเด็กไทยในช่วงวัยเด็กตอนปลาย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาจำนวนและร้อยละของรูปแบบการเล่น ของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาจำนวนและร้อยละของชนิดของเล่น ของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบการเล่นทั้งในแง่รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็ก โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ

ความสำคัญของการวิจัย

เพื่อให้ผู้ปกครอง พ่อแม่ และบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็ก ได้ทราบถึง ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย เพื่อให้ทราบถึงตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กตอนปลายอย่างไร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญที่จะทำให้ ผู้ปกครอง พ่อแม่ และบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็ก ได้เกิดความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติในการเล่นของเด็ก ประโยชน์ที่เด็กจะได้จากการเล่น และการเลือกของเล่นที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถที่จะช่วยส่งเสริม สนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ จากการเล่น ได้หลายด้าน อาทิ เช่น ทักษะทางด้านสติปัญญา ทักษะทางด้านร่างกาย ทักษะทางด้านอารมณ์ ทักษะทางด้านสังคม ได้เป็นอย่างดี

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ประจำปีการศึกษา 2546 จังหวัดนครปฐม สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 8,043 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ของโรงเรียนวัดไผ่ล้อมและโรงเรียนอนุบาลนครปฐม โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 ประจำปีการศึกษา 2546 จำนวน 377 คน เพศชาย 190 คน เพศหญิง 187 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ สุ่มอย่างง่ายมา 2 โรงเรียน จาก 51 โรงเรียน แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมา ชั้นปีละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย อีกครั้งหนึ่ง

1. ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่

1.1 เพศ แบ่งเป็น เพศหญิง เพศชาย

1.2 สภาพแวดล้อมทางสังคม คือ สภาพแวดล้อมทางสังคมที่อาจส่งผลให้เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นต่างกัน เมื่ออยู่ในสภาพ แวดล้อมที่ต่างกัน ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

1.2.1 สถานที่เล่น หมายถึง สถานที่ที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ได้แก่ ที่บ้านและที่โรงเรียน

1.2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย หมายถึง บุคคลที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่น ได้แก่ เล่นกับเพื่อน เล่นกับพ่อแม่

1.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ประกอบด้วย ระดับการศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ ดังนี้

1.3.1 ระดับการศึกษา ได้แก่ วุฒิการศึกษาสูงสุดของผู้ปกครองหรือของบิดามารดา แบ่งเป็น

- 1) ประถมศึกษา
- 2) มัธยมศึกษา
- 2) อนุปริญญา
- 3) ปริญญาตรี
- 4) สูงกว่าปริญญาตรี

1.3.2 อาชีพ ได้แก่ อาชีพปัจจุบันของผู้ปกครองหรือ ของบิดามารดาแบ่งเป็น

- 1) เกษตรกร
- 2) รับจ้าง

3) รัฐวิสาหกิจ

4) รัฐบาล

5) ประกอบธุรกิจส่วนตัว

1.3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ ได้แก่ รายได้ที่ได้รับจากการประกอบอาชีพของผู้ปกครองหรือบิดามารดาารวมกัน แบ่งเป็น

2) ฐานะทางเศรษฐกิจสูง คือ มีรายได้สูงกว่า 15,001 บาท

ต่อเดือน

3) ฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางคือ มีรายได้ 5,001-15,000 บาท

ต่อเดือน

4) ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ คือ มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท

ต่อเดือน

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของวัยเด็กตอนปลาย

นิยามปฏิบัติการ

1. การเล่น หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมต่างๆของเด็กวัยเด็กตอนปลายที่ทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม อันจะนำไปสู่การพัฒนาด้านร่างกาย ด้านสังคม ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านจริยธรรมในเด็กต่อไป สามารถวัดได้โดย แบบสัมภาษณ์การเล่น ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดของ วิกกี เจนวี และ ไฮดี้ เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000) ซึ่งประกอบด้วย รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

1.1 รูปแบบของการเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กๆทำเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ สนุกสนาน เป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตัวเด็กเองเพื่อที่จะเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบๆตัว เพื่อจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านต่างๆไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และด้านจริยธรรมในเด็ก แบ่งเป็น 9 ชนิดดังนี้ (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey, 2000:10)

1.1.1 การเล่นแบบสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น

1.1.2 การเล่นเกมก่อสร้าง/โครงสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบ และนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเกมเลโก้

1.1.3 การเล่นเกมศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นเกมที่ใช้ศิลปะ เช่น การวาดรูป ระบายสี

1.1.4 การเล่นเกมรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นเกมที่ต้องใช้สื่อบันทึก เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ

1.1.5 การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board games) หมายถึง การเล่นเกมที่ให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต

1.1.6 การเล่นเกมออกกำลังกายกลางแจ้ง(Outdoor-active)หมายถึง การเล่นเกมนอกบ้านหรืออาคารเรียน เช่น การเล่นเกมพาลากลางแจ้ง ขี่จักรยาน

1.1.7 การเล่นเกมต่อสู้ (Rough – and – tumble) หมายถึง การเล่นเกมที่ต้องให้กำลังในการเล่นมาก เช่น การเล่นเกมมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน เป็นต้น

1.1.8 การเล่นเกมก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นเกมในลักษณะที่ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบ เป็นต้น

1.1.9 การเล่นเกมประเภทอื่นๆ (Other) หมายถึง การเล่นเกมที่นอกเหนือจากการเล่นเกมกล่าวข้างต้น

รูปแบบการเล่นทั้ง 9 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 รูปแบบ การเล่นเกมที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือก จะให้ค่าเป็น 1 รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละรูปแบบหมายถึง การเล่นเกมในรูปแบบนั้นๆ

1.2 ชนิดของของเล่น หมายถึง สิ่งที่เด็กนำมาใช้ประกอบการเล่นทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติ และสิ่งสังเคราะห์ต่างๆ หรือไม่ว่าจะเป็นเศษวัสดุ สิ่งของเหลือใช้ วัตถุทุกอย่างสามารถแปลงให้เป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น เพื่อที่จะทำให้เด็กๆ เกิดความสุขในการเล่น แบ่งเป็น 12 ชนิด (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey, 2000:10) ดังนี้

1.2.1 ของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง หมายถึง ของเล่นที่มีลักษณะนุ่มนวลและเป็นสิ่งจำลองของจริงขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์

1.2.2 ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย หมายถึง ของเล่นที่เป็นชุดแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า ตุ๊กตาบาร์บี้

1.2.3 ของเล่นโครงสร้าง หมายถึง วัสดุที่เป็นชิ้นๆที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น บล็อก เลโก้

1.2.4 ของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ หมายถึง ของเล่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สี เทียน สีน้ำ เครื่องดนตรี

1.2.5 คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน ดูกดาพูดได้

1.2.6 ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง หมายถึง วัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล

1.2.7 หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน

1.2.8 กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ เกมเศรษฐี จิ๊กซอว์

1.2.9 สื่อบันทึก หมายถึงของเล่นที่ใช้วัสดุเหล่านี้ เช่น โทรศัพท์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง เป็นสื่อกลาง

1.2.10 ของเล่นก้าวร้าว หมายถึง ของเล่นเกี่ยวกับทหาร ของเล่นที่เป็นอาวุธ เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง

1.2.11 สัตว์เลี้ยง เช่น สุนัข แมว

1.2.12 ของเล่นประเภทอื่นๆ หมายถึง กิจกรรมอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวข้างต้น เช่น กระถางต้นไม้

ชนิดของของเล่นทั้ง 12 ชนิดนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ชนิด ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือก จะให้ค่าเป็น 1 ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละชนิดหมายถึง ชนิดของของเล่นนั้นๆ

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก หมายถึง องค์ประกอบที่ใช้ในการเลือกการเล่นของเด็ก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งเป็น 3 ปัจจัย ดังนี้

1.1 เพศ หมายถึง เพศของเด็กในขณะนั้น ได้แก่ เพศหญิง และเพศชาย

1.2 สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง สภาพแวดล้อมทางสังคมที่อาจส่งผลให้เด็กมี รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นต่างกัน เมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

1.2.1 สถานที่เล่น หมายถึง สถานที่ที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ได้แก่ ที่บ้านและที่โรงเรียน

1.2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย หมายถึง บุคคลที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่น ได้แก่ เล่นกับเพื่อน เล่นกับพ่อแม่

1.3 ปัจจัยเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง หมายถึง ข้อมูลของผู้ปกครอง ประกอบด้วย ระดับการศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ ตามความหมายดังนี้

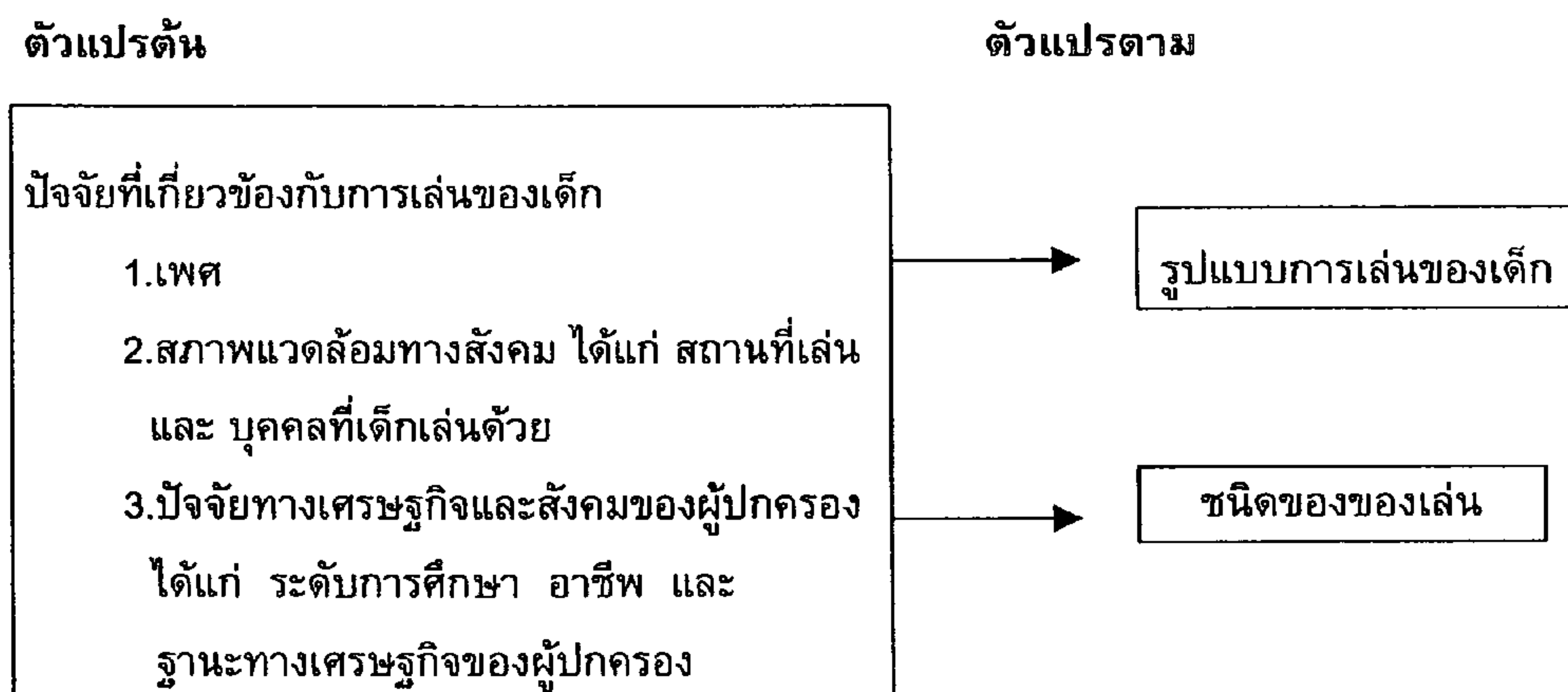
1.3.1 การศึกษา หมายถึง วุฒิการศึกษาสูงสุดของผู้ปกครอง ได้แก่ ประถมศึกษา มัธยมศึกษา อนุปริญญา ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี

1.3.2 อาชีพ หมายถึง อาชีพปัจจุบันของผู้ปกครองเด็ก ได้แก่ เกษตรกร รับจ้าง ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว

1.3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ หมายถึง รายได้ที่ได้รับจากการประกอบอาชีพของผู้ปกครองหรือรายได้ของบิดามารดา รวมกัน คิดเป็นจำนวนเงินบาทต่อเดือน แบ่งเป็น 3 ระดับดังนี้ ฐานะทางเศรษฐกิจระดับต่ำ คือ มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน ฐานะทางเศรษฐกิจระดับปานกลาง คือ มีรายได้อยู่ระหว่าง 5,001 – 15,000 บาทต่อเดือน ฐานะทางเศรษฐกิจระดับสูง คือ มีรายได้มากกว่า 15,000 บาทต่อเดือน

2. วัยเด็กตอนปลาย หมายถึง นักเรียนชายและนักเรียนหญิงที่ศึกษาอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ประจำปีการศึกษา 2546

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. การเล่นของเด็กเพศชายต่างจากเพศหญิง ทั้งในแต่ละรูปแบบการเล่น และในแต่ละชนิดของการเล่น
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่น
3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นที่แตกต่างกัน
4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นที่แตกต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
 - 1.1 ความหมายของการเล่น
 - 1.2 ความสำคัญของการเล่น
 - 1.3 ทฤษฎีการเล่น
 - 1.4 ประเภทของการเล่น
 - 1.5 พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนปลาย
 - 1.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น
 - 2.1 ความหมายของของเล่น
 - 2.2 ความสำคัญของของเล่น
 - 2.3 ประเภทของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
 - 3.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1.1 ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “การเล่น” ไว้หลายลักษณะ ซึ่งพอจะรวบรวมตามทฤษฎีต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

โลเวนเฟลด์ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก Lewenfeld. 1967) มองว่าการเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็ก ทำให้เด็กตระหนักถึงสภาพแวดล้อม นอกจากนั้น การเล่นยังเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็กอีกด้วย

ไอแซค (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก Isaacs. 1972) พบว่า การเล่นเป็นการพัฒนาของเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

กริฟฟิท (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก Griffiths. 1986) กล่าวว่า การเล่น คือ การแก้ปัญหา

ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์ และโกลเดนชิน (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์และโกลเดนชิน) กล่าวถึงความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นเป็นการแสดงสภาพชีวิตจริง
3. การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็กในสังคม

4. การเล่นเป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. การเล่นเป็นการแสดงบทบาทสมมติ
6. การเล่นเป็นกระจกเงาสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญเติบโตของเด็ก
7. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

ฮัต และกิปปี้ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. 2520 : 1 ; อ้างอิงจาก Hult and Gibby. n.d.) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง ความเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงมากไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นการระบายความเครียด

ภาวิณี แสนทวีสุข (2545 : 25) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน 2525 ให้ความหมายการเล่นว่า เป็นการทำเพื่อความสนุกหรือเป็นการผ่อนคลาย

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 112) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง ไม่มีการบังคับใดๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่าง ย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก (2534 : 21 - 22) กล่าวว่า การเล่นเป็นแนวทางหรือวิธีการที่เด็กแปล และถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเร้าต่างๆ รอบๆ ตัว ออกมาเป็นการกระทำ เพื่อให้ตนเองเรียนรู้ และให้ผู้อื่นรับรู้ความสามารถของตนเอง พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางความคิด ความเข้าใจ และสังคมของเด็ก

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2537 : 611) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง การที่เด็กสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสิ่งที่ไม่เคยสอนเขาได้ ด้วยการเล่นเด็กสามารถช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว

วันเพ็ญ ปลุพัฒน์ (2539 : 30) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสนใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และด้านบุคลิกภาพของเด็กในวันนี้ และในอนาคตข้างหน้า

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524 : 92-96) ได้สรุปความหมายของการเล่นว่า

1. การเล่น คือ การใช้กำลังที่เหลือให้เป็นประโยชน์
2. การเล่นเป็นการพักผ่อน ขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ผ่อนคลายความตึงเครียดได้พักผ่อนไปในตัวด้วย
3. การเล่นเป็นการเตรียมเด็กสำหรับชีวิตในอนาคต เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักหน้าที่ที่จะต้องกระทำในอนาคต

จากแนวคิดข้างต้น จึงกล่าวได้ว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กๆทำ เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ สนุกสนาน และการเล่นยังถือได้ว่าเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตัวเด็กเอง เพื่อที่จะเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบๆตัว เพื่อจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ด้าน สังคม ด้านสติปัญญา และด้านจริยธรรมในเด็ก

1.2 ความสำคัญของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้มากมาย ซึ่งแต่ท่านได้ให้ความสำคัญกับการเล่น ไว้ดังต่อไปนี้

เพียเจท์ (เยาเวพา เดชะคุปต์. 2528 : 12 ; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสติปัญญาจากการเล่น เด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ จากสิ่งเราได้ และขณะที่เด็กได้ตอบสนองสิ่งเร้าเด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เข้ามาในสมองได้ เพียเจท์ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

วิมลลัก สรรคพงษ์ (2538 : 22) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัว เพื่อให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัวแล้วนำความรู้ความเข้าใจที่ได้ไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายให้กว้างขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในขั้นต่อไป

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 3) กล่าวว่า การเล่น จะช่วยให้เด็กมีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบและเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบๆตัวโดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลิน พร้อมทั้งจะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการลงโทษ ทั้งนี้ เด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเกิดความคิดใหม่ อยู่เสมอ เด็กไม่เพียงแต่เล่นเพื่อจะดูว่าอะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก

ลีเวค (จรูญ ทองถาวร. 2530 : 241 ; อ้างอิงจาก Levek. n.d.) กล่าวว่า "ในขณะที่เล่น เด็กจะพัฒนาทักษะทางสังคมเป็นอันมาก ซึ่งทำให้เด็กมีความสุขกับการเป็นสมาชิกของกลุ่มในสังคมของเด็กวัยเดียวกัน"

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ (2520 : 2) กล่าวว่า การที่เด็กเล่น เพื่อความสนุกสนานนั้น มีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็กมิใช่น้อย การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจ ด้านสังคม ด้านการเรียนรู้ และด้านศีลธรรม อันมีความสำคัญต่อกระบวนการเจริญเติบโตตามปกติของเด็ก

เลขา ปิยะจรรย์ (2524 : 72 - 77) กล่าวว่า การเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้ สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครสามารถสอนเขาได้ และทำให้สามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆตัว

ราตี ทองสวัสดิ์ ไนวราลี โกศัย (2540 : 23) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กผู้เล่นสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมใหม่ ซึ่งเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัว การเล่นไม่ได้ก่อให้เกิดความสนุกสนาน และทำให้ได้รับความพอใจเท่านั้น แต่สามารถปลูกฝังลักษณะนิสัยบางอย่างได้จากกิจกรรมการเล่น เช่น กล้าแสดงออก การแก้ปัญหา ซื่อสัตย์ อดทน เสียสละ เอื้อเฟื้อ

วราภรณ์ รักวิจัย (2533) กล่าวว่า การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อมได้ดีขึ้น

สคาร์ฟ (ฉวีวรรณ กินวงศ์. 2526 : 139 ; อ้างอิงจาก Scarfe. n.d.) ให้แนวความคิดว่า การเล่นของเด็กเป็นการทดลองให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตนเองให้เข้ากับโลก ชีวิตกับงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตนเองที่ละน้อย

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 85-86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นดังนี้

1. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา
2. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน การเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อน และเรียนรู้การเข้าสังคม
3. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้จักการดัดแปลง คิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้านกล้วยสมมุติแทนปืน
4. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัวและเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต
5. การเล่นบทบาทต่างๆของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคต และบทบาทของบุคคลต่างๆ ในสังคม
6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้ และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวลาที่สวมบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข
7. การเล่นสมมติ จะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่างๆ แม้แต่เรื่องในใจตนเอง เด็กจะเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่น วัสดุสิ่งของ เด็กจะเป็นใคร ไปไหน ทำอะไรก็ได้ในจินตนาการของตน เด็กจะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้ที่จะแยกออกว่า อะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545 : 266) กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายว่า เป็นการสนองความต้องการ และช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กในหลายๆ ด้านดังนี้

1. สนองความต้องการรวมกลุ่ม อาทิ ช่วยส่งเสริมทักษะในการอยู่รวมกลุ่ม เล่นเป็นกลุ่ม และจะช่วยให้เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มในอนาคต เช่น การรู้จักเป็นผู้นำ เป็นผู้ตาม เคารพกฎวินัย รู้จักแพ้ รู้จักชนะ รู้จักอภัย

2. ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพดี

3. การเล่นเป็นหนทางระบายอารมณ์เคร่งเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนา

4. ช่วยส่งเสริมความนึกคิด การเข้าใจโลก สังคม และชีวิต

5. การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงตัวในด้านต่างๆ การได้มีโอกาสเช่นนี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับสุขภาพจิตที่ดี

6. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง ระยะนี้เด็กเริ่มต้องการรู้จักตัวเองแล้ว จากการเล่นกับเพื่อน เด็กจะเรียนรู้ว่าเพื่อนเข้าใจตัวเขาอย่างไร เขาเข้าใจเพื่อนอย่างไร อะไรที่เขาชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับเพื่อน อะไรที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับตัวเขา

7. การเล่นช่วยพัฒนาการรับรู้ ความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขาและที่เขามีต่อเพื่อน แม้ว่าเด็กยังรับรู้ไม่ได้มาก แต่ก็มีความแตกต่างไปในแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องให้เกิดมีขึ้นในกระบวนบุคลิกภาพของเด็ก เพื่อชีวิตการทำงานและสังคมในภายหน้า

ศิริลักษณ์ ศรีวนาสันต์ (2535 : 29) กล่าวว่า การเล่นนั้นให้ประโยชน์ต่อ ด้านร่างกาย ด้านด้านสติปัญญา ด้านด้านอารมณ์ และด้านสังคม ดังนี้

ประโยชน์ของการเล่นทางด้านร่างกาย

1. ทำให้อวัยวะต่างๆเกิดการเคลื่อนไหว เป็นผลให้ร่างกายเจริญเติบโตได้สัดส่วนและแข็งแรง

2. ฝึกให้ระบบต่างๆของร่างกาย เช่น ระบบกล้ามเนื้อ ระบบขับถ่าย ระบบการไหลเวียนโลหิต จึงทำหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถทำงานประสานกันได้ดี

3. ทำให้ร่างกายทนทานต่อความเหน็ดเหนื่อย และทนต่อกิจกรรมต่างๆได้ดี

4. ทำให้ร่างกายแข็งแรง สดชื่น มีชีวิตชีวา ว่องไว และต้านทานโรคได้สูง

5. ช่วยสร้างความพร้อมในด้านต่างๆ เช่น กล้ามเนื้อมือ นิ้ว แขน ตา สมอง

6. ช่วยสนองความต้องการที่จำเป็นต่อร่างกาย และเป็นการระบายพลังที่เหลือใช้ในทางที่เป็นประโยชน์

ประโยชน์ของการเล่นทางด้านจิตใจและอารมณ์

เนื่องจากการเล่นมีผลทำให้สุขภาพร่างกายมีความแข็งแรง อันส่งผลให้สุขภาพทางด้านจิตใจอารมณ์ของเด็กมีลักษณะดังนี้

1. มีอารมณ์แจ่มใส สดชื่น รู้จักมองโลกในแง่ดี
2. เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีอารมณ์ขัน
3. ช่วยฝึกให้รู้จักควบคุมอารมณ์ ไม่โกรธง่าย มีเหตุผล มีใจเมตตา กรุณา มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

4. ช่วยให้จิตใจร่าเริง เบิกบานอยู่เสมอ ทำให้จิตใจเป็นสุข

ประโยชน์ของการเล่นทางด้านสติปัญญา

1. ทำให้สมองแข็งแรง เนื่องจากสมองต้องได้รับการหล่อเลี้ยง ซึ่งนอกจากอาหารแล้วการเล่นก็มีส่วนช่วยให้ร่างกายแข็งแรง สมองที่ดีมักอยู่ในร่างกายที่แข็งแรง สมองที่แข็งแรงย่อมสามารถแสวงหาประสบการณ์ได้มาก

2. ประสบการณ์จากการเล่นจะช่วยเพิ่มความรู้ และเพิ่มพูนความสามารถ ส่งเสริมให้ฉลาด มีไหวพริบดี รู้จักหาเหตุผล ฝึกการคิดและการแสดงออกในทางที่ถูกต้อง สามารถนำประสบการณ์ที่สะสมไว้มานำใช้ในทางที่ถูกต้อง สามารถนำประสบการณ์ที่สะสมไว้มานำใช้ในการดำรงชีวิตด้วยเหตุผลที่เหมาะสม

ประโยชน์ของการเล่นทางด้านสังคม

1. เด็กมีโอกาสดแสดงวุฒิภาวะทางสังคม ทำให้ผู้ใหญ่เห็นทางที่จะส่งเสริมและปรับปรุงได้ถูกต้อง

2. ช่วยเตรียมชีวิตที่จะก้าวเป็นผู้ใหญ่ที่ดี โดยการปลูกฝังคุณลักษณะนิสัยที่ดีงาม ให้ติดตัวเด็ก เช่น ความอดทน ความรับผิดชอบ ความสามัคคี ความกล้าแสดงออกในทางที่ถูกต้อง การรู้จักยอมรับความจริง ความยุติธรรม การยอมที่จะทำตามกฎเกณฑ์ รู้จักการเป็นผู้นำ ผู้ตาม เป็นคนรักระเบียบวินัยและความสวยงาม

3. ฝึกให้รู้จักปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อมได้ถูกต้อง จึงทำให้การเล่นและการทำงานร่วมกับเพื่อนเป็นไปได้อย่างราบรื่น เท่ากับเป็นพื้นฐานที่ดีต่อการที่จะปรับตัวเข้ากับสังคมในภายหน้า โดยจะรู้ว่าเวลาใดจึงควรปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม เวลาใดที่ควรปรับสิ่งแวดล้อมเข้ากับตนและเวลาใดควรจะปรับตนเองและสิ่งแวดล้อมเข้ามาผสมผสานกัน

4. การเล่นมีความสัมพันธ์กับการใช้ภาษา การได้มีโอกาสฝึกพูดและได้รับประสบการณ์ทางด้านภาษาจากเพื่อนเล่น ช่วยให้มีพัฒนาการทางภาษาดี มีแนวโน้มที่จะพัฒนาทางด้านสังคมที่ดีไปด้วย

5. การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นภาพของสังคม คือ การเล่นของเด็กจะเป็นภาพสะท้อนถึงลักษณะของสังคมที่เด็กอยู่

6. ช่วยให้เด็กลดความตึงเครียด ที่เกิดจากความขัดแย้งทางสังคม การที่เด็กได้อยู่ในสภาพสังคมที่แตกต่างกัน เช่น สังคมในบ้าน สังคมในโรงเรียน สังคมนอกบ้าน สังคมทั่วไป ฯลฯ เด็กจะพยายามแสดงออกที่จะสะท้อนลักษณะที่สำคัญของสังคมนั้นๆ เมื่อลักษณะที่เด็กแสดงออกมาเกิดความขัดแย้งกับสังคมนั้น ย่อมจะทำให้เด็กเกิดความเครียดขึ้น เด็กอาจลดความเครียดเหล่านี้โดยการแสดงออกผ่านทางการเล่นเกม นับว่าการเล่นเป็นการช่วยให้เด็กสามารถปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างดี

จากแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมา จะเห็นได้ว่า การเล่นมีบทบาทหรืออิทธิพลอย่างมากต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ ด้านจิตใจ และด้านสังคมของเด็ก อันเป็นการปูพื้นฐานให้เด็กเพิ่มพูนประสบการณ์ เพื่อที่จะสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคม โดยเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมีความสุข และช่วยให้เด็กได้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวเอง เพื่อเตรียมตัวสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคตอีกด้วย

1.3 ทฤษฎีการเล่น

จากการศึกษาทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี ดังนี้

1.3.1 ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories) เกิดขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1920 เป็นต้นมา ได้แก่ (ดวงพร สถาปนกุล 2545: 36 อ้างอิงจาก Johnson, Christie & Yaw key. 1987 : 4 - 5)

1.3.1.1 ทฤษฎีการเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็กเด็กไม่ต้องคิดในเรื่องต่างๆ มาก ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้น การเล่นจึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็ก ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่จะได้เจริญเติบโตต่อไป

1.3.1.2 ทฤษฎีการเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่งๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงเป็นการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้เด็กรู้สึกสดชื่นเบิกบานไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน แม้ว่าจะต้องออกแรงเหมือน ๆ กัน

1.3.1.3 ทฤษฎีการเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็กและหุงข้าว ซึ่งเป็นการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต

1.3.1.4 ทฤษฎีการเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวังในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงบางคนอยากมีน้องอุ้มแต่ไม่มี ก็จะหา

ตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้องเอามาอุ้ม อาบน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ เด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นทหาร แต่ตัวเองเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามอย่างทหาร เป็นต้น

1.3.2 ทฤษฎีการเล่นสมัยใหม่ (Modern Theories) ได้แก่ (ดวงพร สถานกุล 2545 : 37 ; อ้างอิงจาก Krogh. 1994 : 211 – 212)

1.3.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เกิดจากแนวคิดของฟรอยด์ (Freud) ซึ่งกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจนั้น ต้องสนองตอบด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นสมมติเป็น หมอ พยาบาล นักแข่งรถ แม่ เพื่อแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น เนื่องจาก ฟรอยด์เชื่อว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้

1.3.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา จากแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) ทฤษฎีนี้ได้เสนอแนะประเด็นที่แยกออกมาเป็นทฤษฎีการเล่นว่า การเล่นทำให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมอย่างเต็มที่ ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครสามารถจะสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัว เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและพัฒนาการทางระดับสติปัญญาที่มีปรากฏอยู่ดังนี้ เด็กต่างอายุต่างวุฒิภาวะจะสนใจและดำเนินการเล่นแตกต่างกัน การเล่นจึงมีลำดับขั้นของการพัฒนาการที่สอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เล่น เมื่อผู้เล่นมีพัฒนาการทางสมองสูงขึ้น การเล่นของเขาก็จะมีความซับซ้อนและมีการใช้ความคิดมากขึ้น (Flavall. 1963)

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นดังนี้

อีริกสัน (Erikson) ได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นคือ

ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตนเอง เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง เด็กจะเล่นโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และส่งเสียงซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คน หรือของสิ่งอื่นเพื่อการตอบสนอง การเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้ เป็นการเริ่มต้นที่เรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เด็กอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่างๆ รอบตัวเด็ก ช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคม สิ่งแวดล้อมบางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ ถ้าเด็ก ยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็กๆ ของเด็กได้ก็จะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม เป็นช่วงที่จะเข้าสู่วัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่ กว้างขึ้น รู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ความสำเร็จของพัฒนาการขั้นนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความ สำเร็จในพัฒนาการสองขั้นแรก (ประภาพรรณ สุวรรณสุข. 2525 : 124 – 127)

จากทฤษฎีการเล่นต่างๆที่นักจิตวิทยาหลายๆ ท่านได้กล่าวไว้ จะเห็นได้ว่า ทฤษฎีแต่ละทฤษฎีนั้น มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะบอกสาเหตุ อธิบายลักษณะโดยธรรมชาติของเด็ก ที่ทำให้เด็กต้องทำกิจกรรมการเล่น และยังได้อธิบายถึงขั้นพัฒนาการในการเล่นของเด็ก ดังนั้น จึงถือได้ว่าทฤษฎีต่างๆ เป็นสิ่งที่ยืนยันว่า การเล่นของเด็กนั้นมีเหตุมีผล การเล่นจึงเป็นสิ่งที่ สำคัญที่ควรจะให้ความสนใจ

1.4 ประเภทของการเล่น

การเล่นของเด็กนั้น ได้มีผู้จัดประเภทของการเล่นไว้แตกต่างกันดังนี้

มิลลาร์ (นิตยา ประพตติกิจ. 2539 ; อ้างอิงจาก Millar. 1968) ได้แบ่งการ เล่นของเด็กเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. การเล่นตามลำพัง (Solitary play) เด็กจะทำการเล่นของเล่นที่มีความ แตกต่างจากคนอื่นโดยลำพัง ถึงแม้ว่าเด็กจะอยู่ใกล้กับเด็กคนอื่น แต่ไม่ปรากฏการสนทนาทาง คำพูดเลย เด็กมุ่งมั่นที่จะเล่นกิจกรรมโดยมีตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. การเล่นแบบคู่ขนาน (Parallel Play) เด็กจะเล่นอย่างอิสระท่ามกลางเด็ก คนอื่น ๆ โดยเล่นของเล่นที่มีความคล้ายคลึงกับของเล่นของเด็กอื่นที่เล่นอยู่

3. การเล่นแบบกลุ่ม (Associative Play) สามารถจำแนกเป็น

3.1 การเล่นที่มีลักษณะแบบรวมกลุ่ม เด็กจะเล่นกับเด็กอื่นโดยทำตาม การเล่นของกลุ่มเป็นสำคัญ แต่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่ไม่มีการกำหนดจำนวนผู้เล่นหรือมีกฎข้อ บังคับที่ชัดเจน

3.2 การเล่นที่มีลักษณะแบบร่วมมือ จะเป็นการเล่นภายในกลุ่มที่มีการ กำหนดเป้าหมายในการเล่นอย่างชัดเจน เช่น การเล่นเกมส์ที่มีกติกากำหนด เป็นต้น

พาร์เทน (ณัฐฐา แก้วสุวรรณ. 2525 : 51 ; อ้างอิงจาก Parten. n.d) ได้แบ่ง พฤติกรรมทางสังคมของลักษณะการเล่น เป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

1. พฤติกรรมที่ไม่เข้าร่วมเล่นกับคนอื่น (Unoccupied Behavior)

2. การเล่นคนเดียว (Solitary Play)
3. พฤติกรรมการเฝ้าดู (Onlooker Behavior)
4. การเล่นแบบต่างคนต่างเล่น (Parallel Play)
5. การเล่นกับเพื่อน (Associate Play)
6. การร่วมมือกันเล่น หรือการเล่นร่วมกัน (Cooperative or Organized Supplementary Play)

สมิธ (เลขา ปิยะกิจวิริยะ. 2524 : 19 ; อ้างอิงจาก Smith. 1972) ได้แยกการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเลียนแบบ (Imitation) เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่ตนคุ้นเคย และเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลังของแต่ละคน

2. การเล่นสำรวจ (Exploration) เป็นการเล่นที่เกิดจาก ความสนใจ ความสงสัย และกระตือรือร้น ใ้คว้า ในสิ่งที่อยู่รอบตัว ซึ่งเป็นรากฐานของการเล่นแบบสำรวจ ในการเล่นสำรวจเด็กจะใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ไม่เพียงแต่การสัมผัสจับต้องหรือดูเฉย ๆ เด็กจะจับกลิ้งไปมา ลองดมดู หรือฟังเสียงว่ามาจากส่วนไหนของของเล่น แล้วค้นหาต้นเหตุที่มาของเสียงด้วยการแกะดู การเล่นสำรวจนี้จะเป็พฤติกรรมการที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้และมีประสบการณ์มาก่อน

3. การเล่นทดสอบ (Testing) เด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้ เป็นไปตามที่เขาคิดหรือไม่และรู้จักแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น คุณค่าของการเล่นในลักษณะของการทดสอบจะช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านการรู้คิดอย่างมีเหตุผล

4. การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเข้ามารวมกัน การเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็ก ในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผล ให้มาสัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดความคิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ

แมตเตอร์สัน (นิตยา ประพฤติกิจ. 2525 : 102 ; อ้างอิงจาก Matterson. 1975 : 42 – 45) ได้จัดการเล่นออกเป็น 4 ประเภทดังนี้

1. การเล่นสำรวจ (Exporting Play) เป็นกิจกรรมแรกในการเล่นของเด็ก โดยเด็กจะทำการสำรวจวัตถุสิ่งของของเล่นที่อยู่รอบตัวด้วยการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 การสำรวจของ

เล่นหรือสิ่งของอาจเกิดซ้ำไปซ้ำมาหลายครั้ง และแต่ละครั้งเด็กจะมีมุมมองที่แตกต่างกันออกไป จนกว่าเด็กจะสามารถสร้างความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิ่งนั้นได้

2. การเล่นสร้างสรรค์ (Creative Play) จะเป็นการเล่นที่อยู่บนพื้นฐานของการ เล่นสำรวจ และทักษะพัฒนาการ เด็กจะนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบและนำมาใช้โดยการอาศัย ทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง

3. การเล่นจินตนาการ (Imagination Play) จะเป็นการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่น แบบสร้างสรรค์โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปการเล่นสมมติ เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะ แสดงบทบาทสมมติเป็นแม่ครัว ซึ่งสิ่งนี้สะท้อนให้ถึงการเลียนแบบจากสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเด็ก

4. การเล่นผจญภัย (Adventure Play) เป็นการเล่นที่ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายและ เพิ่มทักษะการเคลื่อนไหว ช่วยให้การใช้กล้ามเนื้อและอวัยวะต่าง ๆ สัมพันธ์กันได้ดีขึ้น

ส่วน โรเบิร์ตส์ (ผะอบ โปะะกฤษณะ และคนอื่น ๆ. 2522 : 10 – 11 ; อ้างอิงจาก Roberts. 1959) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ 16 ประเภทคือ

1. ประเภทการเล่นทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการนับ (Counting – Out Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope – Jumping Game)
4. ประเภทซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game)
6. ประเภทไล่ – จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอล (Ball Game)
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game)
10. ประเภทตลก (Practical Joke)
11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and Pencil Game)
12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity)
13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
14. ประเภทไม้ (Stick Game)
15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game)
16. ประเภทร้องเพลงระบำ (Singing Game)

สโปเดค (รักตวรรณ ศิริภาพร. 2532 : 32 ; อ้างอิงจาก Spodek แห่งมหาวิทยาลัยอิลลินอยส์) ได้แบ่งรูปแบบการเล่นของเด็กเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การเล่นแบบที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Spontaneous Play) ของเด็กเอง
2. การเล่นแบบมีแบบแผน (Structured Play) เพื่อการศึกษามี 4 แบบ
 - 2.1 การเล่นเครื่องเล่นแบบสัมผัส (Manipulative Play)
 - 2.2 การเล่นออกกำลังกาย (Physical Play)
 - 2.3 การเล่นแสดงบทบาทสมมติ (Dramatic Play)
 - 2.4 การเล่นเกมต่าง ๆ (Games)

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นแบบสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น

2. การเล่นแบบก่อสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบ และนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเลโก้

3. การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นที่ใช้ศิลปะ เช่น การวาดรูประบายสี

4. การเล่นแบบรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้สื่อบันทึก เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ

5. การเล่นคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board games) หมายถึง การเล่นที่ให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต

6. การเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor-active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรืออาคารเรียน เช่น การเล่นกีฬากลางแจ้ง ขี่จักรยาน

7. การเล่นแบบต่อสู้ (Rough – and – tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องให้กำลังในการเล่นมาก เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน เป็นต้น

8. การเล่นแบบก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบ เป็นต้น

9. การเล่นแบบอื่น ๆ (Other) หมายถึง การเล่นที่นอกเหนือจากการเล่นที่กล่าวข้างต้น

สุริยงส์สารวม จิมพะเนาว์ (2520 : 23 - 27) แบ่งประเภทการเล่น ออกเป็น 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเอง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อน ๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ (2520 : 12 – 16) ได้สรุปการเล่นไว้ 6 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับ ตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กได้เรียนรู้ รูปร่าง ขนาด ความหมาย ความละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความแก่อ่อนของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่าย ๆ ได้ ซึ่งการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นเป็นละคร หรือจินตนาการ เป็นการเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาเล่นร่วมกัน ต้องการพกฎของการเล่น เรียนรู้ การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่ ๆ น้อง ๆ ภายในครอบครัว

6. การเล่นช่วยทำให้เพลิดเพลิน จากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยการดูคนอื่นเล่น หรือดูผู้ใหญ่ทำงานหรือสังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่าง ๆ ฟังเพลง นิทานจึงทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานได้

ผะอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 150) ได้แบ่งการเล่นของเด็กไทยออกเป็น ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. การเล่นกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วย การเล่นกลางแจ้งที่มีบทร้อง
2. การเล่นในร่ม ซึ่งประกอบด้วย การเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง

3. การเล่นในร่มหรือกลางแจ้งก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้อง และไม่มีบทร้อง

4. การเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นบทบาทเลียน
6. การเล่นประเภทเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นปริศนาคำทาย

นิตยา คชภักดี (2522 : 14 – 16) แบ่งการเล่นออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. กิจกรรมการเล่นที่พัฒนานากล้ามเนื้อขา เช่น การปีนป่ายต้นไม้หรือโครงเหล็ก เล่นคลานลอดอุโมงค์ ถีบรถจักรยาน เล่นเครื่องเล่นสนาม กระโดดข้ามต้นไม้
2. กิจกรรมการเล่นที่ช่วยให้เกิดไหวพริบและการเรียนรู้ เช่น กุญแจ-ลูกกุญแจ แม่เหล็ก เป่าฟองสบู่ ต่อรูปภาพ ต่อไม้บล็อก ร้อยลูกปัด
3. กิจกรรมการเล่นที่กระตุ้นจินตนาการ และความคิดริเริ่ม เช่น ตุ๊กตาที่เปลี่ยนเสื้อผ้าได้ เศษวัสดุต่าง ๆ หุ่นขี้ผึ้ง
4. กิจกรรมการเล่นที่ช่วยให้แสดงความรู้สึกและระบายอารมณ์ เช่น เล่นวาดรูป ระบายสี เล่นกับสี กระบะทรายและของเล่นทราย

บุญเยี่ยม จิตรดอน (2524 : 95 – 96) ได้แบ่งการเล่นของเด็กออกเป็น 4 ประเภทคือ

1. การเล่นสมมติ ได้แก่ การเล่นแต่งตัว เล่นหม้อข้าวหม้อแกง การเล่นที่เป็นการทำงานจริง ๆ อย่างผู้ใหญ่ เล่นบทบาทสมมติ
2. การเล่นที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และค้นคว้า เช่น ศิลปะ เล่นกับน้ำ เล่นกับทราย เล่นกับเครื่องเล่น เล่นเพื่อส่งเสริมประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา
3. การเล่นกับเครื่องเล่นที่ช่วยส่งเสริมด้านการค้นคว้า เช่น การเล่นเกี่ยวกับธรรมชาติ เล่นเกี่ยวกับเรื่องเสียง เล่นขายของ
4. เล่นกับเครื่องเล่นที่จัดขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ในบางขณะ เช่น เล่นเกมต่าง ๆ เล่นกับเครื่องโสตทัศนวัสดุ เช่น เทปบันทึกเสียง เล่นกับเครื่องเล่นดนตรี เล่นละคร

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2525 : 167) ได้สรุปการเล่นแบบไทยไว้ดังนี้คือ

1. การเล่นของเด็กไทยมักนิยมเล่นกันเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะเล่นคนเดียว
2. การเล่นของเด็กไทยประเภทที่มีกฎ กติกา ส่วนใหญ่มักจะดำเนินการตามที่ได้สืบทอดกันมาแต่โบราณกาลจนถึงสมัยปัจจุบัน แต่อาจมีข้อปลีกย่อยผิดเพี้ยนกันไปบ้างในบางท้องถิ่น

3. การเล่นของเด็กไทยมักจะไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่นไว้ตายตัวสามารถยืดหยุ่นได้

4. การเล่นของเด็กไทยไม่นิยมใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพงแต่นิยมใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่าย ๆ จากท้องถิ่นนั้น ๆ ส่วนมากมักจะได้มาจากพืชและวัสดุที่เหลือให้ เช่น กาบมะพร้าว ก้านกล้วย เมล็ดพืช กะลา ก้อนหิน ก้อนกรวด เป็นต้น

ผ่องพรรณ มณีรัตน์ (2526 : 14 – 15) แบ่งการเล่นของเด็กไทยเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่ การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งมีผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับการเอาชนะกันในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญนั้น ต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญและความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสลับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสนุกสนานเพื่อการออกกำลังกายและฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกที่สำคัญ อาจเป็นการเล่นที่ทุกคนมีโอกาสได้สลับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

โคลัมบัส (เยาวยา เดชะคุปต์. 2528 : 19 – 20 ; อ้างอิงจาก Kolunbus. 1979) ได้แบ่งชนิดของการเล่น ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. การเล่นอย่างอิสระ (Free Play) เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเล่นเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ

2. การเล่นสมมติ (Dramatic Play) เป็นการเล่นสมมติบทบาททางสังคม (Social Dramatic Play) เป็นการเลียนแบบผู้ใหญ่ การเล่นชนิดนี้เด็กมีอิสระที่จะคิดและใช้จินตนาการได้อย่างเสรี

อุดม หนูทอง (2529 : 171 – 172) ได้แบ่งประเภทของการเล่นภาคได้ออกเป็น 18 ประเภท คือ 1) ประเภทคัดออก – เสี่ยงทาย 2) ประเภทไล่จับ 3) ประเภททาย 4) ประเภทโยนรับ 5) ประเภทกระโดด 6) ประเภทล้อ – กลิ้ง 7) ประเภทขว้าง – ปา 8) ประเภทซ่อนหา 9) ประเภทเดินวิ่ง 10) ประเภทเลียนแบบ 11) ประเภทเล่นสัตว์ 12) ประเภทเล่นยาง 13) ประเภทร้องเพลง – คำล้อ 14) ประเภทขี่ – ไกล 15) ประเภทเตะ – ถีบ 16) ประเภทเดินหมาก 17) ประเภทเล่นน้ำ 18) ประเภทอื่นๆ

จันทร์ คุปตะวาทีน (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2532 : 393 – 394) ได้จัดแยกประเภทการเล่น ตามลักษณะ วิธีเล่นที่ส่งผลต่อพัฒนาการของเด็ก ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. การเล่นที่ส่งเสริมทักษะการเคลื่อนไหว การเคลื่อนไหว จะทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง รู้จักวิธีควบคุมกล้ามเนื้อของตนเองให้ทำงานประสานกันดีขึ้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง และสามารถพึ่งตนเองได้ การเล่นประเภทนี้ ได้แก่ การเคลื่อนไหวให้เข้าจังหวะและดนตรี การเล่นกับเครื่องเล่นในสนาม การเล่นวิ่งกระโดดอย่างอิสระ และการเล่นเคลื่อนไหว ตา และมือ เป็นต้น

2. การเล่นเลียนแบบ เป็นการเล่นที่เด็กชอบมาก เด็กจะเล่นเลียนแบบจากสิ่งแวดล้อมใกล้ ๆ ตัวเด็ก และจากเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งได้แก่ การเล่นเลียนแบบชีวิตในบ้าน เช่น เล่นเป็นพ่อ แม่ เล่นเลี้ยงน้อง เล่นหม้อข้าวหม้อแกง หรือการเล่นเลียนแบบบุคคลที่เด็กรู้จัก เช่น เล่นเป็นตำรวจ ครู หมอ พ่อค้า แม่ค้า ดาราโทรทัศน์ที่เด็กชอบ เป็นต้น

3. การเล่นตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเล่นที่เด็กได้พัฒนาตัวเองสูงขึ้นมาอีกจากการเล่นอื่นๆ การเล่นนี้จะมีวิธีแสดงถึงการใช้ความคิด แสดงออกซึ่งความสามารถที่มีอยู่ในตัว เช่น การเล่นทราย เด็กพยายามก่อทรายให้เป็นสิ่งต่าง ๆ ที่มีความหมาย เช่น ปราสาทราชวัง ป้อม ค่าย อุโมงค์ ให้รถไฟลอด เป็นต้น

4. การเล่นที่ส่งเสริมทักษะทางภาษา ครู และผู้ปกครองสามารถส่งเสริมให้เด็กสนุกกับการใช้ภาษาให้มากขึ้นโดยการเล่านิทานให้เด็กฟัง ให้เด็กเล่นนิ้วมือ โดยสมมตินิ้วมือเป็นสิ่งต่าง ๆ แล้วให้เด็กพูด และทำนิ้วประกอบเรื่องที่พูด เล่นทายปัญหาอะไรเอ่ย เล่นร้องเพลง และทำท่าประกอบ หรือเล่นแสดงตามเรื่องในนิทาน เป็นต้น

รักตวรรณ ศิริภาพร (2532 : 31) ได้กล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็กดังนี้

1. การเล่นคนเดียว (Solitary Play) การเล่นในระยะนี้ เป็นการเล่นที่เด็กเล่นตามลำพังคนเดียว

2. การเล่นคู่ขนาน (Paralley Play) เป็นการเล่นในลักษณะ เด็กพอใจที่เล่นตามลำพังแต่มีผู้อื่นหรือเด็กอื่นเล่นอยู่ข้าง ๆ

3. การเล่นโดยมีผู้อื่นเป็นส่วนประกอบ (Complementary Play) การเล่นลักษณะนี้ กิจกรรมและกลุ่มมักจะเปลี่ยนแปลงบ่อย ๆ ซึ่งก็เซล (Gesell) กล่าวว่า ในช่วงนี้การเล่นสมมุติและจินตนาการจะเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเล่นของเด็ก เด็กยังไม่สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในกลุ่มได้ เด็กมักจะแสดงตัวว่าเป็นหัวหน้าคนอื่น และผู้อื่นเป็นส่วนประกอบกิจกรรมการเล่นในช่วงนี้ จะเป็นกิจกรรมเฉพาะอย่าง โดยเด็กจะรู้จักเล่นในทางสร้างสรรค์และรู้จักใช้เครื่องแต่งกายในการเล่นบทบาทสมมุติ

4. การเล่นเป็นกลุ่ม (Group Play) เด็กจะเล่นร่วมกับผู้อื่น ประมาณ 2-5 คน เด็กเริ่มรู้จักบทบาทของการรวมกลุ่มมากขึ้น เช่น รู้จักการขอร้อง บอกกล่าว การเล่นสมมุติของเด็กวัยนี้เริ่มสร้างสรรค์มากขึ้น

ทวีพร ฌ นคร (2533 : 35 – 37) ได้รวบรวมการเล่นไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การเล่นแบบอิสระ (Unstructured/Free Play) เป็นการเล่นที่มีลักษณะเปิดกว้าง ทำให้เด็กมีโอกาสตัดสินใจ เกิดการค้นพบ และได้ใช้จินตนาการในการเล่น การเล่นดังกล่าวควรได้รับความสนใจ เพราะสามารถส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆ ได้เป็นอย่างดี

2. การเล่นแบบชี้แนะ (Structured Play) เป็นการเล่นที่มีการกำหนดแบบแผน ครูเป็นผู้แนะนำ และจัดเตรียมอุปกรณ์ให้แก่เด็ก (ทวีพร ฌ นคร. 2533 : 36 – 37 ; อ้างอิงจาก Neuman. 1971 : 623 ; Spodek. 1972 : 202–213) การชี้แนะจะเป็นส่วนหนึ่งที่จะส่งเสริมพัฒนาการเด็กได้ในบางโอกาสที่เหมาะสม

3. การเล่นแบบกึ่งชี้แนะ (Semi Structured Play) เป็นการเล่นที่อยู่ในสถานการณ์ระหว่างการเล่นแบบอิสระกับการเล่นแบบชี้แนะ กล่าวคือ เป็นการเล่นซึ่งเด็กสามารถที่จะเลือกของเล่นได้อย่างเสรี แต่ในระหว่างที่เด็กเล่นอยู่ ครูจะสังเกตพฤติกรรมการเล่นของเด็ก แล้วจะเข้าไปพูดคุย หรือเล่นร่วมกับเด็กในบางโอกาสที่เหมาะสม

ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2534 : 165) ได้แบ่งประเภทของการเล่นออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

1. การเล่นในร่ม (In door play) การเล่นในร่มหมายถึง การเล่นตามระเบียบโรงเรียนการเล่นตามที่วางในห้องเรียน หรือการเล่นในบ้านของเด็กเอง ซึ่งเด็กอาจจะเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มก็ได้ เด็กจะเล่นตามใจชอบคือ อยากเล่นก็เล่น เมื่อเบื่อก็จะหยุดไปเอง การเล่นในร่มนั้นมีหลายอย่างด้วยกัน ในที่นี้ จะยกตัวอย่างการเล่นในร่มของเด็กไทยที่เป็นการเล่นที่แพร่หลายโดยเฉพาะ คือ การเล่นวาดรูป ระบายสีน้ำ-ฟูกัน การตัดกระดาษ ฉีกกระดาษ การม้วน และพับกระดาษ การเล่นรูปต่อเหลี่ยม หรือการเล่นสร้างด้วยท่อนไม้ การเล่นบทบาทสมมติ การเล่นขายของ การเล่นหมากเก็บ การเล่นหมากขุม การเล่นซ่อนดัก

2. การเล่นกลางแจ้ง (Out Door Play) การเล่นกลางแจ้ง หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรือ นอกอาคารเรียน อาจเป็นสนามกว้าง หน้าบริเวณโรงเรียนหรือสนามเด็กเล่นก็ได้ เด็กๆ มิได้พอใจที่จะเล่นอยู่แต่ในที่ร่มหรือในห้องที่มีเครื่องเล่นเท่านั้น ถึงแม้ว่าจะมีเครื่องเล่นครบครันก็ตาม เด็กๆ ก็ยังปรารถนาที่จะออกไปเล่นกลางแจ้งอยู่นั่นเอง เพราะเด็กมีความรู้สึกเป็นอิสระมากกว่า ได้เล่นได้ทำกิจกรรมตามที่ตนเองปรารถนา ได้ออกกำลังกายได้วิ่งได้กระโดด ได้ปีนป่ายคลไคลไปกับพื้นสนามซึ่งสิ่งเหล่านี้ทำให้เด็กชอบมากกว่าที่จะเล่นในที่ร่ม การ

เล่นกลางแจ้งที่แพร่หลายได้แก่ การเล่นห้อยโหนปีนป่าย การเล่นชิงช้า การเล่นตีลูกล้อ การเล่นชนลูกบอลทราย การเล่นชิงบอล

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารงานวิจัย พบว่า ได้มีผู้แบ่งประเภทของรูปแบบการเล่นไว้มากมาย และเนื่องจากสภาพสังคมในปัจจุบันได้มีการเปลี่ยนแปลงไปในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านการศึกษา ด้านเทคโนโลยี ด้านสิ่งแวดล้อม และด้านเศรษฐกิจ ฯลฯ ผู้วิจัยคิดว่าสิ่งเหล่านี้ น่าจะส่งผลกระทบต่อ รูปแบบการเล่นของเด็ก จากการศึกษาค้นคว้าพบว่า การแบ่งประเภทของการเล่นของเจนวินั้น มีความครอบคลุมมาก ผู้วิจัยจึงใช้การจัดประเภทของรูปแบบการเล่นของเจนวี และได้ปรับบางส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยเด็กตอนปลายที่ต้องการศึกษาในครั้งนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเล่นแบบสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการเล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กจะแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น
2. การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบ และนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเลโก้
3. การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นที่ใช้ศิลปะ เช่น การวาดรูป ระบายสี
4. การเล่นแบบรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้สื่อบันทึก เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินร่ำ
5. การเล่นคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board games) หมายถึง การเล่นที่ให้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต
6. การเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor-active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรืออาคารเรียน เช่น การเล่นกีฬากลางแจ้ง ขี่จักรยาน
7. การเล่นแบบต่อสู้ (Rough – and – tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องให้กำลังในการเล่นมาก เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน เป็นต้น
8. การเล่นแบบก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำรู้สึกไม่พอใจ ไม่ชอบ เป็นต้น
9. การเล่นแบบอื่น ๆ (Other) หมายถึง การเล่นที่นอกเหนือจากการเล่นที่กล่าวข้างต้น เช่น ทำการบ้าน

1.5 พัฒนาการด้านการเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี)

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 16) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กวัยเด็กตอนปลาย จะชอบการเล่นที่อยู่กลางแจ้งมากกว่ากลุ่มวัยเด็กตอนต้นและตอนกลาง เนื่องจากการที่เด็ก เริ่มที่จะมีสังคมที่กว้างขึ้นในช่วงวัยประถมศึกษา มีเพื่อนมากขึ้น มีอิสระในการปกครองตัวเองมากขึ้น การเล่นก็เปลี่ยนเป็นแบบการเล่นกลางแจ้ง บนถนน และนอกบ้านมากขึ้น

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2523 : 154) ได้กล่าวถึงพัฒนาการด้าน การเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี) ไว้ดังนี้

อายุ 10 ปี : เด็ก 10 ขวบ มีความสามารถใช้มือทำงานได้เต็มที่ เริ่มรู้จักความยุติธรรม ชอบเปรียบเทียบวิพากษ์วิจารณ์ผู้ใหญ่ ชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่มมากกว่าอยู่บ้าน

อายุ 11 ปี : วัยนี้เด็กรู้สึกว่าเป็นเด็กสิ้นสุดลง ช่วงวัยรุ่นกำลังย่างเข้ามา เด็กเต็มไปด้วยพลังงานและกิจกรรม เริ่มทดลองโครงการหลายอย่าง และสนใจในกิจกรรมของกลุ่ม บางคนทำหรือเล่นจนเหนื่อย เช่น การเล่นที่ต้องออกกำลังมากหรือต้องใช้ไหวพริบมาก เช่น หมากรอก สนใจศิลปะ ดนตรี และงานบริการสังคมต่าง ๆ สนุกสนาน ในการเล่นกับเพื่อนในบ้าน บนต้นไม้หรือในกระท่อม สนใจการอ่าน การชมภาพยนตร์เพิ่มขึ้น เด็กจะสนใจการโฆษณาของโทรทัศน์ วิทยุโดยตัดคุปองส่งไปตามโฆษณานั้น

อายุ 12 ปี : เด็กวัยนี้มีความกระตือรือร้น ชอบแสดงออกโดยไม่คำนึงถึงสิ่งที่ตามมา แม้จะชอบรวมกลุ่มแต่บางครั้งก็ชอบอยู่คนเดียว ชอบการเล่นกีฬาเป็นทีม มีน้ำใจนักกีฬา และสนใจในสิ่งแวดลอม วัยนี้มีการติดต่อกับเพื่อนทางจดหมาย สนใจในการทำงานเล็กน้อยที่ได้รับเงินตอบแทนมาให้พ่อแม่ ขายหนังสือพิมพ์ ดอกไม้ เด็กหญิงช่วยทำงานรับใช้ในบ้าน

จริยาวัตร คมพยัคฆ์ (2525 : 290 – 300) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ของวัยเด็กตอนปลาย ดังนี้

ด้านร่างกาย การเล่นเสริมสร้างความแข็งแรง และพัฒนากล้ามเนื้อ เพราะขณะเล่นเด็กมีการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วน ซึ่งจะทำให้กล้ามเนื้อ ทำงานประสานกันและได้ใช้พลังงานมากขึ้น เด็กที่อยู่ในช่วงวัยนี้ (10 – 12 ปี) มีพัฒนาการทางความคิดซับซ้อนมากขึ้น ประกอบกับการรู้จัก และเรียนรู้ได้แล้ว เกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศหญิงและเพศชาย การเล่นรวมกันเป็นกลุ่มของเด็กเพศเดียวกันจึงเกิดขึ้น เมื่อมีการรวมกลุ่มกัน ลักษณะของการเล่นจึงเป็นการเล่นเป็นทีม มีกฎเกณฑ์และระเบียบ มีการแข่งขันเกิดขึ้น เด็กผู้ชายมักชอบการเล่นที่ต้องใช้กำลังมากกว่าเด็กผู้หญิง ดังนั้นลักษณะการเล่นซึ่งสะท้อนถึงพัฒนาการทางกาย เด็กชายจึงมักจะเล่นเป็นทีมกลางแจ้ง เช่น การเล่นฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นต้น ส่วนการเล่น

ของเด็กหญิงมักจะเป็นการเล่นเป็นกลุ่มกลางแจ้งและในร่ม เช่น เล่นตีจับ กระโดดเชือก ตีองเต้ หมากรุก เป็นต้น จุดสนใจของการเล่นของเด็กในช่วงวัยนี้จึงมิได้อยู่ที่การมีของเล่น แต่อยู่ที่การได้ฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ ให้มีความคล่องแคล่วว่องไว ทรงตัวและประสานสัมพันธ์กันเป็นอย่างดีขึ้น

ด้านอารมณ์ การเล่นบางอย่างสามารถช่วยให้ได้ระบายอารมณ์จากความรู้สึก ความคิดภายในออกมาเป็นการกระทำ เช่น เด็กที่กำลังโกรธอาจจะระบายอารมณ์ด้วยการกระแทกของเล่น เขย่า หรือเตะลูกบอล เป็นต้น

ด้านสังคม การเล่นทำให้เด็กรู้จักใช้เหตุผล เรียนรู้การปรับตัวเข้ากับสังคม รู้จักแบ่งปัน เห็นอกเห็นใจ รู้จักการรอคอย การแลกเปลี่ยน เพราะ การเล่นบางอย่างต้องเล่นกับผู้อื่น และการเล่นบางอย่างผู้เล่นต้องเคารพกติกา มีความยุติธรรม รู้จักแพ้ รู้จักชนะ ดังนั้นการเล่นจึงมีส่วนส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสังคมมาก เพราะการเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกการปรับตัวที่จะอยู่ในสังคมต่อไป เด็กวัยนี้ (10 – 12 ปี) จะเล่นรวมกลุ่มเป็นทีมได้ ถ้ามีการเข้าใจกติกา ยอมรับกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน รู้จักแพ้ชนะ รู้จักใช้เหตุ – ใช้ผล และมีการตัดสินใจประกอบการเล่นได้ เพื่อให้มีกระบวนการเล่นเป็นกลุ่ม มีการปรึกษาหารือ หาวิธีแก้ปัญหาเพื่อจะให้พบกับความสำเร็จหรือชัยชนะในการเล่นเกม เป็นวัยที่เหมาะสมที่สุดที่จะปลูกฝังการรู้จักยอมรับการแพ้ การชนะอย่างมีน้ำใจนักกีฬา นอกจากนั้นยังฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ การแบ่งหน้าที่กันทำทั้งในเวลาก่อนเล่น และภายหลังการเล่น

ด้านสติปัญญา การเล่นของเล่นชนิดต่าง ๆ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รับรู้ เกิดความรู้สึกนึกคิดและความเข้าใจที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว ในขณะที่เด็กเล่น เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ เช่น ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2530 : 306) การเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนปลายมีลักษณะดังนี้

1. เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นแยกกัน เล่นรวมกันบ้างเป็นครั้งคราวในกิจกรรมที่เล่นรวมกันได้
2. การเล่นในระยะนี้จะมีระเบียบซับซ้อนขึ้น ไม่นิยมเล่นเกมง่าย ๆ
3. ลักษณะของกิจกรรมที่เด็กเลือกเล่นจะสามารถชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศ ความถนัด ความสนใจ สติปัญญา บุคลิกภาพของเด็ก
4. เด็กบางคนเริ่มเล่นประเภทงานอดิเรกบ้างแล้วในช่วงนี้

ประณต คำนิม (2544 : 46) ได้กล่าวไว้ว่า พัฒนาการการเล่นที่เป็นที่นิยม ในวัยเด็กตอนปลาย มักได้แก่

1. การเล่นก่อสร้าง (Constructive play) เป็นการทำสิ่งต่างๆขึ้นมาเพียงเพื่อความสนุกสนานที่จะได้ทำ โดยคำนึงถึงผลที่จะนำไปใช้ในบ้านปลายเพียงเล็กน้อย เช่น การใช้ไม้ทำสิ่งของต่างๆ การวาดภาพ ระบายสี ปั้นดินน้ำมัน

2. การสะสม (Collecting) เป็นการเล่นที่เด็กโตนิยมมาก เช่น สะสมแสตมป์ สะสมเปลือกหอย

3. เกมและกีฬาต่างๆ (Games and sports) ในระหว่างวัยนี้เด็กจะเริ่มเล่นเกมสำหรับเด็กโตซึ่งมีแบบแผนที่ซับซ้อนมากยิ่งขึ้น เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล แฮร์บอล เกมของเด็กมักจะมีลักษณะเป็นการแข่งขัน นอกจากนี้ เด็กที่มีกลุ่มเพื่อนยังเริ่มเล่นเกมในร่มด้วย เช่น การเล่นไพ่ต่างๆ ลูกเต๋า

4. การหาความบันเทิงใจโดยวิธีต่างๆ (Amusements) เช่น การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์ โทรทัศน์ และผับกลางวัน

จรรยา ทองถาวร (2530 : 241) กล่าวว่า กิจกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายมีลักษณะดังนี้

1. การเล่นในทางสร้างสรรค์ เด็กจะประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ เพื่อความสนุกสนาน ซึ่งต้องใช้ความคิดบ้าง

2. การเล่นสำรวจ เด็กวัยตอนปลายมักจะพอใจกับการสำรวจสิ่งใหม่ๆ หรือของที่แตกต่างกันด้วยความอยากรู้อยากเห็น เด็กวัยนี้มักจะออกจากบ้านไปไกลๆ เช่น ไปปีนเขาในช่วงปิดเทอม

3. การสะสม การสะสมนับว่าเป็นการเล่นอย่างหนึ่ง เด็กวัยนี้มักจะตั้งใจสะสมสิ่งที่เขาเห็นว่ามีค่าในสายตาของเพื่อนๆ การสะสมมักจะทำเป็นระบบระเบียบ

4. เกมกีฬา เด็กในวัยนี้มักจะสนใจการเล่นที่สมวัย เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล เป็นการเล่นที่จะต้องใช้ความสามารถเฉพาะอย่าง นอกเหนือจากการเล่นเพื่อความสนุก

จะเห็นได้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กในวัยเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี) ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นเป็นวิธีทางหนึ่งที่จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับบุคคลในสังคม และอยู่ร่วมกันผู้อื่นอย่างมีความสุข และจากเอกสารที่กล่าวมาจึงพอจะสรุปได้ว่า พัฒนาการการเล่นของวัยเด็กตอนปลายมีลักษณะดังนี้ คือ ชอบอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มมากกว่าอยู่บ้าน การเล่นจะเป็นการออกกำลัง ต้องใช้

ไหวพริบมากขึ้น สนใจสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ชอบแสดงออก ชอบเล่นแบบก่อสร้าง สะสมของ ชอบ เกมกีฬาที่มีลักษณะการแข่งขัน และยังหาความบันเทิงจาก การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์

1.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี)

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กตอนปลายนั้นได้มีผู้กล่าวไว้ดังนี้

บล็อก (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Bloch. 1989) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและทางสังคม เช่น การเล่นของเด็กในบ้านและเล่นนอกบ้านจะแตกต่างกันเนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้าน และพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของการเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและเล่นที่บ้าน

เบิร์ก (Jenvey. 1989 – 2000: 2 ; อ้างอิงจาก Berk. 2000) กล่าวว่า เด็กสมัยใหม่มักจะชอบอยู่ในบ้านและไม่ออกไปเล่นนอกบ้าน พวกเขามีแนวโน้มจะเล่นอย่างอิสระ สาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เช่น การเพิ่มขึ้นของการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการไม่รวมกิจกรรมและแยกตัวจากสังคม

ว็อด (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) กล่าวว่าเด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุรุ่นเดียวกัน และความแตกต่างอื่นๆในการเล่นของเด็กเกิดขึ้นโดยความคุ้นเคยมากกว่าไม่คุ้นเคย ของเล่นต่างชนิดกันสามารถช่วยให้เด็กมีการเล่นที่ต่างกันระหว่างเด็กๆ เช่น การเล่น Lego จูงใจให้เล่นคนเดียว เป็นต้น

อีริคสัน (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภามิต. 2536 : 141 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1951) พบว่า เด็กผู้หญิงมักจะสร้างสภาพการณ์ในร่ม และใช้ตุ๊กตาที่แสดงลักษณะของครอบครัว ใช้เฟอร์นิเจอร์และมีสัตว์เลี้ยง ในขณะที่เด็กผู้ชายสร้างสภาพการณ์กลางแจ้ง และมักจะใช้บล็อกไม้ และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบ

เจนวี (Jenvey. 1989 - 2000) กล่าวไว้ว่า ความชื่นชอบในการเล่นของเด็ก และการเล่นของเล่นของเด็กนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยดังต่อไปนี้ อิทธิพลจากเพศ อายุ เพศของผู้ที่เด็กเล่นด้วย และคุณสมบัติทางกายภาพของของเล่น

จวีวรรณ กิณวงศ์ (2526 : 153) กล่าวว่า เด็กชายจะชอบเล่นฟุตบอล ม้าโยก ดำรวจจับขโมย ส่วนเด็กผู้หญิงจะชอบเล่นกระโดดเชือก ซ่อนหา ข่ายของหรือเล่นเกี่ยวกับบ้านและโรงเรียนถึงแม้ว่าการเล่นสิ่งของอย่างเดียวกัน เด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นแตกต่างกันในทุกๆระดับ พบว่าเด็กชายมีความสนใจในการเล่นมากกว่าเด็กหญิงในปลายระยะวัยเด็ก เด็กจะเริ่มแยกเล่นเป็นหมู่เฉพาะเพศเดียวกันและชนิดของการเล่นก็จะแตกต่างกันไป

วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 10) กล่าวว่า การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดเลือกเล่นที่บ้าน โดยถือว่า การเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของผู้หญิง ส่วนเมื่อเล่นที่บ้าน เส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะลดน้อยลง การเล่นที่เล่นได้ทั้งหญิงและชายจะเพิ่มจำนวนมากขึ้น ดังนั้นเพศจึงมีอิทธิพลในการกำหนดชนิดการเล่นในสถานที่เล่นแต่ละที่

ฉวีวรรณ กิनावงศ์ (2533 : 123 - 125) ได้กล่าวว่า เด็กแต่ละคนจะเล่นไม่เหมือนกัน และเล่นแตกต่างกันออกไปตามวัยและเพศของเด็ก เด็กชายชอบเล่นผาดโผน ดุเดือด มุทะลุ ปีนป่ายที่สูง ๆ ส่วนผู้หญิงจะเล่นในสิ่งที่ย่าง ๆ ไม่ผาดโผน แม้ว่าจะปีนป่ายก็ในส่วนที่ต่ำ ๆ เท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามการเล่นของเด็กโดยส่วนรวมก็ขึ้นอยู่กับส่วนต่อไปนี้

1. เพศ เมื่อยังเล็กการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายไม่แตกต่างกันมากนัก ความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นจะเริ่มต่อเมื่อเด็กหญิงและเด็กชายแยกกลุ่มกันแล้ว

2. สิ่งแวดล้อม เด็กส่วนมากจะเล่นอยู่เฉพาะในหมู่บ้านของตนเท่านั้นแต่เมื่อเด็กโตขึ้น เด็กอาจจะเล่นกับเพื่อนบ้านที่อยู่ใกล้เคียงมากยิ่งขึ้น สิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่นับว่ามีอิทธิพลต่อชนิดของการเล่นของเด็กมาก เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีจะเล่นน้อยกว่าเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากสุขภาพของเด็กแตกต่างกัน อีกประการหนึ่งก็คือ เด็กในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีนั้นไม่มีเครื่องเล่นเพียงพอ มีเวลาน้อย และสถานที่ไม่เพียงพอ เด็กชนบทมักจะเล่นน้อยกว่าเด็กในเมือง ทั้งนี้เพราะมีเครื่องมือในการเล่นน้อย

3. ฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกัน ทั้งชนิดและวิธีการเล่น ในครอบครัวที่บิดามารดาร่ำรวยลูก ๆ มักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่ต้องใช้เงินพ่อแม่มาก ๆ เช่น เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น และยังพบว่า เด็กมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

4. ประเพณี มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมาก เช่น เด็กหญิงจะต้องเล่นตุ๊กตา หรือการบ้าน การครัว ส่วนเด็กชายจะเล่นเป็น ทหาร ตำรวจ หรือเล่นพวกเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ แบบแผนการเล่นมักจะเหมือนกันทั่วไปในโลก คือ เด็กหญิงจะชอบเล่นตุ๊กตา ประเพณีจะมีอิทธิพลต่อเด็กที่ครอบครัวมีรายได้ต่ำมากกว่าเด็กในครอบครัวที่มีรายได้สูง

5. ของเล่นที่ใช้ในการเล่น เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใดขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่นก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการเล่นของเด็กเป็นการสร้างสรรค์ เด็กจึงต้องการของเล่นทุกชนิดทั้งในบ้านและนอกบ้าน

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2537 : 622) กล่าวว่า เด็กในวัยนี้ เด็กผู้ชายมักชอบเล่นที่ใช้กำลังมากกว่าเด็กผู้หญิง โดยที่เด็กผู้ชายมักจะเล่นเป็นทีมกลางแจ้ง เช่น การเล่นฟุตบอล ส่วนการเล่นของเด็กผู้หญิง มักเป็นการเล่นเป็นกลุ่มกลางแจ้งและในร่ม เช่น การกระโดดเชือก ตีลูกตา เป็นต้น

ประณต คำนิม (2544 : 45) กล่าวไว้ว่า ความสนใจในการเล่นของเด็กตอนปลายนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น ระดับชั้นทางสังคม เพศ สถิติปัญญา ย่านที่พัก เช่น เด็กมักจะชอบดูทีวี เพราะเด็กไม่มีสถานที่กว้างพอที่จะทำกิจกรรมอื่นๆ ถ้าไม่คำนึงถึงความแตกต่างดังกล่าวข้างต้น เด็กส่วนมากจะเล่นน้อยลง เมื่อโตขึ้น โดยเปลี่ยนความสนใจและความสนุกสนานไปยัง ภาพยนตร์ วิทยุ ทีวี การ์ตูน และการอ่านหนังสือ การเปลี่ยนความสนใจนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเด็กมีงานในความรับผิดชอบมากขึ้นทั้งงานบ้านและงานโรงเรียน

จึงสรุปได้ว่า ปัจจัยที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายมีดังนี้ คือ เพศ อายุ สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วยปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง และของเล่นที่เด็กเล่น

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น

2.1 ความหมายของของเล่น

ปิยชาติ แสงอรุณ (2526 : 49) กล่าวว่าของเล่นคือ สิ่งที่ผู้ใหญ่จัดหาให้ แก่เด็ก เพื่อสนองต่อความต้องการอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญา และพัฒนาการเด็ก

อำไพ สุจริตกุล (2526 : 6) ได้กล่าวถึงของเล่นไว้ว่า ของเล่นเป็นตัวแทนความรักของ พ่อ แม่ ที่มีต่อลูก และของเล่นเป็นสิ่งที่วัดได้ว่า เด็กได้รับการเอาใจใส่จากครอบครัว สังคม และประเทศชาติเพียงไร โดยเด็กคนใดที่ได้รับความรัก หนุนนอม จากพ่อ แม่ พี่ ป้า น้า อา มากก็มักจะเป็นผู้มีของเล่นมาก

ภรณี คุรุรัตน์ (2535 : 28) ได้ให้ความหมาย “ของเล่น” ไว้ว่า หมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิดโดยเฉพาะสิ่งที่ทำเลียนแบบของจริง เช่น รถยนต์เด็กเล่น ตีลูกตา เพื่อให้เด็กเล่นแล้วเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

อภิชาติ มหากันธา (2535 : 31) ได้ให้ความหมายว่า ของเล่น คือ วัตถุที่ใช้เป็นอุปกรณ์ในการเล่น แล้วทำให้เกิดความสุข วัตถุทุกอย่างสามารถดัดแปลงให้เป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น เช่น

1. อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น นิ้ว มือ แขน ขา ฯลฯ
2. วัตถุธรรมชาติ เช่น กรวด หิน ดิน น้ำ กิ่งไม้ ใบไม้ ฯลฯ
3. เครื่องใช้ในบ้าน เช่น ช้อน ถ้วย ชาม โต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ
4. เศษวัสดุ เช่น เศษกระดาษ เศษฝ้าย กระดุม ขวด ฯลฯ
5. สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น เรือจำลอง รถจำลอง หุ่นสวมมือ ตุ๊กตา ฯลฯ
6. อุปกรณ์การเรียน เช่น กระดานแม่เหล็กไฟฟ้า เครื่องช่วยสอน เป็นหมุนผสม

ตัวอักษร บัตรคำ ดินสอ ชอล์ก สี ฯลฯ

วิมล สรรคพงษ์ (2538 : 23) ได้ให้ความหมายของคำว่าของเล่นว่า ของเล่นเป็น สิ่งสำคัญที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เด็กต้องการและมักจะได้รับการตอบสนองจาก พ่อแม่ และผู้ปกครอง

กล่าวโดยสรุป ของเล่น หมายถึง สิ่งที่เด็กนำมาใช้ประกอบการเล่นทั้งที่เป็นวัสดุ ธรรมชาติ และสิ่งสังเคราะห์ รวมถึงเศษวัสดุ สิ่งของเหลือใช้ วัตถุทุกอย่างสามารถแปลงให้เป็น ของเล่นได้ทั้งสิ้น เพื่อที่จะทำให้เด็กเกิดความสุขในการเล่น

2.2 ความสำคัญของของเล่น

ในส่วนหนึ่งของเล่นก็มีความสำคัญต่อการพัฒนาของเด็กอยู่หลายประการดังนี้ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535)

1. ทางด้านร่างกาย ของเล่นจะช่วยพัฒนาอวัยวะและทักษะการใช้อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย พัฒนาทักษะทางการเคลื่อนไหวของเด็ก
2. ทางด้านสติปัญญา ของเล่นจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เสริมสร้างการ รับรู้รูปร่าง ขนาดวัตถุ ระยะทาง สี ช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด หรือมโนทัศน์ ช่วยเด็กในการ ฝึกความทรงจำ พัฒนาการใช้ภาษาของเด็ก และสามารถช่วยในการฝึกสมาธิด้วย
3. ทางด้านอารมณ์ ของเล่นสามารถช่วยให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียด ความ คับข้องใจ เมื่อเด็กได้เล่นจะทำให้เกิดความสุข
4. ทางด้านสังคม ของเล่นก็มีส่วนช่วยพัฒนา ในด้านการเข้าสังคมกับผู้อื่น ช่วย ให้เด็กรู้จักตั้งจุดมุ่งหมาย ช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหา สะท้อนให้เห็นถึงภาพของเด็กและสิ่งแวดล้อม ในสังคม

กรกช มีผลกิจ (2536 : 16) กล่าวว่า “ของเล่น “สามารถช่วยพัฒนาทักษะของ มนุษย์โดยเฉพาะในวัยเด็กได้มาก และถ้าหากเป็นของเล่นที่มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะโดย ตรงแล้ว ก็จะเป็นตัวกระตุ้น พัฒนาการของเด็กได้ดียิ่งขึ้น โดยสมารถที่จะใช้สมอง อวัยวะ

ประสาทสัมผัส ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ซึ่งจะมีผลทางอ้อมไปถึงการจัดระเบียบทางความคิด ความเฉลียวฉลาด สัญชาติญาณ อันเป็นผลให้เด็กเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

วิมลลัก สรรค์พงษ์ (2538 : 23) “ของเล่น” สามารถส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้บทบาททางเพศได้ โดยเฉพาะของเล่นที่เด็กเล่น เพื่อเลียนแบบบทบาทของบุคคลโดยการเล่นสมมติ ของเล่นที่เด็กเล่นโดยการสมมตินั้นจะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อม ที่ได้ทั้งจาก ภายในครอบครัวและ ที่พบเห็นจากเพื่อนบ้าน หรือในชุมชนที่ตนอยู่ แล้วเล่นเลียนแบบ

สุตา ชันไพศาลศิลป์ (2543 : 28) กล่าวว่า ของเล่นสามารถส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้บทบาททางเพศได้ โดยเฉพาะของเล่นที่เด็กเล่นเพื่อเลียนแบบบุคคลโดยการเล่นสมมติ

จึงกล่าวได้ว่า “ของเล่น” ยังคงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อเด็กในแง่ของ ของเล่นจะช่วยพัฒนาเด็กได้ในหลายๆ ด้าน ดังนี้ ช่วยให้เด็กมีร่างกายที่แข็งแรง เรียนรู้อารมณ์ ของตนเอง ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเองให้แสดงออกอย่างเหมาะสมยอมรับ เป็นหนทางในการ ระบายความเครียด ตลอดจนช่วยพัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น จึงถือได้ว่าของเล่นยังคงเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับเด็กในวัยเด็กตอนปลาย

2.3 ประเภทของของเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12ปี)

จอห์นสัน, คริสตี้ และยอร์กี้ (ดวงพร สถาปนกุล. 2545 : 43 – 46 ; อ้างอิงจาก Johnson, Christie & Yawkey. 1987 : 169 – 177) ได้กล่าวไว้ว่า ชนิดของวัสดุของเล่นของเด็ก จะเป็นวัสดุของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง (Construction Material) ซึ่งเป็นของเล่นที่ออกแบบมาให้เด็กเล่นได้หลายวิธีด้วยกัน แต่จะมีความแตกต่างจากวัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอน และให้ความรู้ที่มีวิธีการเล่นเฉพาะแบบ ส่วนวัสดุเกี่ยวกับการสร้างจะมีรูปแบบการเล่นที่เป็นอิสระมากกว่า เช่น เลโก้ (Legos) สามารถปรับสร้าง รื้อรูปทรงแล้วสร้างอีกได้เป็นร้อยรูปแบบ ในขณะที่ภาพต่อ (Puzzles) ซึ่งเป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนจะสมบูรณ์เป็นภาพไม่ได้ ถ้าไม่ต่อ ชิ้นส่วนชิ้นสุดท้ายลงในภาพ ได้แก่ บล็อก (Blocks) ชุดการสร้าง (Building Sets) เป็นชุดของเล่นที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนจำนวนมาก ชิ้นส่วนเหล่านี้สามารถต่อเข้าด้วยกันและทำออกมาได้หลายวิธี เป็นของเล่นที่มีประโยชน์ เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูงในการเล่น และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ได้มากมาย เช่น เลโก้ โดมิโน บล็อก เอ บี ซี เป็นต้น

สุตา ชันไพศาลศิลป์ (2543 : 31) พบว่า ของเล่นของเด็ก สามารถแบ่งออกได้ตามสถานะทางเพศได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้ คือ

1. ของเล่นที่แสดงความเป็นชาย ได้แก่ รถถัง ปืนยาว ฟุตบอล เป็นต้น
2. ของเล่นที่แสดงความเป็นหญิง ได้แก่ ตุ๊กตา เป็นต้น

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์และคณะ (2523 : 171) กล่าวว่า ประเภทของของเล่นที่เด็กวัยเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี) สนใจ มีลักษณะดังนี้ กีฬากลางแจ้ง การเล่นเป็นทีม เบสบอล บาสเกตบอล วายน้ำ ถีบจักรยาน เกมส หมากรุก ไฟ หมากรอส เสียดกถั่ง รถไฟฟ้า ภาพต่อ ทายปัญหา เล่นกล การระบายสี กรรไกร กระดาษ ภาพแผนที่ประเทศต่าง ๆ แกะสลัก โลหะ หนังสือดนตรีและหนังสือ ได้แก่ นิยายผจญภัย ประวัติบุคคล หนังสือตลกขบขัน วิทยุ ร้องเพลงหมู่ เครื่องดนตรีเดี่ยว

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์และคณะ (2523 : 171) ของเล่นที่เด็กวัย 10 – 12 ปี สนใจก็คือ

1. การระบายสี กรรไกร กระดาษ
2. รูปภาพและแผนที่ประเทศต่าง ๆ เป็นภาพต่อ
3. เครื่องเล่นประเภทหมากรอส เสียดกถั่ง
4. อุปกรณ์พร้อมด้วยเครื่องมือสำหรับสร้างบ้านตุ๊กตา
5. กีฬากลางแจ้ง
6. การทายปัญหา การเล่นเกม
7. งานอดิเรกที่หย่อนสมอง

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2535 : 107 – 109) ได้แบ่งของเล่นเป็น 9 ชนิด ดังนี้

1. ของเล่นส่งเสริมด้านภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้แก่ ของเล่นที่เกี่ยวกับภาพตัวหนังสือ คำ เรื่องราว และการสนทนาซักถาม เช่น หนังสือภาพ หนังสือนิทาน เพลง ฯลฯ

2. ของเล่นส่งเสริมด้านคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนกการจัดลำดับ การรวม การแยก เช่น ของเล่นที่เกี่ยวกับตัวเลข รูปทางเรขาคณิต ภาพเรียงลำดับขนาด โดมิโนจุด

3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่างๆและฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นเกี่ยวกับการเปรียบเทียบสี ลักษณะของสิ่งต่างๆ เช่น ภาพตัดต่อ โดมิโนสี โดมิโนภาพ การพับกระดาษ ฯลฯ

4. ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กจะได้ตอก ต่อย หยอด กด ร้อย ปัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตาและมือให้สัมพันธ์กัน เช่น กระดานค้อนตอก ร้อยเชือกตามรู ร้อยลูกปัดเม็ดโตๆ

5. ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก – ใหญ่ เป็นของเล่นที่เด็กจะได้ออกกำลังกาย มือ แขน ขา ตา ลำตัว ด้วยการเล่นกำ บีบ เขย่า เคาะ ตี ตีง ลาก จูง ไถ ผลัก เลื่อน เช่น เล่นปั้นดิน ขุดทราย เล่นลูกบอล ชิงช้า ไม้ลื่น เขย่าเครื่องดนตรี ฯลฯ

6. ของเล่นเลียนแบบและสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง เช่น การเล่นตุ๊กตา เล่นขายของ เล่นเป็นพ่อแม่ เป็นครู ฯลฯ

7. ของเล่นให้เล่นสร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็ก สร้างสิ่งต่างๆตามโครงสร้างที่กำหนดให้ และสามารถใช้อย่างสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ เช่น เล่นต่อไม้บล็อก สร้างบ้าน เล่นปั้น

8. ของเล่นสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างหรือกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น เล่นกังหันหรือใบพัดหมุน เล่น รถไถลาน รถใช้แบตเตอรี่ ฯลฯ

9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหาเป็นของเล่นที่ช่วยเด็กฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก คิดได้รวดเร็วคล่องแคล่ว เช่น เล่นทายปริศนา หรือปัญหาอะไรเอ่ย ของเล่นหาทางออก ฯลฯ

อภิชาติ มหากันธา (2535 : 31) ได้จำแนกประเภทของของเล่นต่างๆไว้ ดังนี้

1. อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น นิ้ว มือ แขน ขา ฯลฯ
2. วัตถุธรรมชาติ เช่น กรวด หิน ดิน น้ำ กิ่งไม้ ใบไม้ ฯลฯ
3. เครื่องใช้ในบ้าน เช่น ช้อน ถ้วย ชาม โต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ
4. เศษวัสดุ เช่น เศษกระดาษ เศษฝ้าย กระดุม ขวด ฯลฯ
5. สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น เรือจำลอง รถจำลอง หุ่นสวมมือ ตุ๊กตา ฯลฯ
6. อุปกรณ์การเรียน เช่น กระดานแม่เหล็กไฟฟ้า เครื่องช่วยสอน แป้นหมุนผสม ตัวอักษร บัตรคำ ดินสอ ชอล์ก สี ฯลฯ

จรรยา ทองถาวร (2530 : 241) แบ่งประเภทของเล่นไว้ดังนี้

1. ของเล่นในทางสร้างสรรค์ ในวัยเด็กตอนปลายนั้น ของเล่นของเด็กผู้ชายจะเป็นสิ่งประดิษฐ์จากเครื่องมือเครื่องไม้ต่างๆ ของเล่นของเด็กผู้หญิง จะเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ละเอียด เช่น เย็บปัก วาดภาพ ออกแบบขีดเขียน

2. ของเล่นสะสม เด็กในวัยนี้จะมีของเล่นประเภทสะสม เช่น สะสมเปลือกหอย ฝาขวด ก้อนหิน

3. ของเล่นที่เกิดจากการพักผ่อน เช่น อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ นั่งจินตนาการ

วิกกี และเจนวี (Vickii and Jenvey. 2000 : 10) ได้สรุปประเภทของเล่นไว้ทั้งหมด 12 ประเภท คือ

1. ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง หมายถึง ของเล่นที่มีลักษณะนุ่มนิ่มและเป็นสิ่งจำลองของจริงขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์
2. เครื่องแต่งกาย หมายถึง ของเล่นที่เป็นชุดแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า ตุ๊กตาบาร์บี้
3. ของเล่นก่อสร้าง หมายถึง วัสดุที่เป็นชิ้นๆที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น บล็อก เลโก้
4. ศิลปะ หมายถึง ของเล่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ เครื่องดนตรี
5. คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน ตุ๊กตาพูดได้
6. เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หมายถึง วัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
7. หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน
8. กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ เกมเศรษฐี จิกซอว์
9. สื่อบันทึก หมายถึง ของเล่นที่ใช้วัสดุเหล่านี้ เช่น โทรทัศน์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง เป็นสื่อกลาง
10. ของเล่นก้าวร้าว หมายถึง ของเล่นเกี่ยวกับทหาร ของเล่นที่เป็นอาวุธ เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง
11. สัตว์เลี้ยง เช่น สุนัข แมว
12. อื่น ๆ หมายถึง กิจกรรมอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวข้างต้น เช่น กระถางต้นไม้ จากที่มีผู้กล่าวถึงประเภทของของเล่น ของวัยเด็กตอนปลายไว้มากมาย และเนื่องจากปัจจุบันในสังคมไทยได้มีการพัฒนาไปในหลายๆ ด้าน เช่น ด้านการศึกษา เทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้ส่งผลทำให้รูปแบบการเล่นและประเภทของของเล่นมีความหลากหลายมากขึ้น ผู้วิจัยจึงแบ่งรูปแบบการเล่นตามแบบของเจนวี เนื่องจาก เจนวีได้จัดประเภทของของเล่นไว้ค่อนข้างที่จะครอบคลุม ผู้วิจัยจึงจัดแบ่งประเภทของ "ของเล่น" เป็น 12 ลักษณะ ดังนี้

1. ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง หมายถึง ของเล่นที่มีลักษณะนุ่มนิ่มและเป็นสิ่งจำลองของจริงขนาดเล็ก เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์
2. เครื่องแต่งกาย หมายถึง ของเล่นที่เป็นชุดแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า ตุ๊กตาบาร์บี้
3. ของเล่นก่อสร้าง หมายถึง วัสดุที่เป็นชิ้นๆที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปแบบต่างๆ เช่น บล็อก เลโก้

4. ศิลปะ หมายถึง ของเล่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ เครื่องดนตรี
5. คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน ดูกตาพูดได้
6. เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หมายถึง วัสดุหรืออุปกรณ์ที่ใช้สำหรับกิจกรรมกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ดบอล
7. หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน
8. กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ เกมเศรษฐี จิกซอร์
9. สื่อบันทึก หมายถึงของเล่นที่ใช้วัสดุเหล่านี้ เช่น โทรศัพท์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง เป็นสื่อกลาง
10. ของเล่นก้าวร้าว หมายถึง ของเล่นเกี่ยวกับทหาร ของเล่นที่เป็นอาวุธ เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง
11. สัตว์เลี้ยง เช่น สุนัข แมว
12. อื่น ๆ หมายถึง กิจกรรมอื่นนอกเหนือจากที่กล่าวข้างต้น เช่น กระถางต้นไม้

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.1 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนปลาย

โรเซนเบิร์กและสมิท (ภรณ์ี คุรุรัตน์. 2535 : 8 ; อ้างอิงจาก Rosenberg & Sutton Smith. 1960) ได้สำรวจกิจกรรมการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่า ลักษณะการเล่นนั้นแสดงถึงความแตกต่างทางเพศ และเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะสนใจในกิจกรรมของเด็กผู้ชายมากกว่าในอดีตด้วย

ฉวีวรรณ กิनावงศ์ (2526 : 153) กล่าวว่า เด็กชายจะชอบเล่นฟุตบอล ม้าโยก ดำรวจจับขโมย ส่วนเด็กผู้หญิงจะชอบเล่นกระโดดเชือก ช้อนหา ข่ายของหรือเล่นเกี่ยวกับบ้านและโรงเรียนถึงแม้ว่าการเล่นสิ่งของอย่างเดียวกัน เด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นแตกต่างกันในทุกๆ ระดับ พบว่า เด็กชายมีความสนใจในการเล่นมากกว่าเด็กหญิงในปลายระยะวัยเด็ก เด็กจะเริ่มแยกเล่นเป็นหมู่เฉพาะเพศเดียวกันและชนิดของการเล่นก็จะแตกต่างกันไป

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) กล่าวว่าเด็กชายมักจะมีการเล่นแบบใช้กำลังต่อสู้มากกว่าเด็กผู้หญิง รูปแบบการเล่นเป็นวิธีการเตรียมตัวสำหรับอนาคต ซึ่งได้ทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายต่างกัน เขาค้นพบว่า การเล่นเกี่ยวข้องกับสถานภาพและอุปนิสัย เช่น การเล่นอย่างรวดเร็ว เป็นการแปรสภาพจากเด็กเข้าสู่กิจกรรมและอุปนิสัยจินตนาการในการเล่น

ภาพและอุปนิสัย เช่น การเล่นอย่างรวดเร็ว เป็นการแปรสภาพจากเด็กเข้าสู่กิจกรรมและอุปนิสัยจินตนาการในการเล่น

ฮาว (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Howes. 1992) ศึกษาพบว่าเด็กหญิงมีแนวโน้มที่จะเล่นแบบจินตนาการกับเพื่อนสนิทมากกว่าเพื่อนที่คบผิวเผิน

ลีเวอร์ (วิมลักษ์ สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Leve. 1977) ได้สังเกตการณ์เล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง อายุ 10 – 11 ปี จำนวน 181 คน พบว่า เด็กผู้หญิงมักจะเล่นในที่ร่ม ไม่ ค่อยเคลื่อนไหวกายมากนัก อีกทั้งยังชอบเล่นแบบเงียบๆ แต่ทว่าผู้ชายมักจะชอบเล่นกลางแจ้ง โดยเฉพาะชอบเล่นกีฬาเป็นทีม ชอบเล่นเป็นตำรวจ ทหาร และชอบเล่นเกมที่ใช้จินตนาการ เช่น เกมสงคราม เป็นต้น.

เลวิช (วิมลักษ์ สรรคพงษ์. 2538 : 24 ; อ้างอิงจาก Lewis. 1972) เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย มีพฤติกรรมการเล่นที่แตกต่างกันดังนี้ เด็กผู้หญิงจะมีพฤติกรรมการเล่นที่ไม่โลดโผน ใช้แรงน้อย เล่นอย่างเงียบๆ ในขณะที่ผู้ชายมีพฤติกรรมการเล่นที่รุนแรง ชอบเล่นเป็นบุคคลในเครื่องแบบ เช่น ตำรวจ ทหาร และชอบเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้

ว็อช (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; citing Watch. 1985) กล่าวว่าเด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุเดียวกัน

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 15) ศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่ารูปแบบการเล่นที่หลากหลายของเด็กชายและเด็กหญิง เมื่อเล่นอยู่ที่บ้านกับพ่อแม่ และญาติพบว่าแนวโน้มของเด็กหญิงเมื่ออยู่บ้าน มักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าเด็กชาย

สุดา ชันไพศาลศิลป์ (2543 : 16) การเล่นเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กมีการเรียนรู้บทบาททางเพศของตน กล่าวคือ เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมการเล่นที่ตรงตามเพศของตนได้จากเพื่อนเพศเดียวกัน เช่น เด็กผู้ชายจะเลียนแบบพฤติกรรมการเล่นของเพื่อนเพศชาย เป็นต้น

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) ศึกษาพบว่ามีความแตกต่างในสถานการณ์อย่างมากที่ทำให้เห็นว่าการเล่นปกติของเด็กเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับสถานที่ (โรงเรียนหรือบ้าน) และผู้ที่เล่นด้วย (เล่นคนเดียว กับเพื่อน กับพ่อแม่พี่น้อง)

วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 10) กล่าวว่า การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดเลือกเล่นที่บ้าน โดยถือว่า การเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของผู้หญิง ส่วนเมื่อเล่นที่บ้าน เส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะลดน้อยลง

การเล่นที่เล่นได้ทั้งหญิงและชายเพิ่มจำนวนมากขึ้น ดังนั้นเพศจึงมีอิทธิพลกำหนดชนิดการเล่น ในสถานที่เล่นแต่ละที่

เคลเดรา และสเคียราฟ (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Caldera & Sciaraffa. 1998) ได้สังเกตดูพ่อแม่ที่เล่นกับลูก ๆ พบว่า พ่อแม่จะมีวิธีเล่นกับลูกผู้หญิงและลูกผู้ชายแตกต่างกัน.

บล็อช (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; citing Bloch. 1989) กล่าวว่ารูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของสถานที่เล่นของเด็กและบุคคลที่เด็กได้เล่นด้วย เช่น การเล่นของเด็กในบ้านและเล่นนอกบ้านจะแตกต่างกัน เนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้าน และพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของการเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและเล่นที่บ้าน

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นของเด็ก พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ เด็กหญิงมักไปว่ายน้ำ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง และการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ และเล่นกับเพื่อน เช่น เด็กชายเล่นต่อสู้ เด็กหญิงเล่นหม้อข้าวหม้อแกง และสุดท้ายครอบครัวที่มีรายได้ น้อยระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 - 3 ชนิดและไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เด็กชายเล่นวิ่งแข่ง เด็กหญิงเล่นกระโดดเชือก

สินินารถ นรินทร์สรศักดิ์ (2539 : 32) ได้ทำการศึกษาถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ที่มีผลต่อการเล่น พบว่า ลักษณะการเล่นของเด็กแตกต่างกัน เนื่องมาจากสิ่งแวดล้อมที่ต่างกัน คือ ฐานะทางเศรษฐกิจ สภาพพื้นที่ในการเล่น ความเจริญด้านวัตถุ

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 123 - 125) เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกัน ทั้งชนิดและวิธีการเล่น ในครอบครัวที่บิดามารดาร่ำรวยลูก ๆ มักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ๆ ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่ต้องใช้พ่อแม่เงินมาก ๆ เช่น เทนนิส ว่ายน้ำ เป็นต้น

จากเอกสารข้างต้น แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการเล่นของเด็ก ในวัยเด็กตอนปลาย นั้น ได้รับอิทธิพลจากตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม จึงทำให้เด็ก ในวัยเด็กตอนปลายมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด

3.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกชนิดของของเล่นของเด็กวัยตอนปลาย

เฟิน และคณะ (Fein, et.al, 1975) พบว่า ของเล่นที่เด็กชอบเล่นและเป็นเจ้าของนั้น สะท้อนให้เห็นความแตกต่างทางเพศ และพบว่า เด็กผู้หญิงจะมีของเล่นที่เป็นของเด็กผู้ชายอยู่ด้วย แต่เด็กผู้ชายจะไม่ค่อยมีของเล่นที่เป็นของเด็กผู้หญิง

บราวน์ (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 24 ; อ้างอิงจาก Brown. 1956) พบว่า ของเล่นสามารถแสดงออกให้รู้ว่า เด็กมีพฤติกรรมของความเป็นชาย หรือความเป็นหญิง

สุตา ชันไพศาลศิลป์ (2543 : 5) กล่าวว่า การเลือกของเล่นของเด็กได้รับผลสะท้อนมาจากการรับรู้บทบาททางเพศ ซึ่งได้รับการเลียนแบบมาจากพ่อแม่ที่เป็นเพศเดียวกับเด็ก

เรนโกลด์ และคุก (Jenvey. 2000 ; citing Rheingold & Cook. 1975) พบว่า มีความแตกต่างทางเพศในความชอบของเล่นโดยสังเกตจากของเล่นที่พบในห้องนอนของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย และในจดหมายขอของเล่นที่ส่งถึงซานตาของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย

วิมลลัก สรรคพงษ์. (2538 : 25) ของเล่นที่เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายชอบเล่นนั้นมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เด็กจะเลือกเล่นของเล่นตามเพศของตนเอง

เปอร์เรทตี และซิดนีย์ (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 24 ; อ้างอิงจาก Perretti and Sydney. 1984) กล่าวว่า ของเล่นสามารถช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้บทบาททางเพศได้ ซึ่งเด็กจะสามารถพัฒนาค่านิยมและพฤติกรรมจากการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่เขาได้รับขณะที่เล่นของเล่น.

สุตา ชันไพศาลศิลป์ (2543 : 6) พบว่า ของเล่นที่เด็กชอบเล่นจะสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศ โดยเด็กชายจะชอบเล่นของเล่นประเภท ปืน รถถัง ส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นของเล่นประเภทตุ๊กตา เครื่องสำอาง เป็นต้น

ฮอนซิก (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Honzik. 1951) ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบเล่นคือ ไม้บล็อก รถยนต์ และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่น เฟอร์นีเจอร์ และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวยๆ

แมคคาที (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 24 ; อ้างอิงจาก McCarthy. 1980) กล่าวว่า การที่เด็กเล่นของเล่นนั้นจะมีผลต่อพัฒนาการของเด็กด้าน ร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยขณะที่เด็กเล่น เด็กผู้หญิงจะมีโอกาสเรียนรู้บทบาทของความเป็นผู้หญิงจากของเล่นประเภทอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัว ตุ๊กตา งานฝีมือ ในขณะที่เด็กผู้ชายจะเรียนรู้บทบาททางเพศของตนเองจากของเล่นประเภท อุปกรณ์ของทหาร ตำรวจ รถประเภทต่างๆ และอุปกรณ์กีฬา

มิเชล (วิลลิก สรรคพงษ์. 2538 : 26 ; อ้างอิงจาก Mitchell. 1973) กล่าวว่า ของเล่นของเด็กจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามเพศของเด็ก โดยของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิงจะเป็นของเล่นที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ของใช้ในบ้าน ในขณะที่ของเล่นของเด็กผู้ชายจะเป็นของเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการผสมผสานสิ่งต่างๆเข้าด้วยกัน การเล่นสร้าง รวมทั้งการเล่นอย่างรุนแรง ที่มีการทำลายด้วย.

อีริกสัน (ประภาพรณ เอี่ยมสุภาจิต. 2536 : 141 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1951) พบว่า เด็กผู้หญิงมักจะสร้างสภาพการณ์ในร่ม และใช้ตุ๊กตาที่แสดงลักษณะของครอบครัว ใช้เฟอร์นิเจอร์และมีสัตว์เลี้ยง ในขณะที่เด็กผู้ชายสร้างสภาพการณ์กลางแจ้ง และมักจะใช้บล็อกไม้ และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบ

ว็อย (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) กล่าวว่า ของเล่นต่างชนิดกันสามารถช่วยให้เด็กมีการเล่นที่ต่างกันระหว่างเด็กๆ เช่น การเล่น Lego ช่วยให้เล่นคนเดียว เป็นต้น

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) ศึกษาพบว่า มีความแตกต่างในสถานการณ์อย่างมากที่ทำให้เด็กเห็นว่า การเล่นปกติของเด็กจะเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับสถานที่ (โรงเรียนหรือที่บ้าน) และผู้ที่เล่นด้วย (เพื่อน และพ่อแม่)

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 123 - 125) เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะมีของเล่นต่างชนิดกัน ในครอบครัวที่บิดามารดาร่ำรวยลูก ๆ มักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่ต้องใช้เงินพ่อแม่มาก ๆ เช่น เทนนิส ว่ายน้ำ เป็นต้น

อำไพ สุจริตกุล (2536 : 3) ของเล่นเป็นตัวแทนความรัก จากพ่อแม่ ที่มีต่อลูก และของเล่นเป็นสิ่งที่วัดได้ว่า เด็กได้รับการเอาใจใส่จากครอบครัว สังคม และประเทศชาติเพียงไร โดยเด็กคนใดได้รับความรัก ทะนุถนอม จากพ่อ แม่ พี่ ป้า น้า อา มาก ก็มักจะเป็นผู้มีของเล่นมากทั้งนี้ เพราะ ผู้ใหญ่ทุกคนรู้ว่าเด็กทุกคนชอบเล่นของเล่น

แรกก์ (Jenvey. 2000 ; citing Raag. 1999) กล่าวว่า ความแตกต่างทางเพศสามารถสังเกตได้จากการเลือกของเล่นของเด็กตามบทบาททางเพศของพวกเขา และความเข้าใจบทบาททางเพศที่ได้รับจากผู้ใหญ่เป็นต้นแบบ

แมคโคบี และแฟกเกิท (Jenvey. 2000 ; citing Maccoby. 1988 ; Fagot. 1978) กล่าวว่า ความแตกต่างทางเพศในการเล่นของเด็ก เกิดจากแรงเสริมจากการหาได้ง่าย ของของเล่นที่มีอิทธิพลต่อเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย และแรงเสริมจากอำนาจการจ่าย เพื่อซื้อของเล่นเหล่านั้น หลักฐานสนับสนุนประเด็นนี้ ได้มาจากการสำรวจเหตุผลของพ่อแม่ในการซื้อของเล่น

แคทซ (สุดา ชั้นไพศาลศิลป์. 2543 : 14 ; อ้างอิงจาก Katz. 1987 ; cited in Bukatko & Daehler. 1995) พ่อแม่เป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญที่สุดเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็ก เนื่องจากพ่อแม่ จะเป็นผู้เตรียมของเล่นให้แตกต่างกันตามลักษณะทางเพศของเด็ก เช่น สำหรับเด็กชายพ่อแม่จะซื้อเครื่องมือกีฬา เครื่องกล ล้อเลื่อนให้ เป็นต้น ส่วนเด็กผู้หญิง พ่อแม่ จะซื้อตุ๊กตา ของเล่นที่เป็นชุดเครื่องครัวให้ เป็นต้น

จวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 152 - 154) เด็กจะมีโอกาสเล่นของเล่นเพียงใด ขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่นก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการเล่นของเด็กเป็นการสร้างสรรค์ เด็กจึงต้องการของเล่นทุกชนิดทั้งในบ้านและนอกบ้าน

เจนวี (Jenvey. 1989 - 2000) กล่าวไว้ว่า ความชื่นชอบของเล่นของเด็กๆ และการเล่นของเล่นของเด็กนั้นได้รับอิทธิพลจากปัจจัยดังต่อไปนี้ อิทธิพลจากเพศ อายุ เพศของผู้ที่เด็กเล่นด้วย และคุณสมบัติทางกายภาพของของเล่น

เจนวี (Jenvey. 1989 - 2000 : 2) ศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า รูปแบบการเล่นที่หลากหลายของเด็กชายและเด็กหญิง เมื่อเล่นอยู่กับที่บ้านกับพ่อแม่ และญาติ พบแนวโน้มของเด็กหญิงเมื่ออยู่บ้านมักเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าเด็กชาย

จากเอกสารข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า ชนิดของเล่นของเด็ก ในวัยเด็กตอนปลายนั้น ได้รับอิทธิพลจากตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม จึงทำให้เด็ก ในวัยเด็กตอนปลายมีการเลือกชนิดของเล่นที่แตกต่างกัน

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้านี้ ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการดังต่อไปนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนประถมศึกษา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 ซึ่งมีทั้งหมด 51 โรงเรียน มีจำนวนนักเรียน 8,043 คน (สำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. 2546)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้านี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนอนุบาลนครปฐมและโรงเรียนวัดไผ่ล้อม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จำนวนนักเรียน 377 คน เป็นนักเรียนหญิง 187 คน นักเรียนชาย 190 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มดังนี้

1. ประมาณกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยด้านความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 จากตารางกำหนดขนาดของกลุ่มยามาเน่ (Yamane) พบว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 377 คน

2. จำแนกประชากรแบ่งออกเป็นโรงเรียนที่ต้องอยู่ในเขตอำเภอเมือง จำนวน 51 โรงเรียน

3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียนซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ สุ่มอย่างง่ายมา 2 โรงเรียน จาก 51 โรงเรียน แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมาแล้ว ชั้นปีละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย อีกครั้งหนึ่ง รวมเป็นนักเรียนทั้งสิ้น 377 คน ดังรายละเอียดในตารางตารางดังนี้

ตาราง 1 แสดงจำนวนนักเรียน ตามระดับชั้นปีของนักเรียนประถมศึกษาชั้นปีที่ 4 ถึง 6

ชั้นปี	จำนวนนักเรียน
โรงเรียนอนุบาลนครปฐม	
ประถมศึกษาปีที่ 4	63
ประถมศึกษาปีที่ 5	63
ประถมศึกษาปีที่ 6	62
โรงเรียนวัดไผ่ล้อม	
ประถมศึกษาปีที่ 4	63
ประถมศึกษาปีที่ 5	63
ประถมศึกษาปีที่ 6	63
รวม	377

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์การเล่นที่สร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และอาชีพ
2. เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ และ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และ อาชีพของผู้ปกครอง

ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนฉบับสมบูรณ์(รายละเอียดในภาคผนวก)

ชื่อ..... นามสกุล.....ชั้น.....

1. เพศ

..... ชาย

..... หญิง

2. รายได้ครอบครัว (ฐานะทางเศรษฐกิจของบิดามารดารวมกัน)

..... ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ มีรายได้ต่ำ 5,000 บาทต่อเดือน

..... ฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางมีรายได้ 5,001–15,000 บาทต่อเดือน

..... ฐานะทางเศรษฐกิจสูง มีรายได้สูงกว่า 15,000 บาทต่อเดือน

3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

..... ประถมศึกษา

..... มัธยมศึกษา

..... อนุปริญญา

..... ปริญญาตรี

..... สูงกว่าปริญญาตรี

ชุดที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

ส่วนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์ฉบับสมบูรณ์ (รายละเอียดดูในภาคผนวก)

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

แบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ

.....

..... เล่นแบบสมมติ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย

..... เล่นก่อสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก

..... เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี

..... เล่นแบบรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ การดูทีวี ฟังเพลง เต้นรำ

..... เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต

..... เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง

..... เล่นแบบต่อสู้ เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน

..... เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน แกล้งน้อง

..... เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

แบบสัมภาษณ์ชนิดของของเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของชนิดไหนเป็นพิเศษ

.....

.....ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์

.....ของเล่นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้, ชุดนางฟ้า

.....ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก

.....ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีเทียน สีน้ำ

.....คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station

.....ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล

.....หนังสือนิตยสาร เช่น การ์ตูน นิทาน

.....กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
ของเล่นก้าวร้าว เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง
สัตว์เลื้อย เช่น แมว หมา นกแก้ว
ของเล่นประเภทอื่นๆ เช่น กระดาษตันไม้

วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

คณะผู้วิจัย ซึ่งประกอบไปด้วย (สมใจ แจ่มจิวรรณ, วรพันธ์ มนเพ่งพิณิจ และ นพรัตน์ ศรีสุวิภา)

1. ได้ทำการศึกษานิยามศัพท์เฉพาะ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น เพื่อนำมาทำเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น และชนิดของของเล่น
2. คณะผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการเล่นของเด็กวัยตอนปลายจาก พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจำแนก รูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น
3. คณะผู้วิจัยศึกษาเครื่องมือที่ใช้สัมภาษณ์ การเล่นและชนิดของของเล่นของ วิกกี้ เจนวี และไฮดี้ เจนวี (Vickii Jenvey & Heidi Jenvey, 2000 : 8)
4. คณะผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์การเล่น โดยแบ่งเป็นรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น โดยแบ่งเป็นรูปแบบการเล่น 9 ชนิด ชนิดของของเล่น 12 ชนิด
5. คณะผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ ไปหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประณต แก้วนิมและอาจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะ ความมุ่งหมายและภาษาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข
6. คณะผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โรงเรียนบ้านลำพะยา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20 คน เพศชาย 10 คน เพศหญิง 10 คน
7. นำแบบสัมภาษณ์ไปหาความเชื่อมั่นเป็นรายข้อ โดยใช้วิธีทดสอบและทดสอบซ้ำ (Test and Retest) และใช้สูตรไค-สแควร์ (Chai – square) เป็นสถิติสำหรับทดสอบสมมติฐานปรากฏว่า ข้อคำถามส่วนมากคือ 84.76 % มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปเสนอต่อผู้อำนวยการการประถมศึกษาอำเภอ และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาต และขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างเดือนธันวาคม 2547 ถึงเดือนมกราคม 2548 รวมทั้งสิ้น 377 ฉบับ
3. จากนั้นนำมาตรวจสอบให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไปเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. คัดเลือกแบบสัมภาษณ์การเล่นที่สมบูรณ์ของนักเรียน นำมาตรวจให้คะแนน
2. บันทึกคะแนนลงในตารางบันทึกข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistical Package for the Social Science) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ ระดับ .05 โดยข้อมูลทั่วไปคิดค่าร้อยละ และเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นกับตัวแปรต่างๆ คือ เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคม โดยการทดสอบไค-สแควร์ (Chi – square)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่
 - 1.1 ร้อยละ
 - 1.2 ค่าความถี่
2. สถิติสำหรับวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่
 - 2.1 การหาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์เป็นรายข้อใช้วิธีการทดสอบและทดสอบซ้ำ (Test and Retest) และใช้สูตรไค-สแควร์ (Chi – square) เป็นสถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

2.2 เปรียบเทียบการเล่น ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย (10 - 12 ปี) โดยจำแนกตามตัวแปรเพศ ปัจจัยสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งได้แก่ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ซึ่งได้แก่ ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง โดยใช้ไคส-แควร์ (Chi-square) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1, 2, 3, และ 4

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อตกลงเกี่ยวกับการวิเคราะห์และการแปลผล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยจึงได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
ρ	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
χ^2	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงแบบไคสแควร์ (Chi-Square)
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรเพศ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งได้แก่ ปัจจัยทางด้านรายได้ของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านอาชีพของผู้ปกครอง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรเพศ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งได้แก่ ปัจจัยทางด้านรายได้ของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านอาชีพของผู้ปกครอง

การวิเคราะห์ข้อมูลในตอนที่ 1 นี้ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลทั่วไปของนักเรียนในช่วงวัยเด็กตอนปลายมาแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละแสดงผลในตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรเพศ ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งได้แก่ ปัจจัยทางด้านรายได้ของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านการศึกษาของผู้ปกครอง ปัจจัยทางด้านอาชีพของผู้ปกครอง

ตัวแปร	ระดับตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	190	50.4
	หญิง	187	49.6
	รวม	377	100.0
ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านรายได้ของผู้ปกครอง	รายได้ต่ำ	100	26.5
	รายได้ปานกลาง	173	45.9
	รายได้สูง	104	27.6
	รวม	377	100.0
ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	ประถมศึกษา	133	35.3
	มัธยมศึกษา	111	29.4
	อนุปริญญา	35	9.3
	ปริญญาตรี	77	20.4
	สูงกว่าปริญญาตรี	21	5.6
	รวม	377	100.0
ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคม ด้านอาชีพของผู้ปกครอง	เกษตรกร	21	5.6
	รับจ้าง	163	43.2
	ข้าราชการ	88	23.3
	รัฐวิสาหกิจ	7	1.9
	ประกอบธุรกิจส่วนตัว	98	26.0
	รวม	377	100.0

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างในการศึกษารั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 377 คน เป็นเพศชายร้อยละ 50.4 เพศหญิงร้อยละ 49.6 ส่วนปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคม มีรายละเอียดดังนี้ ด้านรายได้ของผู้ปกครองอยู่ในระดับปานกลางร้อยละ 45.9 ระดับสูงร้อยละ 27.6 และระดับต่ำร้อยละ 26.5 ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 35.3 ระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 29.4 ระดับปริญญาตรีร้อยละ 20.4 ระดับอนุปริญญาร้อยละ 9.3 และระดับสูงกว่าปริญญาตรีร้อยละ 5.6 ในด้านอาชีพของผู้ปกครองส่วนใหญ่พบว่า

ประกอบอาชีพรับจ้างร้อยละ 43.2 ประกอบธุรกิจส่วนตัวร้อยละ 26.0 เป็นข้าราชการร้อยละ 23.3 เกษตรกรร้อยละ 5.6 ทำงานรัฐวิสาหกิจน้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 1.9

ตอนที่ 2 การนำเสนอผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบการเล่น

รูปแบบการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. เล่นแบบสมมติ	64	17.0	7
2. เล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	30	8.0	9
3. เล่นแบบศิลปะ	150	39.8	4
4. เล่นแบบรับสื่อ	202	53.6	1
5. เล่นคอมพิวเตอร์	175	46.4	3
6. เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	201	53.3	2
7. เล่นแบบต่อสู้	87	23.1	6
8. เล่นแบบก้าวร้าว	36	9.5	8
9. เล่นประเภทอื่นๆ	98	26.0	5

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมเล่นแบบรับสื่อคิดเป็นร้อยละ 53.6 ส่วนรองลงมามีลำดับดังต่อไปนี้ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งคิดเป็นร้อยละ 53.3 เล่นคอมพิวเตอร์ร้อยละ 46.4 เล่นแบบศิลปะร้อยละ 39.8 เล่นประเภทอื่นๆ ร้อยละ 26.0 เล่นแบบต่อสู้ร้อยละ 23.1 เล่นแบบสมมติร้อยละ 17.0 เล่นแบบก้าวร้าวร้อยละ 9.5 เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้างร้อยละ 8.0

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของการเล่น

ชนิดของการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. ของเล่นนุ่มนิ่ม	70	18.6	8
2. ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	53	14.1	9
3. ของเล่นโครงสร้าง	39	10.3	11
4. ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	130	34.5	4
5. คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	129	34.2	5
6. ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	152	40.3	3
7. หนังสือ/นิตยสาร	153	40.6	2
8. กระดานเกม/ตัวต่อ	121	32.1	7
9. สื่อบันเทิง	191	50.7	1
10. ของเล่นก้าวร้าว	44	11.7	10
11. สัตว์เลี้ยง	129	34.2	5
12. ของเล่นอื่นๆ	17	4.5	12

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่นิยมการเล่นประเภทสื่อบันเทิงมากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 50.7 ส่วนรองลงมามีอันดับดังต่อไปนี้ หนังสือ/นิตยสารร้อยละ 40.6 ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งร้อยละ 40.3 ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะร้อยละ 34.5 คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ร้อยละ 34.2 สัตว์เลี้ยงร้อยละ 34.2 กระดานเกม/ตัวต่อร้อยละ 32.1 ของเล่นนุ่มนิ่มร้อยละ 18.6 ของเล่นเครื่องแต่งกายร้อยละ 14.1 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงร้อยละ 11.7 ของเล่นที่เป็นโครงสร้างร้อยละ 10.3 ของเล่นอื่นๆร้อยละ 4.5

ตอนที่ 3 การนำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตาราง 5 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรเพศ

รูปแบบการเล่น	ชาย N= 190		หญิง N= 187		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	13	177	51	136	27.911	.000*
การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	20	170	10	177	3.451	.063
การเล่นแบบศิลปะ	49	141	101	86	31.331	.000*
การเล่นแบบรับสื่อ	74	116	128	59	32.980	.000*
การเล่นคอมพิวเตอร์	102	88	73	114	8.129	.004*
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	102	88	99	88	0.021	.885
การเล่นแบบต่อสู้	68	122	19	168	34.873	.000*
การเล่นแบบก้าวร้าว	24	166	12	175	4.214	.040*
การเล่นประเภทอื่นๆ	31	159	67	120	18.653	.000*

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 5 พบว่า เพศชายและเพศหญิงจะมีรูปแบบการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ส่วนการเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง และการเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งพบว่าไม่แตกต่างกัน

ตาราง 6 ตารางรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม
ด้านสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่น	โรงเรียน		บ้าน		โรงเรียนและบ้าน	
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น
การเล่นแบบสมมติ	53	324	45	332	50	327
การเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	13	364	22	355	21	377
การเล่นแบบศิลปะ	163	214	129	248	86	291
การเล่นแบบรับสื่อ	72	305	205	172	159	218
การเล่นคอมพิวเตอร์	62	315	134	243	110	267
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	148	229	153	224	139	238
การเล่นแบบต่อสู้	82	295	49	328	49	328
การเล่นแบบก้าวร้าว	71	306	28	349	55	322
การเล่นประเภทอื่นๆ	120	257	74	303	80	297

จากตาราง 6 พบว่า การเล่นแบบสมมติที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 53 คน ไม่เล่น 324 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 45 คน ไม่เล่น 332 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนมีจำนวน 50 คน ไม่เล่น 327 คน การเล่นก่อสร้าง/โครงสร้างที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 13 คน ไม่เล่น 364 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 22 คน ไม่เล่น 355 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนมีจำนวน 21 คน ไม่เล่น 377 คน การเล่นแบบศิลปะที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 163 คน ไม่เล่น 214 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 129 คน ไม่เล่น 248 คน เล่นทั้งที่โรงเรียนมีจำนวน 86 คน ไม่เล่น 291 คน การเล่นแบบรับสื่อที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 72 คน ไม่เล่น 305 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 205 คน ไม่เล่น 172 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน 159 คน ไม่เล่น 218 คน การเล่นคอมพิวเตอร์ที่โรงเรียนจำนวน 62 คน ไม่เล่น 315 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 134 คน ไม่เล่น 243 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนจำนวน 110 คน ไม่เล่น 267 คน การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งที่โรงเรียนมีผู้เล่น 148 คน ไม่เล่น 229 คน ที่บ้านมีผู้เล่น 153 คน ไม่เล่น 224 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนจำนวน 139 คน ไม่เล่น 238 คน การเล่นแบบต่อสู้ที่โรงเรียนมีจำนวน 82 คน ไม่เล่น 295 คน ที่บ้านมีผู้เล่น 49 คน ไม่เล่น 328 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน 49 คน ไม่เล่น 238 คน การเล่นแบบก้าวร้าวที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 71 คน ไม่เล่น 306 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 28 คน ไม่เล่น 349 คน เล่นทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน 55 คน ไม่เล่น 322 คน การเล่นประเภท

อื่นๆ ที่โรงเรียนมีผู้เล่นจำนวน 120 คน ไม่เล่น 257 คน ที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 74 คน ไม่เล่น 303 คน เล่นทั้งที่โรงเรียนจำนวน 80 คน ไม่เล่น 297 คน

ตาราง 7 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่น	สถานที่เล่น		บ้าน		χ^2	p
			ไม่เล่น	เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	โรงเรียน	ไม่เล่น	303	21	65.239	.000*
		เล่น	29	24		
การเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	โรงเรียน	ไม่เล่น	349	15	56.479	.000*
		เล่น	6	7		
การเล่นแบบศิลปะ	โรงเรียน	ไม่เล่น	188	26	107.086	.000*
		เล่น	60	103		
การเล่นแบบรับสื่อ	โรงเรียน	ไม่เล่น	159	146	27.263	.000*
		เล่น	13	59		
การเล่นคอมพิวเตอร์	โรงเรียน	ไม่เล่น	224	91	37.026	.000*
		เล่น	19	43		
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	โรงเรียน	ไม่เล่น	157	72	20.220	.000*
		เล่น	67	81		
การเล่นแบบต่อสู้	โรงเรียน	ไม่เล่น	287	8	126.885	.000*
		เล่น	41	41		
การเล่นแบบก้าวร้าว	โรงเรียน	ไม่เล่น	300	6	70.613	.000*
		เล่น	49	22		
การเล่นประเภทอื่นๆ	โรงเรียน	ไม่เล่น	240	17	86.679	.000*
		เล่น	63	57		

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 7 พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมทางด้านสถานที่ คือ ที่บ้าน กับที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านและที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันทุกรูปแบบซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

ตาราง 8 ตารางรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม
ด้านบุคคลที่เล่นด้วย

รูปแบบการเล่น	เพื่อน		พ่อแม่		เพื่อนและพ่อแม่	
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น
การเล่นแบบสมมติ	80	297	46	331	72	305
การเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	37	340	27	350	34	343
การเล่นแบบศิลปะ	136	241	133	244	81	296
การเล่นแบบรับสื่อ	182	195	205	172	117	260
การเล่นคอมพิวเตอร์	130	247	115	262	73	304
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	190	187	146	231	112	265
การเล่นแบบต่อสู้	86	291	51	326	63	314
การเล่นแบบก้าวร้าว	52	325	52	325	47	330
การเล่นประเภทอื่นๆ	76	301	71	306	63	314

จากตาราง 8 พบว่า การเล่นแบบสมมติกับเพื่อนมีผู้เล่นจำนวน 80 คน ไม่เล่น 297 คน เล่นกับพ่อแม่มีผู้เล่นจำนวน 46 คน ไม่เล่น 331 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่มีจำนวน 72 คน ไม่เล่น 305 คน การเล่นก่อสร้าง/โครงสร้างกับเพื่อนมีผู้เล่นจำนวน 37 คน ไม่เล่น 340 คน เล่นกับพ่อแม่มีผู้เล่นจำนวน 27 คน ไม่เล่น 350 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่มีจำนวน 34 คน ไม่เล่น 343 คน การเล่นแบบศิลปะกับเพื่อนมีผู้เล่นจำนวน 136 คน ไม่เล่น 241 คน เล่นกับพ่อแม่มีจำนวน 133 คน ไม่เล่น 244 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่มีจำนวน 81 คน ไม่เล่น 296 คน การเล่นแบบรับสื่อกับเพื่อนมีจำนวนผู้เล่นจำนวน 182 คน ไม่เล่น 195 คน เล่นกับพ่อแม่มีจำนวน 205 คน ไม่เล่น 172 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 117 คน ไม่เล่น 260 คน การเล่นคอมพิวเตอร์กับเพื่อนมีจำนวน 130 คน ไม่เล่น 247 คน เล่นกับพ่อแม่จำนวน 115 คน ไม่เล่น 262 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่มีจำนวน 73 คน ไม่เล่น 304 คน การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งกับเพื่อนมีจำนวน 190 คน ไม่เล่น 187 คน เล่นกับพ่อแม่จำนวน 146 คน ไม่เล่น 231 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่จำนวน 112 คน ไม่เล่น 265 คน การเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมีผู้เล่นจำนวน 86 คน ไม่เล่น 291 คน เล่นกับพ่อแม่จำนวน 51 คน ไม่เล่น 326 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่จำนวน 63 คน ไม่เล่น 314 คน การเล่นแบบก้าวร้าวกับเพื่อนมีจำนวน 52 คน ไม่เล่น 325 คน เล่นกับพ่อแม่จำนวน 52 คน ไม่เล่น 325 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่จำนวน 47 คน ไม่เล่น 330 คน การ

เล่นประเภทอื่นๆกับเพื่อนมีจำนวน 76 คน ไม่เล่น 301 คน เล่นกับพ่อแม่จำนวน 71 คน ไม่เล่น 306 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่จำนวน 63 คน ไม่เล่น 314 คน

ตาราง 9 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านบุคคลที่เล่นด้วย

รูปแบบการเล่น	บุคคลที่เล่นด้วย		พ่อแม่		χ^2	p
			ไม่เล่น	เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	เพื่อน	ไม่เล่น	278	19	44.015	.000*
		เล่น	53	27		
การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	เพื่อน	ไม่เล่น	328	12	68.747	.000*
		เล่น	22	15		
การเล่นแบบศิลปะ	เพื่อน	ไม่เล่น	202	39	106.695	.000*
		เล่น	42	94		
การเล่นแบบรับสื่อ	เพื่อน	ไม่เล่น	125	70	55.600	.000*
		เล่น	47	135		
การเล่นคอมพิวเตอร์	เพื่อน	ไม่เล่น	218	29	118.956	.000*
		เล่น	44	86		
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	เพื่อน	ไม่เล่น	153	34	66.002	.000*
		เล่น	78	112		
การเล่นแบบต่อสู้	เพื่อน	ไม่เล่น	277	14	82.861	.000*
		เล่น	49	37		
การเล่นแบบก้าวร้าว	เพื่อน	ไม่เล่น	316	9	45.653	.000*
		เล่น	38	14		
การเล่นประเภทอื่นๆ	เพื่อน	ไม่เล่น	272	29	82.645	.000*
		เล่น	34	42		

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 9 พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ในด้านบุคคลที่เล่นคือ เพื่อนและพ่อแม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันทุกรูปแบบ เมื่อเด็กเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

ตาราง 10 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านการศึกษาของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 133 ประถมศึกษา		N = 111 มัธยมศึกษา		N = 35 อนุบาล		N = 77 ป.1-ป.6		N=18 สูงกว่า ปริญญาตรี		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	21	112	27	84	7	28	7	70	2	19	8.837	.065
การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	5	128	7	104	1	34	11	66	6	15	21.250	.000*
การเล่นแบบศิลปะ	57	76	37	74	19	16	29	48	8	13	5.694	.223
การเล่นแบบปรับสี	65	68	58	53	24	11	40	37	15	6	7.199	.126
การเล่นคอมพิวเตอร์	50	83	44	67	25	10	43	34	13	8	19.793	.001*
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	71	62	60	51	19	16	39	38	12	9	0.381	.984
การเล่นแบบต่อสู้	35	98	30	81	9	26	11	66	2	19	7.424	.115
การเล่นแบบก้าวร้าว	14	119	17	94	1	34	2	75	2	19	10.543	.032*
การเล่นประเภทอื่นๆ	30	103	28	83	13	22	23	54	4	17	4.241	.374

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 10 พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีความต่างกันมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่างกัน

ตาราง 11 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านอาชีพของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 21 เกษตรกร		N=163 รับจ้าง		N = 7 รัฐวิสาหกิจ		N=88 รับราชการ		N=98 ประกอบธุรกิจส่วนตัว		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	4	17	32	131	1	6	11	77	16	82	2.196	.700
การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	2	19	7	156	2	5	14	74	5	93	15.805	.003*
การเล่นแบบศิลปะ	9	12	52	111	3	4	37	51	49	49	8.795	.066
การเล่นแบบรับสื่อ	11	10	75	88	4	3	50	38	62	36	7.868	.097
การเล่นคอมพิวเตอร์	6	15	63	100	3	4	51	37	52	46	13.127	.011*
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	11	10	86	77	2	5	46	42	56	42	2.365	.669
การเล่นแบบต่อสู้	5	16	52	111	1	6	12	76	17	81	13.693	.008*
การเล่นแบบก้าวร้าว	1	20	22	141	0	7	4	84	9	89	6.803	.147
การเล่นประเภทอื่นๆ	7	14	36	127	2	5	23	65	30	68	2.994	.559

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 11 พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือไม่พบว่ามีความแตกต่างกัน

ตาราง 12 เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบการเล่นตามปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 100 ต่ำ		N = 173 ปานกลาง		N = 104 สูง		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
การเล่นแบบสมมติ	22	78	26	147	16	88	2.443	.295
การเล่นแบบก่อสร้าง	2	98	10	163	18	86	18.379	.000*
การเล่นแบบศิลปะ	36	64	75	98	39	65	1.744	.418
การเล่นแบบรับสื่อ	42	58	98	75	62	42	7.569	.023*
การเล่นคอมพิวเตอร์	28	72	86	87	61	43	20.653	.000*
การเล่นกลางแจ้ง	50	50	96	77	55	49	0.778	.678
การเล่นแบบต่อสู้	35	65	34	139	18	86	11.101	.004*
การเล่นแบบก้าวร้าว	12	88	17	156	7	97	1.667	.434
การเล่นประเภทอื่นๆ	21	79	47	126	30	74	1.860	.395

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 12 พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กตามปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจของผู้ปกครองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นรับสื่อ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือไม่พบความแตกต่าง

ตอนที่ 4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตาราง 13 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรเพศ

ชนิดของของเล่น	ชาย N=190		หญิง N=187		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
ของเล่นนุ่มนิ่ม	7	183	63	124	56.118	.000*
ชุดเครื่องแต่งกาย	4	186	49	138	45.298	.000*
ของเล่นโครงสร้าง	26	164	13	174	4.606	.032*
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	47	143	83	104	16.104	.000*
คอมพิวเตอร์	68	122	61	126	0.421	.517
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	78	112	74	113	0.086	.770
นิตยสาร-หนังสือ	64	126	89	98	7.562	.006*
กระดานเกม-ตัวต่อ	55	135	66	121	1.742	.187
สื่อบันเทิง	93	97	98	89	0.451	.502
ของเล่นกาวร้าว	35	155	9	178	16.929	.000*
สัตว์เลี้ยง	63	127	66	121	0.191	.662
ของเล่นอื่นๆ	6	184	11	176	1.625	.202

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 13 พบว่า เพศชายและเพศหญิงเลือกชนิดของของเล่นที่เป็นของเล่นนุ่มนิ่ม ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นกาวร้าว นิตยสาร/หนังสือ และของเล่นโครงสร้างแตกต่างกันซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 1 ส่วนชนิดของของเล่นที่เหลือนั้น พบว่าไม่แตกต่าง

ตาราง 14 ตารางชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่น

ชนิดของของเล่น	โรงเรียน		บ้าน		โรงเรียนและบ้าน	
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น
ของเล่นนุ่มนึ่ง	46	331	65	312	41	336
ชุดเครื่องแต่งกาย	31	346	37	340	24	353
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	22	355	26	351	36	341
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	142	235	113	264	89	288
คอมพิวเตอร์	47	330	115	262	94	283
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	98	279	131	246	127	250
นิตยสาร/หนังสือ	191	186	141	236	100	277
กระดานเกม/ตัวต่อ	101	276	110	267	110	267
สื่อบันเทิง	66	311	185	192	143	234
ของเล่นก้าวร้าว	34	343	38	339	34	343
สัตว์เลี้ยง	65	312	114	263	71	306
ของเล่นอื่นๆ	28	349	10	367	24	353

จากตาราง 14 พบว่า ของเล่นนุ่มนึ่งมีผู้เล่นที่โรงเรียนจำนวน 46 คน ไม่เล่น 331 คน เล่นที่บ้านมีผู้เล่นจำนวน 65 คน ไม่เล่น 312 คน เล่นที่โรงเรียนและบ้านมีจำนวน 41 คน ไม่เล่น 336 คน ชุดเครื่องแต่งกายมีผู้เล่นที่โรงเรียนจำนวน 31 คน ไม่เล่น 346 คน เล่นที่บ้าน 37 คน ไม่เล่น 340 คน เล่นทั้งที่โรงเรียนและที่บ้านจำนวน 24 คน ไม่เล่น 353 คน ของเล่นก่อสร้างมีผู้เล่นที่โรงเรียนจำนวน 22 คน ไม่เล่น 355 คน เล่นที่บ้าน 26 คน ไม่เล่น 351 คน เล่นที่บ้านและที่โรงเรียน 36 คน ไม่เล่น 341 คน ของเล่นศิลปะเล่นที่โรงเรียน 142 คน ไม่เล่น 235 คน เล่นที่บ้าน 113 คน ไม่เล่น 264 คน เล่นที่โรงเรียนและบ้าน 89 คน ไม่เล่น 288 คน คอมพิวเตอร์เล่นที่โรงเรียน 47 คน ไม่เล่น 330 คน เล่นที่บ้าน 115 คน ไม่เล่น 262 คน เล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน 94 คน ไม่เล่น 283 คน ของเล่นกลางแจ้งเล่นที่โรงเรียน 98 คน ไม่เล่น 279 คน เล่นที่บ้าน 131 คน ไม่เล่น 246 คน เล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน 127 คน ไม่เล่น 250 คน นิตยสารเล่นที่โรงเรียน 191 คน ไม่เล่น 286 คน เล่นที่บ้าน 141 คน ไม่เล่น 236 คน เล่นที่

โรงเรียนและบ้าน 100 คน ไม่เล่น 277 คน กระดานเกมที่โรงเรียน 101 คน ไม่เล่น 276 คน
 เล่นที่บ้าน 110 คน ไม่เล่น 267 คน เล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน 110 คน ไม่เล่น 267 คน สื่อบันเทิง
 เล่นที่โรงเรียน 66 คน ไม่เล่น 311 คน เล่นที่โรงเรียน 185 คน ไม่เล่น 192 คน เล่นที่โรงเรียน
 และที่บ้าน 143 คน ไม่เล่น 234 คน ของเล่นกาวร้าวเล่นที่โรงเรียน 34 คน ไม่เล่น 343 คน
 เล่นที่บ้าน 38 คน ไม่เล่น 339 คน เล่นที่โรงเรียนและบ้าน 34 คน ไม่เล่น 343 คน สัตว์เลี้ยงเล่น
 ที่โรงเรียน 65 คน ไม่เล่น 312 คน เล่นที่บ้าน 114 คน ไม่เล่น 263 คน เล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน
 71 คน ไม่เล่น 306 คน ของเล่นอื่นๆเล่นที่โรงเรียน 28 คน ไม่เล่น 349 คน เล่นที่บ้าน 10 คน
 ไม่เล่น 367 คน เล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน 24 คน ไม่เล่น 353 คน

ตาราง 15 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่น

ชนิดของของเล่น	สถานที่เล่น		บ้าน		χ^2	p
			ไม่เล่น	เล่น		
ของเล่นนุ่มนิ่ม	โรงเรียน	ไม่เล่น	301	30	127.149	.000*
		เล่น	11	35		
ชุดเครื่องแต่งกาย	โรงเรียน	ไม่เล่น	331	15	142.715	.000*
		เล่น	9	22		
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	โรงเรียน	ไม่เล่น	335	20	15.107	.000*
		เล่น	16	6		
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	โรงเรียน	ไม่เล่น	205	30	88.015	.000*
		เล่น	59	83		
คอมพิวเตอร์	โรงเรียน	ไม่เล่น	249	81	44.332	.000*
		เล่น	13	34		
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	โรงเรียน	ไม่เล่น	199	80	17.465	.000*
		เล่น	47	51		
นิตยสาร/หนังสือ	โรงเรียน	ไม่เล่น	161	25	90.019	.000*
		เล่น	75	116		
กระดานเกม/ตัวต่อ	โรงเรียน	ไม่เล่น	228	48	69.258	.000*
		เล่น	39	62		
สื่อบันเทิง	โรงเรียน	ไม่เล่น	180	131	34.329	.000*
		เล่น	12	54		
ของเล่นกาวร้าว	โรงเรียน	ไม่เล่น	324	19	86.499	.000*
		เล่น	15	19		
สัตว์เลี้ยง	โรงเรียน	ไม่เล่น	252	60	103.948	.000*
		เล่น	11	54		
ของเล่นอื่นๆ	โรงเรียน	ไม่เล่น	346	3	58.499	.000*
		เล่น	21	7		

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 15 พบว่า การเลือกชนิดของของเล่นของเด็ก จะแตกต่างกันไปตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 กล่าวคือ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กที่บ้าน และที่โรงเรียนมีความแตกต่างกันทุกประเภท ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 2

ตาราง 16 ตารางชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านบุคคลที่เล่นด้วย

ชนิดของของเล่น	เพื่อน		พ่อแม่		เพื่อนและพ่อแม่	
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น
ของเล่นนุ่มนวล	85	292	53	324	54	323
ชุดเครื่องแต่งกาย	45	332	34	343	37	340
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	38	339	22	355	26	351
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	116	261	116	261	79	298
คอมพิวเตอร์	122	255	103	274	87	290
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	161	216	161	216	114	263
นิตยสาร/หนังสือ	128	249	135	242	81	296
กระดานเกม/ตัวต่อ	128	249	121	256	71	306
สื่อบันเทิง	178	199	210	167	92	285
ของเล่นก้าวร้าว	45	332	36	341	33	344
สัตว์เลี้ยง	112	265	125	252	57	320
ของเล่นอื่นๆ	13	364	11	366	14	363

จากตาราง 16 พบว่า ของเล่นนุ่มนวลมีผู้เล่นกับเพื่อนจำนวน 85 คน ไม่เล่น 292 คน เล่นกับพ่อแม่มีผู้เล่นจำนวน 53 คน ไม่เล่น 324 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่มีจำนวน 54 คน ไม่เล่น 323 คน ชุดเครื่องแต่งกายเล่นกับเพื่อนจำนวน 45 คน ไม่เล่น 332 คน เล่นกับพ่อแม่ 34 คน ไม่เล่น 343 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่จำนวน 37 คน ไม่เล่น 340 คน ของเล่นก่อสร้างเล่นกับเพื่อนจำนวน 38 คน ไม่เล่น 339 คน เล่นกับพ่อแม่ 22 คน ไม่เล่น 355 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 26 คน ไม่เล่น 351 คน ของเล่นศิลปะเล่นกับเพื่อน 116 คน ไม่เล่น 261 คน เล่นกับพ่อแม่ 116 คน ไม่เล่น 261 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 79 คน ไม่เล่น 298 คน คอมพิวเตอร์เล่นกับเพื่อน 122 คน ไม่เล่น 255 คน เล่นกับพ่อแม่ 103 คน ไม่เล่น 274 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 87 คน ไม่เล่น 290 คน ของเล่นกลางแจ้งเล่นกับเพื่อน 161 คน ไม่เล่น 216 คน เล่นกับพ่อแม่ 161 คน ไม่เล่น 216 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 114 คน ไม่เล่น 263 คน นิตยสารเล่น

กับเพื่อน 128 คน ไม่เล่น 249 คน เล่นกับพ่อแม่ 135 คน ไม่เล่น 242 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 81 คน ไม่เล่น 296 คน กระดานเกมเล่นกับเพื่อน 128 คน ไม่เล่น 249 คน เล่นกับพ่อแม่ 121 คน ไม่เล่น 256 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 71 คน ไม่เล่น 306 คน สื่อบันเทิงเล่นกับเพื่อน 178 คน ไม่เล่น 199 คน เล่นกับพ่อแม่ 210 คน ไม่เล่น 167 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 92 คน ไม่เล่น 285 คน ของเล่นกาวข้าวเล่นกับเพื่อน 45 คน ไม่เล่น 332 คน เล่นเล่นกับพ่อแม่ 36 คน ไม่เล่น 341 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 33 คน ไม่เล่น 344 คน สัตว์เลี้ยงเล่นกับเพื่อน 112 คน ไม่เล่น 265 คน เล่นกับพ่อแม่ 125 คน ไม่เล่น 252 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 57 คน ไม่เล่น 320 คน ของเล่นอื่นๆเล่นกับเพื่อน 13 คน ไม่เล่น 364 คน เล่นกับพ่อแม่ 11 คน ไม่เล่น 366 คน เล่นกับเพื่อนและพ่อแม่ 14 คน ไม่เล่น 363 คน

ตาราง 17 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านบุคคล
ที่เล่นด้วย

ชนิดของของเล่น	บุคคลที่เล่นด้วย		พ่อแม่		χ^2	p
			ไม่เล่น	เล่น		
ของเล่นนุ่มนิ่ม	เพื่อน	ไม่เล่น	281	11	113.528	.000*
		เล่น	43	42		
ชุดเครื่องแต่งกาย	เพื่อน	ไม่เล่น	319	13	88.270	.000*
		เล่น	24	21		
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	เพื่อน	ไม่เล่น	334	5	116.382	.000*
		เล่น	21	17		
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	เพื่อน	ไม่เล่น	218	43	100.661	.000*
		เล่น	36	80		
คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	เพื่อน	ไม่เล่น	221	34	77.643	.000*
		เล่น	53	69		
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	เพื่อน	ไม่เล่น	182	34	52.002	.000*
		เล่น	80	81		
นิตยสาร/หนังสือ	เพื่อน	ไม่เล่น	205	44	104.969	.000*
		เล่น	37	91		
กระดานเกม/ตัวต่อ	เพื่อน	ไม่เล่น	217	32	124.619	.000*
		เล่น	39	89		
สื่อบันเทิง	เพื่อน	ไม่เล่น	137	62	102.926	.000*
		เล่น	30	148		
ของเล่นกาวร้าว	เพื่อน	ไม่เล่น	320	12	113.417	.000*
		เล่น	21	24		
สัตว์เลื้อย	เพื่อน	ไม่เล่น	230	35	160.170	.000*
		เล่น	22	90		
ของเล่นประเภทอื่นๆ	เพื่อน	ไม่เล่น	358	6	60.051	.000*
		เล่น	8	5		

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 17 พบว่า การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กนั้นแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมทางสังคมซึ่งได้แก่ บุคคลที่เล่นด้วยมีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กนั้นจะแตกต่างกันทุกประเภทเมื่อเด็กเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

ตาราง 18 เปรียบเทียบชนิดของการเล่นตามตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านการศึกษาของผู้ปกครอง

ชนิดของการเล่น	N = 133		N = 111		N = 35		N = 77		N=21 สูงกว่าปริญญาตรี		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
ของเล่นนุ่มนิ่ม	30	103	23	88	4	31	9	68	4	17	5.333	.255
ชุดเครื่องแต่งกาย	17	116	22	89	4	31	7	70	3	18	5.003	.287
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	5	128	10	101	2	33	15	62	7	14	26.137	.000*
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	49	84	40	71	14	21	21	56	6	15	3.014	.555
คอมพิวเตอร์	29	104	33	78	18	17	36	41	13	8	27.231	.000*
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	42	91	50	61	13	22	34	43	13	8	9.937	.042*
นิตยสาร/หนังสือ	47	86	47	64	16	19	32	45	11	10	3.284	.511
กระดานเกม/ตัวต่อ	36	97	36	75	13	22	25	52	11	10	5.927	.205
สื่อบันเทิง	68	65	53	58	16	19	41	36	13	8	1.999	.736
ของเล่นก้าวร้าว	17	116	17	94	4	31	4	73	2	19	4.818	.307
สัตว์เลี้ยง	49	84	44	67	11	24	16	61	9	12	8.852	.065
ของเล่นประเภทอื่นๆ	5	128	5	106	2	33	1	76	4	17	12.443	.014*

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 18 พบว่า การเลือกชนิดของเล่นที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ ของเล่นประเภทอื่นๆ และของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่าง

ตาราง 19 เปรียบเทียบชนิดของการเล่นตามตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านอาชีพของผู้ปกครอง

ชนิดของการเล่น	N = 21 เกษตรกร		N = 163 รับจ้าง		N = 7 รัฐวิสาหกิจ		N = 88 รับราชการ		N = 98 ประกอบธุรกิจส่วนตัว		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
ของเล่นนุ่มนิ่ม	4	17	28	135	0	7	13	75	25	75	5.770	.217
ชุดเครื่องแต่งกาย	4	17	17	146	1	6	11	17	20	78	5.657	.226
ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง	1	20	10	153	3	4	17	71	8	90	19.941	.001*
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	11	10	50	113	2	5	29	59	38	60	5.022	.285
คอมพิวเตอร์	4	17	40	123	5	2	41	47	39	59	20.576	.000*
ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	6	15	58	105	2	5	41	47	45	53	5.841	.211
นิตยสาร/หนังสือ	13	8	48	115	5	2	38	50	49	49	18.953	.001*
กระดานเกม/ตัวต่อ	6	15	43	120	1	6	33	55	38	60	6.767	.149
สื่อบันเทิง	8	13	74	89	7	0	44	44	58	40	12.813	.012*
ของเล่นก้าวร้าว	4	17	25	138	1	6	6	82	8	90	6.460	.167
สัตว์เลี้ยง	10	11	50	113	4	3	27	61	38	60	5.612	.230
ของเล่นประเภทอื่นๆ	0	21	8	155	0	7	5	83	4	94	1.705	.790

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 19 พบว่า การเลือกชนิดของเล่นที่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ นิตยสาร/หนังสือ และของเล่นสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่าง

ตาราง 20 เปรียบเทียบชนิดของของเล่นตามตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

ชนิดของของเล่น	N = 91 ต่ำ		N = 176 ปานกลาง		N = 115 สูง		χ^2	p
	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น	เล่น	ไม่เล่น		
ของเล่นนุ่มนวล	26	74	28	145	16	88	5.000	.082
ชุดเครื่องแต่งกาย	15	85	23	150	15	89	0.168	.919
ของเล่นก่อสร้าง	5	95	8	165	26	78	33.268	.000*
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	30	70	71	102	29	75	6.187	.045*
คอมพิวเตอร์	17	83	56	117	56	48	31.234	.000*
ของเล่นกลางแจ้ง	39	61	65	108	48	56	2.086	.352
นิตยสาร/หนังสือ	33	67	74	99	46	58	3.303	.192
กระดานเกม/ตัวต่อ	29	71	56	117	36	68	0.749	.688
สื่อบันเทิง	37	63	93	80	61	43	10.788	.005*
ของเล่นกาวร้าว	17	83	20	153	7	97	5.219	.074
สัตว์เลี้ยง	33	67	64	109	32	72	1.208	.547
ของเล่นประเภทอื่นๆ	8	92	4	169	5	99	4.791	.091

* $p < .05$

ผลการวิเคราะห์ตามตาราง 20 พบว่า การเลือกชนิดของของเล่นที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ สื่อบันเทิง และของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนชนิดของของเล่นที่เหลือไม่พบความแตกต่าง

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ในจังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย (descriptive research) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง (Interview) ตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นสำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ประจำปีการศึกษา 2546 จังหวัดนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 8,043 คน กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษา อยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนวัดไผ่ล้อม และโรงเรียนอนุบาลนครปฐม โรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ประจำปีการศึกษา 2546 จำนวน 377 คน เพศชาย 190 คน เพศหญิง 187 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ สุ่มอย่างง่ายมา 2 โรงเรียน จาก 51 โรงเรียน แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมา ชั้นปีละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย อีกครั้งหนึ่ง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาจำนวนและร้อยละของรูปแบบการเล่น ของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
2. เพื่อศึกษาจำนวนและร้อยละของชนิดของเล่น ของเด็กวัยเด็กตอนปลาย
3. เพื่อเปรียบเทียบการเล่นทั้งในแง่รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็ก โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ ระดับการศึกษา ระดับอาชีพ ระดับฐานะทางเศรษฐกิจ

สมมติฐานในการวิจัย

1. การเล่นของเด็กเพศชายต่างจากเพศหญิง ทั้งในแต่ละรูปแบบการเล่น และในแต่ละชนิดของของเล่น
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน

4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ประจำปีการศึกษา 2546 จังหวัดนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 8,043 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียน ที่กำลังศึกษา อยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ของโรงเรียนวัดไผ่ล้อมและโรงเรียนอนุบาลนครปฐม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 จังหวัดนครปฐม ประจำปีการศึกษา 2546 จำนวน 377 คน เพศชาย 190 คน เพศหญิง 187 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มตัวอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้ สุ่มอย่างง่ายมา 2 โรงเรียน จาก 51 โรงเรียน แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมาชั้นปีละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย อีกครั้งหนึ่ง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์การเล่นของเด็กที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาการสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ตอนดังนี้

1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และอาชีพ

2. เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

รูปแบบการเล่นทั้ง 9 แบบ และชนิดของของเล่นทั้ง 12 ชนิด ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 รูปแบบและชนิด รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นที่ถูกสัมภาษณ์เลือก

จะให้ค่าเป็น 1 รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละรูปแบบและชนิดหมายถึง การเล่นในรูปแบบและการเลือกชนิดของเล่นนั้นๆ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เพื่อประมวลผลข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้ คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ค่าร้อยละ เพื่อใช้อธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติไคส-แควร์ (Chi – square) เพื่อเปรียบเทียบตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 ในจังหวัดนครปฐม ตามตัวแปรที่ศึกษา คือ ตัวแปรเพศ ตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งประกอบไปด้วย สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย และ ตัวแปรปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองซึ่งประกอบไปด้วย ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ผลของการศึกษาค้นคว้ามีรายละเอียดดังต่อไปนี้

สมมติฐานข้อที่ 1. การเล่นของเด็กเพศชายต่างจากเพศหญิง ทั้งในแต่ละรูปแบบการเล่น และในแต่ละชนิดของของเล่น

1.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า เพศชายและเพศหญิงจะมีรูปแบบการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ส่วนการเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง และการเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง พบว่าไม่แตกต่างกัน

1.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ เพศชายและเพศหญิงเลือกชนิดของของเล่นที่เป็นของเล่นนุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นก้าวร้าว นิยายสาร/หนังสือ และของเล่นโครงสร้างแตกต่างกันซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 1 ส่วนชนิดของของเล่นที่เหลือ พบว่าไม่แตกต่าง

สมมติฐานข้อที่ 2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

2.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมทางด้านสถานที่ คือ ที่บ้าน กับที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านและที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันทุกรูปแบบซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

2.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็ก จะแตกต่างกันไปตามตัวแปรสภาพแวดล้อมทางสังคมด้านสถานที่เล่นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กที่บ้าน และที่โรงเรียนมีความแตกต่างกันทุกประเภท ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 2

สมมติฐานข้อที่ 3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นที่แตกต่างกัน

3.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กตามสภาพแวดล้อมทางสังคมในด้านบุคคลที่เล่นคือ เพื่อนและพ่อแม่ มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ รูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันทุกรูปแบบ เมื่อเด็กเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

3.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กนั้นแตกต่างกันตามสภาพแวดล้อมทางสังคมซึ่งได้แก่ บุคคลที่เล่นด้วย มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 กล่าวคือ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กนั้นจะแตกต่างกันทุกประเภทเมื่อเด็กเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกันซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3

สมมติฐานข้อที่ 4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นที่แตกต่างกัน

4.1 ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

4.1.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่างกัน

4.1.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ การเลือกชนิดของของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ ของเล่นประเภทอื่นๆ และของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนชนิดของของเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่าง

4.2 ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านอาชีพของผู้ปกครอง

4.2.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นคอมพิวเตอร์ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือไม่พบความแตกต่างกัน

4.2.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกชนิดของของเล่นที่พบว่ามี ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ นิตยสาร/หนังสือ และของเล่นสื่อบันเทิง ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วน ชนิดของของเล่นที่เหลือ ไม่พบความแตกต่าง

4.3 ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมด้านฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

4.3.1 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นรับสื่อ ซึ่งสอดคล้องตามสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือไม่พบความแตกต่าง

4.3.2 ผลวิจัยตามสมมติฐานข้อนี้ พบว่า การเลือกชนิดของของเล่นที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ สื่อบันเทิง และของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 4 ส่วนชนิดของของเล่นที่เหลือไม่พบความแตกต่าง

อภิปรายผลการวิจัย

สมมติฐานข้อที่ 1 การเล่นของเด็กเพศชายแตกต่างจากเพศหญิง ทั้งในแต่ละรูปแบบการเล่นและในแต่ละชนิดของของเล่น

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบว่า เด็กเพศชายและเพศหญิงมีรูปแบบการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าวแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับโรเซนเบิร์กและสมิท (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 8 ; อ้างอิงจาก Rosenberg and Sutton Smith. 1960) ที่กล่าวว่า ลักษณะการเล่นนั้น แสดงถึงความแตกต่างทางเพศ สอดคล้องกับการศึกษาของ จีวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 123) ที่กล่าวว่า

เด็กแต่ละคนจะเล่นไม่เหมือนกัน และเล่นแตกต่างกันไปตามเพศของเด็ก ส่วนการศึกษาของ เจนวี (Jenvey. 1989 – 2002 : 2) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นเป็นวิธีการเตรียมตัวสำหรับอนาคต ซึ่งได้ทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงแตกต่างกัน

ส่วนการเล่นแบบก่อสร้างและการเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้งพบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่า เด็กในวัยเด็กตอนปลายนั้น เป็นช่วงที่ร่างกายกำลังเติบโต และมีความแข็งแรงทางด้านร่างกายขึ้นอย่างรวดเร็ว ดังนั้น เด็กทั้งเพศชายและเพศหญิงจึงมีความสนใจในรูปแบบการเล่นที่ช่วยส่งเสริมความแข็งแรง และพัฒนากล้ามเนื้อมากยิ่งขึ้น อีกทั้งทางด้านสติปัญญาของเด็กในวัยนี้ ได้มีการพัฒนาไปมากแล้ว จึงทำให้สนใจในกิจกรรมการเล่นที่ต้องใช้ความสามารถทางด้านสติปัญญาของตน จึงส่งผลให้เด็กเพศชายและเพศหญิงมีรูปแบบการเล่นแบบก่อสร้างและการเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้งมากขึ้นดังที่ ประณต เค้าฉิม (2544 : 46) ได้กล่าวไว้ว่า พัฒนาการทางด้านการเล่นที่เป็นที่นิยมในวัยเด็กตอนปลาย มักได้แก่ การเล่นก่อสร้าง การเล่นสะสม การเล่นเกมกีฬา และการหาความบันเทิงใจ

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่นนั้นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดย เด็กเพศชายและเพศหญิง เลือกชนิดของของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง นิยายสาร-หนังสือ และของเล่นก่อสร้างแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ วิมลภรณ์ (2538 : 25) ซึ่งกล่าวว่า ของเล่นที่เด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายชอบเล่นนั้นมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด เด็กจะเลือกเล่นของเล่นตามเพศของตนเอง สอดคล้องกับ มิเชล (วิมลภรณ์. 2538 : 26 ; อ้างอิงจาก Mitchell. 1973) ดังที่กล่าวไว้ว่า ของเล่นของเด็กนั้น จะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามเพศของเด็ก โดย ของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิง จะเป็นของเล่นที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ของใช้ในบ้าน ในขณะที่ของเล่นของเด็กผู้ชาย จะเป็นของเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักผสมผสานสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน ซึ่งรวมทั้งการเล่นสร้าง การเล่นอย่างรุนแรงที่มีการทำลายด้วย

ส่วนการเล่นคอมพิวเตอร์ ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ตัวต่อ/กระดานเกม ของเล่นที่ให้ความบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นประเภทอื่นๆ พบว่า ไม่เป็นไปตามสมมติฐาน ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่า วัยเด็กตอนปลายนั้นเป็นวัยแห่งการเรียนรู้บทบาททางเพศของตนเอง การเลือกของเล่นอาจได้รับอิทธิพลมาจากผู้ปกครอง กล่าวคือ ผู้ปกครองทำกิจกรรมใดในเวลาว่าง เด็กอาจยึดเป็นแบบอย่าง และทำให้เด็กเลือกชนิดของของเล่นชนิดนั้นตาม จึงทำให้เด็กเพศชายและเพศหญิงมีการเลือกชนิดของของเล่นประเภท คอมพิวเตอร์ ของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ตัวต่อ/กระดานเกม ของเล่นที่ให้ความบันเทิง สัตว์เลี้ยงและของเล่นประเภทอื่นไม่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับที่ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ (2523 : 17) กล่าวว่า ประเภทของของ

เล่นที่เด็กวัยเด็กตอนปลาย (10 - 12 ปี) สนใจมีลักษณะดังต่อไปนี้คือ กีฬากลางแจ้ง ภาพต่อ
ทายปัญหา ส่วนในด้านของดนตรีและหนังสือ ได้แก่ นิยายผจญภัย หนังสือฉบับสั้น วิทยุ ร้อง
เพลงหมู่ เป็นต้น

สมมติฐานข้อที่ 2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียน แตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดย การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันในทุกรูปแบบ ซึ่งสอดคล้องกับ วรณี วิบุลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 100) ได้กล่าวไว้ว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเลือกรูปแบบการเล่นที่บ้าน โดยถือว่า รูปแบบการเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของเด็กผู้หญิง ส่วนเมื่อเล่นที่บ้าน เส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะลดน้อยลง การเล่นที่เล่นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิงจะเพิ่มจำนวนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ บลิธ (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Bloch. 1989) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของสถานที่เล่นของเด็ก เนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้านและพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของของเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและการเล่นที่บ้าน

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่น

— ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่นนั้นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยการเลือกชนิดของของเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียน มีความแตกต่างกันในทุกชนิดของของเล่น ซึ่งสอดคล้องกับ เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 15) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า เด็กเมื่ออยู่บ้าน มักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ และนอกจากนี้ ของเล่นที่มีอยู่ในบ้านและที่โรงเรียนมีความต่างกัน เช่น คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมส์ ที่โรงเรียนมี แต่ที่บ้านไม่มีเล่น จึงทำให้การเลือกชนิดของของเล่นมีความแตกต่างกัน

สมมติฐานข้อที่ 3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน จะมีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นแตกต่างกัน

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดย การเลือกรูปแบบการเล่นของเด็กนั้นจะแตกต่างกันไปตามบุคคลที่เด็กเล่นด้วยในทุกรูปแบบ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ บลิธ (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Bloch. 1989) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของบุคคลที่เด็กเล่นด้วย ซึ่งสอดคล้อง

คล้อยกับ เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) จากการศึกษาพบว่า รูปแบบของการเล่นโดยปกติของเด็ก จะเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับบุคคลที่เด็กเล่นด้วย (พ่อแม่ กับ เพื่อน) ซึ่งสอดคล้องกับ วีโอช (Jenvey. 1989 - 2000 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) กล่าวว่า เด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่ และเล่นกับเด็กคนอื่น

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของการเล่นนั้นพบว่า เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยการเลือกชนิดของการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันเมื่อเล่นกับบุคคลที่แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับ เจนวี (Jenvey. 1989 - 2000) กล่าวว่า ความชื่นชอบในการเล่นของเด็กๆ และการเล่นของเด็กนั้นได้รับอิทธิพลจาก ผู้ที่เล่นกับเด็ก และคุณสมบัติทางด้านกายภาพของการเล่นด้วย

สมมติฐานข้อที่ 4. ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกันจะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกัน

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ที่มีต่อรูปแบบการเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยรูปแบบการเล่นที่พบว่ามี ความแตกต่าง ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบก้าวร้าว ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นวัยเด็กพบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวระดับการศึกษาสูง เด็กจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ ของเล่นประเภทก่อสร้าง ส่วนครอบครัวที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 – 3 ชนิด และไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เล่นวิ่งแข่ง

ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นประเภทอื่นๆพบว่า ไม่มีความแตกต่าง ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า ปัจจุบันสังคมเริ่มให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเล่นของเด็กทำให้สื่อต่างๆไม่ว่าจะเป็น นิตยสาร โฆษณาโทรทัศน์ฯ ได้ผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพของเด็กในด้านต่างๆมากมาย เช่น การส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาทางด้านอารมณ์ พัฒนาทางด้านร่างกาย กีฬาการต่อสู้ป้องกันตัว เช่น มวยปล้ำ เทควันโด ยูโด ไอ้กีโด ฯ จากสื่อต่างนี้ทำให้ผู้ปกครอง โรงเรียนเริ่มให้ความสำคัญ และสนับสนุนกิจกรรมเหล่านี้มากขึ้น อีก

ทั้งตามสถานศึกษาก็ได้มีการเพิ่มเติมสิ่งต่างๆเหล่านี้เข้าในหลักสูตร ทำให้เด็กมีโอกาสสามารถที่จะเรียนรู้ในกิจกรรมได้มากขึ้นจากที่โรงเรียน ทำให้เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีระดับการศึกษาแตกต่างกัน ก็สามารถมีกิจกรรมที่คล้ายคลึงกันมากขึ้นกว่าในอดีต จึงทำให้ไม่พบความแตกต่าง

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ที่มีต่อชนิดของของเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยชนิดของของเล่นที่พบว่ามีความแตกต่างได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ ของเล่นที่ใช้ออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นประเภทอื่นๆ จากการศึกษาของ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นวัยเด็ก พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวระดับการศึกษาสูง เด็กจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ ของเล่นประเภทก่อสร้าง ส่วนครอบครัวที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 – 3 ชนิด และไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เล่นวิ่งแข่ง ดังนั้น ผู้วิจัยคาดว่า ระดับการศึกษาของผู้ปกครองที่แตกต่างกันน่าจะมีผลต่อการเลือกชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน ดังนั้น เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีระดับการศึกษาสูง จะชอบเล่นของเล่นแบบก่อสร้าง ส่วนครอบครัวที่มีการศึกษาระดับกลาง มักจะชอบของเล่นที่เป็นของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ส่วนครอบครัวที่มีระดับการศึกษาต่ำ การเลือกของเล่นจะมีลักษณะที่แคบมากกว่า 2 ครอบครัวข้างต้น และเป็นของเล่นที่ไม่มีเครื่องมือประกอบ จึงทำให้การเลือกชนิดของของเล่นแตกต่างกัน

ส่วนชนิดของของเล่นที่เป็นของนุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ หนังสือ/นิตยสาร ตัวต่อ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง และสัตว์เลื้อย ไม่มี ความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจาก ปัจจุบันมีรายการที่ส่งเสริมเกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพของเด็กๆ ที่ได้กล่าวถึงความสำคัญของของเล่นของเด็กว่า สามารถช่วยในด้านของการพัฒนาการ และกระตุ้นการเจริญเติบโตทางด้านสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ทำให้ผู้ปกครองเล็งเห็นความสำคัญ อีกทั้งของเล่นในปัจจุบันมีราคาไม่แพงสามารถหาซื้อได้ง่าย และมีความหลากหลายทำให้สามารถเลือกซื้อได้ตามความต้องการ ซึ่งสอดคล้องกับฉวีวรรณ กิनावงศ์ (2533 : 152 – 154) ที่ได้กล่าวไว้ว่า เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใด ขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่น ก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว ดังนั้น เมื่อผู้ปกครองเล็งเห็นความสำคัญของของเล่นมากขึ้น จึงซื้อของเล่นที่หลากหลายให้เด็ก ส่งผลให้ไม่พบความแตกต่างในการเลือกใช้ของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมด้านระดับอาชีพของผู้ปกครอง

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับอาชีพของผู้ปกครอง ที่มีต่อรูปแบบการเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยรูปแบบการเล่นที่พบว่ามีแตกต่างได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ ซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์เกมต่างๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตมากขึ้น แต่เนื่องจากผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาน้อย รวมทั้งมีรายได้น้อย จึงไม่สามารถที่จะซื้อคอมพิวเตอร์ หรือเกมอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ให้เด็กได้ ส่งผลให้เด็กไม่สามารถที่จะเล่นคอมพิวเตอร์ได้ จึงหันไปเล่นแบบต่อสู้มากกว่าเพราะไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง ส่วนผู้ปกครองที่มีอาชีพอื่นๆ เช่น รับราชการ จะมีรายได้มากขึ้น ครอบครัวจะไม่ลำบากมากนัก ทำให้เห็นความสำคัญของคอมพิวเตอร์ ประกอบกับรัฐบาลมีโครงการคอมพิวเตอร์เพื่ออาหาร ทำให้สามารถซื้อคอมพิวเตอร์ได้ ในราคาไม่แพงมากนัก จึงส่งผลให้เด็กสนใจในคอมพิวเตอร์-เกมอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้นด้วย ส่วนการเล่นแบบก่อสร้างนั้นเป็นการเล่นประเภทที่จะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งส่วนใหญ่ผู้ปกครองที่มีอาชีพและรายได้ดีนั้นจะสามารถหาซื้อมาให้เด็กๆ ได้พัฒนาทางด้านความคิด

ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นออกกำลังกาย กลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าว การเล่นประเภทอื่นๆ พบว่าไม่มีความแตกต่าง ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 16) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กวัยเด็กตอนปลาย จะชอบการเล่นที่อยู่กลางแจ้งมากกว่ากลุ่มวัยเด็กตอนต้นและตอนกลาง เนื่องจากการที่เด็ก เริ่มที่จะมีสังคมที่กว้างขึ้นในช่วงวัยประถมศึกษา มีเพื่อนมากขึ้น มีอิสระในการปกครองตัวเองมากขึ้น การเล่นก็เปลี่ยนเป็นแบบการเล่นกลางแจ้ง บนถนน และนอกบ้านมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2523 : 154) ได้กล่าวถึงพัฒนาการด้าน การเล่นของเด็กตอนปลาย (10 – 12 ปี) ไว้ดังนี้ วัยนี้เด็กรู้สึกว่าเป็นเด็กสิ้นสุดลง ช่วงวัยรุ่นกำลังย่างเข้ามา เด็กเต็มไปด้วยพลังงานและกิจกรรม ชอบอยู่รวมกันเป็นกลุ่มมากกว่าอยู่บ้าน เริ่มทดลองโครงการหลายอย่าง และสนใจในกิจกรรมของกลุ่ม เช่น การเล่นที่ต้องออกกำลังมากหรือต้องใช้ไหวพริบมาก เช่น หมากระโดด สนใจศิลปะ ดนตรี และงานบริการสังคมต่าง ๆ สนใจการอ่าน การชมภาพยนตร์เพิ่มขึ้น เด็กจะสนใจการโฆษณาของโทรทัศน์ วิทยุ จึงทำให้การเล่นเหล่านี้ไม่พบความแตกต่าง

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับอาชีพของผู้ปกครอง ที่มีต่อชนิดของของเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยชนิดของของเล่นที่พบว่ามีแตกต่าง

ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ นิติศาสตร์/หนังสือ ของเล่นที่เป็นสื่อบันเทิงซึ่งในปัจจุบัน คอมพิวเตอร์ และเกมต่างๆเข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตเด็กมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันผู้ปกครองที่มีอาชีพเกษตรกรรมส่วนใหญ่ต้องทำงานหนัก รวมทั้งมีรายได้ก็น้อยไม่มีเวลาดูแลเด็ก อีกทั้งมีสื่อต่างๆ มากมายที่มีรูปแบบที่น่าสนใจ เด็กจึงชอบที่จะดูโทรทัศน์ ดูการ์ตูน ส่งผลให้เด็กสนใจในโทรทัศน์ วิทยุเพิ่มมากขึ้น

ส่วนของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลองแจ๊ส ตัวต่อ/กระดานเกม ของเล่นก้าวร้าว และสัตว์เลื้อย ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจากของเล่นบางชนิด เช่น ของเล่นนุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ไม่ได้เป็นที่นิยมสำหรับเด็กในวัยเด็กตอนปลายแล้ว ส่วนของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ และการออกกำลังกายกลองแจ๊สนั้นทางโรงเรียนและผู้ปกครองได้รับความรู้และเห็นความสำคัญ จึงส่งเสริมให้เด็กเลือกเล่นของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ เพื่อพัฒนาอารมณ์และจิตใจ ส่วนการเล่นออกกำลังกายกลองแจ๊สนั้นจะช่วยส่งเสริมร่างกายให้แข็งแรง ส่วนการเล่นตัวต่อและกระดานเกมจะช่วยส่งเสริมทางด้านความคิดพัฒนาสติปัญญา ส่วนการเล่นก้าวร้าวนั้นเนื่องจากไม่เป็นที่นิยมและไม่เป็นที่ยอมรับในสังคม เด็กในวัยนี้จึงไม่ชอบที่จะเล่นแบบก้าวร้าว ในการเลี้ยงสัตว์นั้นส่วนใหญ่ในแต่ละครอบครัวที่มีสัตว์เลี้ยงเด็กก็มักจะเล่นกับสัตว์เลี้ยงด้วยจึงไม่พบความแตกต่าง

ปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจและสังคมด้านระดับฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของรูปแบบการเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครองที่มีต่อรูปแบบการเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยรูปแบบการเล่นที่พบว่ามี ความแตกต่างได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นเด็ก พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวฐานะดี มักจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวที่มีระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวชนิดอื่น มีการเล่น 2 - 3 ชนิด ไม่มีเครื่องมือประกอบมาก เช่น เด็กชายเล่นวิ่งแข่ง นอกจากนั้นจิ๋ววรรณ กิณาวงศ์ (2533 : 152 - 154) ได้กล่าวถึง เด็กที่บิดามารดาฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มักเล่นต่างกันทั้งประเภทการเล่น และวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดีๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้

นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กยังมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

ส่วนการเล่นสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าว การเล่นประเภทอื่นๆ พบว่า ไม่มีความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจาก เด็กวัยนี้เริ่มเล่นบทบาทสมมติน้อยลง การเล่นแบบก้าวร้าว เช่น การแกล้งเพื่อน แกล้งน้อง สังคมไทยมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดีส่งผลให้เด็กส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่น ผู้ปกครองเริ่มใส่ใจกับเรื่องสุขภาพมากจากการที่ได้รับรู้ข่าวสาร การส่งเสริมให้เล่นออกกำลังกายจึงได้รับความนิยม รูปแบบการเล่นเหล่านี้จึงไม่พบความแตกต่าง

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านของชนิดของของเล่น

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านระดับอาชีพของผู้ปกครอง ที่มีต่อชนิดของของเล่นของเด็กนั้น พบว่าเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยชนิดของของเล่นที่พบว่ามี ความแตกต่างได้แก่ ของเล่นแบบก่อสร้าง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์ ของเล่นที่ให้ความบันเทิงซึ่งสอดคล้องกับฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 152 - 154) ได้กล่าวถึง เด็กที่บิดามารดาฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มักเล่นต่างกันทั้งประเภทการเล่น และวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดีๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วายน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กยังมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

ส่วนของเล่นที่นุ่มนิ่ม ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่ใช้ออกกำลังกายกลางแจ้ง นิตยสาร/หนังสือ ดั้วต่อ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่นๆ พบว่าไม่มีความแตกต่าง ทั้งนี้ เนื่องจาก ของเล่นเหล่านี้มีทั้งราคาถูกและแพง ซึ่งผู้ปกครองที่ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำสามารถเลือกซื้อของเล่นชนิดเดียวกันที่มีราคาถูกได้ หรือบางครั้งไม่ต้องซื้อเลย ทั้งนี้เนื่องจากเป็นของเล่นที่หาง่ายเช่น สัตว์เลี้ยง บางอย่างไม่จำเป็นต้องซื้อหาเนื่องจากมีของเล่นไว้ให้เล่นที่โรงเรียน เช่น อุปกรณ์กีฬา ขณะเดียวกัน ปัจจุบันผู้ปกครองเริ่มให้ความสำคัญกับการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านให้กับเด็ก อีกทั้งมีหนังสือที่น่าสนใจ ราคาไม่แพงมากมายให้เลือกซื้อ ส่วนที่ใช้ความรุนแรง สังคมไทยมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ส่งผลให้เด็กส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่น จึงไม่พบความแตกต่าง

สรุปได้ว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละแบบ และชนิดของของเล่นแต่ละชนิดตามตัวแปรที่ศึกษาส่วนใหญ่มีความแตกต่างกัน

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยพบว่า การที่เด็กวัยเด็กตอนปลายมีพฤติกรรมการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นแตกต่างกัน ย่อมแสดงให้เห็นว่า การเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายนั้น เกี่ยวข้องกับตัวแปร เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ทุกๆตัวแปรมีความสัมพันธ์ต่อการเลือกรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น และจากการผลการวิจัยผู้วิจัย พบว่า

1. ความนิยมในการเลือกรูปแบบการเล่นของเด็ก เด็กโดยส่วนใหญ่นิยมการเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง คอมพิวเตอร์ การเล่นศิลปะ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบก้าวร้าว และการเล่นแบบก่อสร้างน้อยที่สุด เนื่องจากเทคโนโลยีและการสื่อสารในปัจจุบันพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งเป็นสื่อประเภทที่มีความน่าสนใจ จึงทำให้การเล่นแบบรับสื่อและการเล่นคอมพิวเตอร์ได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยธรรมชาติของวัยเด็กตอนปลาย วัยนี้เป็นวัยที่มีระดับสติปัญญาเริ่มพัฒนามากขึ้น หากผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ให้การสนับสนุนเด็ก ให้เด็กได้ทำกิจกรรมที่ต้องใช้สติปัญญา เช่น การเล่นแบบก่อสร้าง กระดานเกม ควบคู่กับการเล่นแบบรับสื่อบันเทิง เด็กก็จะสามารถที่จะพัฒนาระดับสติปัญญา เพื่อเตรียมพร้อมกับการเป็นผู้ใหญ่ที่ดีในอนาคต เป็นบุคคลที่มีเหตุผล มีความเฉลียวฉลาดและพร้อมที่จะเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมได้

2. ความนิยมในการเลือกชนิดของของเล่นของเด็ก เด็กโดยส่วนใหญ่นิยมของเล่นที่เป็นสื่อบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ นิตยสารของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์ สัตว์เลี้ยง เกมตัวต่อ/กระดานเกม ของเล่นนุ่มนิ่ม ของเล่นเครื่องแต่งกาย ของเล่นก้าวร้าวของเล่นโครงสร้าง ของเล่นอื่นๆตามลำดับ เนื่องจากของเล่นที่เป็นสื่อบันเทิง ปัจจุบันสามารถที่จะหาซื้อได้ง่าย มีอยู่อย่างแพร่หลาย เป็นสื่อที่น่าสนใจพร้อมทั้งมีการสอดแทรกเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อเด็ก หากผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องต้องการที่จะพัฒนาศักยภาพของเด็กในหลายๆ ด้านผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องควรที่จะเลือกสรรชนิดของของเล่นที่เป็นประโยชน์และเหมาะสมกับเด็ก ถ้าเป็นไปได้ หากเด็กได้มีโอกาสสัมผัสกับประสบการณ์ การเล่นของเล่นหลายๆชนิด เด็กก็สามารถที่จะพัฒนาศักยภาพของตัวเองได้ในหลายๆด้าน เช่นทางด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคมบุคลิกภาพ เด็กในวัยนี้ก็จะเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ ฉลาดและมีไหวพริบดีพร้อมที่จะเจริญเติบโต เป็นวัยรุ่นที่ดีมีความคิด และเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยในครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนกับรูปแบบการเล่นว่า รูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันจะส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแตกต่างกันหรือไม่ เพื่อที่จะนำผลที่ได้ไปปรับใช้กับรูปแบบการเรียนการสอนต่อไป
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างว่าเด็กในแต่ละช่วงวัยเล่นแตกต่างกันอย่างไร เพื่อที่จะได้นำความรู้ที่ได้มาปรับปรุง ส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตามช่วงวัยของเด็ก

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรกช มีผลกิจ. (2536). "ของเล่นเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต," วารสารสู่ทางการลงทุน.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). "การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย,"
วารสารการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ,สำนักงาน. (2529). เอกสารชุดอบรมบุคลากรทางการ
ศึกษาระดับก่อนประถมศึกษาหน่วยที่ 6 การจัดประสบการณ์ชั้นเด็กเล็กและการ
ศึกษาดูงาน. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์คุรุสภา.
- คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. (2534). เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- จรรยา ทองถาวร. (2530). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2526). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พัฒนาศ.
- _____. (2534). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : สำนักโอเดียนสโตร์.
- ณัฐฐา แก้วสุวรรณ. (2525). พฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและพฤติกรรม
ทางสังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย: เปรียบเทียบระหว่างโรงเรียนอนุบาลและและ
ศูนย์เด็กปฐมวัยในกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงพร สถาปนกุล. (2545). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่น สำหรับเด็กปฐมวัยของ
ผู้ปกครอง โรงเรียนอนุบาลเอกชนกรุงเทพมหานคร. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม.
(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ทวีพร ณ นคร. (2533). การศึกษาการเล่นสรรค์สร้างกลางแจ้งแบบอิสระกับแบบ
กึ่งชี้แนะที่มีผลต่อความสามารถในการสังเกตและการจำแนกของเด็กปฐมวัย.
ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชนพร สมบุลธนาท. (2529). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก
ที่เล่นกับเพื่อนที่เล่นกับแม่ ที่เล่นเอง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2524). "การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง," การเล่นและเครื่องเล่น
เพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ประณต เค้าฉิม. (2544). *เด็กกับพัฒนาการด้านสังคม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2537). *การพัฒนาพฤติกรรมเด็ก หน่วยที่ 8-15*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาสิต. (2536). *พฤติกรรมวัยเด็ก*. เล่มที่ 2. หน่วยที่ 8-15. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2526). "ศิลปะสำหรับเด็กของเล่นส่งเสริมคุณภาพชีวิต" *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร.
- ประสพศรี อึ้งถาวร. (2526). *สุขภาพเด็กและการดูแลเด็กปกติ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์.
- ผ่องพรรณ มณีรัตน์. (2526). *มานุษยวิทยากับการศึกษาคติชาวบ้าน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ผอบ โปษะกฤษณะ. (2522). *การละเล่นของเด็กภาคกลาง*. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2535). "ของเล่นเด็ก" *หนูน้อยน่ารัก*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภรณ์ ชุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ภาวิณี แสนทวีสุข. (2545, กุมภาพันธ์). "เรียนรู้สู่โลกกว้างด้วยการเล่น," *วารสารวิชาการ*. 5 : 2.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตสถาน. (2539). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- รักตวรรณ ศิริภาพร. (2531). *ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง*. ปรินิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาประถมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). "เครื่องเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก," *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2526). "เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็ก," *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร.
- วราภรณ์ รักวิชัย. (2533). *การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

- วราลี โกศัย. (2542). ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีผลต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิมลภัก สรรคพงษ์. (2538). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบไม่แบ่งแยกเพศ ที่มีความสนใจในการเลือกของเล่นชนิดบ่งบอกเพศผู้เล่นของวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ ปลุพัฒน์. (2539). การเล่นเกมแบบกึ่งอิสระที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). การเล่นเกมของเด็กบ้านกลาง. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- วิณี ชิดเชื้อวงศ์. (2537). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- ศิริลักษณ์ ศรีวนาสณฑ์. (2535). การเล่นเกมกับพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใน กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ศิริเรือน แก้วกังวาล. (2530). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ประกายพฤกษ์.
- _____. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. (2520). การเล่นเกมของเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเกษม.
- สุสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์. (2520). การเล่นเกมของเด็กลานนาไทยในอดีต. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.
- สินินารถ นรินทร์สรศักดิ์. (2539). การศึกษาการเล่นของเด็กในกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สิริกุล จารุจินดา. (2526). อิทธิพลของการเล่นประเภทเสริมต่อ ต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5 – 6 ปี ในหน่วยปฏิบัติการ หมวดวิชาพัฒนาเด็ก ภาควิชาคหกรรมศาสตร์ วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- สุดา ชันไพศาล. (2543). การเปรียบเทียบการเลือกของเล่นของเด็กชายอายุ 5 ปีที่พ่อแม่มีบทบาททางเพศต่างกัน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อภิชาติ มหากันธา. (2535). "ของเล่นของเด็กมีความสำคัญอย่างไร," ใน วารสารศึกษาศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

- อรรถ อัจฉรินทร์. (2525). *ลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมืองของไทย*. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
 กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร
- อรรณพ สุมประดิษฐ์. (2532). *พฤติกรรมเอื้อเพื่อควมมีระเบียบวินัยและระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยแบบการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป*.
 วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
 ถ่ายเอกสาร.
- อุดม หนูทอง. (2529). "การเล่นของเด็กภาคใต้," *สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้* พ.ศ.2529
 เล่ม 1. สงขลา : สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- อำไพ สุจริตกุล. (2526). "ความหวังของเด็กไทยจะได้พัฒนาด้วยการเล่น, " *การเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จิตรนสาร.
- John, JChristie, J. & Yawkey, T. (1999). *Play and early childhood development*.
 New York : Longman.
- Krogh, Suzanne L. (1994). *Educating young children : Infancy to grade three*.
 New York : Macraw-Hill.
- Lever, J. Little girl's patterns may hinder career. (1977, 3 March). *Austin Texa : The Austin American Statement Thursday*.
- Roberts, J.M.,Arth, M.J., & Bush, R.R. (1959). *Game in Culture*. American
 Antroropologist, 61 : 599 - 605.
- Vickii Jenvey & Heidi Jenvey. (1989 - 2000). *Australian children's play and toy*.
 Monash University, Australia.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
หนังสือขอเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย



๗ ธันวาคม 2546

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเกาะวังไทร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 2 ห้องเรียน ตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภาพร หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-4671417 มือถือ 09-4422434



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๒ ธันวาคม 2546

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์เพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลนครปฐม

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย โดยขอให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 2 ห้องเรียน ตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภาพร หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-4671417 มือถือ 09-4422434



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

12 ธันวาคม 2546

เรื่อง ขออนุญาตเพื่อการศึกษาวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่ล้อม

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษา โดยขอให้ให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 2 ห้องเรียน ตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภาพร หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-4671417 มือถือ 09-4422434



ที่ ศธ 0519.12/ ๒๓๖

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

1) ธันวาคม 2546

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำพญา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวสมใจ แจ่มจิรวรรณ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์วัฒนา ศรีสัตย์วาจา เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขอให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลายชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546

จึงเรียนมาเพื่อขอกความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวสมใจ แจ่มจิรวรรณ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภภรณ์ หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-4671417 มือถือ 09-4422434

ภาคผนวก ข
แบบสัมภาษณ์

แบบสัมภาษณ์
เรื่อง
การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ นี้มีทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1. แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ อายุ และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และอาชีพของผู้ปกครอง

ชุดที่ 2. แบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของนักเรียนจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ และปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครอง

1. ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้นประถมศึกษาปีที่/.....

2. เพศ ชาย หญิง

3. รายได้ครอบครัว (ฐานะทางเศรษฐกิจของบิดามารดารวมกัน)

..... ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ มีรายได้ต่ำ 5,000 บาทต่อเดือน

..... ฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง มีรายได้ 5,001–15,000 บาทต่อเดือน

..... ฐานะทางเศรษฐกิจสูง มีรายได้สูงกว่า 15,000 บาทต่อเดือน

4. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

..... ประถมศึกษา

..... มัธยมศึกษา

..... อนุปริญญา

..... ปริญญาตรี

..... สูงกว่าปริญญาตรี

5. อาชีพของผู้ปกครอง

- เกษตรกร
- รับจ้าง
- รัฐวิสาหกิจ
- รับราชการ
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว

ชุดที่ 2. แบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นทั่วไปและชนิดของของเล่นทั่วไปของนักเรียน

แบบสัมภาษณ์รูปแบบ การเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ

.....

.....

.....

- เล่นแบบจินตนาการ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย
- เล่นก่อสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นแบบรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ การดูทีวี ฟังเพลง เต้นรำ
- เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต
- เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง
- เล่นแบบต่อสู้ เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน แกล้งน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

แบบสัมภาษณ์ชนิดของของเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของเล่นชนิดไหนเป็นพิเศษ

.....

.....

.....

- ของเล่นที่นุ่มนวล หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์

- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ,ชุดนางฟ้า
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีเทียน สีน้ำ
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
- หนังสือนิยายสาร เช่น การ์ตูน นิทาน
- กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
- ของเล่นกาวร้าว เช่น ปืนก๊อป อาวุธสงครามจำลอง
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ของเล่นประเภทอื่นๆ เช่น กระถางต้นไม้

ที่โรงเรียน 1. ที่โรงเรียนเวลาพักหุ้มนักจะเล่นอะไรกับเพื่อนๆ

.....

.....

.....

.....

.....

- เล่นแบบสมมติ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร
- เล่นสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นแบบรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ
- เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต
- เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง
- เล่นแบบต่อสู้เช่น การเล่นเกมปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบกาวร้าว เช่น แก่งเพื่อน แก่งน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

2. เวลาหนูเล่นกับเพื่อนๆที่โรงเรียนหนูมักใช้สิ่งของใดในการเล่น

-
-
-
-
- ของเล่นที่นุ่มนึ่ง หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ,ชุดนางฟ้า
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีเทียน สีน้ำ
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น การ์ตูน นิทาน
- กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
- ของเล่นกำว้าว เช่น ปืนแก๊บ อาวุธสงครามจำลอง
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ของเล่นประเภทอื่นๆ เช่น กระจกตันไม้

ที่บ้าน

3. เวลาอยู่คนเดียวที่บ้านหนูชอบเล่นหรือทำอะไร

- เล่นแบบสมมติ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร
- เล่นสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นแบบรับสื่อ เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ
- เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต
- เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง
- เล่นแบบต่อสู้ เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบกำว้าว เช่น แก่งเพื่อน แก่งน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

4. เวลาหนูเล่นหรือทำอะไรคนเดียวที่บ้านของเล่น สิ่งใดที่หนูมักจะใช้เล่น

.....

.....

.....

.....

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาชนสัตว์
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ,ชุดนางฟ้า
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
- หนังสือนิยายสาร เช่น การ์ตูน นิทาน
- กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
- ของเล่นกาวร้าว เช่น ปืนก้ำป อวุธสงครามจำลอง
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ของเล่นประเภทอื่นๆ เช่น กระจกตันไม้

5. ที่บ้านเวลาหนูเล่นกับพี่น้องหรือเพื่อนๆ หนูมักจะเล่นอะไร

.....

.....

.....

.....

- เล่นแบบสมมติ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร
- เล่นสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นแบบรับสื่อ เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ
- เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต
- เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง
- เล่นแบบต่อสู้ เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบกาวร้าวเช่น แกลังเพื่อน แกลังน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

6. เวลาหนูเล่นกับพี่น้อง หรือเพื่อนๆ ที่บ้านของเล่น สิ่งใดที่หนูมักจะใช้เล่น

.....

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาขนสัตว์
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ,ชุดนางฟ้า
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
- หนังสือนิยายสาร เช่น การ์ตูน นิทาน
- กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอร์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
- ของเล่นกาวร้าว เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ของเล่นประเภทอื่นๆ เช่น กระถางต้นไม้

7. ที่บ้านเวลาหนูเล่นกับพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ หนูมักจะเล่นอะไร

.....

- เล่นแบบสมมติ เช่น เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร
- เล่นสร้าง เช่น การเล่นเลโก้ การเล่นบล็อก
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นแบบรับสื่อ เช่น การดูทีวี ฟังเพลง เดินรำ
- เล่นคอมพิวเตอร์ เช่น การเล่นเกมออนไลน์
- เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน กีฬากลางแจ้ง
- เล่นแบบต่อสู้เช่น การเล่นมวยปล้ำ การต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบกาวร้าว เช่น แก่งเพื่อน แก่งน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

8. เวลาหนูเล่นกับพ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ที่บ้าน สิ่งของหรือของเล่นใดที่หนูมัก

จะใช้เล่น

.....

.....

.....

.....

- ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือรูปจำลอง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาชนสัตว์
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ,ชุดนางฟ้า
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
- หนังสือนิยายสาร เช่น การ์ตูน นิทาน
- กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อ เกมเศรษฐี
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD
- ของเล่นกาวี๊ว เช่น ปืนก๊อป อาวุธสงครามจำลอง
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ของเล่นประเภทอื่นๆเช่น กระถางต้นไม้

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ
วันเดือนปีเกิด	25 กันยายน 2522
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	133/23 หมู่ 14 บางด้วน ถนนเพชรเกษม ซอยเพชรเกษม 46 ภาษีเจริญ กทม. 10160

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2533	ประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดจันทร์ประดิษฐาราม กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2539	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2536	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสตรีวัดอัปสรสวรรค์ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2543	วิทยาศาสตร์บัณฑิต สันทนาการ (เกียรตินิยมอันดับ 2) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
พ.ศ. 2547	การศึกษามหาบัณฑิต จิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร