

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์
ของ
นิชรา ชนะพาล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
มิถุนายน 2549

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร

บทคัดย่อ
ของ
นิชรา ชนะपाल

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
มิถุนายน 2549

นิชรา ชนะพาล. (2549). การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย

ในกรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท กศม. (การศึกษาปฐมวัย).

กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม:

รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา ตันติผลาชีวะ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ดร.ไพฑูริย์ อ่อนมั่ง.

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาประเภทของเล่นที่ผู้ค้ารายย่อยนำมาจำหน่าย ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจซื้อ และการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย ในเขตกรุงเทพมหานครในภาพรวม และจำแนกตาม อายุ ระดับการศึกษา และรายได้

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านจำหน่ายของเล่นในกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน ที่มาจากการสุ่มหลายชั้น เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็น แบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งมีความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวนแบบทางเดียว ANOVA โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

ผลการวิจัยพบว่า

1. ประเภทของเล่นที่มีจำหน่ายมากที่สุด คือ ของเล่นที่จำลองจากของจริง
2. ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจมากที่สุด คือ หุ่นยนต์ ตุ๊กตา และรถ ตามลำดับ
3. ผู้ค้ารายย่อยมีระดับการรับรู้ ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยทั้งด้านประโยชน์ โทษ

และการตระหนักรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อจำแนกตาม ระดับการศึกษาไม่แตกต่างกัน ยกเว้น อายุและรายได้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE PERCEPTION OF RETAILERS IN BANGKOK CONCERNING TOY'S
EFFECT ON YOUNG CHILDREN

AN ABSTRACT

BY

NICHARA CHANAPAN

Presented in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Master of Education Degree in Early Childhood Education
at Srinakharinwirot University

June 2006

Nichara Chanaphan. (2006). *The Perception of Retailer in Bangkok Concerning Toys' Effect on Young Children*. Master thesis, M.Ed. (Early Childhood Education). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University.
Advisor Committee: Assoc. Prof.Dr. Kulaya Tantiphlachiva,
Assnt.Prof.LT.JG.Dr.Paiboon Onmung.

The purpose of this research was to investigate the types of toy sold by retailers in Bangkok, the amount of toys which children liked to buy, and the perception of the retailers concerning toys' effect on children, both in general and classified by age, educational level and income.

The samples used in study were 100 retailers who sold toys in Bangkok selected by multistage random sampling. The research tool was structured interview form designed by the researcher with the reliability of 0.82. The data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation, and one - way ANOVA.

The research results revealed that

1. The toys mostly sold were modeled toys.
2. The toys which children liked to buy most were robots, dolls and cars respectively.
3. The general perception of retailers concerning toys' effect on young children in the areas of advantages, disadvantages and awareness was at the good level. When it was classified by educational level, their perception was not different. It was different with statistical significance at the level of .05 when it was classified by age and income.

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร

ปริญญานิพนธ์
ของ
นิชรา ชนะพาล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย
มิถุนายน 2549
ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร

ของ

นิชรา ชนะพาล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)

วันที่ เดือน พ.ศ. 2549

..... ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กุลยา ตันติผลาชีวะ)

..... กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ รท. ดร.ไพบุลย์ อ่อนมั่ง)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม

(อาจารย์ ดร.พัฒนา ชัชพงศ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาอย่างสูงจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษณา ตันติผลชีวะ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ เรือโท ดร. ไพบุลย์ อ่อนมั่ง ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อคิดและตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างมากโดยตลอด ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาจึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร. สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ อาจารย์ ดร. พัฒนา ชัชพงศ์ รองศาสตราจารย์ ดร. ยาวพา เดชะคุปต์ และ รองศาสตราจารย์ ดร. สิริมา ภิญโญ อนันตพงษ์ ที่กรุณาให้ข้อแนะนำเพิ่มเติม ทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในสาขาวิชาการศึกษาปฐมวัยทุกท่านที่ได้กรุณาประสิทธิภาพความรู้เพิ่มพูนประสบการณ์ด้านการศึกษาปฐมวัย และให้ความเมตตาแก่ผู้วิจัยตลอดมา กราบขอบพระคุณ ผศ.พรทิพย์ วินโกมินทร์ คุณมะลิ รักเปี่ยม อาจารย์สุนทรียา คำหาญสุนทร ที่กรุณาให้ความร่วมมือในการตรวจแบบสัมภาษณ์เพื่อการวิจัยในครั้งนี้

กราบขอบพระคุณพันจ่าอากาศเอกวีระชาติ ชนะพาล และครอบครัวไว้อย่างสูง ผู้สนับสนุน ส่งเสริมและเป็นกำลังใจในการศึกษาของผู้วิจัยอย่างยิ่งตลอดมา และขอบพระคุณท่านเจ้าของโรงเรียน ผู้จัดการ ผู้บริหาร คณะครูโรงเรียนอนุบาลฤทธิยะวรรณาลัยทุกท่าน ที่เปิดโอกาสให้ผู้วิจัยได้มีเวลามาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม และนักศึกษาภาคการศึกษาปฐมวัยรุ่น 6 ที่ช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยมาตลอด

คุณค่าและประโยชน์ของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณแด่ นาวาอากาศโทสมพิศ ศรีแก้ว บิดา คุณแม่นิยม ศรีแก้ว มารดา ผู้มีพระคุณที่ได้อบรมเลี้ยงดูให้ โอกาสทางการศึกษาแก่ผู้วิจัย และครูอาจารย์ทุกท่าน ในฐานะผู้วางรากฐานการศึกษาทำให้ผู้วิจัยได้รับประสบการณ์อันทรงคุณค่ายิ่ง

นิชรา ชนะพาล

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการวิจัย	4
	ความสำคัญของการวิจัย	4
	ขอบเขตของการวิจัย	4
	กลุ่มประชากรที่ศึกษา	4
	ตัวแปรที่ศึกษา	5
	นิยามศัพท์เฉพาะ	5
	กรอบแนวคิดของการวิจัย	7
	สมมติฐานในการวิจัย	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น	9
	ความหมายของการเล่น	9
	ความสำคัญของการเล่น	10
	ประโยชน์ของการเล่น	11
	พฤติกรรมการเล่นของเด็ก	12
	ความเหมาะสมของการเล่น	19
	ปะเภทของการเล่น	20
	ความเหมาะสมของการเล่น	26
	หลักการเลือกที่ดี	27
	อันตรายจากของเล่น	28
	ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่นอันตราย	29
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค	35
	ความหมายของผู้บริโภค	35
	กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค	36
	การค้าปลีกกับการบริโภค	36
	จริยธรรมการประกอบธุรกิจค้าปลีก	37

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ) เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้	39
ความหมายของการรับรู้	39
ลักษณะสำคัญของการรับรู้	40
การสร้างการรับรู้	41
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	43
งานวิจัยเกี่ยวกับของเล่นเด็ก	43
งานวิจัยในประเทศ	44
งานวิจัยต่างประเทศ	45
3 วิธีการดำเนินการวิจัย	48
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	48
เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	48
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	50
การเก็บรวบรวมข้อมูล	51
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้	52
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	52
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	55
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	55
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติ	56
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	72
ความมุ่งหมายในการวิจัย	72
ความสำคัญของการวิจัย	72
สมมติฐานของการวิจัย	72

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ) การเก็บข้อมูล	73
สรุปการวิเคราะห์ข้อมูล	73
อภิปรายผล	74
ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย	76
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป	76
 บรรณานุกรม	 77
 ภาคผนวก	 82
ภาคผนวก ก	83
ภาคผนวก ข	91
ภาคผนวก ค	97
ภาคผนวก ง	101
 ประวัติย่อผู้วิจัย	 103

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 พฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย	13
2 ข้อคำถามที่สัมภาษณ์การรับรู้ จำแนกรายด้านที่เป็นทางบวก และทางลบ	50
3 จำนวน และร้อยละของปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง	56
4 จำนวน และร้อยละของประเภทของเล่นที่มีจำหน่ายในร้านค้ารายย่อย	57
5 จำนวนและร้อยละของของเล่นที่เด็กสนใจซื้อ	58
6 จำนวนและร้อยละของชนิดของเล่นประเภทที่เด็กสนใจซื้อมาก	59
7 ปัจจัยจูงใจที่ทำให้ผู้ค้ารายย่อยซื้อของเล่นมาจำหน่าย	60
8 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร	61
9 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ การศึกษา และรายได้	62
10 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ด้านประโยชน์ จำแนกรายข้อ	63
11 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ด้านโทษ จำแนกรายข้อ	64
12 ค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ด้านการตระหนักรู้ จำแนกรายข้อ	65
13 เปรียบเทียบระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย เกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อ เด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร ทั้งด้าน จำแนกตามอายุ	66
14 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างอายุของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร กับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ	67

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
15	เปรียบเทียบระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย เกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร ทั้งด้าน จำแนกตามระดับการศึกษา 68
16	เปรียบเทียบระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย เกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มี ต่อเด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร ทั้งด้าน จำแนกตามระดับรายได้ 69
17	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร กับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ 70
18	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร กับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ 70
19	เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร กับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย โดยรวม 71

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
2 การกำหนดกฎเกณฑ์มาตรฐาน	31
3 สัญลักษณ์มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม	32

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

พัฒนาการทุกด้านของปฐมวัย (แรกเกิด - 6 ขวบ) เป็นไปอย่างรวดเร็วและมีปริมาณการพัฒนาสูง ดังที่บลูม (Bloom) และอีริกสัน (Erikson) กล่าวว่าเด็กวัยนี้เป็นวัยทองของชีวิตที่มีระบบประสาทและสมองเจริญเติบโตถึงร้อยละ 80 ของผู้ใหญ่ปกติ (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2535 : 5; อ้างอิงจาก Erikson. 1950: unpagged; & Bloom. 1964 : 209 - 225) การส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านหรือปลูกฝังสิ่งที่ดีงามเหมาะสมให้กับเด็กจึงควร ทำให้ดีที่สุดในระยะนี้ ประสบการณ์ที่เด็กได้รับจะเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนรู้ และการดำรงชีวิตในอนาคตของเด็ก ซึ่งจะเพ่งกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าต่อไป

การเล่น เป็น สิ่งสำคัญสำหรับเด็ก จนมีคำกล่าวว่า การเล่นนั้นเปรียบเสมือนการทำงานของ เด็ก เมื่อเด็กได้เล่นเขาจะแสดงออกถึงพฤติกรรมต่างๆ อันเป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัว เช่น ความสามารถในการใช้ความคิด การใช้ภาษา การเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงออกทางอารมณ์ จิตใจและการปรับตัวให้เข้ากับสังคมชุมชนและสิ่งแวดล้อม ด้วยเหตุนี้ ของเล่นจึงนับว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญต่อชีวิตและการเรียนรู้ของเด็กทุกวัยเพราะนอกจากจะให้ความสนุกสนานอารมณ์ สังคม และช่วยเสริมสร้างทักษะ สติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย (แอนโร โกรวิน; และคริสติน คาทางโด. 1998 : 345)

ของเล่นเป็นอุปกรณ์สำคัญสำหรับเด็กในอดีตของเล่นเด็กไทยเป็นวัสดุมาจากธรรมชาติ และทำขึ้นเองเช่น ม้าก้านกล้วยที่ทำมาจากก้านของใบตอง เติมนกปลา ซึ่งทำมาจากกะลามะพร้าว เป็นต้น แต่ปัจจุบัน ของเล่นจะเป็นตุ๊กตาพลาสติก หม้อข้าวหม้อแกงที่เป็นพลาสติกเลียนแบบของจริง วีดีโอเกม ปืน จรวด เกมกด ของเล่นหลายชนิดที่นิยมเล่นจะเล่นตามฐานเศรษฐกิจของครอบครัว ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ทำให้ของเล่นของเด็กไทยสมัยก่อนจึงเลือนหายไปทีละน้อยจนเกือบจะสูญหายหมดแล้ว (คณาจารย์ ชมรมเด็ก. 2545 : 16) ของเล่นแต่ละชนิดมีผลต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยแตกต่างกัน ในเด็กแรกเกิด - 4 เดือนของเล่นจะช่วยฝึกการรับฟังเสียง การค้นหาทิศทางของเสียง 4 - 8 เดือน ของเล่นจะช่วยฝึกสายตาฝึกการใช้มือ และการเคลื่อนไหวคืบคลาน 8 - 12 เดือน ของเล่นจะช่วยฝึกการทรงตัว การเคลื่อนไหว ฝึกการใช้มือ บังคับการโยนไปในทิศทางที่ต้องการ 12 - 18 เดือน ฝึกการใช้มือบังคับการโยนไปใน

ทิศทางที่ต้องการ และทักษะทางสังคม ฝึกการใช้มือการสังเกตการทำงานประณีต 18 - 2 ปี จะช่วยฝึกการใช้มือบังคับการโยนไปในทิศทางที่ต้องการ การหัดการทรงตัวเวลาเตะและทักษะสังคม 2 - 3 ปี ของเล่นจะช่วย ฝึกการค้นหา การรับฟังการเลียนแบบการกระทำ การทรงตัวการเคลื่อนไหว 3 - 5 ปี ของเล่นจะช่วยฝึกการใช้มือและสายตา การใช้มือหยิบจับ ความคิดสร้างสรรค์ สังเกตวางแผน คาดการณ์ล่วงหน้า เป็นต้น (Mother Education on line) นอกจากนี้ ของเล่นยังมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กด้วย ดังเช่นผลงานวิจัยของโอบานาวา และโจ (ศรัญ ตติยาภิตติ. 2544 : 2; อ้างอิงจาก Obanawa; & Joh. 1995 : 70 - 76) ที่พบว่าพฤติกรรมทางสังคมของเด็กระหว่างการเล่นจะเปลี่ยนไปตามประเภทของของเล่น ส่วน ไคเซอร์ ชินเดอร์ และโรเจอร์ (Kaisie, Snyder; & Roger. 1995) ได้ศึกษาผลของการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม ของเล่นส่งเสริมการต่อต้านสังคม และของเล่นที่เป็นกลางที่มีต่อพฤติกรรมการเข้าสังคม และการต่อต้านสังคมโดยพบว่าเด็กจะมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมมากขึ้น ภายหลังจากการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการต่อต้านสังคม (Anti - Social Toys) เด็กจะมีพฤติกรรมเข้าสังคมได้ดีขึ้น ภายหลังจากการเล่นของเล่นประเภทส่งเสริมการเข้าสังคม (Prosocial Toys) และกอล์ฟ (Golf. 1995) พบว่าเด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง (Violent Toys) จะมีพฤติกรรมแบบก้าวร้าวบ่อยกว่าเด็กกลุ่มที่เล่นของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรง ดังจะเห็นได้ว่าของเล่นที่ไม่เหมาะสมกับวัยและไม่เหมาะสมกับพัฒนาการจะมีผลต่อการสร้างนิสัยเด็กในทางลบ

จากภาวะการเปลี่ยนแปลงของโลกและเทคโนโลยี พบว่าของเล่นจากธรรมชาติมีน้อยลง แต่เป็นของเล่นจากผลผลิตทางอุตสาหกรรม ซึ่งมีความแตกต่างในแง่ของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากของเล่นเป็นเครื่องเล่นสำเร็จรูปให้นักการศึกษาและนักจิตวิทยาเด็ก เชื่อว่าการจัดประสบการณ์การเรียนรู้โดยไม่เน้นการสอนหนังสือแต่ใช้วิธีจัดกิจกรรมให้แก่เด็กโดยใช้ของเล่น เป็นสื่อ เป็นเครื่องมือที่นำไปสู่ขบวนการเรียนรู้ของเด็ก (จวีวรรณ จิ่งเจริญ. 2541 : 7) เช่นเดียวกับ พิอาเจท์ (Piaget. 1970 : 1692; อ้างถึงใน ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2529 : 50) ให้ความเห็นว่า การเล่นของเล่นเป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางสติปัญญา และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี และเฟรเบล (Froebel. 1969 : 177; อ้างถึงใน ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2524 : 10) เชื่อว่าการศึกษารองของเด็กเล็กที่ถูกต้องนั้นจำเป็นต้องมีการวางแผนให้เด็กได้มีโอกาสเล่นของเล่นต่าง ๆ เพื่อช่วยให้เด็กมีพัฒนาการที่เหมาะสมนอกจากนั้น (พิชัย สันตภิรมณ์. 2525 : 92) และ (อำไพ สุจริตกุล. 2524 : คำนำ) ได้กล่าวถึง คุณค่าของของเล่นเด็กไว้ว่า ของเล่นช่วยให้เด็กได้มีโอกาสฝึกคิด ฝึกทำ ฝึกสร้างสรรค์ และเตรียมพัฒนาการของเด็กในด้านต่างๆ ช่วยระบายออกทางด้านจิตใจอารมณ์สร้างจินตนาการ ฝึกการทำงานและช่วยคลายพลังส่วนเกินไปใช้ในทางที่เป็นประโยชน์ของเล่นเด็กที่ดีมี

ส่วนช่วยพัฒนาเด็กทั้งด้านร่างกาย ความคิดและจิตใจตลอดจนฝึกการแก้ปัญหาของเด็ก จึงเห็นได้ว่าการเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและส่งผลต่อพัฒนาความพร้อมของเด็กได้เป็นอย่างดี

แหล่งของเล่นที่สำคัญคือสนามเด็กเล่น ศูนย์การค้า และร้านค้ารายย่อยที่จัดจำหน่ายของเล่น ซึ่งจากการศึกษาภาพรวมทั่วไป พบว่า ของเล่นที่จัดจำหน่ายโดยร้านค้ารายย่อย ได้แก่ 1) ของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ (Instructional Materials) ประกอบด้วยของเล่นประเภทภาพต่อ (Puzzles) ของเล่นประเภทการเรียงลำดับ ของเล่นประเภทเชือก ของเล่นประเภทการเล่นแบบซ้อนภาพ ของเล่นชุดหมุดตอก และของเล่นที่ช่วยสอนให้เกี่ยวกับรูปทรง 2) ของเล่นที่เป็นของจริง (Real Materials) ของเล่นชนิดนี้ได้แก่ ทราชู โคลอน น้ำ ดินเหนียว อาหาร เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่ 3) ของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง (Constructional Materials) ของเล่นชนิดนี้ได้แก่ เลโก้ (Lego) ภาพต่อ (Puzzles) บล็อก (Blocks) 4) ของเล่นที่จำลองจากของจริง เช่น บ้าน รถ สัตว์ การ์ตูนทางโทรทัศน์ จอห์นสัน, คริสตี้ และ ยอร์กี (Johnson, Christie; & Yawkey. 1987 : 169 - 177) แต่ยังมีของเล่นประเภทอื่นๆ จำหน่ายร่วมด้วยตัวอย่างเช่น ของเล่นที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน จากการศึกษากฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค ได้ให้ความสนใจต่อความปลอดภัยของสินค้า แต่การกำกับควบคุมยังไม่ชัดเจนจึงยังพบปัญหาของเล่นในประเทศไทยคือของเล่นแปลกประหลาดที่นำเข้ามาโดยผิดกฎหมาย ไม่ผ่านการรับรองมาตรฐาน เช่น ตัวตุ๊ก ตัวอมน้ำ (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. 2548 : 28)

ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษาว่าของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่จัดจำหน่ายโดยร้านค้ารายย่อย ใกล้โรงเรียนอนุบาลที่เด็กมีโอกาสหรือง่ายต่อการซื้อหาของเด็ก ว่ามีการจำหน่ายของเล่นประเภทใด และอะไรมีอิทธิพลที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกจำหน่ายของเล่น ซึ่งผลจากการวิจัยจะนำไปใช้ เป็นข้อมูลในพื้นฐานเพื่อการรณรงค์สังคมให้รับรู้และเข้าใจถึงการจัดหา หรือจัดซื้อของเล่นให้แก่เด็กปฐมวัยอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับความต้องการของเด็กปฐมวัยที่แท้จริง

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาดังนี้

1. ประเภทของเล่นที่ผู้ค้ารายย่อยนำมาจำหน่ายในร้านค้าของตน
2. ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจซื้อจากร้านค้าของผู้ค้ารายย่อย
3. ระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยด้าน

ประโยชน์ โทษ และการตระหนักรู้

4. เปรียบเทียบระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย

จำแนกตามปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อย

ความสำคัญของการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อการดังนี้

1. เป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานหรือสำนักงานพัฒนามาตรฐานผลิตภัณฑ์ได้ตระหนักถึงการพัฒนามาตรฐานร้านค้ารายย่อยและผู้ค้ารายย่อยในการจำหน่ายของเล่นให้ตระหนักถึงคุณภาพของของเล่นเป็นสำคัญ
2. เป็นแนวทางให้แก่ผู้ผลิต ที่ผลิตสื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยให้ผลิตสื่อและของเล่นได้ตรงกับความต้องการและมีคุณค่ากับเด็กอย่างน้อยก็จะต้องมีเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำ

ขอบเขตการวิจัย

เพื่อให้การวิจัยครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาค้นคว้าที่วางไว้ผู้วิจัยจึงได้กำหนดขอบเขตของการศึกษาไว้ดังนี้

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านค้าจำหน่ายของเล่นใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล ในกรุงเทพมหานครทั้ง 50 เขต

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านค้ารายย่อยอยู่ใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล ในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้ง 50 เขต ด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน โดยการเลือกร้านค้ารายย่อยมาจากเขต เขตละ 2 ร้านค้า จากนั้นกำหนดให้เจ้าของร้านเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัย รวม 100 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรที่ศึกษาในครั้งนี้ แบ่งเป็น

1. ตัวแปรอิสระ คือ ปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อย ในเขตกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย
 - 1.1 อายุ
 - 1.2 ระดับการศึกษา
 - 1.3 รายได้
2. ตัวแปรตาม คือ การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **เด็กปฐมวัย** หมายถึง เด็กอายุ 3 - 5 ปี ที่เรียนหนังสืออยู่ในโรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล

2. **การรับรู้ผลจากของเล่น** หมายถึง ความคิดเห็นของผู้ค้ารายย่อยที่แสดงถึงความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่นำมาจำหน่ายด้านประโยชน์ โทษ และการตระหนักรู้ถึงผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยตามความหมายดังนี้

2.1 **ประโยชน์** หมายถึง ผลจากของเล่นที่มีต่อพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ การเรียนรู้ ภาษา การคิด ซึ่งเกิดจากการได้เล่นของเล่นชนิดนั้น ๆ

2.2 **โทษ** หมายถึง องค์ประกอบของของเล่นที่เป็นอันตรายต่อสุขภาพเด็ก ได้แก่ สารที่ผสมอยู่ในของเล่น โลหะผสม สี อันตรายจากวัสดุของเล่น คือลักษณะของของเล่นที่เป็นอันตราย เช่น ชิ้นส่วนแตกหักง่าย วิธีการใช้เล่น เสี่ยงดัง

2.3 **การตระหนักรู้** หมายถึง การแสดงถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับคุณค่ามาตรฐานและจริยธรรมในการนำของเล่นมาจัดจำหน่าย

3. **ของเล่น** หมายถึง วัตถุสิ่งของสำเร็จรูปที่ผลิตโดยเครื่องจักรเป็นอุตสาหกรรมใช้สำหรับเด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินและเรียนรู้ซึ่งมีจำหน่ายโดยผู้ค้ารายย่อยใกล้โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร จำแนกเป็น 5 ประเภทดังนี้

3.1 **ของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้** ประกอบด้วยของเล่นประเภทภาพต่อ ของเล่นประเภทการเรียงลำดับ ของเล่นประเภทเชือก ของเล่นประเภทการเล่นแบบซ้อนภาพ ของเล่นชุดหมุดตอก และของเล่นที่ช่วยสอนให้เกี่ยวกับรูปทรง

3.2 **ของเล่นที่เป็นของจริง** ของเล่นชนิดนี้ ได้แก่ ทราย โคลน น้ำ ดินเหนียว อาหาร เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่

3.3 ของเล่นที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง ของเล่นชนิดนี้ได้แก่ เลโก้ ตัวต่อ บล็อก

3.4 ของเล่นที่จำลองจากของจริง เช่น บ้าน รถ สัตว์ การเดินทางภาพยนตร์ โทรศัพท์

3.5 ของเล่นที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน เป็นของเล่นเพื่อให้เห็นรูปร่างสีล้นแปลก หรือเสียงไพเราะ ได้แก่ กรึงกรึง โมบายมีเสียงเป็นต้น

4. ผู้ค้ารายย่อย หมายถึง ผู้ที่จำหน่ายของเล่น โดยมีร้านค้าขายของเบ็ดเตล็ดหรือเรียกชื่ออื่นเช่น ร้านขายของชำหรือ ร้านโชห่วย ประกอบด้วยสินค้าอุปโภคและบริโภคทั่วไปที่อยู่ใกล้โรงเรียนในกรุงเทพมหานครประมาณ 50 เมตรจากโรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล

5. ปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อย ข้อมูลเกี่ยวกับผู้จัดจำหน่ายประกอบด้วย อายุ การศึกษา รายได้

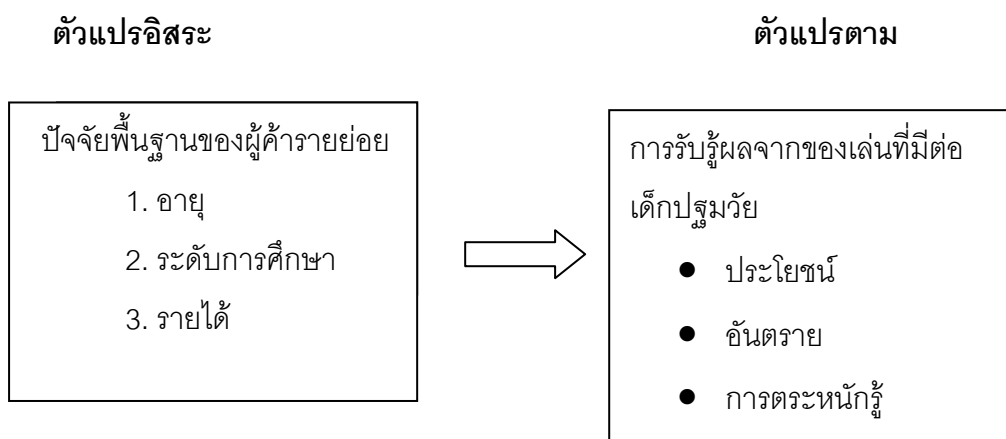
5.1 อายุ หมายถึง อายุปัจจุบันของผู้จัดจำหน่ายจำแนกเป็น อายุต่ำกว่า 25 ปี 25 - 40 ปี และ อายุ 41 ปี ขึ้นไป

5.2 ระดับการศึกษา หมายถึง วุฒิการศึกษาของผู้จัดจำหน่าย จำแนกเป็น 3 ระดับ ประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา ขึ้นไป

5.3 รายได้ หมายถึง รายได้ที่ได้รับจากการประกอบอาชีพกำหนดเป็นรายได้ของครอบครัวคิดเป็นเงินบาทต่อเดือน แบ่งเป็น 3 ระดับ ดังนี้ ต่ำกว่า 5,000 บาท 5,000 - 10,000 บาท และ 10,000 บาทขึ้นไป

6. โรงเรียนในกรุงเทพมหานคร หมายถึง โรงเรียนที่เปิดสอนในชั้นอนุบาลซึ่งอาจจะเป็นโรงเรียนอนุบาลและโรงเรียนประถมศึกษาที่มีชั้นอนุบาลที่เป็นของรัฐและเอกชนที่อยู่ในกรุงเทพมหานคร

กรอบแนวคิดของการวิจัย



สมมุติฐานในการวิจัยครั้งนี้ว่า

1. ผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยต่างกัน
2. ผู้ค้ารายย่อยที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยต่างกัน
3. ผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยต่างกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการเรียนรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามลำดับดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับของเล่น
 - 1.1 ความหมายของการเล่น
 - 1.2 ความสำคัญของการเล่น
 - 1.3 ประโยชน์ของการเล่น
 - 1.4 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก
 - 1.5 ความหมายของของเล่น
 - 1.6 ประเภทของเล่น
 - 1.7 ความเหมาะสมของของเล่น
 - 1.8 หลักการเลือกของเล่นที่ดี
 - 1.9 อันตรายจากของเล่น
 - 1.10 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่นอันตราย
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค
 - 2.1 ความหมายของผู้บริโภค
 - 2.2 กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค
 - 2.3 การค้าปลีกกับการบริโภค
 - 2.4 จริยธรรมการประกอบธุรกิจ
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้
 - 3.1 ความหมายของการรับรู้
 - 3.2 ลักษณะสำคัญของการรับรู้
 - 3.3 การสร้างการรับรู้
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 4.1 วิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
 - 4.2 วิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นและของเล่น

1.1 ความหมายของการเล่น

เด็กปฐมวัยเรียนรู้ได้จากประสบการณ์การเล่น เป็นประสบการณ์สำหรับเด็ก ซึ่งตาม พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2542 (2546 : 1031) มีความหมายว่า ทำเพื่อสนุก หรือ ผ่อนคลายอารมณ์ สวรรค์วน หรือ หมกหมุ่นอยู่กับสิ่งใดๆ ด้วยความเพลิดเพลิน เป็นเฉพาะ และ การเล่นเป็นการพัฒนาความคิดของเด็ก ตัวอย่างเช่น การเล่นโดยใช้สัญลักษณ์จะสนองหน้าที่ หลายอย่างคือ เด็กสามารถระบายความขัดแย้งและแสดงออกในโลกสมมุติ เด็กสามารถค้นหา ความพึงพอใจในความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง เช่น เด็กเล่นตุ๊กตาเพื่อสนองการ เรียกร้องความต้องการภายในที่จะให้มีการดูแลอุ้มชูมากขึ้นกว่าปกติที่ได้รับอยู่ เด็กสามารถเล่น สมมุติเป็นผู้อื่นหรือวัตถุต่างๆ ดังนั้นการเล่นของเด็กจึงสะท้อนความเข้าใจเกี่ยวกับการแยกผู้อื่น หรือ สิ่งต่างๆ ออกจากตัวเด็กเองและพยายามเลียนแบบพฤติกรรมที่เหมือนหรือแตกต่างจากพฤติกรรม ของตนเอง (อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. 2542 : 103)

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2545 : 35) การเล่นเป็นกิจกรรมการเรียนรู้อย่างหนึ่งของเด็ก เด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการเล่น เด็กจะให้เวลาส่วนใหญ่กับการเล่นสำรวจเพื่อทำความเข้าใจตนเอง กับสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว โดยเริ่มจากการใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ลองผิดลองถูก เลียนแบบ แก้ปัญหา อันจะนำไปสู่ความคิดรวบยอด การเล่นเป็นสื่อกลางที่ช่วยให้เด็กซึมซับสารสนเทศใหม่ หรือเก็บบันทึกความจำการกระทำอันจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ - จิตใจ สังคม และสติปัญญา

การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาของเด็กทั้ง 4 ทาง ได้แก่ ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การเล่นมีความหมายสัมพันธ์กับการเรียนรู้ของเด็กด้าน

1. การเชื่อมโยงการเรียนรู้ สังคม เพราะการเล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นเป็นการแสดงสภาพชีวิตจริงทำให้เด็กคิดเหตุผล
3. การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงผลปฏิสัมพันธ์ และประสบการณ์ของเด็ก

ในสังคม และเรียนรู้การปรับตัว

4. การเล่นเป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. การเล่นเป็นการผ่อนคลายความตึงเครียดของเด็ก
6. การเล่น เป็นการแสดงบทบาทสมมุติ
7. การเล่นเป็นกระจกเงาสะท้อนให้เห็นความเจริญเติบโตของเด็ก
8. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2548 : 18) ให้ความเห็นว่า การเล่นเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุด อย่างหนึ่งของพัฒนาการในวัยเด็กผู้ใหญ่ต้องเข้าใจ และเห็นคุณค่า การเล่นของเด็ก การเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน กระตุ้นการเรียนรู้ ค้นคว้าท้าทายจะเป็นสิ่งที่เป็นประโยชน์อย่างมากสำหรับเด็ก กระตุ้นให้เด็กมีพฤติกรรมรักการเรียนรู้ด้วยตนเอง การแสวงหา ประสบการณ์ใหม่ การค้นคว้าทดลอง

จากความหมายทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่าการเล่นนั้นจะเกิดขึ้นโดยความสมัครใจของเด็กไม่มีการบังคับและการเล่นยังช่วยให้เด็กเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลินโดยเด็กจะเล่นซ้ำๆ ได้เมื่อเด็กเกิดความพอใจ ดังนั้น การเล่นจึงมีความสำคัญและมีคุณค่าสำหรับเด็กมาก การเล่นเป็นกระบวนการของการพัฒนาทางด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ จิตใจและสังคมให้เกิดขึ้นกับเด็ก

1.2 ความสำคัญของการเล่น

การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการพัฒนาต่างๆ ตัวอย่างเช่น ด้านร่างกายจะช่วยให้เด็กมีร่างกายแข็งแรงสมบูรณ์เพิ่มทักษะการใช้กล้ามเนื้อต่างๆ ด้านอารมณ์แจ่มใส เบิกบานสนุกสนาน ด้านสังคมจะช่วยเสริมสร้างให้เด็กเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออกสามารถร่วมเล่นกับเพื่อนได้อย่างสร้างสรรค์ และมีปฏิสัมพันธ์ กับผู้อื่น ทำให้เป็นผู้ที่ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมได้ง่ายมีทักษะในการสื่อสาร ด้านสติปัญญา จะช่วยฝึกให้เด็กรู้จักคิดทั้งด้านการคิดอย่างมีเหตุผล การคิดอย่างสร้างสรรค์ และจินตนาการสามารถรู้จักวางแผน รู้จักแก้ปัญหา มีน้ำใจ มีความอดทน เป็นการปลูกฝังจริยธรรม คุณธรรมให้แก่เด็ก (อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. 2546 : 19)

ไมฟิช และสวี่โรว์ (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : 12; อ้างอิงจาก Moffitt and Swelow. 1979 : 2) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นเด็กจะสามารถแยกแยะสิ่งต่างๆ จากสิ่งเร้าได้และขณะที่เด็กตอบสนองสิ่งเร้าเขาจะสามารถรับรู้สิ่งต่างๆ เข้ามาในสมอง พินิจพิจารณา ยังได้พูดถึงการเล่นเอาไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่นคือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

การเล่นเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่จะช่วยเด็กจากสถานะที่ไม่มีวุฒิภาวะไปสู่การมีวุฒิภาวะทางอารมณ์ ดังนั้นบุคคลใดที่ไม่มีโอกาสได้เล่นอย่างเพียงพอในวัยเด็กก็ต้องเสาะแสวงหาอยู่เรื่อยไป จนกระทั่งถึงวัยผู้ใหญ่ ทั้งนี้เนื่องจากการขาดความพึงพอใจทางด้านอารมณ์เมื่อครั้งยังเด็กและเมื่อโตขึ้น ก็ยังไม่สามารถสนองอารมณ์ได้ การขาดความพึงพอใจทางด้านอารมณ์ในวัย

เด็ก จะกลายเป็นแรงขับที่ผลักดันให้เขาแสวงหาไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด จะเห็นได้ว่า การเล่นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งสำหรับชีวิตมนุษย์ ซึ่งการเล่นเป็นการตอบสนองความต้องการและการเรียนรู้ของเด็ก ส่งผลให้เด็กมีพัฒนาอย่างเต็มที่

1.3 ประโยชน์ของการเล่น

คุณค่าและประโยชน์ของการเล่นกับพัฒนาการเด็กเป็นเรื่องที่ยอมรับกันโดยทั่วไป เด็กจะใช้การเล่นของเล่นเพื่อพัฒนาตนเองในด้านต่างๆ กล่าวคือ (Mother Education. 2547 : online)

1.3.1 ด้านร่างกาย การวิ่ง การกระโดด การปีนป่าย หรือการดึงลากสิ่งของ จะช่วยให้เด็กมีความ คล่องตัวใน การเคลื่อนไหวและการทรงตัว มีการประสานงานของกล้ามเนื้อมัดต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้ามเนื้อของแขนขา ของมือ หรือแม้แต่การประสานงานระหว่างมือและสายตา เช่น การหยิบจับ การพับกระดาษ การวาดรูป การปั้นดินน้ำมันเด็กที่มีโอกาสในการเล่นบ่อยๆ ก็เท่ากับเป็นการฝึกฝนทักษะต่างๆ ให้คล่องแคล่วยิ่งขึ้น

1.3.2 ด้านจิตใจอารมณ์ การเล่นจะช่วยระบายความรู้สึกคับข้องใจต่างๆ เช่น หงุดหงิด เศร้าหมอง ขุ่นมัว เด็กจะเกิดความสนุกสนานลืมความวิตกกังวล ความทุกข์ ความไม่พอใจ เมื่อได้เล่นการเล่นบางอย่าง เช่น การ ใช้ก้อนของเล่นทุบสิ่งของ การเตะบอล สามารถ ระบายความโกรธ และก้าวร้าวในเด็กออกไปได้อย่างดีและ เป็นวิธีการที่สังคมยอมรับ ถ้าทุกครั้ง ที่เด็กโกรธเด็กรู้จักระบายความโกรธด้วยวิธีการที่เหมาะสม ในที่สุดเมื่อเด็กโตขึ้นเด็กก็จะสามารถควบคุมการแสดงออกทางอารมณ์ของตนเองได้ในสถานการณ์ต่างๆ

1.3.3 ด้านเชาวน์ปัญญาและการเรียนรู้ เด็กมีโอกาสเรียนรู้จากการเล่นด้วยการสังเกต จดจำเลียนแบบ และค้นคว้าทดลองด้วยตนเอง เด็กอาจใช้จินตนาการในการเล่นสมมุติต่างๆ ทำให้ได้หัดคิดวางแผน หัดแก้ปัญหา และหัดตัดสินใจได้ดีขึ้น

1.3.4 ด้านภาษา ในขบวนการของการเล่นนั้น เด็กต้องมีการสื่อความต้องการของตนเอง และในขณะเดียวกันก็ ต้องรับรู้ความต้องการของผู้อื่น เด็กจะได้ฝึกหัดการสื่อสารสัมพันธ์ด้วย ภาษาพูด ภาษาท่าทาง หรือ ภาษากาย ตลอดจนการรับรู้ภาษาจากผู้อื่น ทั้งภาษาพูด และภาษาท่าทาง เช่นเดียวกัน เท่ากับเป็นการเรียนรู้ภาษาโดยวิธีธรรมชาติวิธีหนึ่ง

1.3.5 ด้านสังคม การเล่นจะเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้วิธีการอยู่ร่วมกับผู้อื่น รู้จักการรู้จัก ร้องขอ

เด็กปฐมวัยมีความอยากรู้อยากเห็น ต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว ด้วยการซึมซับประสบการณ์ สิ่งแวดล้อมรอบตัวเป็นสิ่งที่น่าเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยทั้งสิ้น ซึ่งการเล่นเป็นงานแห่งการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย เพราะเด็กต้องสร้างสรรค์บรรยากาศในการเล่น ต้องใช้ความคิดที่เด็กสามารถสนุกและเพลิดเพลิน ประโยชน์ที่ได้จากการเล่นของเล่นจะส่งผลต่อการพัฒนาของเด็กในด้านต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การเล่นจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายให้แข็งแรง เป็นการออกกำลังกายไปในตัว

2. การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม และช่วยให้เด็กได้รู้จักตัวเอง รู้จักแบ่งปัน เอื้อเฟื้อ ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการรับ และการร่วมมือกับผู้อื่น

3. การเล่นเป็นสื่อในการสร้างมิตรภาพระหว่างเด็ก ลดความเป็นศัตรูระหว่างกัน และในการเล่นระหว่างพี่น้องในครอบครัว จะทำให้พี่น้องไม่รู้สึกอิจฉากัน

4. การเล่นที่เด็ก สมมติตนเองเป็นบุคคลต่างๆ เช่น ครู หมอ พยาบาล ตำรวจ ฯลฯ ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับบทบาท และหน้าที่ของบุคคลต่างๆ เป็นการสร้างจินตนาการในงานอาชีพ และเป็นการเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต

5. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่เด็กขาดไป ทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์และความรู้สึก ผ่านการเล่น อันเป็นการผ่อนคลายความเครียดจนเกินไป (สุชา จันทน์หอม, 2538 : 81 - 82)

อาจกล่าวได้ว่าการเล่นไม่เพียงแต่จะส่งเสริมความแข็งแรงของกล้ามเนื้อต่างๆ ในร่างกายแล้ว การเล่นยังช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อม การปรับตัวพัฒนานิสัยทางสังคมที่ดี การเล่นเป็นการศึกษาและการเรียนรู้จากสิ่งที่สัมผัสและพร้อมกันนั้นเด็กสามารถมีพัฒนาการทางอารมณ์ นอกจากเด็กจะมีพัฒนาการการเล่นตามวัยของเด็กแล้วจะเห็นได้ว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นเร้า ซึ่งอาจเป็นตัวบุคคล วิธีการเล่น อุปกรณ์การเล่นและสิ่งแวดล้อม ความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละคนจะแตกต่างกันไป

1.4 พฤติกรรมการเล่นของเด็ก

โดยทั่วไปเด็กจะมีลักษณะของการเล่นเป็นพฤติกรรมในรูปแบบของการเล่น เฮนดริกซ์ (Hendrick, 1994 : 44) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. การเล่นตามลำพังเด็กจะทำการเล่นของเล่นที่มีความแตกต่าง จากคนอื่นโดยลำพัง ถึงแม้ว่าเด็กจะอยู่ใกล้กับเด็กคนอื่น แต่ไม่ปรากฏการสนทนาทางคำพูดเลย เด็กมุ่งมั่นที่จะเล่นกิจกรรมโดยมีตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. การเล่นเคียงข้างเพื่อน เด็กจะเล่นอย่างอิสระท่ามกลางเด็กคนอื่น ๆ โดยเล่นของเล่นที่มีความคล้ายคลึงกับของเล่นของเด็กอื่นที่เล่นอยู่

3. การเล่นแบบกลุ่ม สามารถจำแนกเป็น

3.1 การเล่นที่มีลักษณะแบบรวมกลุ่ม เด็กจะเล่นกับเด็กอื่นโดยทำตามกติกาการเล่นของกลุ่มเป็นสำคัญ แต่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่ไม่มีการกำหนดจำนวนผู้เล่นหรือมีกฎข้อบังคับที่ชัดเจน

3.2 การเล่นที่มีลักษณะแบบร่วมมือจะเป็นการเล่นภายในกลุ่มที่มีการกำหนดเป้าหมายในการเล่นอย่างชัดเจน เช่น การเล่นเกมที่มีกติกากำหนดตามตารางพฤติกรรมการเล่นของเด็กดังนี้

ตาราง 1 พฤติกรรมการเล่นของเด็กปฐมวัย

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
แรกเกิด - 4 เดือน	โมบายสีสดใส ของเขย่าให้เกิดเสียง	จ้องมองและมองตามเวลาเคลื่อนไหว เด็กคว้าจับ เขย่า เอาเข้าปาก	การมองเห็นวัตถุและการมองตามวัตถุที่กำลังเคลื่อน ฝึกการรับฟังเสียง การค้นหาทิศทางของเสียง
4 - 8 เดือน	ของเล่นบีบมีเสียงดัง วงแหวนให้เด็กกัด หรืออมเล่น ตุ๊กตารูปสัตว์ ตุ๊กตาไหลลาน	ให้จับสัมผัส บีบ ให้เกิดเสียง จับเข้าปากอม หรือ กัดเล่น ให้จับสัมผัส บีบ ให้เกิดเสียง ดูมองตามเวลาเคลื่อนไหวและพยายามคว้าจับ	ประสาทสัมผัส การรับรู้เสียงต่างๆ การใช้ปากดูด กัด สัมผัสสิ่งต่างๆ ประสาทสัมผัส การรับรู้เสียงต่างๆ ฝึกสายตา ฝึกการใช้มือ และการเคลื่อนไหว คืบคลาน

ตาราง 1 (ต่อ)

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
8 - 12 เดือน	รถหัดเดิน	นั่งทรงตัวแล้วใช้เท้าถีบ เคลื่อนที่ไปในทิศทางที่ ต้องการ	ฝึกการทรงตัว การเคลื่อนไหว
	ฟุตบอลทำ จากผ้า หรือพลาสติก	เด็กจับเล่น โยนลงพื้น เล่นกับผู้ใหญ่	ฝึกการใช้มือ บังคับการโยน ไปในทิศทางที่ต้องการ
	ถ้วย ขาม ช้อนพลาสติก	การใช้มือหยิบจับ ตักน้ำ และอาหารเข้าปาก	การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก การช่วยเหลือตนเอง
12 - 18 เดือน	ถ้วย ขาม ช้อนพลาสติก	การใช้มือหยิบจับ ตักน้ำ และอาหารเข้าปาก	การใช้กล้ามเนื้อมัดเล็ก
	ขวดพลาสติก และลูกเกต	ใช้มือหยิบจับลูกเกตใส่ ขวด	การช่วยเหลือตัวเอง
	ดินสอเทียน	จับมาขีดเขียนเล่น	การใช้มือประสานกับตา
	ลูกบอล	เล่นโยนบอลกับผู้ใหญ่	ฝึกการใช้มือบังคับการโยน ไปในทิศทางที่ต้องการ
	บล็อกไม้ขนาดต่าง ๆ	วางซ้อนเป็นชั้น ๆ หรือวาง เรียง	ฝึกการใช้มือ การสังเกต การทำงานประณีต
	รูปภาพ	การรับรู้สี รูปร่าง ลักษณะ	การสังเกต การรับรู้ลักษณะสิ่งของ

ตาราง 1 (ต่อ)

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
18 เดือน -2 ปี	กระป๋องทราย	เล่นตักทราย สัมผัสความหยาบ ของทรายปั้นทราย	การเล่นกลางแจ้ง การรับรู้สัมผัสหยาบๆ
	อ่างน้ำ	ตักน้ำเล่น รดน้ำลงพื้น	ความสนุกสนาน ไม่กลัวน้ำ รับรู้สัมผัสและการใช้มือใน
	ดินน้ำมัน	จับปั้น ขยำเล่น	การปั้นได้คล่องแคล่ว
	ดินสอ	จับมาขีดเขียนเล่น	การใช้มือประสานตา
	ลูกบิดขนาดใหญ่ และเชือกร้อย	ร้อยลูกบิดเล่น	การใช้มือประสานตา
	นิทานและรูปภาพ ประกอบ	รับฟังเรื่องราว และดูรูป	การรับรู้ การรับฟัง การมองเห็นการสังเกต การเรียงลำดับเหตุการณ์
	เทปเพลงสนุก ๆ	ฟังเสียงและรับรู้จังหวะ	การรับฟังเสียงต่าง ๆ กัน
	ลูกบอล	เล่นโยนบอล เตะบอลกับผู้ใหญ่	ฝึกการใช้มือบังคับการโยน ไปในทิศทางที่ต้องการหัด การทรง ตัวเวลาเตะและ ทักษะทางสังคม

ตาราง 1 (ต่อ)

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
2 - 3 ปี	รถลาก	ลากจูงไปมา	การเคลื่อนไหว การทรงตัว การรับรู้ทิศทาง
	ลูกบอล	เล่นโยนบอล เตะบอลกับผู้ใหญ่	ฝึกการใช้มือ บังคับ การโยน ไปในทิศทางที่ต้องการหัด การทรงตัว เวลาเตะ
	กระบะทรายและพลั่วเล็ก	เล่นตักทราย สัมผัสความ หยาบของทรายปั้นทราย	การเล่นกลางแจ้ง การรับรู้ สัมผัส หยาบ ๆ
	กระดานไวท์บอร์ดและ ดินสอเขียน	จับมาขีดเขียนเล่น	การใช้มือประสานตา
	กล่องกระดาษใส่ของ	การรื้อค้นสิ่งของ และการเก็บของใส่ที่	การค้นหา และการเก็บ ของเมื่อเลิกเล่น
3 - 5 ปี	นิทานและรูปภาพประกอบ	รับฟังเรื่องราวและดูรูป	การรับรู้ การรับฟัง การ มองเห็น การสังเกตการ เรียงลำดับเหตุการณ์
	ไม้กวาด หม้อเก่า ๆ ของใช้ในบ้าน	การเลียนแบบ ผู้ใหญ่ ทำงาน	ฝึกการเลียนแบบการ กระทำ
	จักรยาน 3 ล้อ	ไถรถหรือถีบรถเล่น	การทรงตัว การบังคับ ทิศทางการเคลื่อนไหว
	กระป๋องดักน้ำ	ตักน้ำเล่น	ความสนุกสนาน การใช้มือ
	กระบะทรายและพลั่วเล็ก	เล่นตักทราย สัมผัสความ หยาบของทรายปั้นทราย	การเล่นกลางแจ้ง การรับรู้สัมผัสหยาบ ๆ

ตาราง 1 (ต่อ)

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
	กระดาศ และดินสอสี	จับมาขีดเขียนเล่น	การใช้มือประสานกับตา
	กล่องกระดาศใส่ของ	การรื้อค้นสิ่งของ และการเก็บของใส่ที่	การค้นหา และการเก็บของ เมื่อเลิกเล่น
	นิทานและรูปภาพ ประกอบ	รับฟังเรื่องราวและดูรูป	การรับรู้ การรับฟัง การมอง เห็น การสังเกต การเรียงลำดับเหตุการณ์
	ไม้กวาด หม้อเก่า ๆ ของใช้ในบ้าน	การเลียนแบบ ผู้ใหญ่ ทำงาน	ฝึกการเลียนแบบ การกระทำ
	จักรยาน 3 ล้อ	ไถรถหรือถีบรถเล่น	การทรงตัว การบังคับ ทิศทาง การเคลื่อนไหว
	กระป๋องต้มน้ำ	ต้มน้ำเล่น	ความสนุกสนาน การใช้มือหยิบจับ
	เทปเพลง	เต้นและร้องเพลงตาม	ความสนุกสนานกิจกรรมเข้า จังหวะ
	กรรไกร	ตัดกระดาศหรือผ้า	การใช้มือและสายตา

ตาราง 1 (ต่อ)

อายุ	ของเล่น	พฤติกรรม	ประโยชน์
3 - 5 ปี	ดินน้ำมัน	การปั้นรูปทรงต่าง ๆ	การใช้มือ การใช้ ความคิดสร้างสรรค์
	การ กระดาษและเศษวัสดุ ภาพตัดต่อ ไม่เกิน 20 ชิ้น	พับกระดาษ ตัดแปะวัสดุ เอามาต่อเป็นภาพตามตัวอย่าง	การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสังเกต การวางแผน คาดการณ์ล่วงหน้า
	รูปทรงเรขาคณิตที่มีสีสันต่าง ๆ ตัวเลข และตัวอักษร	สังเกตและเรียกชื่อรูปทรงต่าง ๆ ได้ตลอดจนบอกสี	ของวัตถุ จดจำรูปร่าง ลักษณะของ ตัวเลข และตัวอักษร
	กลองตีอันเล็ก ๆ	สังเกตความความแตกต่างของตัวเลข และตัวอักษรแต่ละตัวฟังเสียงและการให้จังหวะ	การรับรู้จังหวะและความดังของเสียง
	บ้านตุ๊กตา	ให้จัดบ้านตามความพอใจ	สร้างจินตนาการและการเรียนรู้ทักษะ ทางสังคม เลียนแบบ ชีวิตประจำวัน
	ชิงช้า ไม้สั่น	การปั่นปาย การทรงตัว	การเคลื่อนไหว การทรงตัว การออกกำลังกาย

ที่มา : (Mother Education. 2547 : online)

1.5 ความหมายของของเล่น

ของเล่น หมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิด โดยเฉพาะสิ่งที่ทำขึ้นเลียนแบบของจริง เช่น รถยนต์เด็กเล่น ตุ๊กตา เพื่อให้เด็กได้เล่นแล้วเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ภรณ์ี คุรุรัตน์. 2535 : 28)

คณะอนุกรรมการเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก (2526 : 4) ได้ให้ความหมายของเครื่องเล่น หรือ ของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยไว้ว่า หมายถึง ของเด็กเล่น เครื่องดนตรี และเครื่องกีฬา ซึ่งประกอบด้วย

1. ของเล่นประเภทที่ส่งเสริมขนบธรรมเนียมประเพณีวัฒนธรรม แสดงเอกลักษณ์ประจำชาติ

2. ของเล่นที่เสริมสร้างสติปัญญา เสริมสร้างความรู้การศึกษา เสริมสร้างสุขภาพอนามัย

3. ของเล่นที่คิดประดิษฐ์ขึ้นเอง

ปิยะชาติ แสงอรุณ (2526 : 49) กล่าวถึง ความหมายของคำว่า ของเล่น คือ สิ่งที่มีผู้ใหญ่จัดหาให้แก่เด็กเพื่อสนองความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะกับระดับสติปัญญาและพัฒนาการของเด็ก สามารถแบ่งของเล่นออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. ประเภทลักษณะที่ให้เกิดการกระทำหรือเกิดทักษะ (Active toy) คือ เป็นของเล่นที่มีกิจกรรมที่ให้แก่เด็กได้กระทำ เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ เช่น ให้เด็กเกิดทักษะ ฝึกความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนุกสนาน

2. ประเภทที่มีลักษณะที่จะให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Passive toy) เป็นของเล่นที่มุ่งจะให้เด็กได้รับสิ่งที่จัดหาหรือเตรียมให้มากกว่าที่จะให้เด็กมีกิจกรรมกระทำ ส่วนมากจะเป็นของเล่นสำหรับเด็กอ่อนมากกว่า เช่น ของเล่นเพื่อให้เห็นรูปร่างสีสันทันแปลกๆ หรือเสียงที่ไพเราะ

ของเล่นเป็นสิ่งที่เด็กสามารถจับต้องได้ ไม่ว่าจะเป็นสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิตก็ตาม แต่ที่สำคัญคือ สิ่งเหล่านั้นจะต้องให้ความสุข ความสนุกสนานและความเพลิดเพลินกับเด็ก ดังนั้นของเล่นจึงไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งของที่ผลิตขึ้นเป็นของเล่นเท่านั้น แต่เป็นอุปกรณ์อะไรก็ได้ที่เด็กนำมาเล่นแล้วได้รับความสุข ได้ผ่อนคลาย ได้เรียนรู้ อุปกรณ์ทุกอย่างที่อยู่แวดล้อมตัวเด็กสามารถใช้เป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น (วัลลี เหล่าคงธรรม. ม.ป.ป. : 296) ได้แก่

1. อวัยวะต่าง ๆ เช่น นิ้วมือ แขน ขา
2. เครื่องใช้ของจริง เช่น ของใช้ในครัว โต๊ะ เก้าอี้ ฯลฯ
3. เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น เศษผ้า เศษกระดาษ กระป๋อง ฯลฯ
4. วัตถุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ดิน ทรายน กววด น้ำ ฯลฯ

นอกจากนี้สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมของเล่นกระทรวงอุตสาหกรรม (2540 : 2) ได้กำหนดนิยามของคำว่าของเล่น หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและทำให้เด็กเล่นโดยเด็ก หมายถึง ผู้ที่มีอายุไม่เกิน 14 ปีบริบูรณ์

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ของเล่นที่จะจัดหามาให้เด็กได้เล่นนั้นต้องสามารถที่จะตอบสนองความต้องการของเด็ก เพื่อให้เด็กได้เกิดทักษะ ความพร้อม และได้รับความสนุกสนานจากของเล่นนั้นด้วย

1.6 ประเภทของเล่น

การเล่นแต่ละอย่างแต่ละชนิด ทำให้เด็กเรียนรู้ได้แตกต่างกัน ความเจริญงอกงามโดยประสาทต่างกัน การเล่นทำให้เด็ก ได้ค้นหา ทดลองในสิ่งแวดล้อมรอบตัว รู้จักการอยู่ร่วมกับเพื่อน การสร้างความมั่นใจในตนเอง เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งกระตุ้นเร้า ซึ่งอาจเป็นตัวบุคคล วิธีการเล่น อุปกรณ์การเล่นและสิ่งแวดล้อม ซึ่งการเล่นนี้ทำให้เด็กมีความงอกงามทางความคิดในการแก้ปัญหา การเรียนรู้ของเด็กเกิดจากการคิดริเริ่มแปลกๆ ใหม่ ปรับปรุงสร้างสรรค์ผลงานการเล่นไม่ซ้ำซากเหมือนเดิม ของเล่นที่พบเห็นในปัจจุบันมีหลากหลายประเภท

พูนสุข บุญยสวัสดิ์ (2535 : 104 - 109) ได้จำแนกประเภทของเล่นตามคุณค่าได้ทั้งหมด 9 ชนิดคือ

1. ของเล่นส่งเสริมด้านภาษา ของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน เขียน เช่น หนังสือ ภาพ หนังสือนิทาน เป็นต้น
2. ของเล่นที่ส่งเสริมด้านคณิตศาสตร์ของเล่นที่ฝึกการจำแนกเปรียบเทียบ การจัดลำดับ เช่น โดมิโนจำนวนเปรียบเทียบ การจัดลำดับ เล่น โดมิโนจำนวนภาพ รูปทรงเรขาคณิต เป็นต้น
3. ของเล่นที่ส่งเสริมการสังเกตและเปรียบเทียบ การเปรียบเทียบสี ขนาด รูปร่าง เช่น เกมจับคู่สี เกมจับคู่ภาพ เป็นต้น
4. ของเล่นฝึกประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่ใช้ต่อ ตอก ร้อย ปัก เย็บ ผูกเกี่ยว รูด เช่น กระดานค้อนตอก ร้อยเชือก ตามรู เป็นต้น

5. ของเล่นพัฒนาการรับรู้ การเลียนแบบและจินตนาการ เช่น ตุ๊กตา ผลไม้จำลอง เป็นต้น
6. ของเล่นพัฒนากล้ามเนื้อเล็ก-ใหญ่ ของเล่นที่เด็กได้ กำ บีบ เขย่า เคาะ ดึง ผลัก เลื่อน ลาก เช่น ลูกบอล ชิงช้า ไม้สั่น เป็นต้น
7. ของเล่นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นของเล่นที่เด็กได้ฝึกสร้างสิ่งต่าง ๆ เป็น โครงร่างต่าง ๆ เช่น ไม้บล็อก ดินน้ำมัน เป็นต้น
8. ของเล่นที่ส่งเสริมทักษะทางด้านวิทยาศาสตร์ เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับโครงสร้าง กลไกของเล่น เช่น กังหัน หรือใบพัดหมุน รถไถลาน เป็นต้น
9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหา เป็นของเล่นที่ฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก คิด ได้ รวดเร็ว และคล่องแคล่ว เช่น ปริศนาคำทาย ปริศนาอักษรไขว้ เป็นต้น

จอห์น สัน, คริสตี้ และยอร์กี้ (Johnson, Christie & Yawkey. 1987 : 169 - 177) ได้แบ่งประเภทของเล่นเป็น 4 ประเภทดังต่อไปนี้

1. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ (Instructional Materials) ส่วนใหญ่เป็นของเล่นสำเร็จรูปที่เน้นพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก โดยการออกแบบให้สอนทักษะเฉพาะด้าน และก่อให้เกิดความคิดรวบยอดภายในตัวเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการอ่าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการศึกษาทางสังคม ซึ่งได้จากการเล่นของเล่นประเภทดังกล่าว สามารถจำแนกได้ดังนี้

- 1.1 ภาพต่อ (Puzzles) มักได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการใช้ประสาทสัมผัสตา และมือร่วมกัน โดยการฝึกหาความสัมพันธ์ทางด้านรูปทรงและขนาด รวมทั้งฝึกการสร้างความคิดแบบองค์รวมจากชิ้นส่วนภาพต่อ โดยทั่วไปภาพต่อสำหรับเด็กเล็กควรใช้แบบกระดานโฟม ขนาดของชิ้นส่วนค่อนข้างใหญ่ ประมาณ 4 - 6 ชิ้น ส่วนภาพต่อสำหรับเด็กโตควรเป็นแบบภาพต่อ มีขนาดชิ้นส่วนเพิ่มมากขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก และการพัฒนาความคิดรวบยอดขั้นสูงได้เป็นอย่างดี

- 1.2 ของเล่นประเภทเรียงลำดับ (Stacking toys) ออกแบบมาเพื่อให้เด็กฝึกการลำดับเรียงเรียงสิ่งของ โดยใช้ขนาดและสีเป็นหลักจากขนาดเล็กที่สุดไปสู่ขนาดใหญ่ที่สุด ซึ่งของเล่นชนิดนี้จะช่วยสอนให้เด็กเกิดความคิดเกี่ยวกับการเรียงลำดับ และเสริมสร้างการทำงานร่วมกันระหว่างมือและตาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.3 ของเล่นประเภทเชือก (Stringing toys) เป็นของเล่นที่ทำจากวัสดุหลากหลายแบบ เช่น ไม้ พลาสติก และโลหะ โดยปกติชุดของเล่นเชือกจะประกอบด้วยเชือกที่ปราศจากความคม และชิ้นส่วนขนาดเล็กที่มีรูตรงกลาง เพื่อให้เด็กร้อยเชือกเข้าไป การเล่นของเล่นชนิดดังกล่าวจะช่วยฝึกการทำงานประสานกันระหว่างตาและมือ ทั้งยังฝึกการเรียนรู้ทางด้านลำดับก่อนหลัง

1.4 วัสดุการเล่นแบบซ้อนภาพ (Nesting Materials) ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียงลำดับตามกัน และเข้าใจความสัมพันธ์ของขนาดของเล่น เช่น การฝึกให้เด็กเลือกขนาดชิ้นส่วนที่เหมาะสมชิ้นหนึ่งใส่เข้าไปในชิ้นส่วนอีกชิ้นให้กลายเป็นชิ้นส่วนเดียวกันอย่างสมบูรณ์

1.5 ชุดหมุดตอก (Pegboard Sets) เป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนที่ได้รับค่านิยมมาก ซึ่งช่วยสอนให้เด็กเข้าใจในเรื่องรูปทรงของสิ่งของที่แตกต่างกัน เช่น รูปสี่เหลี่ยมกับรูปวงกลม

2. วัสดุของเล่นที่เป็นของจริง (Real Materials) เป็นวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะ และไม่สามารถใช้เล่นได้ในโลกของผู้ใหญ่ วัสดุของเล่นเหล่านี้จะช่วยเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างดี เนื่องจากสามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ และทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการอยากเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ที่ตนเองยึดเป็นต้นแบบ วัสดุของเล่นชนิดนี้ ได้แก่ ทราย โคลน น้ำ ดินเหนียว อาหาร เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่

2.1 ทราย น้ำ และ โคลน (Sand, Water and Mud) ถือเป็นวัสดุของเล่นที่ไม่มีรูปแบบหรือรูปร่างที่แน่นอน ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับภาชนะที่ใช้รองรับวัสดุ เช่น กรวย หลอด หรือแม่พิมพ์ คุณสมบัติของวัสดุของเล่นชนิดนี้นอกจากมีราคาไม่แพงแล้วยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นได้อย่างไม่จำกัด

2.2 ดินเหนียว และแป้งโด (Clay and Play-don) ดินเหนียวเป็นวัสดุของเล่นที่ได้จากธรรมชาติอีกชนิดหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับการเล่นส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดของเด็ก วัสดุของเล่นนี้สามารถม้วน ตัดแบ่ง ผสมกัน หรือใช้เล่นกับสิ่งของต่าง ๆ ได้ เช่น แม่พิมพ์คุกกี้ เป็นต้น นอกจากนี้ดินเหนียวสังเคราะห์หรือแป้งโดก็สามารถใช้เล่นแทนดินเหนียวจากธรรมชาติได้ดีเหมือนกัน

2.3 อาหาร (Food) เป็นวัสดุของเล่นทางธรรมชาติที่ไม่คำนึงสถานภาพเดิมเช่นกัน สามารถเปลี่ยนสถานะได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแบบดิบ ผัดทำอาหาร หรือแบบแช่แข็ง เด็กปฐมวัยมีโอกาสได้รับประสบการณ์จากลักษณะของอาหารที่มีความแตกต่างกันจากการใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง

2.4 ไม้และเครื่องมือช่างไม้ (Wood and Woodworking Tools) วัสดุของเล่นไม้ส่วนใหญ่จะทำจากไม้แปรรูป ซึ่งของเล่นไม้ที่ดีจะต้องมีผิวเรียบ ไม่มีเหลี่ยมคม น้ำหนักเบา และบิดปรับรูปทรงได้ง่าย แต่เพื่อป้องกันอันตรายที่เด็กอาจได้รับจากการใช้เครื่องมือช่างไม้ ผู้ปกครองควรให้การดูแลอย่างใกล้ชิด

3. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับสร้าง (Construction Materials) เป็นของเล่นที่ออกแบบมาให้เด็กเล่นได้หลายวิธีด้วยกัน แต่จะมีความแตกต่างจากวัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ที่มีวิธีการเล่นเฉพาะแบบ ส่วนวัสดุเกี่ยวกับการสร้างจะมีรูปแบบการเล่นที่อิสระมากกว่า เช่น เลโก้ (Lego) สามารถปรับสร้าง รื้อรูปทรงแล้วสร้างอีกได้เป็นร้อยรูปแบบ ในขณะที่ภาพต่อ ซึ่งเป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนจะสมบูรณ์เป็นภาพไม่ได้ ถ้าไม่ต่อชิ้นส่วนชิ้นสุดท้ายลงไป

3.1 บล็อก (Blocks) สามารถมีรูปร่าง ขนาด สี และวัสดุที่ใช้ อาทิ ไม้ พลาสติก ที่แตกต่างกันได้มากมายหลายแบบ โดยปกติขนาดและรูปร่างของบล็อกควรได้มาตรฐานสัมพันธ์กัน วัสดุที่ใช้ต้องได้รับการขัด ลบเหลี่ยมคมต่าง ๆ เพื่อความปลอดภัยในการเล่นของเด็ก

3.2 ชุดการสร้าง (Building Sets) เป็นชุดของเล่นที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนจำนวนมาก ชิ้นส่วนเหล่านี้สามารถต่อเข้าด้วยกันและทำออกมาได้หลายวิธี เป็นของเล่นที่มีประโยชน์อย่างยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัยเนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูงในการเล่น และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ได้มากมาย เช่น เลโก้ โดมิโน บล็อกเอ บี ซี เป็นต้น

4. ของเล่น (Toys) เป็นแบบจำลองของสิ่งของที่เด็กพบเห็นและสัมผัสจากสิ่งแวดล้อมทางสังคมรอบตัว ของเล่นบางชนิดจำลองมาจากของจริงในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน รถ และสัตว์ต่าง ๆ บางชนิดสร้างจากสิ่งที่คิดจินตนาการขึ้นมา เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ (Superheroes) เด็กสามารถเล่นของเล่นชนิดนี้ได้ง่ายและเล่นได้ทุกแห่ง สามารถจำแนกกลุ่มของเล่นประเภทนี้ได้ 3 กลุ่มคือ

4.1 ของเล่นที่เป็นเครื่องใช้ในบ้านเรือน (Housekeeping Toys) ของเล่นกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของคนและสิ่งของในครอบครัว เช่น ตุ๊กตา ชุดเครื่องครัวของเล่น โต๊ะ เตาอบ รถเข็นเด็กของเล่น

4.2 ของเล่นที่เป็นยานพาหนะ (Transportation Toy) ประกอบด้วยรถไฟ รถเก๋ง รถบรรทุก และเรือของเล่น เป็นของเล่นที่เล่นได้ทั้งเด็กเล็กและเด็กโต

4.3 ของเล่นที่เป็นรูปสัตว์หรือตัวการ์ตูน (Animate Toy) ของเล่นกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของสัตว์คน และสิ่งสมมติทุกประเภท โดยมากของเล่นชนิดนี้จะทำจากพลาสติก และเด็กนิยมเล่นของเล่นที่มาจากตัวละครในการ์ตูนทางภาพยนตร์โทรทัศน์อย่างมาก

สมชาย อภรณ์พราว (2533 : 12 - 14) ได้แบ่งชนิดของของเล่นออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่

1. ของเล่นทั่วไป (Ordinary Toys) ได้แก่ ของเล่นทั่วไปที่ทำด้วยพลาสติก ไม้ และโลหะ
2. ของเล่นทำเอง (Stuffed Toys) ได้แก่ พวงตุ๊กต้ายัดนุ่น และของเล่นประเภท ตกแต่ง ซึ่งทำจากผ้าฝ้าย ได้แก่ ของเล่นที่ทำด้วยกระดาษในรูปแบบต่าง ๆ เช่น ว่าว
3. เกม (Games) เช่น หมากรุก หมากระดาน หมากระป๋อง
4. ของเล่นสร้างสรรค์ (Creative Toys) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ของเล่น การศึกษา (Education Toys) คือ ของเล่นเพื่อการศึกษา และสร้างสรรค์ ความคิดให้เด็ก เป็น ของเล่นที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ของเด็ก และของเล่นช่วยสอน (Teaching Aid) คือของเล่นที่ใช้ ช่วยในการสอนในโรงเรียน เช่น ในโรงเรียนอนุบาล และสถานรับเลี้ยงเด็ก

นอกจากการแบ่งประเภทของเล่นดังกล่าวข้างต้นแล้ว พบว่ายังมีศัพท์ที่ใช้เรียกชนิด ของเล่นอีกหลายคำได้แก่ (ปิยชาติ แสงอรุณ. 2526 : 49; อ้างอิงจาก ศรัญ ตติยาภิตติ. 2544 : 14)

ของเล่นคนเดียว (Isolate Toys) คือ ของเล่นที่ผู้เล่นจะต้องเล่นคนเดียว ไม่สามารถ เล่นร่วมกับผู้อื่นได้ เนื่องจากข้อจำกัดของรูปแบบของเล่น

ของเล่นกับเพื่อน (Social Toys) คือ ของเล่นที่สามารถเล่นได้มากกว่า 1 คนขึ้นไป โดยผู้เล่นอาจเล่นคนเดียว หรือเล่นร่วมกับผู้อื่นก็ได้ เช่น ตุ๊กตา จิกซอว์

ของเล่นใช้กำลัง (Aggressive Toys) คือ ของเล่นที่มีความรุนแรงไม่ว่าจะโดย รูปแบบของของเล่น หรือวิธีการเล่น เช่น ปืน แม้ว่าจะไม่มีความรุนแรงของการยิงแต่โดยรูปแบบ ของของเล่นถือว่าเป็นของเล่นที่มีความรุนแรง

ของเล่นชนิดเบา (Soft Toys) คือ ของเล่นที่ไม่มีความรุนแรง แต่มีความละเอียดอ่อน ทั้งวัสดุที่ใช้ทำ หรือวิธีการเล่น เช่น ของเล่นไม้ ของเล่นที่ผลิตจากผ้า หรือวัสดุปลอดสารพิษ รวมถึงของเล่นเกี่ยวกับเสริมทักษะ

ของเล่นเข้าสังคม (Prosocial Toys) คือ ของเล่นที่สนับสนุนการเข้าสังคมของผู้เล่น เนื่องจากรูปแบบของของเล่น หรือวิธีการเล่นที่ผู้เล่นไม่อาจเล่นคนเดียวได้ หรือได้แต่ไม่ได้รับความเพลิดเพลิน

ของเล่นด้านสังคม (Antisocial Toys) คือ ของเล่นที่ไม่สนับสนุนปฏิสัมพันธ์ทาง สังคมของผู้เล่น เนื่องจากรูปแบบของของเล่นที่ต้องเล่นคนเดียว หรือวิธีการเล่นต้องมีการแข่งขัน หรือเอาชนะกันอย่างรุนแรง หรือของเล่นที่มีความก้าวร้าว

ของเล่นลงมือกระทำ (Active Toys) คือ ของเล่นที่มีกิจกรรมให้เด็กกระทำเพื่อให้เกิดทักษะเช่น ฝึกความจำ ความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์

ของเล่นพาสซีฟ (Passive Toys) คือ ของเล่นที่让孩子ได้รับความสนุกสนาน พาสซีฟ มุ่งให้เด็กได้รับในสิ่งที่จัดหา หรือจัดเตรียมให้มากกว่าที่จะให้เด็กมีกิจกรรมกระทำ หรือของเล่นอัตโนมัติที่เคลื่อนไหวด้วยการใช้คำสั่งครั้งเดียว ทำให้ผู้เล่นไม่เกิดความสนุกสนาน หรือทักษะการเรียนรู้

ของเล่นเฉพาะเพศ (Sex-Typed Toys) คือ ของเล่นที่แบ่งแยกเพศของผู้เล่นโดยรูปแบบของของเล่น เช่น หุ่นยนต์ เป็นของเล่นสำหรับเด็กผู้ชาย ตุ๊กตา เป็นของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิง

ของเล่นที่ไม่แยกเพศ (Non Sex-Typed Toys) คือ ของเล่นที่ไม่แบ่งแยกเพศของผู้เล่นโดยรูปแบบของของเล่น กล่าวคือเป็นของเล่นที่เล่นได้ทั้งเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย

ของเล่นรุนแรง (Violent Toys) คือ ของเล่นที่มีอันตรายทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยรูปแบบของของเล่น วิธีการเล่น และวัสดุที่ใช้ทำ เช่น ปืนอัดลม วิดีโอเกมที่มีความรุนแรง ของเล่นที่ตรงข้าม คือ Nonviolent Toys (Golf. 1995)

ของเล่นภาพพินช์ (Pretending Toys) คือ ของเล่นที่ทำการขึ้นเลียนแบบวัสดุอุปกรณ์เครื่องใช้จริง ๆ ในชีวิตประจำวัน เล่น อุปกรณ์ช่าง เครื่องครัว วัสดุตกแต่ง อุปกรณ์เกี่ยวกับอาชีพต่างโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเสริมสร้างจินตนาการและความคิดรวบยอดให้กับผู้เล่น

ของเล่นติดต่อก (Construction Toys) คือ ของเล่นที่ผู้เล่นจะต้องใช้ชิ้นส่วนต่าง ๆ ของของเล่นนั้น หรือวัสดุต่างๆ เพื่อประกอบกันขึ้นเป็นของเล่นชิ้นใหม่ เช่น การต่อบล็อกพลาสติก (เลโก้)

ของเล่นตกแต่ง (Proactive Toys) คือ ของเล่นที่กระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกทางกายภาพ ด้วยการกระทำต่อของเล่น เช่น ต่อ เรียง บั่น วาด เพื่อส่งเสริมพัฒนาการ และให้เด็กได้ระบายอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านการเล่น

อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์ (2548 : 17) ได้แบ่งชนิดของเล่นซึ่งก่อให้เกิดอันตรายให้กับเด็กคือ

1. ของเล่นชนิดปืนมีหลายประเภท เช่น ปืนอัดลม ปืนลูกดอก ปืนเหรียญ
2. ของเล่นที่ทำให้เคลื่อนที่ได้เร็ว เช่น รถหัดเดิน จักรยาน รองเท้าสเก็ต สเก็ตบอร์ด สกูเตอร์
3. ของเล่นทาร์ก เช่น กรู๊บกิ้ง

4. ของเล่นชิ้นเล็กที่อาจทำให้เกิดการอุดตันทางเดินหายใจเด็ก เช่น ลูกโป่ง ของเล่น
ประหลาด ตัวตุ๊ก ตัวอมน้ำ

5. ของเล่นเสียงดัง

กล่าวโดยสรุปว่าของเล่นมีให้เลือกมากมายหลายชนิดแต่ละชนิดเหมาะสมกับพัฒนาการ
ของเด็กแต่ละคนและแต่ละวัย ของเล่นเป็นเครื่องมือที่จะนำเด็กไปสู่กระบวนการเล่น ซึ่งของเล่นมี
หลายชนิด สามารถแบ่งออกตามวัตถุประสงค์ของการเล่น เช่น ของเล่นเพื่อการพัฒนากล้ามเนื้อ
ของเล่นเพื่อสร้างความคิด ดังที่กล่าวว่าของเล่นไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงแต่จะต้องเป็นของเล่นที่
ปลอดภัย เหมาะสมกับอายุเด็ก และสามารถกระตุ้นพัฒนาการเด็กในด้านใดด้านหนึ่ง เช่น เครื่อง
กีฬา เครื่องมือศิลปะ เกมต่าง ๆ หรือแม้แต่ทราย ก็เป็นของเล่นของเด็ก (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์.
2548 : 18)

1.7 ความเหมาะสมของของเล่น

การเล่นและความเหมาะสมของการเล่นนั้นจะต้องคำนึงถึงเด็กแต่ละคนมีพัฒนาการ
ความสามารถและความสนใจที่แตกต่างกัน การเลือกของเล่นต้องเหมาะสมกับวัยของเด็ก

วรวิทย์ หล้าหา (2546 : 108 - 115) ได้จำแนกพัฒนาการของเด็กกับความเหมาะสม
กับของเล่นแต่ละชนิดดังนี้

1.7.1 วัยแรกเกิด - 1 ปี

เด็กวัยนี้กำลังเรียนรู้ โดยผ่านประสาทสัมผัส ดังนั้นเด็กวัยนี้จึงตอบสนองต่อ
กลิ่น รส สัมผัส ดังนั้นเด็กวัยนี้จึงตอบสนองต่อกลิ่น รส เสียง สัมผัส และภาพที่มองเห็น การเลือก
ของเล่นที่ถูกต้องจะช่วยให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับขนาด รูปทรง เสียง ความหยาบละเอียด
ของพื้นผิว ของเล่นจะต้องมีขนาดใหญ่เกินกว่าจะกลืนลงคอ น้ำหนักเบา และไม่มีเหลี่ยม
แหลมคม

1.7.2 วัย 1 ขวบ ถึง 3 ขวบ

เด็กวัยนี้กำลังชุกชุมต้องการการเล่นสำหรับร่างกายที่คล่องแคล่วกระฉับกระเฉง
โดยเฉพาะของเล่นสำหรับขี่และปีนป่าย เช่น รถ 3 ล้อเล็ก ๆ รถเข็นที่นั่งแล้วลากดึงได้ ของเล่น
กลางแจ้ง เช่น ลูกบอล ของเล่นเป่าลม รวมทั้งบ่อทรายและถังพลาสติกกับเครื่องมือสำหรับขุดตัก

1.7.3 วัย 2 ขวบ

เด็กจะเริ่มชอบเล่นสมมติเลียนแบบเริ่มสนใจของเล่นที่มีหลายชนิดอยู่ในชุด
เดียวกัน เช่น ชุดถ้วยชามสำหรับทำอาหาร แท่งไม้ทุกชนิดและเกมปริศนาง่าย ๆ เด็กวัยนี้ยังชอบ
เครื่องดนตรี เช่น ออร์แกนเล็ก แตร และกลอง ๆ กับชอบฟังเทปบันทึกเสียง

1.7.4 วัย 3 ถึง 5 ขวบ

เด็กวัยนี้เป็นนักเลียนแบบตัวยงจะชอบทำตามผู้ใหญ่และสร้างเหตุการณ์ตามจินตนาการ เด็กจะชอบใจ ถ้ามีของเล่นประเภทเสื้อผ้า ชุดละคร เงินปลอม อาหารปลอม โทรศัพท์ บ้านตุ๊กตา โรงละคร และอื่น ๆ ที่จำลองมาจากชีวิต

ของเล่นไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน เพียงอย่างเดียวแต่ของเล่นในความคิดของเด็ก ของเล่นจะมีค่ามากกว่านั้น เช่นของเล่นชนิดหนึ่งอาจจะช่วยให้เด็กลดความคับข้องใจ และในบางครั้งของเล่นยังช่วยให้เด็กได้ระบายความรู้สึกด้วย สิ่งต่าง ๆ ที่กล่าวมานี้สามารถช่วยให้เด็กปรับตัวและควบคุมอารมณ์ได้ แทนที่จะเก็บความรู้สึกไว้กับตนเองจนอาจเกิดปัญหาความเครียดขึ้น (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2549 : 26)

1.8 หลักการเลือกของเล่นที่ดี

ปัจจุบันของเล่นสำหรับเด็กเป็นสินค้าที่ควบคุมฉลาก ตามประกาศคณะกรรมการว่าด้วยฉลากฉบับที่ 16 (พ.ศ.2527) ประกาศว่า “ของเล่นสำหรับเด็ก” หมายความว่า ของเล่นที่ผลิตขึ้นเพื่อมุ่งหมายสำหรับให้เด็กเล่น แต่ไม่รวมถึงของเล่นที่ทำด้วยดิน ดินเผา กระดาษ ผ้า ไม้ หรือผลิตภัณฑ์จากพืชซึ่งไม่มีกลไกเป็นพิษหรือสารพิษที่อาจเป็นอันตราย อุปกรณ์สำหรับเล่นฝึกซ้อมกีฬาทุกชนิด อุปกรณ์สนามเด็กเล่นและอุปกรณ์สำหรับเล่นดนตรี (สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. 2535 : 134 - 136)

ของเล่นสำหรับเด็กที่จะนำออกขายต้องจัดให้มีฉลากปิดหรือติดไว้ที่ตัวของเล่นสำหรับเด็กหรือภาชนะบรรจุ หรือจัดพิมพ์ฉลากสอดแทรกหรือรวมไว้กับตัวของเล่นสำหรับเด็กหรือภาชนะบรรจุฉลากนั้น ต้องใช้ข้อความภาษาไทยให้เห็นและอ่านได้ชัดเจน ข้อความในฉลากอย่างน้อยต้องมีสาระสำคัญดังต่อไปนี้

1. ในกรณีที่สินค้าที่ผลิตในราชอาณาจักรให้ระบุชื่อผลิตและสถานที่ประกอบการของผู้ผลิต
2. ชื่อประเทศที่ผลิต
3. คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีเล่น รวมทั้งคำแนะนำอื่นที่เป็นประโยชน์ต่อผู้บริโภค เช่น เกณฑ์อายุ โดยเฉลี่ยของเด็กที่เหมาะสม หรือ ไม่เหมาะสมสำหรับให้เล่น
4. ของเล่นสำหรับเด็กที่ควบคุมฉลากชนิดใด ถ้าอาจก่อให้เกิดอันตรายแก่เด็กเนื่องในการเล่นให้ของเล่นสำหรับเด็กดังกล่าวต้องมีคำเตือนเกี่ยวกับการป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นด้วย

เบญจมาภรณ์ กรรณวัลลี (2541 : 18) ได้ให้ข้อสังเกตว่า จุดเริ่มต้นที่ดีในการเลือกของเล่นคือ ความสนใจของตัวเด็กเอง โดยดูได้จากการเรียกร้องของเล่นของเด็ก และไม่ควรสกัดกั้นความรู้สึกจากการเล่นของเด็กเพราะจะมีผลต่อพฤติกรรมการเล่น และการเข้าสังคมของเด็กได้

จากการค้นพบ (Mother Education Online 6) ได้แนะนำการเลือกของเล่นไว้ 10 ประการดังนี้

1. เหมาะสมกับอายุ และพัฒนาการหรือความสามารถของเด็ก
 2. วัสดุที่ใช้ปลอดภัยไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก เช่น ชิ้นส่วน ไม่หลุดง่าย และสีไม่ผสมสารตะกั่ว
 3. แข็งแรงทนทานต่อการตก หรือ การขว้างลงพื้น
 4. ราคาไม่แพง
 5. ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการของเด็กในทุกด้าน
 6. สามารถดัดแปลงเป็นรูปแบบต่างๆ ได้หลากหลาย ช่วยให้เด็กเล่นได้ไม่เบื่อ
 7. สามารถเล่นได้หลายคน เพื่อฝึกให้เด็กเล่นร่วมกับผู้อื่น และฝึกทักษะ ทางสังคมของเด็กด้วย
 8. ไม่ควรมีชิ้นส่วนสลับซับซ้อนจนเกินไป ถ้ามีชิ้นส่วนมากเกินไปก็สร้างความยุ่งยากในการทำ และอาจตกหายง่าย
 9. ไม่สนับสนุนการพนันขั้นต่อ
 10. ให้โอกาสเด็กในการคิดประดิษฐ์ ด้วยความสามารถต่อเติม หรือ ดัดแปลงรูปแบบให้เปลี่ยนจากเดิมได้ เช่น การต่อหุ่นยนต์ ที่สามารถทำได้หลายรูปแบบ
- พอจะสรุปได้ว่าการเลือกซื้อของเล่นให้กับเด็กนั้นเป็นสิ่งสำคัญซึ่งของเล่นบางชนิดก็อาจมีอันตรายต่อเด็กได้โดยที่เราไม่คาดถึง โดยเฉพาะของเล่นที่มีสีสังัดดึงดูดความสนใจของเด็ก และเป็นที่ยิยมซื้อและขายกันมาก

1.9 อันตรายจากของเล่น

แม้ว่าของเล่นจะมีประโยชน์มากมาย แต่ของเล่นบางชนิดอาจมีอันตรายต่อเด็กได้โดยที่เราคาดไม่ถึง หรือถ้าพ่อแม่ ผู้ขายสินค้าไม่มีความรู้เกี่ยวกับของเล่นในการเลือกซื้อของเล่นมาให้เด็กได้เล่นอาจจะส่งผลให้เด็กได้รับอันตรายได้ เช่น

1. อันตรายจากการเล่นของเล่นพลาสติก ได้แก่ สีและโลหะ ที่อยู่ในเนื้อพลาสติก เด็กเล็กๆ มักเอาของเล่นเข้าปากอม สีที่เคลือบพลาสติกอาจจะละลายปนน้ำลายของเด็ก เมื่อเด็กกลืนน้ำลายสีของพลาสติกก็จะเข้าสู่ร่างกายได้ และถ้ามีการสะสมในจำนวนมากพออาจทำให้

เกิดโรคมะเร็งได้ นอกจากสีแล้วโลหะหนักบางชนิด เช่น ตะกั่วซึ่งเจือปนอยู่ในเนื้อพลาสติกหรือสีที่เคลือบพลาสติกก็อาจจะละลายในน้ำลายเด็กได้ เมื่อสารสะสมในร่างกายเด็กจนมี ปริมาณมากพอ ก็จะเป็นอันตรายได้

2. ของเล่นบางชนิดเหมาะสำหรับเด็กโตแต่ไม่เหมาะและปลอดภัยสำหรับเด็กเล็ก เช่น ที่ปาเป้าหรือยิงธนู ไม่ควรให้เด็กเล่น เพราะเด็กอาจได้รับอันตรายจากปลายแหลม

3. ของเล่นที่ทำด้วยไฟฟ้าควรตรวจสอบวิธีการใช้ และ คำเตือนที่ฉลากให้เข้าใจเสียก่อน และการเล่นควรระมัดระวังและให้อยู่ในสายตาของผู้ใหญ่

4. ของเล่นที่มีเสียงดังมากๆ เช่น ปืนแก๊ป ไม่ควรให้เด็กเล่นเพราะจะเป็นอันตรายแก่หูเด็กได้ (สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักเลขาธิการนายกรัฐมนตรี. 2535 : 134 - 136)

ดังจะกล่าวได้ว่าของเล่นเด็กที่ดีไม่จำเป็นต้องเป็นของแพง แต่จะต้องเป็นของเล่นที่ปลอดภัย เหมาะสมกับอายุของเด็ก

1.10 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่นอันตราย

“การเล่น” ของเด็กยังแตกต่างไป ตามวัยของเด็กด้วย เช่น เด็กวัย 1 - 4 เดือน จะเริ่มใช้มือ และสายตาได้ดี พ่อแม่สามารถมีส่วนช่วย ให้ลูกได้ฝึกทักษะ ในการใช้มือได้ เช่น ให้ลูกได้สัมผัสเนื้อตัวหรือสิ่งของต่างๆ ให้เด็กกำนิ้วมือพ่อแม่เล่นหรือให้เด็กเล่นของเล่นที่เด็กสามารถจับ เขย่าได้ พ่อแม่อาจจะพาอุ้มเดินดูสิ่งของต่างๆ รอบตัว เพื่อให้เด็ก ได้ฝึกใช้สายตา ของเล่นที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัยนี้ เช่น โมบายสีสดใส เป็นต้น

ดังนั้น “การเล่น” และ “ของเล่น” จึงสัมพันธ์กันอย่างเหนียวแน่น (Mother Education. 2547 : online)

ของเล่นสำหรับเด็กทุกวันนี้มาในรูปแบบที่หลากหลายมาก บางครั้งเยอะแยะเสียจนคุณพ่อ คุณแม่แทบจะเลือกไม่ถูก ของเล่นที่ดีมีส่วนช่วยเสริมสร้างพัฒนาการให้เด็ก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และยังช่วย ให้ตาและมือของลูกทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีอีกด้วย โรงงานผู้ผลิตของเล่นหลายแห่งได้พยายามคิดค้นประดิษฐ์ของเล่นที่มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน โดยผลผลิตของเล่นที่นอกจากให้ความสนุกสนานแล้วยังคำนึงถึงความปลอดภัยของเด็กๆ อีกด้วย แต่บางโรงงานก็ไม่ได้คำนึงถึงคุณภาพและความปลอดภัยของเด็ก ๆ มากนัก ดังนั้น จึงเป็น หน้าที่และงานที่ท้าทายความสามารถของคุณพ่อ คุณแม่ ที่จะต้องพิจารณาและเลือกหา แต่ของเล่นที่มีประโยชน์มีคุณภาพ และมีความปลอดภัยสำหรับเด็ก

1.10.1 ลักษณะของเล่นที่เป็นอันตรายกับเด็ก (Mother Education. 2547 : online)

1.10.1.1 ของเล่นที่มีลักษณะของการเหนียวไกและยิง รวมทั้งของเล่นที่มีชิ้นส่วนที่สามารถกระเด็นออกไปในระยะไกลได้ เช่น ปืนมีลูกกระสุน พลาสติกเล็ก ๆ หนูและลูก หนู ลูกดอก ซึ่งอาจจะเป็นอันตรายเมื่อเด็ก ๆ ยิงใส่กัน

1.10.1.2 ของเล่นที่มีระดับความดังควรจะสำรวจความดังของของเล่นว่า ความดังดังเกินไปสำหรับการได้ยินของเด็กหรือไม่

1.10.1.3 ของเล่นสำหรับเด็ก ไม่ควรมีเหลี่ยม มุม ที่แหลมคม ซึ่งอาจทำให้เด็กได้รับอันตราย โดยการบาดหรือตำมือเด็กได้

1.10.1.4 เด็กที่อายุต่ำกว่า 3 ขวบ ไม่ควรที่จะซื้อของเล่นที่มีชิ้นส่วนเล็ก ๆ ให้เด็กเล่นทั้งนี้เพราะเด็ก อายุต่ำกว่า 3 ขวบ มักชอบหยิบของใส่ปากเล่น ซึ่งอาจทำให้ชิ้นส่วนเล็ก ๆ เข้าไปติดคอ สำลัก อุดกั้นทางเดินหายใจ หายใจไม่ออก และ เสียชีวิตได้ในที่สุด

1.10.1.5 ของเล่นที่ซื้อให้เด็กเล่น ควรอ่านเอกสารที่กำกับมากับของเล่นก่อนอย่างละเอียดทุกครั้ง ว่ามีข้อห้ามและเหมาะสมกับความสามารถ และ อายุของเด็กในวัยใดเพราะของเล่นที่ผลิตมานอกจากจะผลิต ให้เหมาะสมกับความสามารถ และ อายุของเด็กอย่างเดียว แต่จะเพื่อความปลอดภัยของเด็กในวัยนั้น ๆ ด้วย

1.10.1.6 ของเล่นที่ซื้อมาจากต่างประเทศ ควรจะดูเครื่องหมาย เช่น ASTM (American Society for Testing and Materials) แสดงว่าของเล่นชิ้นนั้นมีความปลอดภัยได้มาตรฐานแห่งชาติของหน่วยงานทดสอบความปลอดภัย ของประเทศสหรัฐอเมริกาส่วนของเล่นที่วางขายในยุโรป จะมีสัญลักษณ์ CE ถ้าของเล่นที่ซื้อในประเทศอังกฤษ จะมีสัญลักษณ์ BSI (British Standards Institution) สำหรับของเล่นที่ซื้อจากญี่ปุ่นจะมีสัญลักษณ์ ST (Safe Toys) ซึ่งควบคุมโดย the Japan Toy Association (JTA) ส่วนฮ่องกง จะมีหน่วยงานสองแห่งคือ Hong Kong Standards และบริษัท Testing Centre จำกัดเป็นบริษัททดสอบของเล่นว่าได้มาตรฐานตามเกณฑ์ที่กำหนดหรือไม่และของเล่นที่ผลิตจาก ประเทศจีน จะมีหน่วยงาน ชื่อ Chinese Manufacturers' Association Testing and Certification Laboratories เป็นผู้ตรวจสอบเกณฑ์มาตรฐานของเล่น ทั้งนี้ ของเล่นจากจีนและฮ่องกง หากผ่านการตรวจสอบโดยหน่วยงานดังกล่าว ถ้าเข้ามาขายในญี่ปุ่นก็ยี่ห้อตรา ST ให้ด้วยบนกล่องของเล่นเพื่อแสดงความปลอดภัย และมีมาตรฐาน

สำหรับในประเทศไทย คือ สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (Thai Industrial Standards Institute) หรือชื่อย่อๆ ว่า มอก. โดยมีผลิตภัณฑ์ที่มีพระราชกฤษฎีกา กำหนดให้ต้องเป็นไปตามมาตรฐาน ที่เกี่ยวกับของเล่น มีผลบังคับใช้เมื่อ 5 ม.ค. 2542 มีการ กำหนดกฎเกณฑ์มาตรฐานดังมีรายละเอียดในเอกสารต่อไปนี้

1. มอก. 685 เล่ม 1-2540 ของเล่น เล่ม 1	ข้อกำหนดทั่วไป วันที่มีผลใช้บังคับ 5 ม.ค. 2542
2. มอก. 685 เล่ม 2-2540 ของเล่น เล่ม 2	ภาชนะบรรจุและฉลาก วันที่มีผลใช้บังคับ 5 ม.ค. 2542
3. มอก. 685 เล่ม 3-2540 ของเล่น เล่ม 3	วิธีทดสอบและวิเคราะห์ วันที่มีผลใช้บังคับ 5 ม.ค. 2542

ฉะนั้น จะซื้อของเล่นให้ลูกในประเทศไทย มองหาสัญลักษณ์ มอก. ไว้เป็นดีที่สุด

1.10.1.7 ก่อนซื้อของเล่นแต่ละชิ้นพยายามคำนึงถึงความปลอดภัยของลูกขณะ ซื้อมากที่สุดถึงแม้ว่าคุณจะซื้อของเล่นให้เด็กคนอื่นเพื่อเป็นของขวัญวันเกิด หรือรางวัลต่างๆ ก็ เช่นกัน เมื่อซื้อแล้ว นำของเล่นมาให้เด็กเล่น คุณควรอธิบายให้เด็กฟังด้วยถึง วิธีการเล่นที่ถูกต้อง อย่าให้เด็กเคาะ หรือเล่นของเล่นแรงๆ อาจเป็นอันตรายได้

1.10.1.8 ของเล่นเมื่อเสีย บุป หรือมีชิ้นส่วน หัก งอ หรือไม่อยู่ในสภาพเดิม ควร จัดการซ่อมแซม ให้เรียบร้อย ถ้าไม่อาจซ่อมได้ และดูแล้วอาจมีชิ้นส่วนที่สามารถทำอันตรายแก่ เด็กได้ ควร นำไปเก็บให้พ้นมือ ไม่ให้เด็กนำมาเล่นอีก

1.10.1.9 เก็บของเล่นสำหรับเด็กโตให้พ้นมือเด็กเล็ก เพราะของเล่นเด็กโต อาจ เป็นอันตรายต่อเด็กเล็กได้หากนำมาเล่นผิดวิธี

1.10.1.10 เมื่อลูกโตแล้ว พ้นวัยที่จะเล่นของเล่นชนิดนั้นแล้ว ควรเก็บให้เรียบร้อย หรือบริจาคให้ผู้อื่น ที่มีเด็กอยู่ในวัยที่เหมาะสมกับของเล่นชนิดนี้ ของเล่นที่ไม่เหมาะสมกับวัยของ เด็ก นอกจากจะเกิดอันตรายที่ไม่คาดคิดแล้วเด็กที่เล่นของเล่น แบบแรงๆ หรือผิดวัตถุประสงค์ ของวิธีการเล่น ของเล่นยังอาจทำให้เกิดอุบัติเหตุได้ด้วย ฉะนั้น ควรให้เด็กนั่งเล่นของเล่นในที่ เปิดเผย และอยู่ในสายตาของผู้ใหญ่ บางครั้งอาจเขียน กฎเกณฑ์เล็กๆ น้อยๆ ขึ้นมาถึงระเบียบ และวิธีการเล่นของเล่น แล้วให้เด็กดู อธิบายให้เด็กฟัง (ถึงแม้เด็กจะอ่านไม่ออก แต่เด็กก็จะได้ยิน ข้อความที่ท่านอ่านให้เด็กฟังซึ่งจะดีกว่าที่จะไม่เคยได้ยิน หรือไม่ทราบกฎเกณฑ์การเล่น ของเล่น

มาก่อนเลย) ถ้าเด็กเล่นของเล่นกับเพื่อน เด็กจะได้นำสิ่งที่คุณพ่อคุณแม่สอนไปแนะนำ วิธีและกฎเกณฑ์การเล่นของเล่นที่ถูกต้องให้แก่เพื่อน ๆ ด้วย

ที่สำคัญ เมื่อเล่นแล้ว อย่าลืมเตือนลูก และฝึกนิสัยให้ลูกเก็บของเล่นให้เป็นระเบียบเรียบร้อย เพราะถึงแม้ว่า คุณพ่อคุณแม่ซื้อของเล่นที่ปลอดภัย ได้มาตรฐานให้ลูกเล่นแล้ว แต่ถ้าวางเกะกะขวางทาง ลูกอาจเหยียบลื่นหกล้มได้

1.10.2 ข้อสังเกตในการเลือกซื้อของเล่น

สัญลักษณ์ที่ปรากฏหรือติดอยู่ตามของเล่น มีความหมายเฉพาะที่แตกต่างกัน เพื่อที่จะเลือกของเล่นให้กับเด็กได้อย่างถูกต้อง (บรรณาการ. 2549 : 76 - 78)



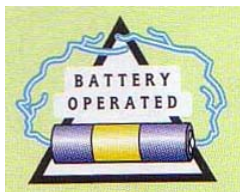
เครื่องหมาย C E mark เป็นเครื่องหมายที่ใช้รับรองการผลิตว่าผลิตภัณฑ์นั้นได้ผลิตขึ้น ตามเกณฑ์มาตรฐานความปลอดภัยตามข้อกำหนด ของ สหพันธ์ยุโรป และต้องมีชื่อ ผู้ผลิต หรือผู้จัดขาย ลำดับแรก กำกับอยู่ ด้วย เพื่อการตรวจสอบต่อไป เครื่องหมายการค้านี้ใช้ตั้งแต่ปี 1991 ในปัจจุบัน มีการใช้ในระดับนานาชาติ



เครื่องหมายหัวสิงโต Lion mark เป็นเครื่องหมายรับรองคุณภาพสินค้าและความปลอดภัยของสมาคมของเล่นประเทศอังกฤษ ใช้ตั้งแต่ปี 1988 ในปัจจุบันมีการใช้ในระดับนานาชาติ



มาตรฐานโรงงานอุตสาหกรรม (มอก.)



BATTERY OPERATED ขับเคลื่อนด้วยถ่าน



Mr Yuk สัญลักษณ์บ่งบอกถึงภาชนะหรือตู้เก็บสารพิษ ใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา เผยแพร่โดย สมาคมกุมารแพทย์ มีวัตถุประสงค์เพื่อให้เด็กรับรู้ความเสี่ยงและหลีกเลี่ยงจากการใช้หรือสัมผัสภาชนะเท่านั้น



Age mark ของเล่นที่ไม่ควรใช้กับเด็กอายุต่ำกว่า 3 ปี เริ่มใช้ตั้งแต่ปี 1995



เครื่องหมายตกใจอยู่ในกรอบสามเหลี่ยม จะมีคำเตือน เช่น
WARNING : CHOCKING HAZARD Small parts not for children
Under 5 years (จะเปลี่ยนไปตามอายุที่กำหนดให้เด็กเล่น)
หมายถึง ของเล่นชิ้นนี้ ประกอบด้วย ชิ้นส่วนขนาดเล็ก ไม่เหมาะ
สำหรับเด็กอายุต่ำกว่า 5 ปี



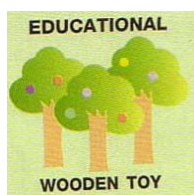
AGES 3+UP ของเล่นชิ้นนี้เหมาะสำหรับเด็กอายุมากกว่า 3 ปีขึ้นไป



รูปคนสีฟ้าและมีตัวเลข 6 ในลูกศร สำหรับเด็กอายุมากกว่า 6 ปี



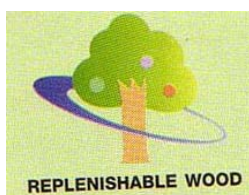
เครื่องหมายรีไซเคิล (สามเหลี่ยมวน) ของเล่นชิ้นนี้สามารถนำมารีไซเคิลได้



เครื่องหมายพุ่มไม้ มีคำว่า education กับ wooden toy ของเล่นไม้ เพื่อการศึกษา



ถ้าเป็นของเล่นที่มีการ ลดขนาดจากของจริง เช่น รถบังคับวิทยุ จะมี การบอกสเกลของรถกับของจริง เช่น 1 : 18 หมายถึง ขนาดเล็กกว่า ของจริง 18 เท่า



ENVIRONMENTAL CARE และ REPLENISHABLE WOOD ของ เล่นอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ดังนั้น การจะเลือกซื้อของเล่นชนิดใดให้กับเด็ก ผู้ปกครองควรจะต้องพิจารณา สัญลักษณ์ประกอบการตัดสินใจ เพื่อประโยชน์อันสูงสุดสำหรับการนำไปใช้ให้เด็กเล่น

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการคุ้มครองผู้บริโภค

2.1 ความหมายของผู้บริโภค

ผู้บริโภค หมายถึง ผู้ซื้อหรือได้รับบริการจากผู้ประกอบธุรกิจและหมายความรวมถึง ผู้ที่ได้รับการเสนอหรือการชักชวนจากผู้ประกอบธุรกิจ เพื่อให้ซื้อสินค้าหรือรับบริการด้วย การปฏิบัติของผู้คุ้มครองบริโภคควรกระทำเพื่อคุ้มครองสิทธิและรักษาผลประโยชน์ของตนเองทั้งก่อน และหลังการซื้อสินค้าหรือรับบริการใดๆ ได้โดยปฏิบัติดังนี้ (พูนสวัสดิ์ อภิสิทธิ์. 2531: 206)

2.2.1 ก่อน ซื้อสินค้าหรือรับบริการ

2.2.1.1 ใช้ความระมัดระวังในการตรวจสอบการแสดงฉลาก ปริมาณและราคาสินค้าไม่ซื้อสินค้าเพราะหลงเชื่อคำโฆษณา

2.2.1.2 ก่อนทำสัญญาผูกพันตามกฎหมาย ให้ตรวจสอบข้อความในสัญญาให้รอบคอบและครบถ้วน

2.2.1.3 ข้อตกลงต่างๆ ที่ต้องการให้มีผลบังคับ ให้ทำเป็นหนังสือ และลงลายมือชื่อกำกับด้วย

2.2.2 หลัง ซื้อสินค้าหรือรับบริการ

2.2.2.1 ให้เก็บรักษาพยานหลักฐาน ถ้าเป็นสินค้าพยายามเก็บรักษาไว้ให้อยู่ในสภาพเดิมมากที่สุด และควรแจ้งสถานที่ซื้อสินค้านั้นด้วย

2.2.2.2 ในกรณีที่ทำสัญญาต้องเก็บเอกสารสัญญาเอกสารโฆษณาและใบเสร็จรับเงินไว้ด้วย

2.2.2.3 เมื่อมีการละเมิดสิทธิ ผู้บริโภคควรร้องเรียนขอความเป็นธรรมโดยแจ้งที่สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค บ้านมนังคศิลา ถนนหลานหลวง กทม.10300

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นพอจะสรุปได้ว่า ก่อนที่ผู้บริโภคจะซื้อสินค้าหรือรับบริการ ควรจะต้องตรวจสอบที่ฉลาก ปริมาณ และราคา ตลอดจนเครื่องหมาย มอก. เพื่อความน่าเชื่อถือของสินค้าหรือเมื่อไม่ได้รับความเป็นธรรมหรือถูกเอาเปรียบก็ควรจะแจ้งที่สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค

2.2 กฎหมายคุ้มครองผู้บริโภค

รัฐให้ความคุ้มครองผู้บริโภคโดยดำเนินการ 3 ประการดังนี้ (พูนสวัสดิ์ อภิสิทธิ์.

2531 : 209 - 210)

2.2.1 ออกกฎหมายคุ้มครองผู้บริโภคดังนี้

2.2.1.1 พระราชบัญญัติคุ้มครองผู้บริโภค พ.ศ.2522

2.2.1.2 พระราชบัญญัติอาหาร พ.ศ.2522

2.2.1.3 พระราชบัญญัติมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม พ.ศ.2511

2.2.1.4 พระราชบัญญัติสาธารณสุข พ.ศ. 2484 (ฉบับที่ 2 พ.ศ.2495

ฉบับที่ 3 พ.ศ.2497 และ ฉบับที่ 4 พ.ศ. 2505)

2.2.1.5 กฎกระทรวงและประกาศที่ออกตามความในพระราชบัญญัตินี้ดังกล่าวข้างต้น

2.2.1.6 กฎหมายอื่น เช่น กฎหมายแพ่งและพาณิชย์ กฎหมายอาญา กฎหมายเครื่องชั่งตวงวัด กฎหมายควบคุมการค้ากำไรเกินควร และประกาศคณะปฏิวัติ เป็นต้น

2.2.1.7 เทศบัญญัติที่เกี่ยวข้องกับอาหาร

2.2.2 เผยแพร่ความรู้และข้อมูลข่าวสารให้แก่ผู้บริโภค

2.2.3 จัดตั้งหน่วยงาน “สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค” ให้บริการเผยแพร่ความรู้และให้การศึกษาแก่ประชาชนทั่วไป ให้รู้และตระหนักถึงอันตรายที่เกิดจากการบริโภค และให้รู้จักสิทธิและหน้าที่ของผู้บริโภคที่ดี รับเรื่องราวร้องทุกข์จากผู้บริโภคที่ได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายจากการซื้อสินค้าหรือรับบริการ และดำเนินคดีเรียกค่าชดเชยความเสียหายแทนให้โดยผู้บริโภคไม่ต้องเสียค่าธรรมเนียมใดๆ นอกจากนี้ยังทำหน้าที่ติดตาม และตรวจสอบสินค้าที่มีเหตุน่าเชื่อว่าอาจเป็นอันตรายแก่ผู้บริโภค โดยอาศัยอำนาจของคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภคสั่งห้ามขายสินค้านั้นเป็นการชั่วคราวจนกว่าจะได้มีการทดสอบหรือพิสูจน์ได้ว่าสินค้าหรือบริการนั้นปลอดภัยต่อผู้บริโภค

สรุปได้ว่าข้อกำหนดทางกฎหมายจะช่วยให้ผู้บริโภคได้รับความปลอดภัยและเป็นธรรม

2.3 การค้าปลีกกับการบริโภค

ธุรกิจค้าปลีก (Retailing) จัดเป็นธุรกิจที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจภายในประเทศจะมีสัดส่วนที่ใหญ่ที่สุด ภาวการณ์แข่งขันของธุรกิจค้าปลีกในไทยมีความรุนแรงมากขึ้น และธุรกิจค้าปลีกสมัยใหม่มีการนำเสนอส่วนผสมทางการตลาด คือ ผลิตภัณฑ์ (product) ราคา (price) ช่องทางการจำหน่าย (place) และการส่งเสริมการจำหน่าย (promotion) มาใช้ในการ

ดำเนินธุรกิจมากขึ้นจากการที่ธุรกิจค้าปลีกมีหลายรูปแบบ ได้แก่ ร้านค้าปลีกที่มีหน้าร้าน (store retailer) ซึ่งมีจำนวนร้านค้ามากมาย และหลายหลายประเภท ที่มีหลักแหล่งที่แน่นอน ส่วนลูกค้าจะเป็นผู้เข้าไปติดต่อเพื่อซื้อสินค้าตามที่ตนเองต้องการในรูปแบบของร้านค้าปลีกที่พิจารณาจากสายผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายคือ

2.3.1 ร้านค้าปลีกทั่วไป (General store or variety) จำหน่ายสินค้ามากมายหลายชนิดเป็นสินค้าที่มีราคาไม่แพง ขายสินค้าเบ็ดเตล็ด เช่น เครื่องเขียนที่ราคาไม่แพงของใช้ประจำวัน เสื้อผ้า ของชำจัดเป็นร้านค้าปลีกที่เก่าแก่ที่มีมากที่สุดในกิจการค้าปลีก

2.3.2 ร้านค้าปลีกผลิตภัณฑ์เดียว (Single - line store) ร้านที่จำหน่ายสินค้าหลายชนิดอยู่ในสายผลิตภัณฑ์เดียวกัน และเป็นสินค้าที่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ร้านค้าที่จำหน่ายเครื่องใช้ไฟฟ้า ร้านค้าที่จำหน่ายเครื่องแต่งกายสตรี

2.3.3 ร้านค้าปลีกเฉพาะอย่าง (Specialty store) ร้านที่จำหน่ายสินค้าจำกัดชนิดแต่จะขายสินค้าที่มีคุณภาพดีเฉพาะอย่าง เช่น ร้านค้าปลีกขายเครื่องไฟฟ้า เจาะจงบางชนิด บางยี่ห้อ

2.3.4 ร้านสรรพสินค้า (Department store) ร้านค้าปลีกขนาดใหญ่มีร้านค้าปลีกเฉพาะอย่างหลายๆ ร้านที่รวมอยู่เป็นร้านเดียวกัน มีสินค้ามากมายหลายชนิด โดยแบ่งการค้าเป็นงานออกเป็นแผนกๆ เช่น แผนกเสื้อผ้า แผนกเครื่องสำอาง แผนกหนังสือ แต่ละแผนกจะมีอิสระในการตัดสินใจได้มากพอสมควร (ธิดา พาหอม. 2547 : 14 - 15)

2.4 จริยธรรมการประกอบธุรกิจขายปลีก

ร้านค้าปลีก (Retail store) เป็นธุรกิจวิชาชีพอย่างหนึ่ง ที่มีบทบาทสำคัญทางสังคมในการขายสินค้า และบริการให้กับผู้บริโภคคนสุดท้ายเพื่อนำไปใช้ส่วนตัว ผลตอบแทนที่ผู้ขายมุ่งหวังคือกำไรที่ได้จากการลงทุน จึงทำให้ผู้ขายมักจะล้มทางด้านจริยธรรมไป ดังเช่น ขายสินค้าโดยเอาเปรียบลูกค้า หรือการขาดความรับผิดชอบของผู้ขาย เพียงประโยชน์กำไรที่ต้องการซึ่งเป็นการขาดจริยธรรมและมีผลกระทบต่อผู้บริโภคในสังคมโดยหลักการของจริยธรรมทางธุรกิจ คือ ความตั้งใจของแต่ละฝ่ายที่เกี่ยวข้องในการทำธุรกิจ ควรปฏิบัติต่อกันอย่างมีเหตุผล และไว้วางใจซึ่งกันและกัน แม้ว่าวัตถุประสงค์ของการทำธุรกิจเพื่อการสร้างควมมั่งคั่งทั้งนี้เพราะ จริยธรรมเป็นเรื่องของ "สัญญาประชาคม" อย่างหนึ่ง คือเป็นข้อตกลงระหว่างคนในสังคมที่จะร่วมมือป้องกันไม่ให้คนแต่ละคนทำตามสัญชาตญาณของความเห็นแก่ตัวที่จะทำให้เกิดการประทุษร้ายต่อกันขึ้นมาถ้าหากไม่มีข้อตกลงนี้ มนุษย์ก็จะอยู่รวมกันเป็น "สังคม" ไม่ได้ เพราะมีว่แต่แก่งแย่ง

ผลประโยชน์กันแต่อย่างเดียว ไม่มีใครยอมใคร จริยธรรมจึงเป็นเรื่องของการประสานประโยชน์
 ของกันและกัน และความไว้วางใจกันด้วย (ธิดา พาหอม. 2547 : 13; Thomas Hobber)

แหล่งค้าปลีกมีหลายลักษณะ เช่น เซเว่น โลตัส ตลาดจน ตลาดขนาดเล็ก ที่เรา
 เรียกว่าร้านขายของเบ็ดเตล็ด ซึ่งคนทั่วไปเรียกว่า “โชห่วย” ซึ่งหมายถึง ห่วย แปลว่า ของ,
 สิ่งของ, สินค้า หรือ THING GOODS ในภาษาอังกฤษนั่นเอง ถ้ารวมกัน โชห่วย จะแปลได้ว่า
 ของหรือสินค้าทั่วไป สินค้าเบ็ดเตล็ด หรือ GENERAL GOODS ซึ่งร้านโชห่วย ก็คือ ร้านค้าที่
 ขายของเบ็ดเตล็ดทั่วไป

สินค้า หรือ ของที่มีขายในร้านโชห่วย มักจะเป็นประเภทสินค้าประทีนผิวทำความ
 สะอาดร่างกาย เช่น สบู่ ยาสีฟัน แปรงสีฟัน ผงซักฟอก แชมพู ครีมนวดผม แป้งทาตัว
 จำพวกสินค้าที่ใช้ในครัว เช่น กะปิ น้ำปลา น้ำมันพืช ซีอิ๊ว น้ำมันหอย เกลือ น้ำตาล ผงชูรส
 จาน-ช้อน ถ่านหุงต้ม ประเภทอาหารแห้ง เช่น กุ้งแห้ง ถั่ว ข้าวสาร กาแฟ บะหมี่กึ่งสำเร็จรูป
 อาหารกระป๋องต่างๆ บุหรี่ ขนมคบเคี้ยว ลูกอม หมากฝรั่ง ถ้าพวกเครื่องดื่มก็มีตั้งแต่ น้ำอัดลม
 นม เหล้า เบียร์ น้ำแข็ง สินค้าจำพวกของใช้อื่นๆ เช่น รองเท้าแตะ ผ้าอนามัย สำลีคัดตันบัด
 น้ำมันมะกอก กุญแจ ถ่านไฟฉาย ถังพลาสติก นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์เครื่องเขียน เช่น สมุด
 ปากกา ดินสอ ไม้บรรทัด กรรไกร กระดาษขาว บางแห่งจะขายของเด็กเล่น
 หนังสือพิมพ์ หนังสือรายสัปดาห์ หรือรายปักษ์ก็มี (วรวรรณ กิริติอดุลย์. 2544 : 44)

คุณลักษณะของการรับรู้ที่มีผลต่อผู้บริโภค

เนื่องจากบุคคลมีความแตกต่างกันในภูมิหลัง ประสบการณ์ ลักษณะประจำตัวของ
 แต่ละบุคคล ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่าง และเวลาที่เปลี่ยนไป ทุกสิ่งทุกอย่างเหล่านี้จะมี
 ส่วนเกี่ยวข้องกับการรับรู้ของคนเรา ซึ่งอาจกล่าวได้ดังนี้

ศุกร เสรีรัตน์ (2545 : 147) ได้อธิบาย การรับรู้ของผู้บริโภคอาจแตกต่างกัน แต่
 ลักษณะเฉพาะของการรับรู้อาจแสดงให้เห็นได้ 4 ประการ

1. การรับรู้ของผู้บริโภคเป็นเรื่องอัตวิสัยส่วนตัว คือ เหตุการณ์อย่างเดียวกันหรือ
 ผลิตภณณ์ ชนิดเดียวกัน ผู้บริโภค
2. คนจะรับรู้ถึงสิ่งดังกล่าวได้ไม่เหมือนกัน เพราะการรับรู้เรื่อง อัตวิสัยส่วนตัวที่อยู่
 ภายในใจของบุคคล

3. การรับรู้ของผู้บริโภคมีลักษณะเป็นการเลือกสรร เนื่องจากคนมีความสามารถทางสมอง และการรับรู้ และมีจิตใจเกี่ยวกับเรื่องที่จะรับรู้ทั้งทางด้านรับรู้และต่อต้าน ซึ่งมีผลต่อการรับรู้ของผู้บริโภค จะรับรู้ได้เพียงระยะเวลาไม่นาน

4. การรับรู้สิ่งต่างๆถูกจำกัดด้วยช่วงเวลา ผู้บริโภคจะใช้ช่วงเวลาในการรับรู้สั้นมาก จำได้ไม่นาน ต้องมีการกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอ

5. การรับรู้ของผู้บริโภคมีลักษณะเป็นการสรุปภาพโดยรวม ในการรับรู้ของผู้บริโภค จะใช้ความรู้สึกหลายๆอย่างประกอบกันในการเลือกที่จะรู้ไม่ใช้ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพแต่เป็นภาพรวม

สรุปได้ว่าคุณลักษณะของการรับรู้ที่มีผลต่อผู้บริโภคจะขึ้นอยู่กับตัวบุคคลความรู้สึกนึกคิด ทักษะคิด ระยะเวลาและสิ่งเร้าที่จะเข้ามากระตุ้นในการรับรู้ของบุคคลนั้น

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

3.1 ความหมายของการรับรู้

การรับรู้ หมายถึง ความคิด ความเห็น หรือความรู้สึกที่เรามีต่อตนเองหรือต่อผู้อื่น โดยผ่านโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า คือ ด้วยการมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การได้รสชาติ และการสัมผัส แต่ต้อง หลังจากนั้นก็เกิดประสบการณ์ที่เป็นความพึงพอใจ หรือความไม่พึงพอใจก็ได้ (พรณราย ททรัพย์ประภา. 2531 : 20)

การรับรู้ หมายถึง การที่มนุษย์นำข้อมูลที่ได้จากความรู้สึกสัมผัส ซึ่งเป็นข้อมูลดิบจากประสาทสัมผัสทั้งห้า อันประกอบด้วย ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัส มาจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ ด้วยกระบวนการทำงานของสมอง แล้วแปลสิ่งที่ได้ออก (แสงเดือน ทวีสิน. 2545 : 113)

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่เกิดแทรก ระหว่าง สิ่งเร้า และการตอบสนอง โดยคนเราได้รับสิ่งเร้าจนเกิดการรับรู้ต่อสิ่งเร้านั้นก็จะตอบสนองต่อผู้อื่น (ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. 2545 : 147)

การรับรู้ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลแต่ละคนมีการเลือก การประมวลและการตีความเกี่ยวกับกระตุ้นออกมาให้ความหมายและได้ภาพของโลกที่มีเนื้อหา (Sehittman and much. 1991: 147)

การรับรู้ หมายถึง การรับรู้ เป็นกระบวนการความเข้าใจ (การเปิดรับ) ของบุคคลที่มีต่อโลกที่เขาอาศัยอยู่ (ศิริวรรณ เสรีรัตน์. 2541 : 139)

ชิฟแมนและคานุก (Schiffman; & Kanuk. 1994 : 162) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การรับรู้ เป็นกระบวนการซึ่งแต่ละบุคคลได้รับการเลือกสรร จัดระเบียบ และตีความหมายข้อมูล เพื่อที่จะสร้างภาพที่มีความหมายเป็นภาพรวมขึ้น

การรับรู้เป็นคุณลักษณะอย่างหนึ่งที่บุคคลมีอยู่ มันจะเกิดขึ้นเนื่องจากการรู้สึก การรับรู้เป็นกระบวนการที่มีขั้นตอน ซึ่งมีการเลือก (Selection) เป็นกระบวนการแรกสุดของการรับรู้ โดยที่การเลือกจะเกิดขึ้นจากการใส่ใจ (Attention) ของบุคคลที่มีต่อสิ่งนั้น นักจิตวิทยาจึงเรียกคุณลักษณะนี้ว่า การใส่ใจที่จะเลือก (Selective attention) หรือการเลือกที่จะรับรู้ (Selective perception) (ถวิล ธาราโกชน. 2543 : 51)

จากความหมายพอจะกล่าวได้ว่า การรับรู้ คือกระบวนการที่บุคคลมีการตีความของสิ่งเร้าที่มากกระทบประสาทสัมผัสโดยการได้ยิน ได้ฟังในเรื่องหรือมีประสบการณ์โดยตรงที่เกิดขึ้นกับบุคคลนั้น โดยมีการเลือกสรรเฉพาะข้อมูลที่ต้องการเท่านั้น

3.2 ลักษณะสำคัญของการรับรู้

ลักษณะที่สำคัญของการรับรู้มี 6 ประการคือ (ถวิล ธาราโกชน. 2547 : 75 - 77)

3.2.1 ต้องมีพื้นฐานข้อมูลหรือความรู้ในเรื่องนั้นมาก่อน (Knowledge Based) หรือถ้าไม่มีความรู้ อย่างน้อยต้องมีประสบการณ์เดิมในเรื่องนั้นอยู่บ้าง

3.2.2 จะต้องประกอบด้วยข้อวินิจฉัย (Inferential) ในขั้นตอนของกระบวนการรับรู้ ทั้งนี้เพราะในการรับรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง มนุษย์ไม่สามารถรับข้อมูลทุกชนิดในเรื่องนั้นพร้อมกันได้ ดังนั้นจึงต้องอาศัยวิธีการวินิจฉัย โดยการตั้งสมมติฐานหรือปะติดปะต่อเรื่องต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้การรับรู้ในสิ่งนั้นเกิดความสมบูรณ์มากที่สุด

3.2.3 จะต้องมีความสามารถในการแยกแยะ (Categorical) ลักษณะหรือคุณสมบัติที่สำคัญของข้อมูลนั้นได้อย่างถูกต้อง ซึ่งในลักษณะนี้จะต้องอาศัยความจำจากประสบการณ์เดิมมาใช้

3.2.4 ลักษณะของการรับรู้จะต้องมีความสัมพันธ์เชื่อมโยง (Relational) ของข้อมูลต่างๆ หลายประการ

3.2.5 กระบวนการของการรับรู้จะต้องอาศัยการดัดแปลง (Adaptive) ข้อมูลจากประสบการณ์เดิมมาใช้ให้เหมาะกับแต่ละเรื่องที่กำลังรับรู้อยู่ในขณะนั้น

3.2.6 กระบวนการของการรับรู้มักจะเป็นไปโดยอัตโนมัติ ซึ่งจะเป็นการทำงานของสมองในการรับรู้ข้อมูลต่าง ๆ

ดังนั้นลักษณะของการรับรู้จึงเป็นพฤติกรรมทุกพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการรับรู้ซึ่งผู้รับรู้จะต้องใช้ประสบการณ์เดิมที่มีอยู่ของแต่ละบุคคลเข้ามาเกี่ยวข้องและให้ความหมายต่อสิ่งที่รับรู้ใหม่ ซึ่งจะต้องอาศัยการประสานกันระหว่างประสบการณ์เดิม และประสบการณ์ใหม่

3.3 การสร้างการรับรู้

เดิมศักดิ์ คทวนิช (2546 : 128 - 130) บุคคลแต่ละคนจะเกิดการรับรู้สิ่งเร้าได้แตกต่างกันไป แต่การจะรับรู้สิ่งเร้าใดก่อนหลัง มากหรือน้อย ถูกต้องหรือผิดพลาด ชัดเจนหรือไม่เพียงใด ขึ้นอยู่กับปัจจัยสำคัญ 2 ประการ ได้แก่

3.3.1 ตัวบุคคล หมายถึงลักษณะคุณสมบัติบางประการของผู้ที่จะรับรู้ ซึ่งจะมีผลต่อการรับรู้ เช่น

3.3.1.1 ความสมบูรณ์หรือความบกพร่องของอวัยวะรับสัมผัสที่สมบูรณ์ย่อมเกิดการรับรู้ได้ถูกต้องหรือผิดพลาดน้อยกว่าบุคคลที่อวัยวะรับสัมผัสผิดปกติหรือเสื่อมสมรรถภาพ เช่น คนที่หูตึงย่อมรับรู้เสียงต่างๆ ได้ไม่ชัดเจน จึงมีผลทำให้การแปลความหมายผิดพลาดได้

3.3.1.2 ประสบการณ์เดิม (Previous Experience) เป็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลอย่างมาก เนื่องจากการรับรู้ของบุคคลจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมที่สะสมไว้ในสมองเป็นเครื่องช่วยในการแปล ดังนั้นการรับรู้จะถูกต้อง ผิดพลาด หรือชัดเจนมากน้อยเพียงใดย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิมของแต่ละบุคคลมีอยู่

3.3.1.3 ความต้องการที่จะรับรู้ (Need) ตามปกติแล้วบุคคลจะเกิดการรับรู้สิ่งเร้าใดๆ ขึ้นก็ตาม บุคคลนั้นมักจะเกิดความต้องการที่จะรับรู้ขึ้นเสียก่อน ทั้งนี้เนื่องจากความต้องการจะสร้างแรงขับหรือแรงจูงใจที่จะรับรู้สิ่งเร้านั้นๆ เช่น คนสองคนไปเดินห้างสรรพสินค้า คนหนึ่งต้องการจะรับประทานอาหารก็จะมองหาร้านอาหาร แต่อีกคนหนึ่งต้องการจะซื้อของเล่นก็จะมองหาร้านขายของเล่น เป็นต้น

3.3.1.4 ความใส่ใจ (Attention) และการเลือก (Selection) ที่จะรับรู้สิ่งเร้าความใส่ใจและการเลือกที่จะรับรู้สิ่งเร้าถือว่าเป็นปัจจัยพื้นฐานสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้กระบวนการรับรู้เกิดขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากว่ารอบ ๆ ตัวบุคคลเต็มไปด้วยสิ่งเร้ามากมาย ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง กลิ่น รส ฯลฯ สิ่งเร้าทั้งหลายเหล่านี้สามารถที่จะกระตุ้นให้เกิดกระบวนการการรับรู้สัมผัสและการรับรู้ได้อยู่ตลอดเวลา แต่ในความเป็นจริงแล้วแต่ละบุคคลจะเลือกรับรู้สิ่งเร้าเฉพาะที่ตนให้ความสนใจ

สนใจหรือใส่ใจก่อนเป็นอันดับแรก ตัวอย่างเช่น คนที่นั่งคอยฟังประกาศเรียกชื้อตนให้เข้ารับสัมภาระจะเลือกและใส่ใจกับเสียงที่ประกาศจากเครื่องขยายเสียงว่าเรียกชื้อตนหรือยัง มากกว่าจะสนใจกับเสียงสนทนา เป็นต้น ดังนั้นอาจสรุปได้ว่า ถ้าบุคคลให้ความสนใจและเลือกที่จะรับรู้สิ่งเร้าใด จะสามารถรับรู้สิ่งเร้านั้นได้ก่อนเป็นอันดับแรก อย่างไรก็ตามปัจจัยสำคัญของการให้ความสนใจและเลือกที่จะรับรู้สิ่งเร้านั้น จะขึ้นอยู่กับคุณสมบัติบางประการของสิ่งเร้านั้นว่าจะมีอิทธิพลในการจะดึงดูดใจให้เกิดการรับรู้ได้มากน้อยเพียงใด

3.3.1.5 สภาวะทางอารมณ์ (Emotion) ของบุคคลก่อนหรือขณะเกิดการรับรู้ สภาวะทางอารมณ์ของบุคคลในขณะนั้นจะมีอิทธิพลต่อการแปลความหมายถูกต้องหรือผิดพลาดได้เป็นอย่างมาก เช่น คนที่อารมณ์ไม่ดี ขุ่นมัว หงุดหงิด ย่อมจะเกิดการรับรู้สิ่งเร้าผิดพลาดหรือต่างไปจากขณะที่มีอารมณ์แจ่มใส ร่าเริง

3.3.1.6 ความคาดหวัง (Expectancy) ต่อสิ่งเร้า โดยทั่วไปแล้วบ่อยครั้งที่บุคคลมักมีความคาดหวังต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือสถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งเอาไว้ล่วงหน้า ความคาดหวังนี้เองที่จะเป็นปัจจัยทำให้บุคคลเกิดความสนใจที่จะรับรู้ต่อสิ่งเร้าหรือสถานการณ์นั้นๆ มากกว่าการไม่มีความคาดหวัง เช่น บุคคลคาดหวังว่าจะขายสินค้าได้และได้กำไรจากการขายสินค้านั้น ๆ ก็จะมีการรับรู้ต่อสิ่งเร้านั้น

3.3.1.7 สถิติปัญญา (Intelligence) เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้แต่ละคนรับรู้สิ่งเร้าได้แตกต่างกันไป โดยคนที่มีสถิติปัญญาสูงจะรับรู้อะไรได้อย่างลึกซึ้ง มีการใช้เหตุผลและวิจารณ์ญาณในการวิเคราะห์สิ่งเร้าหรือสถานการณ์ต่าง ๆ ที่รับรู้ได้ดีกว่าบุคคลที่มีสถิติปัญญาต่ำ

3.3.1.8 การให้คุณค่า (Value) ต่อสิ่งที่รับรู้ สิ่งเร้าใดที่บุคคลให้คุณค่าและความสำคัญ สิ่งเร้านั้นจะสามารถเพิ่มความสนใจและใส่ใจที่จะรับรู้ให้มากขึ้นได้

3.3.1.9 การถูกชักจูง (Persuasion) บุคคล กลุ่ม หรือสังคมจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคล โดยบุคคลมักจะให้ความสนใจที่จะรับรู้กับสิ่งที่บุคคล กลุ่ม หรือสังคมชักจูงและนอกจากนี้กลุ่มหรือสังคมยังมีส่วนที่จะทำให้เกิดความคล้อยตามในการรับรู้อีกด้วย เช่น ถ้าคนส่วนใหญ่ตัดสินใจเรื่องใด คนส่วนน้อยก็จะมี การรับรู้ที่คล้อยตามความเห็นของคนส่วนใหญ่ด้วย

3.3.2 คุณลักษณะของสิ่งเร้า นอกจากปัจจัยจากตัวบุคคลจะมีอิทธิพลต่อการรับรู้แล้ว คุณลักษณะของสิ่งเร้ายังเป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของบุคคลด้วย ทั้งนี้เนื่องจากสิ่งเร้าที่มีคุณสมบัติแตกต่างกันจะมีผลต่อการรับรู้ของบุคคลที่แตกต่างกันไป ด้วย ซึ่งจำแนกคุณลักษณะของสิ่งเร้าได้ดังนี้

3.3.2.1 ขนาดของสิ่งเร้า (Size) สิ่งเร้าที่มีขนาดใหญ่จะสร้างความสนใจได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่มีขนาดเล็ก

3.3.2.2 ความเข้มของสิ่งเร้า (Intensity) สิ่งเร้าที่มีความเข้ม จะดึงดูดความสนใจที่จะรับรู้ได้ดีกว่าสิ่งเร้าที่มีความเจือจาง

3.3.2.3 ความเปลี่ยนแปลงใหม่ ๆ ย่อมจะทำให้เกิดความน่าสนใจที่จะรับรู้มากกว่าสิ่งเร้าที่มีลักษณะเดิม ๆ

3.3.2.4 การเคลื่อนไหว (Movement) สิ่งเร้าที่มีการเคลื่อนไหวจะทำให้เป็นจุดสนใจที่จะรับรู้มากกว่าสิ่งเร้าที่อยู่นิ่ง ๆ

3.3.2.5 การกระทำซ้ำ ๆ (Repetition) บุคคลจะให้ความสนใจที่จะรับรู้หรือเกิดการรับรู้เร็วขึ้นถ้าสิ่งเร้านั้นเกิดขึ้นซ้ำกันบ่อย ๆ หรือมีความถี่ในการเกิดสูงมากกว่าสิ่งเร้าที่นาน ๆ เกิดครั้ง

3.3.2.6 สีสด (Color) สิ่งเร้าที่มีสีสดฉูดฉาด หรือมีการตัดกันของสีที่รุนแรง จะทำให้สิ่งเร้านั้นเป็นจุดเด่นและน่าสนใจทำให้เกิดการรับรู้มากกว่าสิ่งเร้าที่มีสีอ่อน

3.3.2.7 ความแตกต่าง (Different) สิ่งเร้าใดที่แตกต่างไปจากสิ่งเร้าทั้งหลายสิ่งเร้านั้นจะสร้างความสนใจที่จะรับรู้ได้ดีกว่า

สรุปได้ว่า บุคคลมีความแตกต่างกันในเรื่องต่างๆ ที่กล่าวมาแล้วส่งผลให้กับผู้ค้ารายย่อยว่า มีความใส่ใจหรือสนใจที่จะรับข้อมูลหรือไม่ตลอดจนมีสิ่งเร้าอะไรมาเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ จนแสดงพฤติกรรมที่จะรับรู้จะชัดเจนมากน้อยเพียงใด จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์เดิม เช่นเคยพบเห็น หรือได้ยินหรือประสบกับตนเอง ความรู้ที่สะสม ความจำที่เคยพบจากโฆษณา เป็นต้น

4. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับของเล่นเด็ก

เป็นรายงานที่พิสูจน์ว่าของเล่นเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาและส่งเสริมความสามารถและการเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งมีดังนี้

ดวงพร สถาปนกุล (2545 : บทคัดย่อ) ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครองโรงเรียนเอกชน กรุงเทพมหานคร พบว่าปัจจัยผู้ปกครองใช้ในการตัดสินใจเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย จากมากที่สุดถึงน้อยที่สุดตามลำดับดังนี้ 1) ความปลอดภัยของของเล่น 2) ลักษณะของของเล่น 3) ประโยชน์ต่อพัฒนาการของเด็ก 4) ความ

เหมาะสมกับอายุของเด็ก 5) ราคาของเล่นซึ่งเมื่อเปรียบเทียบตามปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแล้ว ไม่แตกต่างกัน และโทรทัศน์เป็นปัจจัยแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกของเล่นของผู้ปกครองสูงสุด ส่วนวิทยุมีอิทธิพลน้อยที่สุด

สมหมาย อภิวันท์คุณากร (2546 : 105) ศึกษาทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นเด็กประเภทพลาสติกในเขตกรุงเทพมหานคร จากผลการวิจัยดังกล่าวพบว่า การผลิตของเล่นเด็กประเภทพลาสติก ควรพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพ ของเล่นทุกชิ้นควรผลิตมาเพื่อจินตนาการ เสริมทักษะและความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก

สุนทรียา คำหาญสุนทร (2547 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาประเภทและลักษณะของของเล่นที่เด็กวัยเตาะแตะให้ความสนใจตามการรับรู้ของผู้ปกครอง ซึ่งผลการศึกษา พบว่า เด็กวัยเตาะแตะให้ความสนใจของเล่นสำเร็จรูปมากกว่าของเล่นปลายเปิด ส่วนลักษณะของเล่นที่เป็นของเล่นเดี่ยวเด็กให้ความสนใจมากกว่าของเล่นที่เป็นชุดเครื่องเล่นและของเล่นปลายเปิด โครงสร้างของของเล่นเด็กให้ความสนใจรูปทรงกลมและสีเหลี่ยมมากกว่า รูปทรงสามเหลี่ยม และรูปทรงห้าเหลี่ยมในเรื่องของสีจากของเล่นเด็กให้ความสนใจของเล่นที่มีหลายสีเป็นลวดลาย มากกว่าของเล่นที่มีสีเดียวหรือ 2 สี

4.2 งานวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับของเล่น

โอบานาวา และโจ (Obanawa; & Joh. 1995 : 70 - 76) ได้ศึกษาอิทธิพลของของเล่นที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กก่อนวัยเรียน พบว่า หัวข้อการเล่น (Theme of Play) และพฤติกรรมทางสังคม (Social Behavior) ระหว่างการเล่นเปลี่ยนแปลงไปตามลักษณะของของเล่นที่เปลี่ยนไปได้แก่ ของเล่นประเภทเล่นด้วยกัน (Cooperative Toys) ของเล่นประเภทเล่นคนเดียว (Solitary Toys) ของเล่นประเภทยอดนิยม (Popular Toys) และของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยม (Unpopular Toys) และสำหรับเด็กหญิงของเล่นประเภทยอดนิยมค่อนข้างมีอิทธิพลต่อปฏิสัมพันธ์และพฤติกรรมทางสังคมจะเพิ่มขึ้นเมื่อกลุ่มทดลองได้เล่นของเล่นที่ไม่เป็นที่นิยมมากกว่าเล่นของเล่นที่เป็นที่นิยม

ก๊อฟ (Golf. 1995) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ของเล่นที่มีความรุนแรง และของเล่นที่ไม่มีความรุนแรงต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็ก เพื่อศึกษาผลของเล่นที่ใช้ความรุนแรง (Violent Toys) ต่อพฤติกรรมการเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า พฤติกรรมแบบก้าวร้าวหลังจากเล่นของเล่นที่มีความรุนแรงเกิดขึ้นบ่อยกว่ากลุ่มที่เล่นของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรง นอกจากนั้นยังพบว่า เด็กชายชอบของเล่นและรายการโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงมากกว่าเด็กหญิง และพบว่าเด็กที่ชอบเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงและชอบดูโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงมีผู้ปกครองที่มีเจตคติที่ใช้ความรุนแรง

มากกว่าผู้ปกครองของเด็กที่ชอบเล่นของเล่นที่ไม่ใช้ความรุนแรงและชอบดูรายการโทรทัศน์ที่ไม่มี ความรุนแรง

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องแสดงให้เห็นว่าความสามารถทางด้านสติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย สามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยการใช้ของเล่น ของเล่น นอกจากจะมีประโยชน์แล้วยังจะโทษดังที่กล่าวไว้ว่าของเล่นที่ดีนั้นจะทำให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน กระตุ้นการเรียนรู้ ค้นคว้า ทำทหาย (อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. 2548 : 18) กระตุ้นให้ เด็กมีพฤติกรรมรักการเรียนรู้ด้วยตนเอง และการแสวงหาประสบการณ์ใหม่ ฝึกการแก้ไขปัญหา และการใช้เหตุผล นอกจากนั้นของเล่นยังทำให้เด็กผ่อนคลายและความเครียดโดยเด็กสามารถจะ ระบายความเครียดที่ไม่สามารถระบายออกมาเป็นคำพูดได้

4.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้

สมฤดี วังจินดา (2540 : บทคัดย่อ) ผลการเล่านิทานประกอบหุ่นมือต่อการรับรู้ ความเจ็บปวดพฤติกรรมความเจ็บปวดจากการฉีดยา และทัศนคติต่อการฉีดยาในเด็กก่อนวัยเรียน อายุ 3 - 6 ปี ซึ่งมารับการฉีดยาวัคซีน ณ ตึกผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลศิริราช จำนวน 48 คน พบว่า เด็กที่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือแต่ละกลุ่มมีการรับรู้และพฤติกรรมความเจ็บปวดน้อยกว่า และมีทัศนคติต่อการฉีดยาในทางบวกมากกว่าเด็กที่ไม่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือ และเด็ก ที่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือที่ให้ตัวแบบหรือข้อมูลมีการรับรู้พฤติกรรม ความเจ็บปวดน้อยกว่าเด็กที่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือทั่วไป แต่เด็กที่รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือที่ให้ตัวแบบมีการรับรู้และพฤติกรรมความเจ็บปวดไม่แตกต่างกับเด็กที่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือ ที่ให้ตัวแบบและเด็กที่รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือที่ให้ตัวแบบมีทัศนคติการฉีดยาในทางบวก มากกว่าเด็กที่ได้รับการเล่านิทานประกอบหุ่นมือทั่วไปหรือที่ให้ข้อมูล แต่เด็กที่ได้รับการเล่านิทาน ประกอบหุ่นมือที่ให้ข้อมูลมีทัศนคติต่อการฉีดยาไม่แตกต่างกันกับเด็กที่ได้รับการเล่านิทานประกอบ หุ่นมือทั่วไปหรือที่ให้ตัวแบบ และเด็กที่มีอายุมากกว่า 5 - 6 ปี มีการรับรู้และพฤติกรรมความเจ็บปวด น้อยกว่าและมีทัศนคติต่อการฉีดยาในทางบวกมากกว่าเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 3 - 4 ปี แต่เด็กที่มีอายุ มากกว่า 3 - 5 ปี มีการรับรู้พฤติกรรมความเจ็บปวด และทัศนคติต่อการฉีดยาไม่แตกต่างกับเด็กที่มี อายุตั้งแต่ 3 - 4 ปีหรือมากกว่า 5 - 6 ปี

วัลภา สบายยิ่ง (2542 : บทคัดย่อ) ศึกษาการรับรู้ความสามารถของตนเอง และ บุคลิกภาพที่ส่งผลต่อผลการปฏิบัติงานของผู้จำหน่ายตรง โดยศึกษาจากผู้จำหน่ายตรงที่ทำธุรกิจ ขายตรงกับบริษัทที่จำหน่ายสินค้าบริโภค จำนวน 443 คนพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่าง การ

ตั้งเป้าหมาย การรับรู้ความสามารถของตนเองและผลการปฏิบัติงานด้านคุณภาพตามแบบจำลองของลอค มีนัยสำคัญทางสถิติกล่าวคือการ ตั้งเป้าหมายขององค์กรมีผลทางตรงต่อการรับรู้ความสามารถของตนเอง และการตั้งเป้าหมายส่วนบุคคล ส่วนการรับรู้ความสามารถของตนเองมีผลทางตรงต่อการตั้งเป้าหมายส่วนบุคคลและผลการปฏิบัติงาน และการตั้งเป้าหมายส่วนบุคคลมีผลโดยตรงต่อการปฏิบัติงาน

กัลยา ดำรงค์ดี (2546 :บทคัดย่อ) เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคาดหวังและการรับรู้ในคุณภาพการบริการเพื่อประเมินระดับความพึงพอใจของผู้บริการ กรณีศึกษาโรงพยาบาลวิภาวดี ผลการวิจัยพบว่า

1. ความคาดหวังและการรับรู้ในคุณภาพการบริการของผู้รับบริการจากโรงพยาบาล มีความคาดหวังและการรับรู้อยู่ในระดับสูง โดยพบว่าผู้รับบริการได้ให้ความสำคัญขององค์ประกอบของคุณภาพบริการดังนี้ ด้านความเชื่อถือไว้วางใจได้ เป็นอันดับแรก ด้านความเป็นรูปธรรมในการบริการ เป็นอันดับ สอง ด้านการตอบสนอง เป็นอันดับสาม ด้านความน่าเชื่อถือของการให้บริการ เป็นอันดับสี่ และด้านการเข้าถึงความรู้สึของผู้รับบริการ มีความสำคัญเป็นอันดับสุดท้าย

2. ผลของการเปรียบเทียบระหว่างความคาดหวังและการรับรู้ในคุณภาพการบริการพบว่าผู้รับบริการส่วนใหญ่ยังไม่มี ความพอใจต่อคุณภาพการบริการของโรงพยาบาล ซึ่งมีความพอใจในด้านความเชื่อถือไว้วางใจและด้านความเชื่อมั่นในการบริการอยู่ระดับต่ำโดยถือว่าองค์ประกอบทั้ง 2 ด้านนี้มีความสำคัญสุดในการให้บริการของโรงพยาบาล ซึ่งเป็นการบ่งบอกว่าผู้รับบริการยังต้องการความมั่นใจในการใช้บริการจากโรงพยาบาล

3. นอกจากนี้ยังพบว่าผู้รับบริการที่เป็นเพศหญิง ที่อยู่ในกลุ่มอายุระหว่าง 13 ถึง 30 ปี มีแนวโน้มในการเกิดความไม่พอใจต่อคุณภาพการบริการของโรงพยาบาล

ลี (Lee. 1997) ได้ศึกษาการรับรู้ในเรื่องของเล่นของเด็ก โดยสำรวจความคิดเห็นของมารดาจำนวน 383 คนในประเทศเกาหลีที่มีต่อของเล่น พบว่า มารดาส่วนใหญ่เชื่อว่าของเล่นมีประโยชน์ ต่อพัฒนาการของเด็ก แต่ยังไม่พอใจในคุณภาพของของเล่น สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าเจตคติของ พ่อ แม่ ผู้ปกครอง ที่มีต่อของเล่นเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่งในการพิจารณาเลือกของเล่นให้กับเด็ก เจตคติที่ดีต่อของเล่น ทำให้มีแนวโน้มในการเลือกหาของเล่นที่มีประโยชน์ให้แก่บุตรของตน ตลอดจนแสวงหาข้อมูลเกี่ยวกับของเล่นขณะที่เจตคติที่ไม่ดีต่อของเล่น ก็จะปฏิเสธของเล่น และไม่สนับสนุนการเล่นของเล่นโดยมองว่าของเล่นไม่มีประโยชน์ แต่จะให้โทษกับเด็ก ทำให้เด็กก้าวร้าว

แร็คลิฟ และแร็ค (Rack life; & Raag. 1998) ได้ศึกษาเรื่องการรับรู้ความคาดหวังทางสังคม (Social Expectation) ต่อเพศของเด็กก่อนวัยเรียนมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น โดยให้เด็กเล่นแบบไม่แบ่งเพศ (Cross - Gender Typed Play) และเล่นแบบแบ่งเพศ (Gender - Typed Play) พบว่า ความแตกต่างในการรับรู้ความคาดหวังทางสังคมต่อเพศของเด็กชายและเด็กหญิงมีความสัมพันธ์กับการเลือกของเล่น และเด็กชายมีแนวโน้มที่จะยึดติดกับกฎเกณฑ์การเล่นมากกว่าเด็กหญิง

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า การรับรู้ของมนุษย์มีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต เพราะมนุษย์มีการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นการรับรู้จึงควรเป็น การรับรู้ที่ถูกต้องและสมบูรณ์เพื่อที่จะเป็นประสบการณ์และใช้เป็นข้อมูลในการพัฒนาตนเอง พัฒนางานอาชีพให้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะผู้ค้ารายย่อยที่จัดหน่ายของเล่นเด็กปฐมวัยที่จะต้องมีการรับรู้ ข้อมูลข่าวสารความรู้ที่เกี่ยวข้องกับของเล่นที่ตนเองจำหน่ายอยู่ ดังนั้นผู้ค้ารายย่อยจึงควรมีการรับรู้ ที่ถูกต้องชัดเจนเพื่อที่จะนำความรู้จากการรับรู้มาใช้ได้อย่างถูกต้องโดยเฉพาะการจำหน่ายของ เล่นให้กับเด็ก

เด็กกับของเล่นเป็นของคู่กัน การเล่นช่วยในการส่งเสริมพัฒนาการทางกาย จิตใจ อารมณ์ เซอร์ปัญญา ภาษา และสังคม (Mother Education. 2547) เด็กจึงชอบการเล่นมาก แต่ การจัดหาของเล่นมานำเสนอเป็นเรื่องของผู้ใหญ่ ซึ่งในปัจจุบันมีการผลิตเป็นอุตสาหกรรม จำแนก เป็นหลายประเภท ซึ่งจากการศึกษาพบว่า ของเล่น มีอันตรายหลายประการ สำนักงาน คณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักเลขาธิการรัฐมนตรี (2535) ได้กล่าวถึงอันตรายจากของเล่นว่า ในด้านคุณสมบัติของวัสดุที่ประกอบของเล่น ของเล่นไม่เหมาะสมกับอายุ รวมถึงเสียงของของเล่น และการขาดคำเตือนซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อเด็กที่ผู้วิจัยเห็นว่าผู้จำหน่ายจะต้องมีส่วนในการตระหนัก ถึงคุณค่า และอันตรายจากของเล่นด้วยโดยเฉพาะ ผู้ค้ารายย่อยที่มีร้านค้าอยู่ใกล้กับโรงเรียน อนุบาลที่เป็นโอกาสให้เด็กปฐมวัยมีความสะดวกในการซื้อ และอาจเป็นอันตรายกับเด็กได้ ซึ่งถ้า ผู้ค้ารายย่อยไม่ตระหนักโอกาสที่จะมีอันตรายต่อเด็กสูงมาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาโดยเน้นถึง การรับรู้ และสิ่งที่ปรากฏจริงของเด็กในการเลือกซื้อของเล่นที่ผู้ค้ารายย่อยจำหน่าย

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ ผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านค้าจำหน่ายของเล่นใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล ในกรุงเทพมหานคร

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านค้ารายย่อย อยู่ใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล ในกรุงเทพมหานคร ทั้ง 50 เขต ด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน ด้วยการเลือกร้านค้ารายย่อยมาจากเขต เขตละ 2 ร้านค้า จากนั้นกำหนดให้เจ้าของร้านเป็นกลุ่มตัวอย่าง ได้เป็นกลุ่มตัวอย่างการวิจัย รวม 100คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วยคำถาม 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 เป็นคำถามเกี่ยวกับ ปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ประกอบด้วย อายุ ระดับการศึกษา รายได้ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Check list)

ตอนที่ 2 เป็นคำถามเกี่ยวกับประเภทและปริมาณการจำหน่ายของเล่นของผู้ค้ารายย่อย ประกอบด้วยเรื่องเกี่ยวกับ

2.1 ประเภทของเล่นที่ใช้วิธีการเก็บนับและบันทึกข้อมูล

2.2 ปัจจัยจูงใจที่ทำให้ผู้ค้ารายย่อยซื้อของเล่นมาจำหน่าย 6 รายการเป็นแบบ

เลือกตอบ

2.3 ของเล่นที่มีปริมาณของเล่นที่มีจำหน่ายได้มากในร้านค้าของผู้ค้ารายย่อย 3

รายการเป็นคำถามปลายเปิด

ตอนที่ 3 เป็นคำถามการรับรู้เกี่ยวกับประโยชน์ โทษ และการตระหนักรู้ ของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 30 ข้อเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับประกอบด้วย

3.1 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านประโยชน์โดยเป็นคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาในเรื่อง ร่างกาย จิตใจ การเรียนรู้ ภาษา การคิด ด้านละ 2 ข้อ

3.2 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านโทษโดยเป็นคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาในเรื่อง โลหะ สี ลักษณะของเล่น วิธีการเล่น และเสียงดัง ด้านละ 2 ข้อ

3.3 การรับรู้ด้านการตระหนักรู้ของผู้ค้ารายย่อยเป็นคำถามที่ครอบคลุมเนื้อหาในเรื่องกฎหมาย 4 ข้อ การค้าปลีก 3 ข้อ และจริยธรรม 3 ข้อ

ลักษณะของข้อคำถามตอนที่ 3 เป็นทั้งทางบวก และทางลบ มีน้ำหนักคะแนน 5 ระดับ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง	กำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น	5
เห็นด้วย	กำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น	4
ไม่แน่ใจ	กำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น	3
ไม่เห็นด้วย	กำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น	2
ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง	กำหนดน้ำหนักคะแนนเป็น	1

คำถาม ทางบวก ถ้าตอบว่าเห็นด้วยอย่างยิ่งจะได้ 5 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งได้ 1

คำถาม ทางลบ ถ้าตอบว่าเห็นด้วยอย่างยิ่งจะได้ 1 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งได้ 5

ตาราง 2 ข้อคำถามที่สัมภาษณ์การรับรู้ จำแนกรายด้านที่เป็นทางบวก และทางลบ

การรับรู้ผลจากของเล่น	ทางบวก	ทางลบ
ด้านประโยชน์	1, 2, 4, 5, 6, 8, 9	3, 7, 10
ด้านโทษจากของเล่น	3,5,7	1, 2, 4, 6, 8, 9, 10
การตระหนักรู้ของผู้ค้ารายย่อย	1,2,3,4,5,7,10	6,8,9
รวม	17 ข้อ	13 ข้อ

ตอนที่ 4 เป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับของเล่นที่นำมาจำหน่าย

การสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้าง และหาคุณภาพเครื่องมือตามลำดับดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย การคุ้มครองผู้บริโภค และการรับรู้ นำมาสร้างแบบสัมภาษณ์โดยให้ครอบคลุมเนื้อหาและความมุ่งหมายของการวิจัยครั้งนี้

2. สร้างสัมภาษณ์เชิงโครงสร้างประกอบด้วย 4 ตอนคือ

ตอนที่ 1 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ประเภทและปริมาณของของเล่น

ตอนที่ 3 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 4 ข้อคิดเห็นอื่นๆ

3. นำแบบสัมภาษณ์ฉบับร่างไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาตรวจข้อคำถามและตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสัมภาษณ์ ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางการศึกษาปฐมวัย นักวิชาการสำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม จำนวน 3 ท่านดังนี้

1. ผศ. พรทิพย์ วินโกมินทร์

อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย

มหาวิทยาลัยราชภัฏ วไลยอลงกรณ์

2. นางมะลิ รักเปี่ยม นักวิชาการ มาตรฐาน 7 ว

สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม

3. อาจารย์สุนทรียา คำหาญสุนทร

อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตอนุนาถละออุทิศ

นำแบบสัมภาษณ์ที่ผ่านผู้เชี่ยวชาญมาหาค่า IOC คัดเลือกข้อที่มีค่า IOC $>, = .50$ จากการตรวจของผู้เชี่ยวชาญพบว่า แบบสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นได้ค่า IOC เท่ากับ $0.67 - 1.00$ ผู้วิจัยจึงนำข้อคำถามทั้งหมดพิจารณาปรับปรุง ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญโดยผู้เชี่ยวชาญเห็นว่าควรปรับข้อความคำถามที่มีการใช้คำให้กะทัดรัด และการใช้ภาษาให้ชัดเจน

4. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงไปทดลองใช้ (Try - Out) กับผู้ค้ารายย่อยที่ไม่ได้อยู่ในกลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน

5. นำคะแนนที่ได้จากการตอบแบบสัมภาษณ์ในข้อ 4 ไปคำนวณหาความเชื่อมั่นโดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α - coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นแบบสัมภาษณ์เท่ากับ 0.82

6. นำแบบสัมภาษณ์ไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง เป็นผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. การเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยตนเอง โดยการนำแบบสัมภาษณ์จำนวน 100 ชุด โดยไปสัมภาษณ์ผู้ค้ารายย่อยที่จำหน่ายของเล่นเด็กใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับชั้นอนุบาลด้วยตนเอง

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากร้านค้าของผู้ค้ารายย่อยที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในช่วงเดือน กุมภาพันธ์ - มีนาคม 2549

3. นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้มาทำการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลทุกฉบับแล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

ในการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เพื่อคำนวณหาค่าสถิติดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อคำถามเกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐาน จำแนกตาม อายุ การศึกษา และรายได้ วิเคราะห์โดยแจกแจงความถี่ และหาค่าร้อยละ

ตอนที่ 2 ข้อคำถามเกี่ยวกับประเภทและปริมาณการจำหน่าย วิเคราะห์โดยการหาค่าความถี่และ ค่าร้อยละ

ตอนที่ 3 เปรียบเทียบและหาความแตกต่างระหว่างปัจจัยพื้นฐานกับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลในการทำวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistical Package for The Social Science) เพื่อคำนวณหาค่าสถิติ ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 คำนวณค่าร้อยละ (Percentage) (นิภา ศรีไพโรจน์. 2527: 149) ใช้สูตร

$$\text{ร้อยละ} = \frac{\text{ความถี่ของรายการนั้น}}{\text{ความถี่ทั้งหมด}}$$

1.2 หาค่าเฉลี่ย (นิภา ศรีไพโรจน์. 2527 : 149)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้สำรวจย่อยในกลุ่มตัวอย่าง

1.3 หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน (ล้วน สายยศ; & อังคณา สายยศ.

2538 : 79)

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ	SD	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	n	แทน	จำนวนผู้เข้าร่วมวิจัยในกลุ่มตัวอย่าง
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum x^2$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลังสอง

2. สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

2.1 สถิติที่ใช้หาคุณภาพเครื่องมือ

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

2.2 หาค่าความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ ใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา

(α - Coefficient) (ล้วน สายยศ ; & อังคณา สายยศ. 2536)

$$\alpha = \frac{N}{N-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right]$$

เมื่อ	α	แทน	ค่าสัมประสิทธิ์ของความเชื่อมั่น
	N	แทน	จำนวนข้อของแบบสอบถาม
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของคะแนนความแปรปรวนเป็นรายข้อ
	S^2	แทน	คะแนนความแปรปรวนของแบบสอบถาม

3. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน

3.1 สถิติที่ใช้ในการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างมากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป โดยวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way ANOVA) โดยใช้สูตร (ชูศรี วงศ์รัตนะ. 2544 : 236)

$$F = \frac{MS_b}{MS_w}$$

เมื่อ	F	แทน	ความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยที่มากกว่า 2 กลุ่มขึ้นไป
	MS_b	แทน	ความแปรปรวนระหว่างกลุ่ม
	MS_w	แทน	ความแปรปรวนภายในกลุ่ม

3.2 เกณฑ์การพิจารณาระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้าราย

ย่อยดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	4.50 - 5.00	หมายถึง	รับรู้ในระดับมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย	3.50 - 4.49	หมายถึง	รับรู้ในระดับมาก
คะแนนเฉลี่ย	2.50 - 3.49	หมายถึง	รับรู้ในระดับปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย	1.50 - 2.49	หมายถึง	รับรู้ในระดับน้อย
คะแนนเฉลี่ย	1.00 - 1.49	หมายถึง	รับรู้ในระดับน้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องนี้ศึกษาการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยใน กรุงเทพมหานคร ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลเป็นขั้นตอนตามลำดับ

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ในการ วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย (Mean)
SD	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
N	แทน	กลุ่มตัวอย่าง
F	แทน	การทดสอบความแตกต่างค่าเฉลี่ยมากกว่า 2 กลุ่ม
df	แทน	ระดับชั้นความเป็นอิสระ (Degrees of freedom)
SS	แทน	ผลบวกกำลังสองของคะแนน (Sum of Square)
MS	แทน	ผลรวมของคะแนนเบี่ยงเบนยกกำลังสอง (Mean Square)
p	แทน	ความน่าจะเป็นที่บ่งบอกถึงระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ
*	แทน	มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อยกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ประเภทของเล่นที่จัดจำหน่าย และปริมาณของเล่นที่จำหน่าย

ตอนที่ 3 การรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 4 เปรียบเทียบการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย จำแนกตามปัจจัยพื้นฐาน อายุ

การศึกษา รายได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อย

ข้อมูลปัจจัยพื้นฐาน ได้แก่ อายุ การศึกษา รายได้ของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร จากแบบสัมภาษณ์ ทั้งหมด 100 คน ผู้วิจัยได้นำมาแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ ปรากฏผล ดังตาราง 3

ตาราง 3 จำนวน และค่าร้อยละของปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

รายการ	จำนวน (N =100)	ร้อยละ
1. อายุ		
- ต่ำกว่า 25 ปี	21	21.00
- 25 - 41 ปี	35	35.00
- 41 ปี ขึ้นไป	44	44.00
2. การศึกษา		
- ประถมศึกษา	27	27.00
- มัธยมศึกษา	49	49.00
- อุดมศึกษา ขึ้นไป	24	24.00
3. รายได้		
- ต่ำกว่า 5,000 บาท	36	36.00
- 5,000 - 10,000 บาท	39	39.00
- 10,000 บาท ขึ้นไป	25	25.00

จากตาราง 3 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง 100 คน ส่วนใหญ่มีอายุ 41 ปีขึ้นไป ร้อยละ 44.00 มีการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 49.00 และรายได้ต่อเดือนของผู้ค้ารายย่อย 5,000 - 10,000 บาท ร้อยละ 39.00

ตอนที่ 2 ประเภทของเล่นที่จัดจำหน่ายและปริมาณของเล่นที่จำหน่าย

2.1 ประเภทของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่มีจำหน่ายในร้านค้าของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร แสดงผลดังตารางต่อไปนี้

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของประเภทของเล่นที่มีจำหน่ายในร้านค้ารายย่อย

	ประเภทของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
1	ของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้	76	10.27
2	ของเล่นที่เป็นของจริง	74	10.00
3	ของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง	75	10.13
4	ของเล่นที่จำลองจากของจริง	389	52.57
5	ของเล่นที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน	126	17.03

จากตาราง 4 พบว่า ของเล่นประเภทที่จำลองจากของจริง มีจำหน่ายในร้านค้ารายย่อยมากที่สุดมีค่าความถี่ร้อยละ 52.57 รองลงมาเป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 17.03 ส่วนของเล่นที่เป็นของจริงพบน้อยที่สุด ร้อยละ 10.00

2.2 ปริมาณของเล่นที่ซื้อที่มีจำหน่ายในร้านค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร และเด็กสนใจซื้อ แสดงผลดังต่อไปนี้

2.2.1 ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจซื้อ จำแนกตามประเภท

ตาราง 5 จำนวนและร้อยละของของเล่นที่เด็กสนใจซื้อ

ประเภทของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
ของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้	18	7.20
ของเล่นที่เป็นของจริง	26	10.40
ของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง	10	4.00
ของเล่นที่จำลองจากของจริง	165	66.00
ของเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน	31	12.40

จากตาราง 5 พบว่าปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจซื้อ คือของเล่นที่จำลองจากของจริง มีค่าร้อยละ 66.00 รองลงมาเป็นของเล่นที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน ร้อยละ 12.40 ส่วนของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง ร้อยละ 4.00

2.2.2 ปริมาณชนิดของเล่นที่เด็กสนใจซื้อมากที่สุด

ตาราง 6 จำนวนและร้อยละของชนิดของเล่นประเภทที่เด็กสนใจซื้อ (N = 100)

ชนิดของเล่น	ความถี่	ร้อยละ
1. หุ่นยนต์	53	53.00
2. ตุ๊กตา	34	34.00
3. รถ	26	26.00
4. ไฟ	24	24.00
5. หม้อข้าวหม้อแกง	23	23.00
6. ปืน	15	15.00
7. เกม	10	10.00
8. ลูกโป่ง	10	10.00

จากตาราง 6 พบว่าปริมาณของเล่นจากประเภทของเล่นจำลองมาจากของจริงเด็กให้ความสนใจซื้อมากที่สุด อันดับแรกคือ หุ่นยนต์ รองลงมาเป็นตุ๊กตา และรถตามลำดับ ร้อยละ 53.00, 34.00 และ 26.00 ตามลำดับ ทั้งหมดอยู่ในประเภทของเล่นที่จำลองมาจากของจริง

2.2.3 ปัจจัยจูงใจที่ทำให้ผู้ค้ารายย่อยซื้อของเล่นมาจำหน่าย

ตาราง 7 ปัจจัยจูงใจที่ทำให้ผู้ค้ารายย่อยซื้อของเล่นมาจำหน่าย (N = 100)

ของเล่นจำลองจากของจริง	จำนวน	ร้อยละ
1. ราคา	71	71
2. เป็นที่นิยมจากภาพยนตร์	70	70
3. เด็กได้เรียนรู้	28	28
4. น่าสนใจสำหรับเด็ก	86	86
5. คุณภาพดี	30	30
6. เครื่องหมายการค้า	9	9

จากตาราง 20 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ส่วนใหญ่ซื้อของเล่นมาจำหน่าย อันดับที่ 1 คือน่าสนใจสำหรับเด็ก อันดับที่ 2 คือราคา และอันดับที่ 3 คือเป็นที่นิยมจากภาพยนตร์ ร้อยละ 86.00 , 71.00 และ 70.00 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 การรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยใน
กรุงเทพมหานครด้านประโยชน์ ด้านโทษ และด้านการตระหนักรู้ ดังแสดงต่อไปนี้

ตาราง 8 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย
ของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร

การรับรู้	$\bar{X}$	SD	ระดับ
ด้านประโยชน์	3.83	0.62	ดี
ด้านโทษ	3.67	0.74	ดี
ด้านการตระหนักรู้	3.98	0.54	ดี
รวม	3.83	0.54	ดี

จากตาราง 8 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร มีระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มี
ต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ ด้านโทษ ด้านการตระหนักรู้ และโดยรวมอยู่ระดับดี โดยเฉพาะ
ด้านการตระหนักรู้มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงสุด ($\bar{X} = 3.83$)

ตาราง 9 ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานการรับรู้ผลจากการเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของ
ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร จำแนกตามอายุ การศึกษา และรายได้

ข้อมูลพื้นฐาน	ด้านประโยชน์			ด้านโทษ			ด้านการตระหนักรู้			โดยรวม		
	$\bar{X}$	SD	แปล ความ	$\bar{X}$	SD	แปล ความ	$\bar{X}$	SD	แปล ความ	$\bar{X}$	SD	แปล ความ
อายุ												
1. ต่ำกว่า 25 ปี	3.78	0.68	ดี	3.44	0.82	ปานกลาง	3.87	0.64	ดี	3.69	0.60	ดี
2. 25 - 40 ปี	3.75	0.59	ดี	3.54	0.69	ดี	3.91	0.45	ดี	3.73	0.48	ดี
3. 41 ปีขึ้นไป	3.92	0.62	ดี	3.91	0.75	ดี	4.11	0.54	ดี	3.98	0.55	ดี
การศึกษา												
1. ประถมศึกษา	3.99	0.62	ดี	3.97	0.88	ดี	4.14	0.56	ดี	4.03	0.63	ดี
2. มัธยมศึกษา	3.74	0.61	ดี	3.63	0.70	ดี	3.94	0.49	ดี	3.77	0.48	ดี
3. อุดมศึกษา ขึ้นไป	3.84	0.64	ดี	3.50	0.72	ดี	3.93	0.61	ดี	3.76	0.56	ดี
รายได้												
1. ต่ำกว่า 5,000 บาท	4.09	0.55	ดี	3.95	0.85	ดี	4.12	0.59	ดี	4.07	0.58	ดี
2. 5,000-10,000 บาท	3.68	0.63	ดี	3.49	0.69	ดี	3.88	0.46	ดี	3.68	0.47	ดี
3. 10,000 บาทขึ้นไป	3.70	0.61	ดี	3.61	0.66	ดี	3.92	0.56	ดี	3.74	0.52	ดี
รวม	3.83	0.62	ดี	3.67	0.74	ดี	3.98	0.54	ดี	3.83	0.54	ดี

จากตาราง 9 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร มีระดับการรับรู้ผลจากการเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยด้านประโยชน์ ด้านโทษ ด้านการตระหนักรู้ และ โดยรวมอยู่ในระดับดี เมื่อจำแนกตามข้อมูลพื้นฐาน พบว่า ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีอายุ 41 ปีขึ้นไปมีระดับการรับรู้โดยรวมสูงสุด $\bar{X} = 3.98$ ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีการศึกษาประถมศึกษา มีระดับการรับรู้โดยรวมสูงสุด $\bar{X} = 4.03$ และผู้มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท มีระดับการรับรู้โดยรวมสูงสุด $\bar{X} = 4.07$

ตาราง 10 ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย
ของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร ด้านประโยชน์ จำแนกรายข้อ

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กด้านประโยชน์	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. ของเล่นที่นำมาจำหน่ายจะเน้นด้านการเคลื่อนไหวและการเล่น	3.92	1.19	ดี
2. ของเล่นที่ขายเน้นการช่วยให้เด็กเล็ก ๆ ได้หยิบจับ สวม ถอด ต่อได้	3.72	1.19	ดี
3. ของเล่นที่จำหน่ายจะเป็นของเล่นเน้นให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลินเพลิดเพลินอย่างเดียว	3.73	1.34	ปานกลาง
4. การที่เด็กได้เล่นของเล่นเด็กจะไม่หงุดหงิดและได้ระบายอารมณ์	4.42	0.88	ดี
5. ของเล่นที่นำมาจำหน่ายจะเน้นการช่วยให้เด็กได้เลียนแบบ การใช้ชีวิตประจำวันของตนเอง	4.05	1.18	ดี
6. ของเล่นประเภทภาพตัดต่อ จะช่วยฝึกเด็กให้เรียนรู้และฝึกการใช้ความคิด	3.97	1.23	ดี
7. ลักษณะและรูปทรงของเล่นไม่มีส่วนในการพัฒนาเด็กดังนั้น ของเล่นจะเป็น อะไรก็ได้	3.37	1.44	ปานกลาง
8. ของเล่นประเภทที่เน้นการอ่าน จะดีกับเด็กปฐมวัย	3.96	1.17	ดี
9. ของเล่นบางอย่างจะช่วยส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กได้อย่างมาก	4.42	0.95	ดี
10. ของเล่นทุกอย่างช่วยสร้างความคิดให้กับเด็ก	3.12	1.54	ดี
รวม	3.83	0.62	ดี

จากตาราง 10 พบว่า ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร มีระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์โดยรวมอยู่ในระดับดี $\bar{X} = 3.83$ อันดับแรกคือ การที่เด็กได้เล่นของเล่นเด็กจะไม่หงุดหงิดและได้ระบายอารมณ์ กับ ของเล่นบางอย่างจะช่วยส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กได้อย่างมาก รองลงมาเป็น ของเล่นที่นำมาจำหน่ายจะเน้นการช่วยให้เด็กได้เลียนแบบการใช้ชีวิตประจำวันของตนเอง และ ของเล่นประเภทภาพตัดต่อ เพราะจะช่วยฝึกได้เรียนรู้และได้ฝึกการใช้ความคิด ($\bar{X} = 4.42$, $\bar{X} = 4.05$ และ $\bar{X} = 3.97$ ตามลำดับ)

ตาราง 11 ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย
ของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร ด้านโทษ จำแนกรายข้อ

การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กด้านโทษ	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. ของเล่นดีและใจเด็กควรมีสีสดใสสวยงาม	3.07	1.52	ปานกลาง
2. ของเล่นพลาสติกไม่เป็นอันตรายกับเด็กเพราะไม่มีสารเคมีอันตราย	3.16	1.59	ปานกลาง
3. สีที่อยู่ในของเล่นอาจหลุดลอกเข้าปากเด็กได้ ดังนั้นท่านจึงไม่เลือกของเล่นที่มีสีมาขาย	4.09	1.23	ดี
4. ของเล่นที่ทำสีไว้นั้น ไม่มีอันตรายสำหรับเด็ก	3.47	1.40	ปานกลาง
5. ของเล่นที่มีขนาดเล็กอาจไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก เมื่อของเล่นไปติดหู จมูก หรืออุดตันหลอดลม	4.59	0.77	ดีมาก
6. ของเล่นสำหรับเด็กควรมีเหลี่ยม มี มุม เพื่อเด็กจะได้สัมผัส และ ได้เรียนรู้	3.37	1.42	ปานกลาง
7. ของเล่นพวกปืนแก๊ป และลูกโป่งต้องเตือนเด็กถึงอันตราย	4.50	0.94	ดีมาก
8. ลูกอมที่มีของเล่นแถมเด็กจะนิยมและเห็นว่าทำขายดี เช่นลูกอมเล็ก ๆ หรือโดนัทไมท์	3.48	1.34	ปานกลาง
9. ของเล่นที่มีเสียงดังควรให้ดังมาก ๆ เพราะเด็กจะได้ยินชัด	3.39	1.59	ปานกลาง
10. ของเล่นที่มีเสียงจะช่วยให้เด็กเรียนรู้การฟัง	3.70	1.42	ดี
รวม	3.68	0.76	ดี

จากตาราง 11 พบว่า ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร มีระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษโดยรวมอยู่ในระดับดี $\bar{X} = 3.68$ อันดับแรกคือ ของเล่นที่มีขนาดเล็ก อาจไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก เมื่อของเล่นไปติดหู จมูก หรืออุดตันหลอดลม รองลงมาเป็น ของเล่นพวกปืนแก๊ป และลูกโป่งต้องเตือนเด็กถึงอันตรายและสีที่อยู่ในของเล่นอาจหลุดลอกเข้าปากเด็กได้ ดังนั้นท่านจึงไม่เลือกของเล่นที่มีสีมาขาย ($\bar{X} = 4.59$, $\bar{X} = 4.50$ และ $\bar{X} = 4.09$ ตามลำดับ)

ตาราง 12 ค่าเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย
ของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร ด้านการตระหนักรู้ จำแนกรายข้อ

การรับรู้ผลของของเล่นที่มีต่อเด็กด้านการตระหนักรู้	$\bar{X}$	SD	ระดับ
1. ของเล่นที่ซื้อมาขายให้เด็กเล่น ควรมีเอกสารกำกับเกี่ยวกับข้อห้าม และเหมาะสมกับอายุ	4.48	0.74	ดี
2. ของเล่นที่ซื้อมาขายต้องมีเครื่องหมายมาตรฐานอุตสาหกรรม	4.30	0.93	ดี
3. ของเล่นที่น่าออกมาขายต้องแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับ อายุผู้เล่น วิธีการเล่น และคำเตือนไว้ที่ตัวของเล่นหรือที่ภาชนะบรรจุของเล่นเป็นภาษาไทยให้อ่านได้อย่างชัดเจน	4.39	0.81	ดี
4. ไม่ควรนำของเล่นที่ทำให้เกิดอันตรายกับเด็กมาขาย	4.33	1.01	ดี
5. ถ้าของเล่นใดเป็นของเล่นที่ห้ามนำมาจำหน่ายผู้ค้าปลีกจะปฏิบัติตามคำเตือนนั้น	4.41	0.92	ดี
6. ผู้ค้าปลีกควรขายของเล่นที่ได้รับความนิยมเป็นหลัก	3.03	1.58	ปานกลาง
7. การค้าปลีกที่ดีโดยเฉพาะการขายของเล่นจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพด้านความปลอดภัยของของเล่น	4.45	0.89	ดี
8. การจำหน่ายของเล่นต้องเน้นรายได้เป็นหลัก	3.26	1.37	ปานกลาง
9. ราคาเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกซื้อของเล่นมาจำหน่าย	3.20	1.47	ปานกลาง
10. เมื่อเด็กมาซื้อของเล่นผู้ขายต้องเตือนเรื่องอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจาก การเล่นของเล่นผิดวิธีเท่าที่จำเป็นให้เด็กฟัง	4.08	1.66	ดี
รวม	3.99	0.54	ดี

จากตาราง 12 พบว่า ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร มีระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านการตระหนักรู้โดยรวมอยู่ในระดับดี $\bar{X} = 3.99$ อันดับแรกคือ ของเล่นที่ซื้อมาขายให้เด็กเล่น ควรมีเอกสารกำกับเกี่ยวกับข้อห้าม และเหมาะสมกับอายุ รองลงมาเป็น การค้าปลีกที่ดีโดยเฉพาะการขายของเล่นจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพด้านความปลอดภัยของของเล่น และเมื่อผู้ค้าปลีกทราบว่าของเล่นใดเป็นของเล่นที่ห้ามนำมาจำหน่ายต้องปฏิบัติตามคำเตือนนั้น ($\bar{X} = 4.48$, $\bar{X} = 4.45$ และ $\bar{X} = 4.41$ ตามลำดับ)

ตอนที่ 4 เปรียบเทียบการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย จำแนกตามปัจจัยพื้นฐาน อายุ การศึกษารายได้

ตาราง 13 การเปรียบเทียบระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ทั้ง 3 ด้าน จำแนกตามอายุ

การรับรู้ผลของ ของเล่นที่มีต่อเด็ก	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p
1. ด้านประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	0.69	2	0.34	0.88	0.42
	ภายในกลุ่ม	37.81	97	0.39		
	รวม	38.50	99			
2. ด้านโทษ	ระหว่างกลุ่ม	4.70	2	2.35	4.22*	0.02
	ภายในกลุ่ม	53.99	97	0.56		
	รวม	58.70	99			
3. ด้านการตระหนักรู้	ระหว่างกลุ่ม	1.22	2	0.61	2.11	0.13
	ภายในกลุ่ม	27.91	97	0.29		
	รวม	29.15	99			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	1.78	2	0.88	3.05	0.06
	ภายในกลุ่ม	28.18	97	0.29		
	รวม	29.96	99			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีช่วง อายุต่างกันมีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านประโยชน์ ด้านการตระหนักรู้ และโดยรวม ไม่แตกต่างกัน และเพื่อให้ทราบว่า ความแตกต่างระหว่างคู่ ผู้วิจัยใช้วิธีทดสอบค่าเฉลี่ยระหว่างคู่ โดยวิธีของ Scheffe ปรากฏดังตาราง 13

ตาราง 14 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างอายุของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครกับ
การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ

อายุ	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 25 ปี	25 - 40 ปี	41 ปีขึ้นไป
		3.44	3.54	3.93
ต่ำกว่า 25 ปี	3.44	-	.01	.49*
25 - 40 ปี	3.54		-	.39
41 ปีขึ้นไป	3.93			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 พบว่า ผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครในช่วงอายุ 41 ปีขึ้นไป กับช่วงอายุต่ำกว่า 25 ปี มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผู้ค้ารายย่อยในช่วงอายุอื่น มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 15 เปรียบเทียบระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย
ในกรุงเทพมหานคร ทั้ง 3 ด้าน จำแนกตามระดับการศึกษา

การศึกษา	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p
1. ด้านประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	1.02	2	0.51	1.33	0.27
	ภายในกลุ่ม	37.47	97	0.39		
	รวม	38.50	99			
2. ด้านโทษ	ระหว่างกลุ่ม	3.12	2	1.56	2.73	0.07
	ภายในกลุ่ม	55.57	97	0.57		
	รวม	58.70	99			
3. ด้านการตระหนักรู้	ระหว่างกลุ่ม	0.85	2	0.42	1.46	0.24
	ภายในกลุ่ม	28.27	97	0.29		
	รวม	29.12	99			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	1.38	2	0.69	2.34	0.10
	ภายในกลุ่ม	28.58	97	0.29		
	รวม	29.96	99			

จากตาราง 15 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ ด้านโทษ ด้านการตระหนักรู้ และโดยรวมไม่แตกต่างกัน

ตาราง 16 เปรียบเทียบระดับการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย
ในกรุงเทพมหานคร ทั้ง 3 ด้าน จำแนกตามระดับรายได้

รายได้	แหล่งความ แปรปรวน	SS	df	MS	F	p
1. ด้านประโยชน์	ระหว่างกลุ่ม	3.72	2	1.86	5.19*	0.01
	ภายในกลุ่ม	34.77	97	0.36		
	รวม	38.49	99			
2. ด้านโทษ	ระหว่างกลุ่ม	4.37	2	2.19	3.91*	0.02
	ภายในกลุ่ม	54.32	97	0.56		
	รวม	58.69	99			
3. ด้านการตระหนักรู้	ระหว่างกลุ่ม	1.66	2	0.83	2.93	0.06
	ภายในกลุ่ม	27.47	97	0.28		
	รวม	29.13	99			
โดยรวม	ระหว่างกลุ่ม	3.11	2	1.56	5.62*	0.01
	ภายในกลุ่ม	26.84	97	0.28		
	รวม	29.95	99			

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ที่มีรายได้ต่างกันมีการรับรู้ผล
จากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ ด้านโทษ และโดยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ
ทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนด้านการตระหนักรู้ไม่แตกต่างกัน และเพื่อให้ทราบความแตกต่างระหว่าง
คู่ ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการทดสอบค่าเฉลี่ย ระหว่างคู่โดยวิธี Scheffe ปรากฏผลดังแสดงในตาราง
16 - 17

ตาราง 17 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครกับ
การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์

รายได้	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 5,000	5,000 - 10,000	10,000 ขึ้นไป
		4.09	3.68	3.70
ต่ำกว่า 5,000	4.09	-	.41*	.38
5,000 - 10,000	3.68		-	.02
10,000 ขึ้นไป	3.70			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท กับ
รายได้ 5,000 - 10,000 บาทมีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ แตกต่าง
กันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ในช่วง
อื่น ๆ มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านประโยชน์ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 18 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครกับ
การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ด้านโทษ

รายได้	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 5,000	5,000 - 10,000	10,000 ขึ้นไป
		3.96	3.49	3.61
ต่ำกว่า 5,000	3.96	-	.47*	.35
5,000 - 10,000	3.49		-	.12
10,000 ขึ้นไป	3.61			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท กับ
รายได้ 5,000 - 10,000 บาท มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยด้านโทษแตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ช่วงอื่น ๆ มีการรับรู้ด้านโทษ
ไม่แตกต่างกัน

ตาราง 19 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างรายได้ของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครกับ
การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย โดยรวม

รายได้	$\bar{X}$	ต่ำกว่า 5,000	5,000 - 10,000	10,000 ขึ้นไป
		4.07	3.68	3.74
ต่ำกว่า 5,000	4.07	-	.39*	.32
5,000 - 10,000	3.68		-	.06
10,000 ขึ้นไป	3.74			-

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 19 พบว่าผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร ที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท กับรายได้ 5,000 - 10,000 บาท มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยโดยรวมแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สำหรับผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ช่วงอื่นๆ มีการรับรู้โดยรวมไม่แตกต่างกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย ในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงสำรวจ โดยมีระดับขั้นของการวิจัยและสรุปได้ดังนี้

ความมุ่งหมายในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาดังนี้

1. ประเภทของเล่นที่ผู้ค้ารายย่อยนำจำหน่ายในร้านค้าของตน
2. ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจซื้อจากร้านค้าของผู้ค้ารายย่อย
3. ระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยด้าน

ประโยชน์ โทษ และการตระหนักรู้

4. เปรียบเทียบระดับการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อยเกี่ยวกับผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย จำแนกตามปัจจัยพื้นฐานของผู้ค้ารายย่อย

ความสำคัญของการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัยจะเป็นข้อมูลพื้นฐานเพื่อการดังนี้

1. เป็นแนวทางสำหรับหน่วยงานหรือสำนักงานพัฒนามาตรฐานผลิตภัณฑ์ได้ตระหนัก ถึงการพัฒนามาตรฐานร้านค้ารายย่อยและผู้ค้ารายย่อยในการจำหน่ายของเล่นที่ตระหนักถึง คุณภาพของเล่นเป็นสำคัญ
2. เป็นแนวทางแก่ผู้ผลิต ที่ผลิตสื่อและของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยให้ผลิตสื่อและของ เล่นได้ตรงกับความต้องการและมีคุณค่ากับเด็กอย่างน้อยมีเกณฑ์มาตรฐานขั้นต่ำ

สมมติฐานของการวิจัย

1. ผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยต่างกัน
2. ผู้ค้ารายย่อยที่มีระดับการศึกษาต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัย ต่างกัน
3. ผู้ค้ารายย่อยมีรายได้ต่างกัน มีการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยต่างกัน

การเก็บข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าโดยผู้วิจัยเป็นผู้เก็บข้อมูลด้วยตนเองและกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ค้ารายย่อยที่เปิดร้านค้ารายย่อยอยู่ใกล้โรงเรียนอนุบาลหรือโรงเรียนประถมที่มีการเรียนการสอนระดับอนุบาล ในกรุงเทพมหานคร จำนวน 100 คน ที่ได้มาจากวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานครซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้น

โดยดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนกุมภาพันธ์ ถึง มีนาคม ได้ข้อมูล 100 ฉบับ และดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป SPSS

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. ประเภทของเล่นที่มีจำหน่ายมากที่สุด คือ ของเล่นที่จำลองมาจากของจริง
2. ปริมาณของเล่นที่เด็กสนใจมากที่สุด คือ หุ่นยนต์ ตุ๊กตา และรถ ตามลำดับ
3. ผู้ค้ารายย่อยมีระดับการรับรู้ ด้านประโยชน์ ด้านโทษ ด้านตระหนักรู้ อยู่ในระดับดี
4. เปรียบเทียบการรับรู้จำแนกตาม อายุ ของผู้ค้ารายย่อย พบว่า ผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุต่ำกว่า 25 ปี กับ อายุ 41 ปีขึ้นไป มีการรับรู้ในด้านโทษ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
5. เปรียบเทียบการรับรู้จำแนกตาม ระดับการศึกษา ของผู้ค้ารายย่อย พบว่า ผู้ค้ารายย่อยที่มีระดับการศึกษาทุกระดับมีการรับรู้ไม่แตกต่างกัน
6. เปรียบเทียบการรับรู้จำแนกตาม รายได้ ของผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 บาท กับรายได้ 5,000 - 10,000 บาท มีการรับรู้ในด้านประโยชน์ ด้านโทษ และโดยรวม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร โดยศึกษาการรับรู้ของผู้ค้ารายย่อย โดยสรุปดังนี้

1. ประเภทของเล่นของเล่นที่ผู้ค้ารายย่อยมีจำหน่ายในร้านค้าของผู้ค้ารายย่อยมากที่สุด เป็นของเล่นประเภทที่จำลองมาจากของจริง (ร้อยละ 52.57) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากปัจจุบัน การอุตสาหกรรมมีการผลิตสินค้าที่เกี่ยวกับ ของเล่นออกมาให้เลือกมากมาย และประกอบกับของเล่น ในลักษณะนี้ผู้ผลิตที่ผลิตสินค้าออกมาสู่ท้องตลาดไม่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์หรือดัดแปลงรูปแบบ ของสินค้าอีกทั้งสอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กซึ่งสอดคล้องกับ ศรัณู ตติยาภิตติ (2544 : 26) ที่กล่าวว่าโดยธรรมชาติของเด็ก เด็กมีความต้องการอยากรู้อยากเห็น และต้องการเรียนรู้สิ่งต่างๆ ที่ อยู่รอบๆ ตัวด้วยการสัมผัสประสบการณ์ดังนั้นของเล่นประเภทนี้จะสนองความต้องการของเด็กๆ ได้ดี และสอดคล้องกับงานวิจัยของ สุนทริยา คำหาญสุนทร (2547 : 99) ที่พบว่า ประเภทและ ลักษณะของของเล่นที่เด็กให้ความสนใจ คือของเล่นสำเร็จรูป ส่วนลักษณะของเล่นจะเป็นของเล่น เดี่ยวประเภท ตุ๊กตา ลูกบอล เป็นต้นนั้นคือเป็นของเล่นที่จำลองมาจากของจริง นอกจากนี้งานวิจัย ของผู้วิจัยพบว่า สินค้าที่มีปริมาณการจำหน่ายมากที่สุด คือ หุ่นยนต์ ตุ๊กตา และรถ

2. ปริมาณการจำหน่ายของเล่น จากการวิจัยพบว่า ของเล่นที่เด็กให้ความสนใจมาก ในการเลือกซื้อสินค้าไปเล่น คือ หุ่นยนต์ ตุ๊กตา รถ (53.00, 34.00 และ 26.00) ตามลำดับ ซึ่ง อภิปรายได้ว่า การที่เด็กให้ความสนใจหุ่นยนต์ อาจเนื่องมาจากอิทธิพลของ ภาพยนตร์การ์ตูน ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับหุ่นยนต์ เช่น อุตสาหกรรม มดเอ็กซ์ เป็นต้นทั้งนี้เพราะเด็กปฐมวัยมีความสนใจต่อการ เลียนแบบท่าทางซึ่งการแสดงบทบาทเป็นการระบายอารมณ์และเรียนรู้สิ่งซึ่งเป็นนามธรรม (เยาวพา เดชะคุปต์. 2542 : 12) จึงทำให้เด็กชอบหุ่นยนต์ และตุ๊กตาซึ่งเป็นของเล่นที่เหมือนกับของจริง

แต่มีของเล่นที่มีความถี่ในการเลือกซื้อของเด็ก 2 อย่าง คือ ไฟ กับ ลูกโป่ง ซึ่งเป็นที่ น่าสนใจว่า ของเล่นดังกล่าวโดยเฉพาะไฟ อาจทำให้เด็กติดการพนัน ส่วนลูกโป่งอาจเป็นอันตราย ที่ทำให้อุดตันทางเดินหายใจของเด็กเนื่องจากนำไปเป่าและอม ซึ่งอาจเป็นไปได้ที่ผู้ค้ารายย่อยให้ เหตุผลจากการสัมภาษณ์ว่านำของมาจำหน่ายตามความต้องการซื้อของเด็ก

3. การรับรู้ ผู้ค้ารายย่อยมีการรับรู้ในด้านประโยชน์ โทษ การตระหนักรู้ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.83$) ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่า ปัจจุบันมีหน่วยงานที่บริการเผยแพร่ความรู้ และให้การศึกษา แก่ประชาชนทั่วไปให้รู้ และตระหนักถึงอันตรายที่เกิดและให้รู้จักสิทธิและหน้าที่และรับเรื่องราว ร้องทุกข์และดำเนินคดีเรียกค่าชดเชยความเสียหายและมีหน่วยงานตรวจสอบสินค้าที่อาจจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ผู้ซื้อสินค้า และจากงานวิจัยพบว่า ผู้ค้ารายย่อยจะมีการรับรู้ด้านการตระหนักรู้โดย

มีค่าเฉลี่ยสูงสุดโดยเฉพาะข้อ 1 ของเล่นที่ซื้อมาขายให้เด็กเล่น ควรมีเอกสารกำกับเกี่ยวกับข้อห้าม และเหมาะสมกับอายุ ข้อ 7 การค้าปลีกที่ดีโดยเฉพาะการขายของเล่นจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพด้านความปลอดภัยของของเล่น และข้อ 5 ถ้าของเล่นใดเป็นของเล่นที่ห้ามนำมาจำหน่าย ผู้ค้าปลีกจะต้องปฏิบัติตามคำเตือนนั้น ซึ่งการปฏิบัติผิดมีบทลงโทษหรือถ้าผู้บริโภคได้รับการเสียหายจากการซื้อสินค้าหรือรับบริการจะดำเนินคดีเรียกค่าชดเชยความเสียหายแทนโดยผู้บริโภคไม่ต้องเสียค่าธรรมเนียมใดๆ หรืออาจจะสั่งห้ามขายสินค้านั้นเป็นการชั่วคราวจนกว่าจะได้มีการทดสอบหรือพิสูจน์ได้ว่าสินค้าหรือบริการนั้นปลอดภัยต่อผู้บริโภค

เมื่อเปรียบเทียบการรับรู้จำแนกตามอายุ การศึกษา รายได้ของผู้ค้ารายย่อย ผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุแตกต่างกันมีการรับรู้ผลจากของเล่นต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากงานวิจัยพบว่า ผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุ 41 ปีขึ้นไป มีการรับรู้ผลจากของเล่นต่างกัน จากผู้ค้ารายย่อยที่มีอายุ 25 - 40 ปี จากงานวิจัยพบว่าผู้ที่มีอายุมากจะมีระดับการรับรู้ทุกด้านในระดับดี ซึ่งสามารถอธิบายได้ว่าผู้ที่มีอายุมากมีประสบการณ์และข้อมูลสะสมมากกว่าผู้ค้าที่อายุน้อยจะมีการรับรู้ที่ดีกว่า ซึ่งเดิมศักดิ์ คทวณิช (2546) กล่าวว่า บุคคลแต่ละคนจะเกิดการรับรู้สิ่งเร้าได้แตกต่างกันไป แต่การจะรับรู้สิ่งเร้าใดก่อน มากหรือน้อย ถูกต้องหรือผิดพลาด ชัดเจนหรือไม่เพียงใดขึ้นอยู่กับ ตัวบุคคลซึ่งจะต้องประกอบด้วยประสบการณ์เดิม ความต้องการที่จะรับรู้ และความใส่ใจในเรื่องนั้นๆ เช่นผู้ค้าที่มีอายุมากจะมีประสบการณ์ในการขายมาก

เมื่อเปรียบเทียบผู้ค้ารายย่อยที่มีระดับการศึกษาต่างกันมีการรับรู้ผลจากของเล่นไม่แตกต่างกัน จากการวิจัยพบว่า การรับรู้ในเรื่องต่างๆ ผู้ค้ารายย่อยที่มีการศึกษาระดับประถมจะมีการรับรู้ที่ดีกว่าระดับการศึกษาในระดับอื่นๆ พอจะสรุปได้ว่าการที่ผู้ค้ารายย่อยที่มีระดับการศึกษาที่ต่ำกว่าแต่มีการรับรู้ที่ดีกว่าอาจจะกล่าวได้ว่าปัจจุบันเทคโนโลยีเจริญก้าวหน้า ทำให้ผู้ค้ารายย่อยสามารถที่จะรับรู้เรื่องราวต่างๆ ได้จากสื่อหรืออาจจะกล่าวได้ว่าผู้ค้ารายย่อยมีพื้นฐานหรือมีความรู้ในเรื่องนั้นมาก่อน หรือถ้าไม่มีความรู้ อย่างน้อยก็มีประสบการณ์ในเรื่องนั้น ๆ หรือมีความใส่ใจต่อผลิตภัณฑ์ที่ตนเองจำหน่ายอยู่ สอดคล้องกับ ถวิล ธาราโกชน (2547) กล่าวว่า การที่บุคคลใดจะมีการรับรู้ดีจะต้องมีลักษณะที่สำคัญคือต้องมีพื้นฐานข้อมูลหรือความรู้ ซึ่งถ้าพิจารณาอายุรวมด้วยจะเห็นว่าผู้ค้ารายย่อยในการวิจัยที่อายุตั้งแต่ 41 ปีขึ้นไปถึงร้อยละ 44.00

ส่วนผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ต่างกันมีการรับรู้ผลจากของเล่นแตกต่างกันจากการวิจัยพบว่า ระดับรายได้ของผู้ค้าที่มีรายได้ ต่ำกว่า 5,000 กับ ผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ 5,000 - 10,000 มีระดับการรับรู้ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งอธิบายได้ว่าการที่ผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 มีการรับรู้ที่ดีกว่า ผู้ค้าที่มีรายได้สูงกว่า 10,000 อาจเป็นเพราะ โดย

วัฒนธรรมไทยผู้มีรายได้น้อยมักจะเห็นใจ ผู้มีรายได้น้อยด้วยกัน ซึ่งผู้ค้ารายย่อยส่วนใหญ่จะขายของประเภทโชวห่วย ที่ลูกค้าจะเป็นคนระดับกลาง ลงไปถึงระดับล่าง ซึ่งทำให้เกิดการเห็นใจกัน จึงอาจเป็นไปได้ว่า ผู้ค้ารายย่อยที่มีรายได้น้อยจะใส่ใจ และรับรู้เกี่ยวกับผลของของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยมากกว่า

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

จากผลการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. หน่วยงานที่ทำหน้าที่ เกี่ยวกับมาตรฐานของเล่น และอุบัติเหตุอันเนื่องจากของเล่น ควรได้ตระหนักถึงการกระตุ้นและรณรงค์ เพื่อให้ความรู้แก่ผู้ค้ารายย่อย
2. ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้ปกครองเกี่ยวกับการเลือกชนิดของเล่นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้ให้กับเด็ก และการสอนเด็กให้เลือกซื้อของเล่นที่เป็นประโยชน์และไม่เป็นอันตราย เช่น ไฟ ลูกโป่ง ของเล่นชิ้นเล็กๆ ที่จะหลุดติดคอเด็ก เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ศึกษาปัจจัยที่ส่งเสริมการตัดสินใจเลือกซื้อของเล่น ของผู้ปกครองและเด็ก
2. ควรศึกษาความสัมพันธ์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของเล่นที่จำหน่ายในท้องตลาด กับ การผลิต การตลาด การบริโภค
3. ควรวิจัยเรื่องเกี่ยวกับองค์ประกอบที่มีผลต่อการสร้าง การรับรู้ที่ดี เกี่ยวกับการจำหน่ายของเล่นของผู้ค้ารายย่อย

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

กระทรวงอุตสาหกรรม สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม.

(2540). มาตรฐานผลิตภัณฑ์ อุตสาหกรรมของเล่น. เล่ม 1 – 3. กรุงเทพฯ.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). “การเล่นของเด็กปฐมวัย” วารสารการศึกษาปฐมวัย.

_____. (2545). ศูนย์หรือมุมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารการศึกษาปฐมวัย

_____. (2549). ของเล่น.....ดาบสองคม. วารสารการศึกษาปฐมวัย

คณาจารย์ชมรมเด็ก. (2545). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : สุวีริยาสาส์น

คณะกรรมการพัฒนาการเล่นของเด็ก. (2526). เอกสารวิชาการเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.

กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดวงพร สถาปนกุล. (2545). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของ

ผู้ปกครองโรงเรียนอนุบาลเอกชน กรุงเทพมหานคร. ปริญญาโท กศ.ม. (การศึกษา

ปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เต็มศักดิ์ คทวณิช. (2546). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : บริษัท ซีเอ็ดดูเคชั่น จำกัด.

ถวิล ธาราโกชน. (2543). ”พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนา. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.

_____. (2547). จิตวิทยาทั่วไป. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.

ธิดา พาหอม. (2547) จริยธรรมการประกอบธุรกิจร้านค้าปลีก ณ. ตลาดนัด มหาวิทยาลัย

ราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. วิทยาการจัดการปริทัศน์ 7: 7 (ตุลาคม 2547) : 13 - 15.

นิภา ศรีไพโรจน์. (2527). หลักการวิจัยเบื้องต้น. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

นิลบล ทับทิมทอง. ของเล่น : การเรียนรู้ตามอัธยาศัยของเด็ก.

[http// www.nfe.go.th/042103/](http://www.nfe.go.th/042103/librarianlon/linetrain/art5.html) librarianlon linetrain / art5.html.

เบญจมาภรณ์ กรรณวัลลี. (2541). คู่มือเลือกของเล่นให้ลูกน้อยของคุณ. กรุงเทพฯ :

เอดิสันเพรสโปรดักส์.

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์. (2546). จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : ศูนย์ส่งเสริมกรุงเทพ.

ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2526). มปป. ศิลปะสำหรับเด็ก : ของเล่นเพื่อเสริมคุณค่าในชีวิต เครื่องเล่น
เพื่อพัฒนาเด็ก.

พูนสวัสดิ์ อภิสิทธิ์. (2531). ตำราเรียนด้วยตนเอง เรื่องสุขวิทยาอาหาร. เอกสารวิชาการ

ฉบับที่ 17. หน่วยศึกษานิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู กระทรวงศึกษาธิการ.

พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2535). “ของเล่นเด็ก, “ ใน *หนูน้อยน่ารัก*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย : 104 - 109.

พรณราย ทพยประภา. (2531). *จิตวิทยาสำหรับนักบริหาร*. กรุงเทพฯ : บริษัทวิชชั่นอาร์ต. คอร์ปอเรชั่น จำกัด.

ภรณ์ี คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วรวรรณ กীরติอดุลย์. (2544). *วารสารส่งเสริมการลงทุน*. ปีที่12 กุมภาพันธ์ 2544.

วิศรี หล้าหา. (2546). “เล่น” ของเล่น “เล่น” อย่างไรรู้ค่าและรู้ทันเพื่อพัฒนาการเต็มร้อย.” ใน *แม่และเด็ก*. 25(371) : 108 - 115.

วัลภา สบายยิ่ง. (2542). *การรับรู้ความสามารถของตนเองและบุคลิกภาพที่ส่งผลต่อผลการปฏิบัติงานของผู้จำหน่ายตรง*. ปรินญาณิพนธ์ วทด. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วัลลี เหล่าคงธรรม. (ม.ป.ป.). *ของเล่นสำหรับเด็กพิการ ของเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2545). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2545*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญพัฒน์

ล้วน สายยศ และ อังคนา สายยศ. (2536). *หลักการวิจัยทางการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ศึกษาพร.

เยาวพา เดชคุปต์. (2542). *กิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : เจ้าพระยาระบบการพิมพ์.

ศรัญ ตติยาภิตติ. (2544). *การศึกษาเจตคติของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่น*. กรุงเทพฯ : สารนิพนธ์ หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยา.

สมฤดี วังจินดา. (2540). *ผลของการเล่นนิทานประกอบหุ่นมือต่อการรับรู้ความเจ็บปวด พฤติกรรมความเจ็บปวดจากการฉีดยาและทัศนคติต่อการฉีดยาในเด็กก่อนวัยเรียน อายุ 3 - 6 ปี*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

สรวงธร นาวาผล. (2542). “การเล่นของเด็กปฐมวัย”, *วารสารการศึกษาปฐมวัย*.

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

_____. *อย่าให้เด็ก เด็ก ขาดการเล่น (การเล่นของเด็กปฐมวัย)*.

<http://www.childthai.org/cic/c280.htm>

- แสงเดือน ทวีสิน. (2545). *จิตวิทยาการศึกษา. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม.มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี* : 113.
- สุชา จันทน์เอม. (2538). *จิตวิทยาการศึกษา. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แพร่วิทยา.*
- สมหมาย อภิวันท์คุณากร. (2546). *ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ปกครองที่มีต่อของเล่นเด็กประเภทพลาสติกในเขตกรุงเทพฯ. สารนิพนธ์ บธ.ม (การจัดการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- สำนักงานคณะกรรมการคุ้มครองผู้บริโภค สำนักเลขาธิการนายารัฐมนตรี. (2535). *หนังสือรวบรวมบทความเผยแพร่ความรู้. สคบ.สาร เล่ม 2.*
- สุนทรียา คำหาญสุนทร. (2547). *การศึกษาความสนใจของเล่นของเด็กวัยเตาะแตะตามการรับรู้ของผู้ปกครอง. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.*
- สมชาย อารณพราว. (2533). *การออกแบบของเล่นไม่สำหรับเด็กวัย 3 - 5 ปี. ศิลปนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.*
- อดิศักดิ์ ผลิตผลการพิมพ์. (2548). “ของเล่นอันตราย”, *หมอบ้าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หมอบ้านบริษัทจำกัด.*
- _____. (2548). “ตัวดูดน้ำ ของเล่นอันตราย”, *หมอบ้าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์หมอบ้านบริษัทจำกัด.*
- อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. (2546). *วิธีเลี้ยงดูเด็กวัยทารกและวัยเตาะแตะ. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- อำไพ สุจริตกุล. (2524). *มปป. ความหวังที่เด็กไทยจะได้พัฒนาด้วยเครื่องเล่น. เครื่องเล่นเพื่อพัฒนา. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- แอนโร โกริน และคริสติน คาทางโด. (2538). *ของเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : เจริญวิทย์การพิมพ์.*
- Good.at.science. *สนุกกับกิจกรรมวิทยาศาสตร์แนวใหม่ สำหรับเด็กวัย 5 - 12 ปี. เลือกของเล่นอย่างไรให้ปลอดภัยสำหรับลูกรัก. <http://www.thaiparents.com/tot/002.html>.*
- Mother Education. (2547). *การเล่นและของเล่น. [http:// www. Mesdjohnson.bms.co.th/t_mompl.htm](http://www.Mesdjohnson.bms.co.th/t_mompl.htm).*
- Golf, K.E. (1995). *The Relation of Violent and Nonviolent Toys to Play Behavior in Preschools. New York : New York University Press.*

- Hendrick, J. (1994). *Total Learning Developmental Curriculum for the Young*. Child 3rd ed. New York : Macmillan College.
- Johnson, J.E., Christie, James F. & Yawkey, T.D. (1987). *Play and Early Childhood Development*. New York : Harper Collins.
- Kaiser, J. Snyder, T.D. and Roger, G.S. (1995). "Adult Choice of Toys Effects Children's Prosocial and Antisocial Behavior", *Early Child Development and Care*. Vol.III Jul.
- Lowenfeld, M. (1967). *Play in Childhood*. New York : John Wiley an Sons.
- Lee, S.J. (1997). *A Study Toys and Children's Acception of Toys*. *Korean Journal of Child Studies*. Vol. 18(20) Nov.
- Nash, A. and Fralei G.K. (1993). "The Influence of Older Siblings on The Sex-Typed Toy Play of Young Children", *A Journal of Psychology*. Mar.
- Retting, M. and Other. (1993). "The Effect of Social and Isolate Toys on the Social Interactions of Preschool Aged Children", *Education and Training in Mental Retardation*. Sep.
- San Son, A. and Di Muccio, C. (1993). "The Influence of Aggressive and Neutral Cartoons And Toys on the Behavior of Preschool Children". *Australian Psychologist*. Vol.28(2) Jul.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบสัมภาษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์
“เรื่อง การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อย
ในกรุงเทพมหานคร”

คำชี้แจง ในการตอบแบบสัมภาษณ์

1. ความมุ่งหมาย แบบสัมภาษณ์นี้มีความมุ่งหมาย เพื่อรวบรวมข้อมูลในเรื่องการรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร
2. ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ประกอบด้วยข้อคำถามสัมภาษณ์ 6 ตอน
 - ตอนที่ 1 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ตอบ
 - ตอนที่ 2 ประเภทและปริมาณการจำหน่ายของเล่น
 - ตอนที่ 3 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านประโยชน์
 - ตอนที่ 4 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านโทษจากของเล่น
 - ตอนที่ 5 การตระหนักของผู้ค้ารายย่อย
 - ตอนที่ 6 ความคิดเห็นอื่น ๆ

แบบสัมภาษณ์

เรื่อง

“การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยของผู้ค้ารายย่อยในกรุงเทพมหานคร”

ตอนที่ 1 ปัจจัยพื้นฐาน

คำชี้แจง ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในหน้าข้อความที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ร้านที่ ☐ เจ้าของร้านเป็นผู้ให้คำตอบ..... ☐ ใกล้โรงเรียนรัฐบาล
☐ ☐ ใกล้โรงเรียนเอกชน

1. อายุของผู้ตอบ

- () ต่ำกว่า 25 ปี
 () 25 - 40 ปี
 () 41 ปี ขึ้นไป

2. ระดับการศึกษา

- () ประถมศึกษา
 () มัธยมศึกษา
 () อุดมศึกษา ขึ้นไป

3. รายได้ที่ได้รับคิดเป็นเงินบาทต่อเดือน

- () ต่ำกว่า 5,000 บาท
 () 5,000 - 10,000 บาท
 () 10,000 บาท ขึ้นไป

ตอนที่ 2 ประเภท และปริมาณการจำหน่ายของเล่น

คำชี้แจง โปรดใส่ชื่อของของเล่นที่มีจำหน่ายตามที่พบในร้านค้าทุกประเภทลงในช่องที่ให้

บันทึกตามประเภทของเล่นแต่ละชนิด

2.1 ของเล่นที่ท่านจัดจำหน่ายในร้านค้าของท่านมีอะไรบ้าง (ประกอบการบันทึกสังเกต)

- ประเภทที่ 1 ของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้ เช่น ภาพต่อ ประเภทการเรียงลำดับ

ประเภทเชือก แบบซ่อนภาพ ชุดหมุดตอก เกี่ยวกับรูปทรง

บันทึก.....

.....

- ประเภทที่ 2 ของเล่นที่เป็นของจริง เช่น ทราย โคลน น้ำ ดินเหนียว อาหาร

เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่

บันทึก.....

.....

- ประเภทที่ 3 ของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง เช่น เลโก้ ตัวต่อ บล็อก

บันทึก.....

.....

- ประเภทที่ 4 ของเล่นที่จำลองจากของจริง เช่น บ้าน รถ สัตว์ การ์ตูนทาง

ภาพยนตร์โทรทัศน์ ปืน ดาบ เป็นต้น

บันทึก.....

.....

- ประเภทที่ 5 ของเล่นที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน สีสันแปลกๆ เสียงไพเราะ เช่น

กริ่งกริ่ง โคมบายมีเสียง ลูกบอล

บันทึก.....

.....

2.2 โปรดระบุชื่อของเล่นที่ท่านสามารถขายได้ดี

1

2

3

2.3 ปัจจัยจูงใจที่ทำให้ท่าน ซื้อของเล่นมาจำหน่าย

() ราคา

() เป็นที่นิยมจากภาพยนตร์

() เด็กได้เรียนรู้ในการเล่น

() น่าสนใจสำหรับเด็ก

() คุณภาพ

() เครื่องหมายการค้า

ตอนที่ 3 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านประโยชน์

คำชี้แจง ในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งที่ตรงกับความคิดเห็นหรือใกล้เคียงกับความคิดเห็นมากที่สุดเพียงข้อเดียวเท่านั้น

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ของเล่นที่นำมาจำหน่ายจะเน้นด้านการเคลื่อนไหวและการเล่น					
2.	ของเล่นที่ขายเน้นการช่วยให้เด็กเล็ก ๆ ได้หยิบจับ สวม ถอด ต่อได้					
3.	ของเล่นที่จำหน่ายจะเป็นของเล่นเน้นให้เด็กได้รับความสนุกสนาน เพลินเพลินเพียงอย่างเดียว					
4.	การที่เด็กได้เล่นของเล่นเด็กจะไม่หงุดหงิดและได้ระบายอารมณ์					
5.	ของเล่นที่นำมาจำหน่ายจะเน้นการช่วยให้เด็กได้เลียนแบบ การใช้ชีวิตประจำวันของตนเอง					
6.	ของเล่นประเภทภาพตัดต่อ จะช่วยฝึกเด็กให้เรียนรู้และฝึกการใช้ ความคิด					
7.	ลักษณะและรูปทรงของเล่นไม่มีส่วนในการพัฒนาเด็กดังนั้น ของเล่น จะเป็นอะไรก็ได้					
8.	ของเล่นประเภทที่เน้นการอ่าน จะดีกับเด็กปฐมวัย					
9.	ของเล่นบางอย่างจะช่วยส่งเสริมจินตนาการให้กับเด็กได้อย่างมาก					
10.	ของเล่นทุกอย่างช่วยสร้างความคิดให้กับเด็ก					

ตอนที่ 4 การรับรู้ผลจากของเล่นที่มีต่อเด็กปฐมวัยในด้านโทษจากของเล่น

คำชี้แจง ในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องใดช่องหนึ่งที่ตรงกับความคิดเห็นหรือใกล้เคียงกับความคิดเห็นมากที่สุดเพียงข้อเดียวเท่านั้น

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ของเล่นดีและลูกใจเด็กควรมีสีสันสดใสสวยงาม					
2.	ของเล่นพลาสติกไม่เป็นอันตรายกับเด็กเพราะไม่มีสารเคมีอันตราย					
3.	สีที่อยู่ในของเล่นอาจหลุดลอกเข้าปากเด็กได้ ดังนั้นท่านจึงไม่เลือกของเล่นที่มีสีมาขาย					
4.	ของเล่นที่ทำสีไว้นั้น ไม่มีอันตรายสำหรับเด็ก					
5.	ของเล่นที่มีขนาดเล็กอาจไม่ปลอดภัยสำหรับเด็ก เมื่อของเล่นไปติดหูจมูก หรืออุดตันหลอดลม					
6.	ของเล่นสำหรับเด็กควรมีเหลี่ยม มี มุม เพื่อเด็กจะได้สัมผัส และได้เรียนรู้					
7.	ของเล่นพวกปืนแก๊ป และลูกโป่งต้องเตือนเด็กถึงอันตราย					
8.	ลูกอมที่มีของเล่นแถมเด็กจะนิยมและเห็นว่าทำทนายดี เช่นลูกอมเล็ก ๆ หรือโดนัทไมท์					
9.	ของเล่นที่มีเสียงดังควรให้ดังมาก ๆ เพราะเด็กจะได้ยินชัด					
10.	ของเล่นที่มีเสียงจะช่วยให้เด็กเรียนรู้การฟัง					

ตอนที่ 5 การตระหนักรู้ของผู้ค้ารายย่อย

คำชี้แจง ในการตอบแบบสัมภาษณ์ให้ทำเครื่องหมาย ☐ ลงในช่องใดช่องหนึ่งที่ตรงกับความคิดเห็นหรือใกล้เคียงกับความคิดเห็นมากที่สุดเพียงข้อเดียวเท่านั้น

ข้อ ที่	รายการ	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
1.	ของเล่นที่ซื้อมาขายให้เด็กเล่น ควรมีเอกสารกำกับเกี่ยวกับข้อห้ามและเหมาะสมกับอายุ					
2.	ของเล่นที่ซื้อมาขายต้องมีเครื่องหมายมาตรฐานอุตสาหกรรม					
3.	ของเล่นที่นำออกมาขายต้องแสดงรายละเอียดเกี่ยวกับ อายุผู้เล่น วิธีการเล่น และคำเตือนไว้ที่ตัวของเล่นหรือที่ภาชนะบรรจุของเล่นเป็นภาษาไทยให้อ่านได้อย่างชัดเจน					
4.	ไม่ควรนำของเล่นที่ทำให้เกิดอันตรายกับเด็กมาขาย					
5.	ถ้าของเล่นใดเป็นของเล่นที่ห้ามนำมาจำหน่ายผู้ค้าปลีกจะปฏิบัติตามคำเตือนนั้น					
6.	ผู้ค้าปลีกควรขายของเล่นที่ได้รับความนิยมเป็นหลัก					
7.	การค้าปลีกที่ดีโดยเฉพาะการขายของเล่นจำเป็นต้องคำนึงถึงคุณภาพด้านความปลอดภัยของของเล่น					
8.	การจำหน่ายของเล่นต้องเน้นรายได้เป็นหลัก					
9.	ราคาเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกซื้อของเล่นมาจำหน่าย					
10.	เมื่อเด็กมาซื้อของเล่นผู้ขายต้องเตือนเรื่องอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการเล่นของเล่นผิดวิธีเท่าที่จำเป็นให้เด็กฟัง					

ตอนที่ 6 แบบสัมภาษณ์ความคิดเห็นอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ข
ตารางแสดงประเภทของเล่น

ประเภทของเล่นที่เกี่ยวกับการเรียนรู้

ลำดับ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	ภาพตัดต่อ	26	34.21
2	รูปทรงเรขาคณิต	24	31.58
3	ลูกปัด	6	7.89
4	โซ่ร้อยเป็นกำไลมือ	6	7.89
5	เกม	5	6.58
6	ร้อยเชือก	4	5.26
7	แบบภาพซ้อนภาพ	2	2.63
8	แผ่นโฟมสัตรี	1	1.32
9	กระดานวาดภาพ	1	1.32
10	สมุดภาพระบายสี	1	1.32
	รวม	76	100.00

ประเภทของเล่นที่เป็นของจริง

ลำดับ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	ไฟกระดาก	22	29.74
2	ดินน้ำมัน	14	18.92
3	ชุดตุ๊กตา	11	14.86
4	ทรายสี	9	12.16
5	เครื่องมือช่าง	8	10.81
6	ฟองสบู่ เป่า น้ำสี	7	9.46
7	ว่าว	1	1.35
8	สูล่าสุก	1	1.35
9	พัดพลาสติก	1	1.35
รวม		74	100.00

ประเภทของเล่นที่เกี่ยวกับการสร้าง

ลำดับ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	ภาพตัดต่อกระดาษ	28	37.33
2	ตัวต่อกระดาษ	16	21.33
3	ตัวต่อหุ่นยนต์	15	20.00
4	บล็อกไม้, บล็อกพลาสติก	7	9.33
5	เลโก้	6	8.00
6	บันไดงู	2	2.67
7	โฟมสี	1	1.34
รวม		75	100.00

ประเภทของเล่นที่จำลองจากของจริง

ลำดับ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	ตัวการ์ตูนทางภาพยนตร์	58	14.91
2	รถ	58	14.91
3	หุ่นยนต์	53	13.62
4	ปืน	45	11.57
5	สัตว์พลาสติก	40	10.28
6	ดาบ	38	9.77
7	ตุ๊กตา	34	8.74
8	หม้อข้าวหม้อแกง	23	5.91
9	โทรศัพท์	10	2.57
10	บ้าน	7	1.80
11	ของเล่นเลียนแบบอาวุธ	6	1.54
12	ปืนฉีดน้ำ	3	0.77
13	หุ่นทหาร	3	0.77
14	สนุ๊กเกอร์	2	0.51
15	กีตาร์	2	0.51
16	แว่นตา	1	0.26
17	ลิปสติก	1	0.26
18	หมากฮอสพลาสติก	1	0.26
19	เครื่องมือหมอ	1	0.26
20	แปดพลาสติก	1	0.26
21	โบว์ลิ่ง	1	0.26
22	เบ็ดตกปลา	1	0.26
รวม		389	100.00

ประเภทของเล่นที่ให้ความสนุกเพลิดเพลิน

ลำดับ	รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1	ลูกบอล	36	28.57
2	ลูกโป่ง	21	16.67
3	กริ่งกริ่ง	18	14.28
4	ตัวสัตว์บีบพลาสติกมีเสียง	14	11.11
5	ลูกแก้ว	10	7.94
6	โมบาย	8	6.35
7	โยโย่ (ลูกดิ่ง)	5	3.97
8	หน้ากาก	3	2.38
9	หมากก็อต	2	1.59
10	สัตว์ไชลาน	2	1.59
11	ลูกโป่งวิทยาศาสตร์	2	1.59
12	เครื่องดนตรี	2	1.59
13	กล่องตัวสัตว์	1	0.79
14	กล่องใส่ขนม	1	0.79
15	ของกลิ้งเหวี่ยง	1	0.79
รวม		126	100.00

ภาคผนวก ค
รายชื่อโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

รายชื่อโรงเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในกรุงเทพมหานคร

เขตพื้นที่	โรงเรียน	สังกัด
1. พระนคร	โรงเรียนวัดมกุฏกษัตริยาราม	กทม.
	โรงเรียนวัดราชบพิธ	กทม.
2. ป้อมปราบศัตรูพ่าย	โรงเรียนวัดสีตาราม	กทม.
	โรงเรียนวัดคณิกาผล	กทม.
3. ปทุมวัน	โรงเรียนสีตบุตรบำรุง	สช.
	โรงเรียนวัดดวงแข	กทม.
4. สัมพันธวงศ์	โรงเรียนวัดปทุมคงคา	กทม.
	โรงเรียนวัดจักรวรรดิ	กทม.
5. บางรัก	โรงเรียนวัดหัวลำโพง	กทม.
	โรงเรียนวัดแก้วแจ่มฟ้า	สช.
6. ดุสิต	โรงเรียนวัดเทวราชกุญชร	กทม.
	โรงเรียนธรรมมาภิรักษ์	สช.
7. บางซื่อ	โรงเรียนวัดส่วยทอง	กทม.
	โรงเรียนวัดประดู่ธรรมาธิปัตย์	กทม.
8. ราชเทวี	โรงเรียนวัดทัศนารุณสุนทริการาม	กทม.
	โรงเรียนวัดดิสงสาราม	กทม.
9. พญาไท	โรงเรียนวัดไผ่ตัน	กทม.
	โรงเรียนเรวดี	สช.
10. ยานนาวา	โรงเรียนวัดดอกไม้	กทม.
	โรงเรียนวัดช่องนนทรี	กทม.
11. สาทร	โรงเรียนดอน	กทม.
	โรงเรียนยานนาวา	กทม.
12. บางคอแหลม	โรงเรียนรักษาราษฎร์	สช.
	โรงเรียนวัดราชบัวขาว	กทม.
13. พระโขนง	โรงเรียนวัดธรรมมงคล	กทม.
	โรงเรียนใจรักอนุบาล	สช.
14. คลองเตย	โรงเรียนศูนย์รวมน้ำใจ	กทม.
	โรงเรียนสายน้ำทิพย์	กทม.
15. ห้วยขวาง	โรงเรียนพระรามเก้ากาญจนาภิเษก	กทม.
	โรงเรียนประชาราษฎร์บำเพ็ญ	กทม.
16. ดินแดง	โรงเรียนพิบูลประชาสรรค์	สช.
	โรงเรียนพร้อมพรรณ	สช.

เขตพื้นที่	โรงเรียน	สังกัด
17. วัฒนนา	โรงเรียนวัดธาตุทอง โรงเรียนสวัสดิศึกษา	กทม. กทม.
18. บางนา	โรงเรียนวัดบางนาใน โรงเรียนศรีเอี่ยมอนุสรณ์	กทม. กทม.
19. บางเขน	โรงเรียนสตรีวรนาถ โรงเรียนบางบัว	สช. กทม.
20. ดอนเมือง	โรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ) โรงเรียนอนุบาลชนนินทร	กทม. สช.
21. จตุจักร	โรงเรียนวัดเสมียนนารี โรงเรียนบ้านลาดพร้าว	กทม. กทม.
22. บางกะปิ	โรงเรียนวัดศรีบุญเรือง โรงเรียนวัดเทพศิลา	กทม. กทม.
23. ลาดพร้าว	โรงเรียนวัดลาดปลาเค้า โรงเรียนเพชรถนนอม(คลองเสื่อนอก)	กทม. กทม.
24. บึงกุ่ม	โรงเรียนวัดนวลจันทร์ โรงเรียนประสาทวิทยา	กทม. กทม.
25. วังทองหลาง	โรงเรียนวัดสามัคคีธรรม โรงเรียนสุเหร่าลาดพร้าว	กทม. กทม.
26. สายไหม	โรงเรียนฤทธิยะวรรณาลัย โรงเรียนวัดเกาะสุวรรณาราม	กทม. กทม.
27. หลักสี่	โรงเรียนบางเขน (ไร่สีนวลอนุสรณ์) โรงเรียนทุ่งสองห้อง	กทม. กทม.
28. ประเวศ	โรงเรียนกระทุ่มเสือปลา โรงเรียนวัดตะกล้า	กทม. กทม.
29. มีนบุรี	โรงเรียนวัดบำเพ็ญเหนือ โรงเรียนวัดแสนสุข	กทม. กทม.
30. ลาดกระบัง	โรงเรียนวัดลาดกระบัง โรงเรียนวัดลานบุญ	กทม. กทม.
31. หนองจอก	โรงเรียนวัดหนองจอก (ภักดีนรเศรษฐ) โรงเรียนวัดใหม่เจริญราษฎร์	กทม. กทม.
32. สวนหลวง	โรงเรียนวัดทองใน โรงเรียนสุเหร่าใหม่	กทม. กทม.
33. สะพานสูง	โรงเรียนวัดลาดบัวขาว โรงเรียนสามแยกคลองหล่อแหล	กทม. กทม.

เขตพื้นที่	โรงเรียน	สังกัด
34. คันทายาว	โรงเรียนจินดาบำรุง โรงเรียนคันทายาว	กทม. กทม.
35. คลองสามวา	โรงเรียนวัดแป้นทอง โรงเรียนบางชัน	กทม. กทม.
36. ภาษีเจริญ	โรงเรียนวัดโตนด โรงเรียนวัดอ่างแก้ว	กทม. กทม.
37. บางกอกน้อย	โรงเรียนวัดมะลิ โรงเรียนวัดคงมูลเหล็ก	กทม. กทม.
38. บางพลัด	โรงเรียนจักรแก้วจงกลณี โรงเรียนวัดสามัคคีสุทธาวาส	กทม. กทม.
39. ดลิ่งชัน	โรงเรียนวัดชัยพฤษมาลา โรงเรียนวัดไก่อติ๊ย	กทม. กทม.
40. บางกอกใหญ่	โรงเรียนใหม่พิเรนทร์ โรงเรียนวัดราชสิทธิธาราม	กทม. กทม.
41. หนองแขม	โรงเรียนวัดอุดมรังสี โรงเรียนบ้านขุนทดประเทศ	กทม. กทม.
42. ทวีวัฒนา	โรงเรียนคลองทวีวัฒนา โรงเรียนคลองตันไทร	กทม. กทม.
43. ธนบุรี	โรงเรียนวัดประยูรวงศ์ โรงเรียนช่างตากูัส	กทม. สช.
44. คลองสาน	โรงเรียนวัดสุทธาวาส โรงเรียนวัดเศวตฉัตร	กทม. กทม.
45. บางขุนเทียน	โรงเรียนวัดแสงมดำ โรงเรียนวัดบางกระดี่	กทม. กทม.
46. จอมทอง	โรงเรียนวัดนาคนิมิตร โรงเรียนวัดสีสุก	กทม. กทม.
47. ราษฎร์บูรณะ	โรงเรียนวัดสรวอด โรงเรียนวัดบางปะกอก	กทม. กทม.
48. บางแค	โรงเรียนวัดพรหมสุวรรณสามัคคี โรงเรียนวัดม่วง	กทม. กทม.
49. บางบอน	โรงเรียนบ้านนายเหรียญ โรงเรียนบ้านนายสี	กทม. กทม.
50. ทุ่งครุ	โรงเรียนสามัคคีบำรุง โรงเรียนบางมด	กทม. กทม.

ภาคผนวก ง
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. ผศ.พรทิพย์ วินโกมินทร์ | อาจารย์ประจำภาควิชาการศึกษาปฐมวัย
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ |
| 2. นางมะลิ รักเปี่ยม | นักวิชาการ มาตรฐาน 7 ว
สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม
กระทรวงอุตสาหกรรม |
| 3. อาจารย์สุนทรียา คำหาญสมุทร | อาจารย์ประจำโรงเรียนสาธิตอนุบาลละอออุทิศ |

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อสกุล	นางนิชรา ชนะพาล
วันเดือนปีเกิด	28 มีนาคม 2508
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลราชวิถี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	119/355 หมู่บ้านอัมรินทร์นิเวศน์ 3 ผัง 4 สุขุมวิท 5 แขวงสายไหม เขตสายไหม กรุงเทพมหานคร 10220
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	อาจารย์ 1 ระดับ 3
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนบางเขน (ไวศาลิอนุสรณ์)

ประวัติการศึกษา

พ.ศ.2511	อนุบาล - มัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนสตรีวรนาถบางเขน
พ.ศ.2525	ประโยควิชาชีพ - ประโยควิชาชีพชั้นสูง จาก โรงเรียนดุสิตพลนิชการ
พ.ศ.2533	ครุศาสตรบัณฑิต เอกบริหารการศึกษา จาก สถาบันราชภัฏพระนคร
พ.ศ.2539	ครุศาสตรบัณฑิต เอกการศึกษาปฐมวัย จาก สถาบันราชภัฏเพชรบุรีวชิราลงกรณ์
พ.ศ.2549	การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการศึกษาปฐมวัย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร กรุงเทพมหานคร