

การศึกษา รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

ปริญญานิพนธ์
ของ
บัญชา ทองเครือ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
พฤษภาคม 2549

การศึกษา รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

บทคัดย่อ
ของ
บัญชา ทองเครือ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
พฤษภาคม 2549

บัญชา ทองเครือ . (2549). การศึกษา รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วง
ชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา. ปรินุณยานิพนธ์ วท.ม.
(การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพมหานคร : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม : ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง,
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชัยโรจน์ สายพันธ์.

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมาย เพื่อศึกษารูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของ
นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา และเพื่อหาความสัมพันธ์
ระหว่างรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น กับตัวแปรทางด้าน เพศ ระดับชั้น และ สถานที่เล่น
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด
จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 390 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random
Sampling) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือสำหรับใช้เก็บข้อมูลและนำมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ
ร้อยละ และไค – สแควร์ (Chi - square)

ผลการวิจัยสรุปดังนี้

1. เพศ ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มี
ความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นแบบไทยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเลือกชนิด
ของของเล่น ประเภท การเล่นตุ๊กตา การเล่นหุ่นยนต์ เป็นการ เล่นโมเดลรถ การเล่นแต่งตัว เล่น
สร้างบ้าน เล่นประกอบหุ่นยนต์ การวาดรูป/ระบายสี งานเย็บ ปัก ถักร้อย ตัดสติ๊กเกอร์ การ
อ่านหนังสือเรียน อ่านนิตยสาร ดูละครทีวี ดูข่าวสารทางทีวี ฟังเพลง ฟังรายการวิทยุ เล่น
เกมส์ออนไลน์ ฟุตบอล ตะกร้อ วอลเลย์บอล ชกมวย ลิขิงหลัก กระโดดยาง ลูกแก้ว ยางวง
การส่ง SMS,MMS การเล่นเครื่อง Play Station ขี่จักรยาน ขับมอเตอร์ไซด์ แต่งจักรยาน แต่ง
มอเตอร์ไซด์ แข่งรถ หมากรูก สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ การ์ดพลัง การเล่นจิกซอล กีตาร์/
เบส กลอง อิเล็กโทรน ขลุ่ย สุนัข ไก่ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

2. ระดับชั้น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มี
ความสัมพันธ์กับ เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นการละเล่นแบบไทย แตกต่างกัน
อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเลือกชนิดของของเล่น ประเภท เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เล่นสร้าง
บ้าน การวาดรูป/ระบายสี งานเย็บปัก ถักร้อย E-mail Chat,MSN บาสเก็ตบอล เล่นต่อสู้กับ
เพื่อน วิ่งเล่น กระโดดยาง ลูกแก้ว ยางวง แข่งรถ กีตาร์/เบส ขลุ่ย ปลา แตกต่างกันอย่างมี
นัยสำคัญที่ระดับ .05

3. สถานที่เล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มี
ความสัมพันธ์กับ เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
เครื่องยนต์กลไก จักรยาน และมอเตอร์ไซด์ เล่นกับสัตว์เลี้ยง แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ
.05 และเลือกชนิดของของเล่น ประเภท เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เล่นโมเดลรถ เล่นสร้างบ้าน สร้าง

ของเล่นจากไม้ งานเย็บปัก ถักร้อย อ่านหนังสือเรียน ดูละครทีวี ดูข่าวสารทางทีวี ดูการ์ตูนทางทีวี
ดูสารคดีทางทีวี ดูหนังวีซีดี ดีวีดี ฟังเพลง ฟังรายการวิทยุ เล่นอินเทอร์เน็ต โปรแกรม
คอมพิวเตอร์ ตะกร้อ บาสเก็ตบอล ชกมวย กระโดดยาง ลูกแก้ว ดาวโหลดริงโทน ส่ง SMS,MMS
MP3,MP4 ซีจรรย์าน ขับมอเตอร์ไซด์ แต่งจรรย์าน แต่งมอเตอร์ไซด์ จั๊กซอล์ เลี้ยงสุนัข แมว
ปลา ไก่ นก หนู แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

A STUDY OF PLAYING FORM AND TOY TYPES OF LEVEL 3 STUDENTS
IN AMPHUR DANKHUNTOD, NAKHON RATCHASIMA

AN ABSTRACT
BY
BUNCHA THONGKRUE

Presented in Fulfillment of the requirements
for the Master of Science degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
May 2006

Buncha Thongkrue. (2006). *A STUDY OF PLAYING FORM AND TOY TYPES OF LEVEL 3 STUDENTS IN AMPHUR DANKHUNTOD, NAKHON RATCHASIMA*. Master Thesis, M.Sc. (Recreation Management). Bangkok : Graduate School, Sinakharinwirot University. Advisor Committees : Asst.Prof. Kanokwadee Phuengphothong, Asst.Prof. Chairaje Saiphant.

This research is for studying the level 3 students' playing form and toys type in Ampure Kuntod Nakornrachaseema Provice in order to learn about the relationship between playing method and the toys by using the sex classes and the places as a variable.

The sample of this research is the student year 3 in Ampure Kuntod Nakornrachaseema Provice 390 people and using Multistage Random Sampling. Questionnaires will be the tool for correcting data and analyze them by using statistic and Chi- square.

The researches of the research are as follows:

1. Sex of the level 3 students in Ampure Kuntod Nakornrachaseema Provice has related with the difference between the method of playing in Thai style at the level .05. Also choosing the toys' type differently at the level .05 such as dolls, robot, car's model, costuming, building a house, making a robot, drawing/ painting cutting stickers, reading text books, reading magazine, watching series on TV, watching news, listen to the music, listen to the radio, playing games online, football, thai ball gamevolleyball, boxing, Ling-Ching-Lukjumping, glass ball, rubber band, sending SMS MMS, Play Station, riding a bicycle, riding a motorbike, modify bicycle/motorcycle, car racing, chess, crossword, power-card, jigsaw, musical such as guitar/bass/drum/eletone/thai flute, dog, chicken
2. Classes of the level 3 students in Ampure Kuntod Nakornrachaseema Provice has related with the difference of construction playing/structure art Thai games at level .05. In addition choosing toys' type such as grocery shopping play, playing doll, house builder, drawing/painting, needlework, e-mail, Chat, MSN, Basketball, fighting, running, rubber skipping, crystal ball playing, car racing, musical, fish differently at level .05.
3. Places of the level 3 students in Ampure Kuntod Nakornrachaseema Provice has related with the difference of construction playing/structure playing trough computers,

playing electronics equipment machine bicycle and motorbike playing with pets at level .05.
In addition choosing toys' type such as doll, car model, house building, wood toy making, needlework, reading, watching TV, watching News update, Cartoon, Discovery, VCD movies, DVD movies, listen to music, surfing the Internet, computer programming, Thai ball, basketball, boxing, rubber skipping, crystal ball, ringtone downloading, sending sms/mms/mp3/mp4, jigsaw, ride a bike, motorcycle ridding, petting: bird/chicken/ fish/mouse differently at level .05.

การศึกษา รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

ปริญญานิพนธ์
ของ
บัญชา ทองเครือ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2549

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากผู้วิจัยได้รับความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างยิ่ง จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง ประธานกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธุ์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และอาจารย์ภาควิชา สันตนาการ คณะพลศึกษา ที่ได้สละเวลาอันมีค่าเพื่อให้คำปรึกษา แนะนำ ในการจัดทำงานวิจัยครั้งนี้ทุกขั้นตอน ด้วยความเอาใจใส่ และห่วงใยศิษย์ อีกทั้งอาจารย์ยังเป็นแบบฉบับของอาจารย์ที่ทุ่มเทให้กับศิษย์และงานด้านวิชาการอย่างไม่เหน็ดเหนื่อย ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณไว้เป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพณท์ และ อาจารย์จุมพล ลัม พากวิวัฒน์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นกรรมการสอบปากเปล่า และปรับปรุงข้อบกพร่องในการทำวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์สุภารัตน์ วรทอง อาจารย์ธีระชน พลโยธา อาจารย์นิตยา ไชยคำ และอาจารย์รัตติยา พงษ์ศิริ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือ สำหรับใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้อำนวยการ และอาจารย์ โรงเรียนด่านขุนทด โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมด่านขุนทด โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปุริสุทโธ โรงเรียน ห้วยบง และโรงเรียนวัดอินทาราม ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณแม่ ระเบียบ และคุณพ่อ ชูชัย มารดาและบิดา ผู้เป็นที่รักยิ่ง และ สมาชิกภายในครอบครัว และญาติพี่น้อง ทุกคนที่คอยมอบความรัก กำลังใจ และสละเวลาในการ ดูแลธุรกิจของผู้วิจัย เป็นอย่างดี จนการวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณเพื่อน สาขาการจัดการนันทนาการ คณะพลศึกษา และเพื่อนสนิททุกคน ที่ให้คำแนะนำ ความช่วยเหลือในการทำวิจัย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ตอบแบบทุกท่าน ที่ได้สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม ทำให้ผู้วิจัยสามารถจัดทำวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

บัญชา ทองเครือ

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประชากร.....	4
กลุ่มตัวอย่าง.....	4
ตัวแปรที่ศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวความคิด.....	6
สมมติฐานในการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	7
ความหมายของการเล่น.....	7
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น.....	9
ความสำคัญและคุณค่าของการเล่น.....	11
ประเภทของการเล่น.....	13
ประโยชน์ของการเล่น.....	15
ข้อมูลอำเภอด่านขุนทด.....	16
ประวัติอำเภอด่านขุนทด.....	16
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5.....	18
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	18
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	18
งานวิจัยในประเทศ.....	19

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	23
การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	23
การสร้างเครื่องมือในการวิจัย.....	25
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	26
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	26
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
การนำเสนอผลวิเคราะห์ข้อมูล.....	27
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	28
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	80
สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และข้อเสนอแนะ.....	80
ผลการวิจัย.....	82
อภิปรายผล.....	90
ข้อเสนอแนะ.....	92
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	97
ภาคผนวก ก แบบสอบถาม.....	98
ภาคผนวก ข รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือวิจัย.....	107
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	109

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ตามโรงเรียน และระดับชั้นปีของนักเรียน ช่วงชั้นที่ 3.....	24
2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เพศ และระดับชั้น	28
3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการเล่น.....	29
4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของการเล่น	
5 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบสมมติ/ จินตนาการ และชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	36
6 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบก่อสร้าง/ โครงสร้างและชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	37
7 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบศิลปะและชนิด ของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	38
8 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิด ของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	39
9 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นผ่าน คอมพิวเตอร์และชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	40
10 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	41
11 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นแบบ ไทยและชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ.....	42
12 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของ การเล่นกับสถานภาพด้านเพศ	43
13 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบการเล่น เครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของการเล่นกับสถานภาพ ด้านเพศ	44
14 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเกมในร่มและชนิด ของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ	45

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
15 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นดนตรีและชนิด ของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ	46
16 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยง และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ	47
17 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบสมมติ/ จินตนาการและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	48
18 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบก่อสร้าง/ โครงสร้างและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	49
19 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบศิลปะและชนิด ของของเล่นกับระดับชั้น	50
20 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิด ของของเล่นกับระดับชั้น	51
21 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	52
22 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	53
23 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การละเล่นแบบไทยและ ชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	54
24 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของ ของเล่นกับระดับชั้น	55
25 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	56
26 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเกมในร่มและชนิด ของของเล่นกับระดับชั้น	57
27 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นดนตรีและชนิด ของของเล่นกับระดับชั้น	58

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
28 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยง และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น	59
29 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบสมมติ/ จินตนาการและชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	60
30 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบก่อสร้าง/ โครงสร้างและชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	61
31 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบศิลปะและชนิด ของของเล่นกับสถานที่เล่น	62
32 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิด ของของเล่นกับสถานที่เล่น	63
33 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	64
34 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	65
35 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การละเล่นแบบไทยและ ชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	66
36 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของ ของเล่นกับสถานที่เล่น	67
37 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	68
38 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบการเล่นเกม ในร่มและชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	69
39 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นดนตรีและชนิด ของของเล่นกับสถานที่เล่น	70
40 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยง และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น	71

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

วิถีชีวิตและความเป็นอยู่โดยทั่วไปของมนุษย์ ย่อมมีช่วงเวลาหนึ่งสำหรับการพักผ่อน การเล่น คือ การพักผ่อนอย่างหนึ่ง แตกต่างกันไปตามวัย วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และภูมิปัญญาของคนในแต่ละสังคม เด็กก็เช่นกัน มักมีธรรมชาติชอบการเล่นเป็นปกติ การเล่นของเด็กที่พบเห็นโดยทั่วไป โดยเฉพาะเด็กไทยนั้น หากมองโดยผิวเผินอาจเห็นเป็นเรื่องไร้สาระ หรือเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่เมื่อได้ศึกษาให้ลึกลงไปจะพบว่านอกจากเป็นการเล่นเพื่อเสริมสร้างพละนาถัยให้สมบูรณ์แข็งแรงและมีพัฒนาการทั้งร่างกายและจิตใจแล้ว ยังเป็นการปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม ตลอดจนวัฒนธรรมด้านต่างๆ แก่เด็กโดยทางอ้อม (จินตนา กระบวนแสง. 2542 : คำนำ)

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้สรุปว่า แท้จริงแล้วการเล่น มีบทบาท และอิทธิพลอย่างมากต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย เซาว์ปัญญา จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนและรับรู้สิ่งแวดลอม และสิ่งที่ไม่มีใครสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดลอม นับว่าเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า การที่ให้ได้เล่นเป็นการเพิ่มพูนสันนิยประสาทในสมองให้มากขึ้น ประกอบกับการสร้างมันสมองเป็นเยื่อหุ้มประสาทที่จะทำให้การสั่งงานของสมองเป็น ไปอย่างรวดเร็ว ความมอองามทางปัญญาจากการเรียนรู้อีกจะเพิ่มขึ้นด้วย (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 10)

การเล่นของเด็กไม่ว่าจะเป็นการเล่นเกมหรือการเล่นทั่วไป ไม่เพียงแต่เป็นสิ่งที่ช่วยสร้างเสริมกล้ามเนื้อทั้งกล้ามเนื้อใหญ่และกล้ามเนื้อเล็กของเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านจิตใจของเด็ก เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจโครงสร้างทางสรีระ เช่น การใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกาย การฝึกการเคลื่อนไหว การใช้พลังงานของร่างกาย และยังช่วยให้เด็กได้ค้นหาความสามารถพิเศษของตนเอง เช่น ความสามารถในการจดจำ การจำแนกวัตถุ สิ่งของ สี ขนาด หรือแม้แต่เป็นการฝึกฝนเรื่องระบบความคิด ให้ค่อยๆ พัฒนาเป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับวัยของเด็ก การเล่นจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากมายในชีวิตประจำวันของเด็ก จนอาจกล่าวได้ว่าเด็กใช้เวลาถึงร้อยละ 80 สำหรับการเล่น จนมีนักการศึกษาบางท่านกล่าวว่าการเล่นของเด็กคือ การทำงาน การฝึกฝนประสบการณ์ และการพัฒนาตนเอง (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 112-113) จึงอาจจะกล่าวได้ว่าไม่มีใครสามารถให้สิ่งเหล่านี้แก่เด็กได้เท่ากับ การเล่น อีกทั้งการเล่นยังทำให้เด็กปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดลอม เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว ได้ดียิ่งขึ้น (เลขา ปิยะอจรรย์. 2524 : 47) การเล่นเป็นพฤติกรรมสำคัญสำหรับพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กพัฒนาอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย ส่งเสริมให้เข้าใจสิ่งแสดงลอม รู้จักเล่นและผูกมิตรกับเพื่อน เป็นทางออกของอารมณ์ตึงเครียด ลักษณะการเล่นเรื่องราวการเล่นชี้ให้เห็นถึง สติปัญญา

บุคลิกภาพ อารมณ์ ความสนใจของเด็ก พื้นฐานของครอบครัว และเพศ (ประณต คำนิม. 2545 : 39)

การเล่นของเด็กไทยตั้งแต่สมัยโบราณมีการสืบทอดกันรุ่นต่อรุ่น เช่น จากพ่อแม่สู่ลูก หลาน เป็นต้น การเล่นจึงไม่มีการเปลี่ยนแปลงมากนัก ในสมัยก่อนการเล่นของเด็กทุกภาคอาจแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย เช่น กติกา อุปกรณ์ ในการเล่น และการเรียกชื่อตามท้องถิ่นเท่านั้น หลังพุทธศักราช 2500 เป็นต้นมา การเล่นของเด็กไทยเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทาง เศรษฐกิจทำให้สังคมไทยอันเป็นสังคมเกษตรดั้งเดิมเปลี่ยนเป็นสังคมอุตสาหกรรมหรือสังคมเมือง อย่างชัดเจน พื้นที่การเกษตรซึ่งเคยเป็นที่เล่นอันกว้างใหญ่ และเป็นแหล่งเรียนรู้ทางธรรมชาติของเด็ก กลายเป็นพื้นที่สำหรับการทำอุตสาหกรรม ทำให้เด็กถูกจำกัดพื้นที่เล่น และในปัจจุบันโลกมีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สภาพอาคารบ้านเรือน เครื่องใช้ เครื่องมือ ยวดยานพาหนะ ฯลฯ ก็เปลี่ยนแปลงไป มีความสะดวกสบายมากขึ้น เด็กเองก็ได้รับความเจริญด้านวัตถุมากขึ้นไปด้วย การเล่นแบบเก่าของเด็กค่อยๆ หายไป เด็กมีของเล่นใหม่ๆ แปลกๆ สีสนสวยงามมากมาย ร้านขายของเล่นเด็กมีอยู่ตามตรอกซอกซอย พ่อแม่เด็กทั้งฐานะดีและยากจนก็สามารถซื้อให้ลูกได้เล่นตามอัธยาศัยของตนเอง (จินตนา กระบวนแสง. 2542 : คำนำ)

หากจะกล่าวถึงนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 เป็นวัยเด็กตอนปลายที่กำลังก้าวเข้าสู่วัยรุ่นตอนต้น ถือได้ว่าเป็นช่วงเปลี่ยนแปลงจากสังคมแบบในบ้านของเด็กไปสู่สังคมนอกบ้าน (วิณี ชิตเชิดวงศ์. 2537) การเล่นช่วงนี้เป็นการเล่นเชิงสังคม และการเล่นยังคงเป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญและจำเป็นต่อเด็กในแง่ของ การเล่นจะช่วยพัฒนาเด็กได้หลายๆ ด้านดังนี้ ช่วยให้เด็กมีร่างกายที่แข็งแรง เรียนรู้อารมณ์ของตนเอง ฝึกควบคุมอารมณ์ของตนเองให้แสดงออกอย่างเหมาะสมและเป็นหนทางในการระบายความเครียด ตลอดจนช่วยพัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับตนเองและผู้อื่น จึงถือได้ว่าการเล่นยังคงเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็กวัยนี้ และหากว่าเราสามารถที่จะทราบถึงรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ที่เป็นที่ยอมรับของเด็กช่วงวัยนี้ ก็จะสามารถที่จะส่งเสริมพัฒนาการของเด็กได้อย่างเต็มที่ รวมทั้งพ่อแม่ ผู้ปกครองก็จะต้องมีความเข้าใจว่า ในช่วงวัยนั้นๆ ของเด็กๆ มีความสนใจในสิ่งใด เปรียบเสมือนเป็นการลดช่องว่างระหว่างวัยในครอบครัวได้เป็นอย่างดี เพราะการเล่นของเด็กเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพทางด้านสังคม และแสดงถึงบุคลิกภาพของเด็กมากกว่ากิจกรรมประเภทอื่น (นิตยา ประพฤติกิจ. 2539)

ปัจจุบันนักเรียนในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีเล่นที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม เนื่องจากโลกของการสื่อสาร และรับรู้ข่าวสารที่ทันสมัย ทำให้การส่งผ่านข้อมูลได้รวดเร็ว และง่ายขึ้น มีการเปิดบริการร้านเกมออนไลน์ และอินเทอร์เน็ตกันอย่างกว้างขวาง หรือพ่อแม่ผู้ปกครองบางท่านก็มีการสนับสนุนหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไว้ให้นักเรียนเล่นเกมที่บ้าน เพื่อไม่ให้นักเรียนออกไปเล่นนอกบ้าน โดยขาดการให้คำแนะนำเอาใจใส่อย่างถูกต้อง ทำให้นักเรียนหันมาใช้เวลาวางส่วนใหญ่กับเกมและร้านดังกล่าวนั้น ทำให้เกิดความห่างเหินกับสมาชิกภายในครอบครัว และเพื่อนๆ ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการในด้านต่างๆ ตามที่กล่าวมาข้างต้น จนเกิดปัญหาการใช้ความรุนแรง และพฤติกรรมเรียนแบบในเกมของนักเรียนมากขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้เพราะ พ่อแม่

ผู้ปกครอง ขาดความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องเกี่ยวกับ รูปแบบการเล่น และ ชนิดของของเล่น ของเด็ก ในช่วงวัยต่างๆ ที่เหมาะสมกับพัฒนาการนั่นเอง

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษารวบรวมข้อมูล รูปแบบการเล่น ชนิดของของเล่น และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เพื่อสะท้อนให้เห็นถึง รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ที่เปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมปัจจุบัน อันจะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อการส่งเสริมการเล่นในแนวทางที่ถูกต้อง และ ต่อพัฒนาการของนักเรียนในวัยนี้ต่อไป

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา กับตัวแปรทางด้าน เพศ ระดับชั้น และ สถานที่เล่น

ความสำคัญในการวิจัย

เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลนักเรียนได้ เกิดความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติในการเล่นของนักเรียนในช่วงวัยนี้ ว่าปัจจุบันนักเรียนมีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นอย่างไร ควรที่จะเพิ่มเติมสิ่งใดให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียน และทราบถึงตัวแปร เพศ ระดับชั้น และสถานที่เล่น ที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อรูปแบบการเล่นและ ชนิดของของเล่นของนักเรียนอย่างไร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญ ที่จะช่วยให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะใช้สนับสนุนส่งเสริมและวางแผนให้นักเรียนได้มีรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นอย่างเหมาะสมกับวัย ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ทั้งทางด้าน ร่างกาย ด้านจิตใจและอารมณ์ ด้านสติปัญญา ด้านจริยธรรมและสังคม ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

ขอบเขตการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวนทั้งสิ้น 5,808 คน (งานข้อมูลสารสนเทศ กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 เอกสารลำดับที่ 8 / 2548)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตารางเครจซี่และมอร์แกน (R.V.Krejcie & R.W.Morgan) ที่ขนาดประชากร 5,808 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 357 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเก็บข้อมูลจำนวน 390 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่
 - เพศ
 - ระดับชั้น
 - สถานที่เล่น
2. ตัวแปรตาม ได้แก่
 - รูปแบบการเล่น
 - ชนิดของของเล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

การเล่น หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมต่างๆ ของนักเรียนที่ก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เกิดขึ้นได้เองโดยไม่มีการบังคับ ไม่มีกฎเกณฑ์ เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาทางด้าน ร่างกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา และจริยธรรมในตัวนักเรียนต่อไป

เพศ หมายถึง ลักษณะทางการภาพซึ่งบ่งบอกถึงลักษณะของคนโดยแยกเป็น 2 ประเภท คือ ชาย และหญิง

นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 หมายถึง นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีที่ 2 และปีที่ 3 ของโรงเรียนในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวนทั้งสิ้น 5,808 คน

ระดับชั้น หมายถึง ระดับชั้นของนักเรียน ณ วันที่ทำการตอบแบบสอบถาม แบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ มัธยมศึกษาปีที่ 1 มัธยมศึกษาปีที่ 2 และมัธยมศึกษาปีที่ 3

สถานที่เล่น หมายถึง สถานที่ที่นักเรียนใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่น และชนิดเล่น ได้แก่ ที่บ้าน และที่โรงเรียน

รูปแบบการเล่น หมายถึง กิจกรรมที่นักเรียนทำเพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน เป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อที่จะเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว เพื่อนำไปสู่การ

พัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และด้าน จริยธรรม แบ่งเป็น 12 ชนิด ดังนี้

1. เล่นแบบสมมติ / จินตนาการ
2. เล่นแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง
3. เล่นแบบศิลปะ
4. เล่นแบบรับสื่อ
5. เล่นผ่านคอมพิวเตอร์
6. เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา
7. เล่นการละเล่นแบบไทย
8. เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม
9. เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์
10. เล่นเกมในร่ม
11. เล่นดนตรี
12. เล่นกับสัตว์เลี้ยง

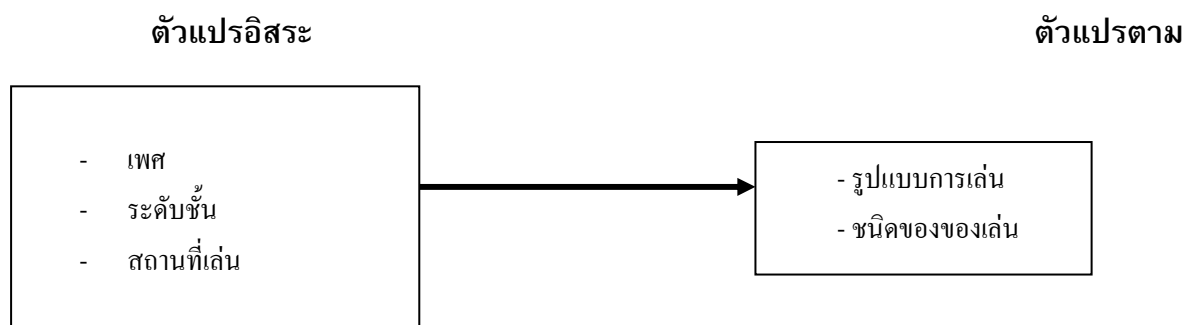
ชนิดของของเล่น หมายถึง สิ่งที่นักเรียนนำมาประกอบการเล่นทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติ และสิ่งสังเคราะห์ต่าง ๆ หรือไม่ว่าจะเป็นเศษ สิ่งของเหลือใช้ วัตถุทุกอย่างสามารถแปลงให้เป็นของ เล่นได้ทั้งสิ้น เพื่อที่จะทำให้เกิด ๆ เกิดความสุขในการเล่น แบ่งเป็น 12 กลุ่ม

1. ใช้เล่นแบบสมมติ / จินตนาการ เช่น เล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เป็นต้น
2. ใช้เล่นแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง เช่น เล่นตัวต่อเลโก้ เล่นสร้างบ้าน เล่นประกอบ หุ่นยนต์ สร้างของเล่นจากไม้ เป็นต้น
3. ใช้เล่นแบบศิลปะ เช่น การวาดรูป/ระบายสี งานปั้น งานแกะสลัก งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย งานฝีมือ งานตัดสติ๊กเกอร์ เป็นต้น
4. ใช้เล่นแบบรับสื่อ เช่น อ่านหนังสือต่างๆ ดูโทรทัศน์ ดูหนัง VCD, DVD ฟังเพลง ฟังรายการวิทยุ เป็นต้น
5. ใช้เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ เช่น เล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ E-mail Chat MSN เป็นต้น
6. ใช้เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ เปตอง เล่นต่อสู้กับ เพื่อน วิ่งเล่น ศิลปะป้องกัน เป็นต้น
7. ใช้เล่นแบบการละเล่นแบบไทย เช่น ลิขชิงหลัก กระโดดยาง ลูกแก้ว ยางวง เป็นต้น
8. ใช้เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกมเช่น ดาวันโหลดริงโทน ส่ง SMS, MMS เครื่องเล่น MP3 , MP4 เครื่อง Play Station เครื่อง PsP เครื่องเกมแบบพกพา เป็นต้น

9. ใช้เล่นแบบเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ เช่น ขี่จักรยาน ขับมอเตอร์ไซด์ แต่งจักรยาน แต่งมอเตอร์ไซด์ แข่งรถ เป็นต้น
10. ใช้เล่นแบบเกมในร่ม เช่น หมากรอก หมากรุก สมุดเกมปริศนา อักษรไขว่ การ์ดพลัง จิกซอล เป็นต้น
11. ใช้เล่นดนตรี เช่น กีตาร์ / เบส กลอง อิเล็กโทรน ขลุ่ย เครื่องดนตรีไทย เป็นต้น
12. ใช้เล่นกับสัตว์เลี้ยง สุนัข แมว ปลา ไก่ นก หนู เป็นต้น

กรอบแนวความคิด

จากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและผู้วิจัยจึงสร้างกรอบแนวความคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวความคิดในการวิจัย

สมมติฐานในการวิจัย

1. เพศ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด้านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
2. ระดับชั้น มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด้านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
3. สถานที่เล่นของเล่น มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด้านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลในการทำวิจัยเรื่อง การศึกษารูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา โดยศึกษาและสรุปข้อมูลต่าง ๆ ดังนี้

แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

- ความหมายของการเล่น
- ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
- ความสำคัญและคุณค่าของการเล่น
- ประเภทของการเล่น
- ประโยชน์ของการเล่น

ข้อมูลอำเภอด่านขุนทด

- ประวัติอำเภอด่านขุนทด
- สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- งานวิจัยในต่างประเทศ
- งานวิจัยในประเทศ

ความหมายของการเล่น

นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “การเล่น” ไว้หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยพอที่จะรวบรวมไว้ ดังต่อไปนี้

ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า “การเล่น” หมายถึง ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลาย (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2546 : 1031)

มิเชล (สมบัติ กาญจนกิจ. 2542 : 27 ; อ้างอิงจาก Michael. 1961) นักการศึกษาได้อธิบายถึง การเล่นว่า เป็นการแสดงออกแห่งตน เพื่อจุดมุ่งหมาย เล่นโดยตรง การเล่นในสมัยก่อนถือว่าเป็นกิจกรรมของเด็ก ซึ่งมีความหมายตรงกันข้ามกับนันทนาการ ที่เป็นกิจกรรมของผู้ใหญ่

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

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

ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์ และโกลเดนซิน (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก Hartlay Flank and Glodentzin. n.d.) กล่าวถึงความหมายของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่
2. การเล่นเป็นการแสดงสภาพชีวิตจริง
3. การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็กในสังคม
4. การเล่นเป็นการแสดงออกตามความต้องการของเด็ก
5. การเล่นเป็นการแสดงบทบาทสมมติ
6. การเล่นเป็นกระเจงงสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญเติบโตของเด็ก
7. การเล่นเป็นการแก้ปัญหาและลองใช้วิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น

คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก (2534 : 21-22) กล่าวว่า การเล่นเป็นแนวทางหรือวิธีการที่เด็กแปล และถ่ายทอดความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเร้าต่างๆรอบๆตัว ออกมาเป็นการกระทำ เพื่อให้ตนเองเรียนรู้ และให้ผู้อื่นรับความของตนเอง พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางความคิด ความเข้าใจ และสังคมของเด็ก

สุชา จันทรธม (2543 : 81) ให้ความหมายของการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานแก่เด็ก โดยที่เด็กไม่คำนึงถึงผลของมัน เกิดจากความสมัครใจ ไม่มีการบังคับใดๆ ทั้งสิ้น การเล่นแตกต่างจากการทำงานเพราะการทำงานนั้นต้องทำให้สำเร็จ เด็กสามารถแยกการเล่นกับการทำงานได้ เป็นต้นว่า เด็กรู้ว่าการทำอาหารนั้น ได้แก่ การช่วยบิดามารดาทำงานบ้าน หรือการเรียนหนังสือ เป็นการทำให้เกิดประโยชน์มากกว่าการเล่น เด็กยังรู้ด้วยว่าการทำอาหารนั้นยากกว่าการเล่น เพราะการทำงานต้องให้ความสนใจและต้องการผลประโยชน์จากงานนั้น

ฉวีวรรณ กิณาวาส (2533 : 112) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใดๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง ไม่มีการบังคับใดๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

สมใจ แจ่มจิรวรรณ (2547 : 13) กล่าวว่า การเล่นหมายถึง กิจกรรมที่เด็กๆ ทำเพื่อให้เกิดความเพลิดเพลินใจ สนุกสนาน และการเล่นยังถือได้ว่าเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตัวเด็กเอง เพื่อที่จะเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว เพื่อจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ สังคม ด้านสติปัญญา และด้านจริยธรรมในตัวเด็ก

คำพวง ห่อทอง (2548 : 16) กล่าวว่า การเล่น คือ กิจกรรมที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับผู้เล่น โดยผู้เล่นจะต้องมีอิสระในการเล่น ไม่มีการบังคับและการเล่นย่อมไม่มีกฎเกณฑ์ที่เคร่งครัด การเล่นไม่ว่าจะเป็นชนิดที่ต้องออกแรงเล่นหรือไม่ต้องออกแรงเล่นหรือออกแรงเพียงเล็กน้อย ก็สร้างความสนุกสนานความบันเทิงได้ทั้งสิ้น การเล่นเป็นธรรมชาติของเด็กซึ่งมีความสำคัญต่อพัฒนาการเด็กทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สติปัญญา ความคิด การรับรู้ การปรับตัวและสังคม เป็นสิ่งที่ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ ดังคำที่ว่า “การเล่น คือ การเรียนรู้ของเด็ก”

วันเพ็ญ ปลูกพัฒนา (2539 : 30) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านสติปัญญา และด้านบุคลิกภาพ ของเด็กในวันนี้ และในอนาคต

จากคำจำกัดความที่กล่าวมาข้างต้นพอที่จะสรุปได้ว่า การเล่น คือ การแสดงออกซึ่งความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน โดยอิสระไม่มีการบังคับ เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียดหรือพักผ่อน โดยผ่านกิจกรรมที่ตนเองให้ความสนใจ ซึ่งจะทำให้เกิดทักษะและกระบวนการพัฒนาในด้านต่างๆ ของเด็ก

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

สมบัติ กาญจนกิจ (2542 : 27-30) ได้สรุปเกี่ยวกับทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยา นักโบราณคดี นักสังคมวิทยา และนักการศึกษา ซึ่งพอสรุปเป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นได้ประมาณ 10 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน (Surplus Energy Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : สเปนเซอร์และสซิลเลอร์ (Spencer & Schiller) นักปรัชญาชาวอังกฤษ ตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 19

เนื้อหาสาระ การเล่นเกิดจากความต้องการ หรือมีแรงจูงใจที่จะใช้พลังงานส่วนเกินของคน หรือสัตว์ที่นอกเหนือจากการใช้พลังงานเพื่อการอยู่รอดหรือยังชีพ ดังนั้นจึงต้องสร้างรูปแบบของการเล่น เพื่อความสุขสนุกสนานเป็นการใช้พลังงานส่วนเกินที่เหลือนั้น หรือพอสรุปได้ว่า ทฤษฎีนี้อธิบายถึงการเล่นเป็นการใช้พลังงานที่สะสมไว้ในร่างกายกระทำกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ เช่น การเล่นเกม การผจญภัย การต่อสู้ของเด็กเพื่อส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาความเจริญเติบโตทางร่างกาย

2. ทฤษฎีนันทนาการ (Recreation Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : ลาซารัส (Lazarus) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัย เบอร์ลิน ประเทศเยอรมัน

เนื้อหาสาระ ทฤษฎีการเล่นนี้ อธิบายในทิศทางตรงกันข้ามกับทฤษฎีพลังงานส่วนเกิน คือ การเล่นช่วยส่งเสริมวิถีทางชีวิตของบุคคลในช่วงเวลาว่าง ทำให้บุคคลได้ร่วมกิจกรรมที่ตรงกับความ เป็นจริง หรือเปลี่ยนกิจกรรมทำให้บุคคลสดชื่นกระชุ่มกระชวยเสริมสร้างพลังงานเป็นการพักผ่อนหย่อนใจและเสริมสร้างประสบการณ์ และคุณภาพชีวิต

3. ทฤษฎีสัญชาตญาณ (Instinct – Practice)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : คาร์ล กรอส (Gross) ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัย เบเชล ปี ค.ศ. 1899

เนื้อหาสาระ กรอสได้รายงานพฤติกรรมการเล่นของคนและสัตว์ว่า เป็นการเตรียมตัว หรือ สัญชาตญาณเพื่อความอยู่รอด โดยการฝึกหัดปฏิบัติทักษะต่างๆ เพื่อการดำรงชีพ เพื่อการปรับตัว การเล่นเป็นบทบาทที่เตรียมตัวเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นคนเราจะมีการเล่นใน 4 รูปแบบ คือ

1. การเล่นเกมต่อสู้ ได้แก่ การเล่นเกมเพื่อล่า การประจักษ์แข่งขัน 2. การเล่นเกมรัก เป็นกิจกรรมที่สุภาพ 3. การเล่นเกมเลียนแบบและละคร 4. การเล่นเกมสังคม การเล่นเกมเลียนแบบของเด็กในบทบาทผู้ใหญ่ต่างๆ เป็นการเตรียมตัวเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งที่จะปรับตัวอยู่ในสังคมวัฒนธรรมของคน

4. ทฤษฎีระบายอารมณ์ (Catharsis Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : อริสโตเติล (Aristotle)

เนื้อหาสาระ การเล่นเกมเป็นการระบายออกทางอารมณ์ซึ่งเปรียบเสมือนเครื่องรักษาความปลอดภัยของระบบประสาท อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีก กล่าวว่า การเล่นเกม หรือแสดงละคร เป็นการจำลองเลียนแบบประสบการณ์ในอารมณ์ต่างๆ ในรูปแบบของการเล่นเกมพัฒนาอารมณ์จิตใจ และเป็นการใช้พลังงานส่วนเกิน เพื่อการเกิ่่นด้วย

5. ทฤษฎีลอกเลียนแบบ (Imitation Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : สแตนลีย์ ฮอลล์ (Stanley Hall)

เนื้อหาสาระ ฮอลล์ อธิบายตามหลักทฤษฎีวิวัฒนาการของมนุษย์ว่า การเล่นเกมเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการของมนุษย์ จากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่จากสัตว์เป็นมนุษย์ ดังนั้นการเล่นจากพฤติกรรมที่ต้องยังชีพ เช่น การตกปลา ล่าสัตว์ พายเรือ ตั้งค่ายพักแรม เป็นกิจกรรมที่ลอกเลียนแบบคนรุ่นก่อนที่สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษ ชื่อทฤษฎีนี้เป็นการเลียนแบบการวิวัฒนาการของการแสดงของคนหรือสัตว์ที่สืบทอดกันมานาน

6. ทฤษฎีการผ่อนคลายความตึงเครียด (Relaxation Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : แพทริก (Patrick)

เนื้อหาสาระ การเล่นเกมก่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ผ่อนคลายความตึงเครียด จากสังคมพัฒนาอุตสาหกรรม ทำให้คนเราได้อธิพละความตึงเครียด วิตกกังวลสูง ดังนั้นการเล่นกิจกรรมนี้จะช่วยผ่อนคลาย และรักษาสุขภาพกายและจิตใจของชุมชนในเมือง

7. ทฤษฎีการแสดงออกแห่งตน (Self – Expression Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : เอลเมอร์ มิทเชล และเบอร์นาร์ดเมสัน (Elmer Mitchell & Bernard Mason) ผู้นำทางพลศึกษา

เนื้อหาสาระ การเล่นเกมเป็นสิ่งสำคัญยิ่งในการตอบสนองความต้องการแสดงออกของมนุษย์ ปกติมนุษย์ต้องการการเคลื่อนไหวใช้พลังงานเสมอ การแสดงออกในเรื่องของความสามารถทักษะต่างๆ ทั้งทางด้านสรีระและกายวิภาค ระดับทางสมรรถภาพทางกาย สิ่งแวดล้อมและสังคม การเล่นเกมจะช่วยตอบสนอง การแสดงออกทางด้านทัศนคติและนิสัยของคน ดังนั้นทฤษฎีการเล่นนี้ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ช่วยให้เข้าร่วมกิจกรรมกลุ่มด้วยความมั่นคงและปลอดภัย ตลอดจนการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนอื่นๆ

8. ทฤษฎีสังคมประสานสัมพันธ์ (Social Contact Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : กลุ่มนักสังคมวิทยาชื่อ ฟิสิกส์ คีซิง (Physics Keesing)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคมของมนุษย์ในการที่จะช่วยผสมผสานสังคม ตั้งแต่หน่วยเล็กที่สุดของสังคม คือ ครอบครัว ชุมชน และสังคมต้องการเล่นเพื่อเสริมสร้างเครือข่ายของสังคมในวิถีชีวิตวัฒนธรรม อารยธรรม การให้ความช่วยเหลือเกื้อกูลกัน การเคารพสิทธิ หน้าที่ ความรับผิดชอบ

9. ทฤษฎีการบุกเบิกสร้างสรรค์ (Creative Exploration Theory)

ผู้นำเสนอทฤษฎี : เบอร์ลินส์ (Berlyns)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นพฤติกรรมการค้นหา สิ่งเร้า – กระตุ้น ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อน จิตวิทยาซึ่งทำให้คนเราต้องการตื่นเต้น ทำหาย ความพอใจ ความสนุกสนาน ในรูปแบบของหัวเราะ ขบขัน และการเล่น เช่น กิจกรรมเลียง ล่องแก่ง เครื่องร่อน การดำน้ำ ประดาน้ำ ช่วยคนเราบรรลุถึงความรู้สึกต้องการความสำเร็จขั้นสูงสุด (Self – Actualiza - tion) กิจกรรมการเล่นเหล่านี้จะช่วยลดแรงขับเคลื่อนจิตวิทยาลง

10. ทฤษฎีทดสอบความสามารถ (Competence Theory)

เนื้อหาสาระ การเล่นเป็นแรงจูงใจจากการที่ผู้เล่นต้องการทดสอบความสามารถของตนเองโดยการแก้ปัญหา และแสวงหาสัมฤทธิ์ผล และควบคุมสถานการณ์สิ่งแวดล้อมผู้เล่นสามารถเรียนรู้ความสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมโดยการทดลอง หรือแสวงหาข้อมูลข่าวสารจากการสังเกต ทดสอบก่อให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่

จากข้อมูลที่กำลังมาข้างต้นจะเห็นได้ว่า การเล่น นั้นเป็นการกระทำที่มีเหตุและผล โดยอธิบายถึงขั้นของพัฒนาการของเด็กในแต่ละช่วงวัย ดังนั้นจึงอาจสรุปโดยข้อมูลดังกล่าวได้ว่า การเล่น ของเด็กนั้นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และควรได้รับการสนับสนุน ส่งเสริมอย่างมีระบบ

ความสำคัญและคุณค่าของการเล่น

มีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความสำคัญของการเล่นของเด็กไว้มากมาย หลายท่าน ดังต่อไปนี้

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

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

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

สคาร์ฟ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์. 2526 : 139 ; อ้างอิงจาก Scarfe. n.d.) ให้แนวความคิดว่า การเล่นของเด็กเป็นการทดลองให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบการเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตนเองให้เข้ากับโลก ชีวิตกับงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตนเองที่ละน้อย

วิลลิก สรรคพงษ์ (2538 : 22) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นไว้ว่า การเล่นเป็นการกระทำที่เป็นผลรวมของพฤติกรรมทั้งหมดของเด็ก เป็นการปรับตัว เพื่อให้เข้าใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว และนำความรู้ความเข้าใจที่ได้ไปเก็บสะสมไว้ในโครงสร้างทางสติปัญญา เพื่อปรับขยายให้กว้างขึ้นเพื่อการเรียนรู้ในขั้นต่อไป

हररषषष ढलवलषषषष (2535 : 85-86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม และด้านสติปัญญา

2. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน การเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังกษาของเล่นกับเพื่อน และเรียนรู้การเข้าสังคม

3. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้จักการดัดแปลง คัดยื้อหยุน เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้อนกล้วยสมมติแทนปืน

4. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัวและเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

5. การเล่นบทบาทต่างๆ ของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่างๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคต และบทบาทของบุคคลต่างๆ ในสังคม

6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้ และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวลาที่สวมบทบาทผู้อื่น เด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข

7. การเล่นสมมติจะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่างๆ แม้แต่เรื่องในใจตนเอง เด็กจะเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่น วัสดุ สิ่งของ เด็กจะเป็นใครไปไหน ทำอะไรก็ได้จินตนาการของตนเอง เด็กจะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้ที่จะแยกออกจาก อะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

ประเภทของการเล่น

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000) ได้จัดประเภทของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นเกมแบบสมมติ (Imagination) หมายถึง การเล่นที่เกี่ยวข้องกับการ เล่นสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงการเล่นออกมาในรูปแบบการเล่นสมมติบทบาททางสังคม เช่น กำลังทำอาหาร เด็กแสดงบทบาทเป็นแม่ครัว เล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นละคร เป็นต้น
2. การเล่นเกมแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง (Constructive) หมายถึง การที่เด็กนำเอาวัสดุสิ่งของที่เขาค้นพบ และนำมาใช้โดยการอาศัยทักษะที่เขาได้มีการพัฒนาแล้ว เพื่อช่วยในการสร้างสรรค์ สิ่งของตามแบบฉบับของตัวเอง เช่น การเล่นเกมภาพต่อ (Puzzles) การเล่นเกมตัวต่อเลโก้ เป็นต้น
3. การเล่นเกมแบบศิลปะ (Artistic) หมายถึง การเล่นที่ใช้ศิลปะเช่น การวาดรูป ระบายสี เป็นต้น
4. การเล่นเกมแบบรับสื่อ (Passive media) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้โสตทัศน์ เพื่อความเพลิดเพลินจากการดู การฟัง เช่น การดูโทรทัศน์ การฟังวิทยุ ฟังเพลงต่าง ๆ เป็นต้น
5. การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ (Computers & Electronic Board Games) หมายถึง การเล่นที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นสื่อกลาง เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมผ่านคอมพิวเตอร์ เป็นต้น
6. การเล่นเกมแบบออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor) หมายถึง การเล่นนอกบ้าน หรืออาคารเรียน เช่น การเล่นเกมกลางแจ้ง การเล่นในสวนสนุก การขี่จักรยาน เป็นต้น
7. การเล่นเกมแบบต่อสู้ (Rought and Tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้กำลัง เช่น การเล่นต่อสู้กับเพื่อน การเล่นเกมมวยปล้ำ เป็นต้น
8. การเล่นเกมแบบก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นในลักษณะที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกพึงพอใจ แต่ผู้ถูกกระทำไม่พอใจ ไม่ชอบ เช่น รังแกน้อง การแกล้งเพื่อน เป็นต้น
9. การเล่นเกมประเภทอื่น ๆ (Other) หมายถึง การเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น เช่น การทำบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น

สโปีเตค (รักตวรรณ ศิริภาพร. 2532 : 32 ; อ้างอิงจาก Spodek..n.d.) ได้แบ่งรูปแบบการเล่นของเด็กเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การเล่นเกมแบบที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Spontaneous Play) ของเด็กเอง
2. การเล่นเกมแบบมีแบบแผน (Structured Play) เพื่อการศึกษามี 4 แบบ
 - 2.1 การเล่นเกมเครื่องเล่นแบบสัมผัส (Manipulative Play)
 - 2.2 การเล่นเกมออกกำลังกาย (Physical Play)
 - 2.3 การเล่นเกมแสดงบทบาทสมมติ (Dramatic Play)
 - 2.4 การเล่นเกมต่างๆ (Games)

มิลลาร์ (นิตยา ประพฤติกิจ. 2539 ; อ้างอิงจาก Millar. 1968) ได้แบ่งการเล่นของเด็กเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. การเล่นเกมตามลำพัง (Solitary play)

เด็กจะทำการเล่นของเล่นที่มีความแตกต่างจากคนอื่นโดยลำพัง ถึงแม้ว่าเด็กจะอยู่ใกล้กับเด็กคนอื่น แต่ไม่ปรากฏการสนทนาทางคำพูดเลย เด็กมุ่งมั่นที่จะเล่นกิจกรรมโดยมีตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. การเล่นแบบคู่ขนาน (Parallel Play)

เด็กจะเล่นอย่างอิสระท่ามกลางเด็กคนอื่นๆ โดยเล่นของเล่นที่มีความคล้ายคลึงกับของเล่นของเด็กอื่นที่เล่นอยู่

3. การเล่นแบบกลุ่ม (Associative Play) สามารถจำแนกเป็น

3.1 การเล่นที่มีลักษณะแบบรวมกลุ่ม เด็กจะเล่นกับเด็กอื่นโดยทำตามการเล่นของกลุ่มเป็นสำคัญ แต่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่ไม่มีการกำหนดจำนวนผู้เล่น หรือมีกฎข้อบังคับที่ชัดเจน

3.2 การเล่นที่มีลักษณะแบบร่วมมือ จะเป็นการเล่นภายในกลุ่มที่มีการกำหนดเป้าหมายในการเล่นอย่างชัดเจน เช่น การเล่นเกมที่มีกติกาที่กำหนด เป็นต้น

พาร์เทน (ณัฐฐา แก้วสุวรรณ. 2525 : 51 ; อ้างอิงจาก Parten. n.d) ได้แบ่งพฤติกรรมทางสังคมของลักษณะการเล่น เป็น 6 ขั้นตอน ดังนี้

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

สุรสิงห์สัรรวม นิยมพะเนาว์ (2520 : 23 – 27) แบ่งประเภทการเล่น ออกเป็น 7 ประเภท

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเอง
5. การเล่นโดยมรกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อนๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2537 : 167) ได้สรุปการเล่นแบบไทยไว้ดังนี้คือ

1. การเล่นของเด็กไทยมักนิยมเล่นกันเป็นกลุ่มมากกว่าที่จะเล่นคนเดียว
2. การเล่นของเด็กไทยประเภทที่มีกฎ กติกา ส่วนใหญ่มักจะดำเนินการตามที่ได้สืบทอดกันมาแต่โบราณกาลจนถึงสมัยปัจจุบัน แต่อาจมีข้อปลีกย่อยผิดเพี้ยนกันไปบ้างในบางท้องถิ่น

3. การเล่นของเด็กไทยมักจะไม่กำหนดจำนวนผู้เล่นไว้ตายตัวสามารถยืดหยุ่นได้
4. การเล่นของเด็กไทยไม่นิยมใช้อุปกรณ์ที่สามารถหาได้ง่ายๆ จากท้องถิ่นนั้นๆ ส่วนมากมักจะได้อุปกรณ์มาจากพืชและวัสดุที่เหลือใช้ เช่น กาบมะพร้าว ก้านกล้วย เมล็ดพืช กะลา ก้อนหิน ก้อนกรวด เป็นต้น

ประโยชน์ของการเล่น

สุชา จันทร์อม (2543 : 81-82) ได้สรุปถึงประโยชน์ของการเล่นไว้ดังนี้

1. การเล่นจะช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายให้แข็งแรง ช่วยให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริงแจ่มใส เป็นการออกกำลังกายที่ดี
2. การเล่นช่วยให้เด็กรู้จักปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม รู้จักแยกแยะว่าอะไรเป็นความจริง อะไรเป็นความฝัน ได้รู้จักตนเองมากขึ้น
3. ช่วยให้เด็กรู้จักแบ่งปัน เอื้อเฟื้อ ไม่เห็นแก่ตัว รู้จักการให้และการรับและร่วมมือกับผู้อื่น
4. การเล่นเป็นสื่อในการสร้างมิตรภาพระหว่างเด็ก ลดความเป็นศัตรูระหว่างกัน
5. ในการเล่นระหว่างพี่น้องในครอบครัว จะทำให้พี่น้องไม่รู้สึกอิจฉากัน
6. การเล่นที่เด็กได้สมมติตนเองเป็นบุคคลต่างๆ เช่น ครู แพทย์ พยาบาล ตำรวจ ฯลฯ ทำให้เด็กได้เรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทและหน้าที่ของบุคคลต่างๆ เป็นการสร้างจินตนาการในอาชีพ และเตรียมตัวเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต
7. การเล่นเป็นการชดเชยสิ่งที่เด็กขาดไป ทำให้เด็กได้ระบายอารมณ์และความรู้สึกผ่านการเล่น อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดเครียดจนเกินไป
8. การเล่นเป็นการฝึกฝนมารยาทของเด็กได้เป็นอย่างดี เด็กรู้จักผิด รู้จักแพ้ รู้ชนะ รู้จักการให้อภัยกัน รู้จักความยุติธรรม รู้จักความซื่อสัตย์ การควบคุมตนเองและฝึกฝนให้เป็นคนที่มีความอดทน

วรารณ รักรวิชัย (2540 : 124-129) ได้กล่าวถึงคุณค่าและประโยชน์ของการเล่นที่มีต่อพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็ก โดยสรุปดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย

การเล่นทำให้เด็กได้เคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกาย ทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง และมีการทำงานประสานกันของกล้ามเนื้อต่างๆ จะทำให้เป็นคนคล่องแคล่วว่องไว มีสุขภาพแข็งแรง การเล่นที่ช่วยพัฒนาทางด้านร่างกาย ได้แก่ การเล่นกลางแจ้ง เช่น เล่นชิงช้า การวิ่ง ซึ่งเป็นการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่ เช่น แขน ขา ส่วนต่างๆ ของร่างกาย ส่วนการตัดกระดาษ การประดิษฐ์เป็นการเล่นที่พัฒนาการทำงานของกล้ามเนื้อเล็ก เช่น นิ้วมือ

2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์และจิตใจ

เด็กยังอยู่ในสภาพที่ช่วยเหลือตัวเองและการปรับตัวยังไม่ค่อยดี พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจยังไม่มั่นคงมีอารมณ์ต่างๆ เช่น กลัว อิจฉา โมโห คับข้องใจ เครียด ฯลฯ อารมณ์เหล่านี้จะเกิด

ขึ้นกับเด็กทุกคน ซึ่งการเล่นช่วยให้เด็กได้ผ่อนคลายระบายอารมณ์เหล่านั้นออกมา และจำทำให้เด็กปรับอารมณ์ความรู้สึกของตนเองได้

3. พัฒนาการทางด้านสังคม

การเล่นสอนให้เด็กรู้จักเหตุผล รู้จักให้อภัย ฝึกความสามัคคี และทำงานเป็นกลุ่ม รู้จักเสียสละ และยอมรับฟังความคิดเห็นของคนอื่น ฝึกการรอคอย ความอดทน สามารถยอมรับความจริงได้ ปรับตัวเข้ากับสังคมทำให้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา

การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ชีวิตให้กับตนเอง เช่น ได้เรียนรู้ เรื่องขนาด รูปร่าง น้ำหนัก ความเหมือน ความต่าง ของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัว การเล่นสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้ที่เด็กมีต่อสิ่งรอบตัว และช่วยให้เด็กได้รู้จักปรับความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมให้ตรงกับความจริง

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า การเล่นนั้นมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก เสมือนว่าเป็นพื้นฐานของการเรียนรู้การใช้ชีวิต เป็นการบ่งบอกถึงความรู้สึกนึกคิดของเด็ก การพัฒนาทักษะทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจและอารมณ์ ด้านสังคม และคุณธรรม เพื่อให้เด็กสามารถใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมต่อไปได้อย่างมีความสุข

ข้อมูลอำเภอด่านขุนทด

ประวัติอำเภอด่านขุนทดพอสังเขป

เรื่องราวที่เป็นตำนานชาวด่านขุนทด ที่ปรากฏหลักฐานทางประวัติศาสตร์ เป็นลายลักษณ์อักษรในพงศาวดาร ฉบับพระราชหัตถเลขา ซึ่งสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอกรมพระยาดำรงราชานุภาพทรงนิพนธ์ไว้ได้กล่าวถึงสมัยสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชตอนปราบชุมนุมชนต่าง ๆ และปรากฏในการปราบชุมนุมพระเจ้าพิมาย โดยกล่าวไว้ว่า

“ฝ่ายพระเจ้าพิมายได้ทราบข่าวศึก จึงแต่งตั้งให้พระยาวรวงศาธิราช (พระยาน้อย) ยกกองทัพลงมาตั้งค่ายรับอยู่ ณ ด่านขุนทด ทางหนึ่ง และให้เจ้าพระยาศรีสุริยวงศ์ พระยามนตรี กับทั้งมองญา ยกกองทัพมาตั้งค่ายรับอยู่บ้านจอหอทางหนึ่ง” และ “สมเด็จพระเจ้าอยู่หัว (พระเจ้าตากสิน) จึงดำรัสให้ พระมหามนตรี และพระราชวรินทร์ ยกกองทัพไปตีทัพพระยาวรวงศาธิราช ซึ่งตั้ง ณ ด่านขุนทด นั้น” จึงกล่าวได้ว่าด่านขุนทดมีกำเนิดมาก่อนรัชสมัยของพระเจ้าตากสิน ก่อนข้างแน่ชัด

เรื่องของด่านขุนทด เท่าที่รวบรวมค้นหาหลักฐานได้ ในด้านตัวบุคคลที่ได้รับการแต่งตั้งหรือสืบเชื้อสายปกครองดูแลด่านขุนทด คอยเก็บส่วน อากรไปยังแขวงสิ้นทีเยะ มีพระเสมารักษเขตเป็นผู้ปกครองดูแลรักษาด่าน โดยมีที่ทำการอยู่ที่ วัดโพธิ์ชุมพล (วัดโคกรักษ์) ต่อมาพระเสมารักษเขตถึงแก่อนิจกรรมพระประเวชเข้มแข็ง บุตรชายได้รับแต่งตั้งให้ทำหน้าที่แทน ต่อมาในรัชสมัยของพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวซึ่งได้เปลี่ยนแปลงระบบการปกครอง ชุมชนด่านขุนทด จึงได้รับการ

สถาปนาขึ้นเป็นอำเภอในปี พ.ศ.2541 (ร.ศ.127) เมื่อได้รับการจัดตั้งเป็นอำเภอ ได้ย้ายที่ทำการจากวัดโพธิ์ชุมพล (บ้านโคกรักษ์) มายังบริเวณตะวันตกของโรงเรียนบ้านหาญในปัจจุบัน และได้เปลี่ยนชื่อเป็นอำเภอบ้านหาญ ต่อมาได้เปลี่ยนชื่อเป็นอำเภอพนชนะ ครั้นปี พ.ศ.2546 จึงได้เปลี่ยนชื่อมาเป็นอำเภอด่านขุนทด อีกครั้งหนึ่ง

สภาพทั่วไป และข้อมูลพื้นฐานของอำเภอ

1. ที่ตั้ง อำเภอด่านขุนทดตั้งอยู่บนที่ราบสูงโคราช ห่างจากจังหวัดนครราชสีมาไปทางทิศตะวันตกเฉียงใต้ ระยะทาง 60 กม. ตามถนนสายนครราชสีมา – ขามทะเลสอ – ด่านขุนทด และห่างจากกรุงเทพมหานคร 257 กม.

2. พื้นที่ มีพื้นที่ทั้งหมด 1,428.143 ตารางกิโลเมตร หรือ 892,589.40 ไร่ แบ่งเป็นพื้นที่ทางการเกษตร 692,019 ไร่ พื้นที่อยู่อาศัย 27,438 ไร่ ที่ดินป่าสงวน 127,321.40 ไร่ พืชหญ้าเลี้ยงสัตว์ 10,057 ไร่ ที่ดินรกร้างว่างเปล่า 35,754 ไร่

3. อาณาเขต

ทิศเหนือ จรดอำเภอจัตุรัส, อำเภอบำเหน็จณรงค์, อำเภอเทพสถิตย์ จังหวัดชัยภูมิ

ทิศใต้ จรดอำเภอสีคิ้ว, อำเภอสูงเนิน จังหวัดนครราชสีมา

ทิศตะวันออก จรดอำเภอโนนไทย, อำเภอขามทะเลสอ จังหวัดนครราชสีมา

ทิศตะวันตก จรดอำเภอลำสนธิ, อำเภอชัยบาดาล จังหวัดลพบุรี

3. ลักษณะภูมิประเทศ

ภูมิประเทศทั่วไป เป็นที่ราบสูงแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่หนึ่งคือ บริเวณทางตอนเหนือและทิศตะวันออกของอำเภอ โดยทั่วไปเป็นที่ราบสูงจากระดับน้ำทะเล 190 – 211 เมตร ส่วนที่สอง บริเวณทางทิศตะวันตกเป็นที่ราบสูง เฉพาะอย่างยิ่ง เขตรอยต่อระหว่างอำเภอด่านขุนทดกับอำเภอลำสนธิ จังหวัดลพบุรี และอำเภอเทพสถิตย์ จังหวัดชัยภูมิ มีทิวเขาเป็นแนวยาว ลาดลงมาทางทิศตะวันออกสูงจากระดับน้ำทะเล 240 – 390 เมตร

4. ลักษณะภูมิอากาศ มี 3 ฤดู คือ

ฤดูร้อน ประมาณกลางเดือนกุมภาพันธ์ ถึงกลางเดือนพฤษภาคม

ฤดูฝน ประมาณกลางเดือนพฤษภาคม ถึงกลางเดือนตุลาคม

ฤดูหนาว ประมาณกลางเดือนตุลาคม ถึงกลางเดือนกุมภาพันธ์

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5

ความเป็นมาของสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5 เกิดขึ้นตามประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง การกำหนดเขตพื้นที่การศึกษา

เมื่อวันที่ 7 กรกฎาคม 2546 โดยการหลอมรวมภารกิจบุคลากร และทรัพยากร จากสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดนครราชสีมา สำนักงานสามัญศึกษาจังหวัดนครราชสีมา สำนักงานศึกษาธิการจังหวัด รวมถึงสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ/กิ่งอำเภอ สำนักงานศึกษาธิการอำเภอ ใน 4 อำเภอ 2 กิ่งอำเภอ คือ อำเภอด่านขุนทด อำเภอขามทะเลสอ อำเภอโนนไทย กิ่งอำเภอพระทองคำ กิ่งอำเภอเทพารักษ์ และอำเภอขามสะแกแสง โดยใช้อาคารของสำนักงานการประถมศึกษาอำเภอ ด่านขุนทดเดิม และอาคารสำนักงานศึกษาธิการอำเภอด่านขุนทด เป็นที่ตั้งสำนักงานเขต ปัจจุบันมี นายวิมาน วรรณคำ ดำรงตำแหน่งผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5

สภาพปัจจุบัน

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5 ตั้งอยู่บริเวณโรงเรียนด่านขุนทด ตำบล ด่านขุนทด อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา รหัสไปรษณีย์ 30210

เขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมาเขต 5 ประกอบด้วย 4 อำเภอ คือ

อำเภอด่านขุนทด อำเภอขามทะเลสอ อำเภอโนนไทย อำเภอขามสะแกแสง และ 2 กิ่งอำเภอ คือ กิ่งอำเภอพระทองคำ และกิ่งอำเภอเทพารักษ์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นนั้น สรุปผลในแต่ละงานวิจัยได้ ดังนี้

คาร์เตอร์ และ เลวี (สุดา ชันไพศาลศิลป์. 2543 : 6 ; อ้างอิงจาก Carter & Levy. 1973) ได้ ทำการศึกษาการเลือกของเล่นของเด็กชาย และเด็กหญิง พบว่า เด็กชายจะเลือกของเล่นที่แสดง ความเป็นชายสูง และเด็กหญิงจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นเด็กหญิงสูง

ลีเวอร์ (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Lever. 1977) จากการศึกษา ได้สังเกต การเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่า เด็กผู้หญิงชอบเล่นในที่ร่ม ไม่ค่อยเคลื่อนไหวร่างกาย มากนัก และชอบเล่นอย่างเงียบๆ ในขณะที่เด็กชายมักชอบเล่นกลางแจ้ง โดยเฉพาะการเล่นกีฬา เป็นทีม ชอบเล่นเป็นตำรวจจับผู้ร้าย ทหาร และชอบเล่นเกมที่ใช้จินตนาการ เช่น เกมสงคราม

ว็อยซ์ (Jenvey. 1989 - 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) ศึกษาการเล่นของเด็ก พบว่า เด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุเดียวกัน และความแตกต่างอื่นๆ

ในการเล่นของเด็กเกิดขึ้นโดยความคุ้นเคยมากกว่าไม่คุ้นเคย ของเล่นต่างชนิดกันสามารถจูงใจให้เด็กมีการเล่นที่แตกต่างกันระหว่างเด็ก ๆ เช่น การเล่น Lego จูงใจให้เล่นคนเดียว เป็นต้น

เทียซ (Tietz. 1998 : Abstract) ศึกษาเปรียบเทียบเพศของเด็กปฐมวัยต่อรูปแบบการเล่น โดยให้เด็กปฐมวัยทั้งเพศหญิงและชายดูวิดีโอเทปการเล่นของเด็กปฐมวัยคนอื่นๆ แล้วให้เด็กเลือกรูปแบบการเล่นที่ตนเองชอบจากการเล่น 3 รูปแบบ พบว่า ในเด็กปฐมวัยที่มีอายุน้อย เด็กหญิงจะเลือกรูปแบบการเล่นที่เน้นการพูดคุยและเป็นการเล่นที่หย่าบคายรุนแรง ในขณะที่เด็กชายชอบการเล่นแบบเพื่อนมีการช่วยเหลือกันมากกว่า ส่วนในเด็กปฐมวัยที่อายุมากกว่า พบว่าไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กหญิงและเด็กชายและพบว่าเด็กชอบรูปแบบการเล่นที่เป็นแบบเพื่อนมีการช่วยเหลือกันมากกว่าการเล่นหย่าบคายและรุนแรง ทั้งนี้ น่าจะเป็นสาเหตุจากการที่เด็กได้เรียนรู้ทักษะทางสังคมมากขึ้น

บล็อส (Jenver. 1989-200 : 2 ; citing Bloch. 1989) กล่าวว่ารูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของสถานที่เล่นของเด็กและบุคคลที่เด็กได้เล่นด้วย เช่น การเล่นของเด็กในบ้านและเล่นนอกบ้านจะแตกต่างกัน เนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้าน และพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของของเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและเล่นที่บ้าน

งานวิจัยในประเทศ

จากการศึกษางานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นนั้น สรุปผลในแต่ละงานวิจัยได้ ดังนี้

สายพิน ประสุพรรณ. (2538 : บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุม โดยครูสร้างกฎเกณฑ์ และเด็กสร้างกฎเกณฑ์ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กปฐมวัยอายุ 5-6 ปี จำนวน 92 คน กำลังศึกษาอยู่ชั้นอนุบาล 2 ปีการศึกษา 2537 โรงเรียนอนุบาลนครราชสีมา จังหวัดนครราชสีมา โดยแบ่งกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มๆ ละ 46 คน ผลการวิจัยพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยเด็กร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยครูเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์การปฏิบัติมีวินัยในตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยเด็กร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์ในการปฏิบัติ และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยครูเป็นผู้กำหนดกฎเกณฑ์การปฏิบัติมีวินัยในตนเองไม่แตกต่างกัน

นพรัตน์ ศรีสุวิภา (2547 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1-3 ในจังหวัดนครปฐม. ผลการศึกษาพบว่า

1. รูปแบบการเล่นของเด็ก 3 ลำดับแรก เรียงจากมากมาน้อยคือ การเล่นเพื่อรับสื่อ การเล่นแบบศิลปะ และการเล่นกลางแจ้ง
2. ชนิดของการเล่นของเด็ก 3 ลำดับแรก เรียงจากมากมาน้อยคือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง หนังสือ-นิตยสาร ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ
3. ในด้านรูปแบบการเล่นพบว่า เด็กหญิงเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง มากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบต่อสู้ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม เล่นแบบก้าวร้าวมากกว่า เด็กหญิง สำหรับชนิดของการเล่นพบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตัวต่อ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กหญิง ส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่นๆ ของเล่นนุ่มนิ่ม และชุดเครื่องแต่งกายมากกว่าเด็กชาย
4. ในด้านสถานที่เล่นของเด็ก พบว่า เด็กจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นแบบอื่นๆ และเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน ส่วนการเล่นแบบสมมติ เล่นแบบต่อสู้ เด็กจะเล่นที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน สำหรับชนิดของการเล่น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นนุ่มนิ่ม คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นโครงสร้าง ชุดเครื่องแต่งกายและของเล่นอื่นๆ ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน
5. ในด้านบุคคลที่เล่นด้วยพบว่า เด็กจะเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบสมมติและเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน สำหรับของเล่นที่นุ่มนิ่ม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนจะเล่นมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน

สมใจ แจ่มจิราวรรณ (2547 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม ผลการศึกษาพบว่า

1. เพศชายและเพศหญิงจะมีรูปแบบการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่นๆ การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 และเลือกชนิดของของเล่นที่เป็นของนุ่มนิ่มชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นก้าวร้าว นิตยสาร/หนังสือ และของเล่นโครงสร้างแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 นอกนั้นพบว่าไม่แตกต่าง
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกัน ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นทุกรูปแบบและทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. เด็กเมื่อเล่นกับบุคคลที่ต่างกัน จะเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นแตกต่างกันทุกรูปแบบและทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ปัจจัยทางเศรษฐกิจและสังคมของผู้ปกครองที่แตกต่างกัน จะทำให้เด็กเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน

4.1 การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็ก ที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน ความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ และการเล่นแบบก้าวร้าว และการเลือกชนิดของของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง/โครงสร้าง คอมพิวเตอร์ ของเล่นประเภทอื่นๆ และของเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง นอกจากนี้พบว่าไม่แตกต่าง

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

4.3 การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบของเด็ก ที่ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ได้แก่ การเล่นแบบก่อสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นแบบต่อสู้ และการเล่นแบบรับสื่อ และการเลือกชนิดของของเล่นที่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์ สื่อบันเทิง และของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ นอกจากนี้พบว่าไม่แตกต่าง

จารุณี ป้องพาล (2548 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการส่งเสริมการเล่นของบิดา และมารดา กับพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัย : การศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศ ผลการศึกษาพบว่า

1. พฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของบิดามารดาไม่มีความสัมพันธ์ใดๆ กับพฤติกรรมการปรับตัวของลูกในกลุ่มรวม และกลุ่มแยกย่อยตามเพศ

2. ไม่พบความแตกต่างระหว่างเพศของเด็กปฐมวัย ในความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการส่งเสริมการเล่นของบิดาหรือมารดากับพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัย

3. เด็กปฐมวัยที่มีปัจจัยชีวสังคมต่างกันมีพฤติกรรมการปรับตัวแตกต่างกัน ดังนี้

เด็กปฐมวัยเพศหญิงมีคะแนนพฤติกรรมการปรับตัวดีกว่าเด็กปฐมวัยเพศชายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เด็กปฐมวัยที่อยู่ระดับชั้นอนุบาลสูงกว่ามีคะแนนพฤติกรรมการปรับตัวดีกว่าเด็กปฐมวัยที่อยู่ระดับชั้นต่ำกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เด็กปฐมวัยที่ครอบครัวยมีฐานะทางเศรษฐกิจระดับปานกลาง มีพฤติกรรมการปรับตัวด้านสัมพันธ์ภาพระหว่างบุคคลดีกว่าเด็กปฐมวัยที่ครอบครัวยมีฐานะทางเศรษฐกิจระดับดี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. พฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของมารดาไม่มีความแตกต่างกันตามตัวแปรเพศของเด็กปฐมวัย โดยมารดาของเด็กปฐมวัยเพศหญิงมีพฤติกรรมการส่งเสริมการเล่นมากกว่ามารดาของเด็กปฐมวัยเพศชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

คำพวง ห่อทอง (2548 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของบิดามารดาและพฤติกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัย ในเขตกรุงเทพมหานคร กับจังหวัดสุรินทร์ ผลการศึกษาพบว่า

1. บิดามารดาของเด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานคร มีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของเด็กปฐมวัยสูงกว่าบิดามารดาของเด็กปฐมวัยจังหวัดสุรินทร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งในกลุ่มรวมและ กลุ่มย่อย ยกเว้นในกลุ่มการศึกษาระดับอนุปริญา ระดับสูงกว่าปริญญาตรี กลุ่มฐานะทางเศรษฐกิจไม่ดี ฐานะดี และในกลุ่มเด็กปฐมวัยที่เล่นวีดีโอเกม ที่ไม่พบความแตกต่าง

2. เด็กปฐมวัยในกรุงเทพมหานครมีพฤติกรรมการปรับตัวด้านรวม และรายได้บางด้านสูงกว่าเด็กปฐมวัยในจังหวัดสุรินทร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งในกลุ่มรวมและกลุ่มย่อย ยกเว้น กลุ่ม 6 ปี 1 เดือน-7 ปี กลุ่มที่มีฐานะทางเศรษฐกิจไม่ดี และฐานะดี ที่ไม่พบความแตกต่าง

3. ในกรุงเทพมหานคร บิดามารดาที่มีระดับการศึกษา ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว และพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์ของเด็กปฐมวัยแตกต่างกัน มีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนในจังหวัดสุรินทร์บิดามารดาที่มีฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัว และพฤติกรรมการเล่นวีดีโอเกมของเด็กปฐมวัยแตกต่างกัน มีพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ในกรุงเทพมหานคร เด็กปฐมวัยที่มีเพศ อายุ ระดับการศึกษาของบิดามารดา พฤติกรรม การใช้คอมพิวเตอร์และพฤติกรรมการเล่นวีดีโอเกมแตกต่างกัน มีพฤติกรรมการปรับตัวด้านรวมและรายได้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนในจังหวัดสุรินทร์ เด็กปฐมวัยที่มีปัจจัยทางชีวสังคม พฤติกรรมการดูโทรทัศน์ และพฤติกรรมการใช้คอมพิวเตอร์แตกต่างกัน มีพฤติกรรมการปรับตัวด้านรวมและรายได้บางด้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5. พฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของบิดามารดากับพฤติกรรมการปรับตัวด้านรวมและรายได้ด้านของเด็กปฐมวัย มีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทั้งในกลุ่มรวม และกลุ่มย่อย กรุงเทพมหานครและจังหวัดสุรินทร์

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องของผู้วิจัยทั้งในและต่างประเทศ ทำให้เราทราบได้โดยเบื้องต้น ต้นเกี่ยวกับการเลือกรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของเด็กในวัยต่างๆ ที่มีความแตกต่างกันตาม เพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วย เป็นต้น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

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

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 ในเขต อำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 ทั้งหมด จำนวนทั้งสิ้น 5,808 คน จากโรงเรียนที่มีนักเรียนระดับช่วงชั้น การศึกษาที่ 3 ทั้งหมด 34 โรงเรียน (งานข้อมูลสารสนเทศ กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 เอกสารลำดับที่ 8 / 2548)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนระดับช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยการกำหนดขนาดของกลุ่ม ตัวอย่างโดยเปรียบเทียบกับตารางเครจซี่และมอร์แกน (R.V.Krejcie & R.W.Morgan) ที่ขนาด ประชากร 5,808 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 357 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเก็บข้อมูลจำนวน 390 คน วิธีการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling)

การวางแผนเลือกกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยครั้งนี้ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เพื่อให้ได้ขนาดตัวอย่างอันเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด 390 คน โดย เรียงลำดับดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling) ด้วยวิธีการจับฉลาก เพื่อเลือกกลุ่มตัวอย่างจาก โรงเรียนที่มีนักเรียนระดับช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 จำนวน 34 โรงเรียน ได้ โรงเรียนที่จะเป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 โรงเรียน ประกอบด้วย โรงเรียนด่านขุนทด โรงเรียนพงษ์ ศิริวิทยา โรงเรียนมัธยมด่านขุนทด โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุน บบุรีสุโข

ขั้นตอนที่ 2 การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) การแบ่งระดับชั้นของกลุ่มตัวอย่างในการเก็บข้อมูล ดังรายละเอียดในตาราง 1

ขั้นตอนที่ 3 การสุ่มตัวอย่างโดยกำหนดโควตา (Quota Sampling) คำนวณหาจำนวนตัวอย่างที่จะเก็บข้อมูลในแต่ละโรงเรียน ดังรายละเอียดในตาราง 1

ตาราง 1 แสดงจำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ตามโรงเรียน และระดับชั้นปีของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

รายชื่อโรงเรียน	ระดับชั้น	ประชากร		กลุ่มตัวอย่าง	
		ชาย	หญิง	ชาย	หญิง
ด่านขุนทด	มัธยมศึกษาปีที่ 1	152	117	18	15
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	132	136	15	18
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	121	118	15	15
พงษ์ศิริวิทยา	มัธยมศึกษาปีที่ 1	160	176	18	20
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	134	142	15	18
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	141	188	16	22
มัธยมด่านขุนทด	มัธยมศึกษาปีที่ 1	156	177	18	20
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	142	164	18	20
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	147	174	18	20
ปราสาทวิทยาคม	มัธยมศึกษาปีที่ 1	57	37	8	5
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	37	43	5	5
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	44	46	6	8
มัธยมหลวงพ่อกุณ บุรีสุโข	มัธยมศึกษาปีที่ 1	44	40	6	5
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	57	39	8	5
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	32	43	5	5
รวม		1,556	1,640	189	201
		3,196		390	

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีลักษณะเป็นแบบตรวจรายการ (Check List) และแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open Ended)

เกณฑ์การให้คะแนน

นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ ต่อหนึ่งคำถาม ซึ่งคำตอบที่นักเรียนเลือก จะให้ค่าคะแนนเป็น 1 คะแนน และคำตอบที่นักเรียนไม่ได้เลือกจะมีค่าคะแนนเป็น 0 คะแนน

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างแบบสอบถามขึ้น เพื่อเป็นเครื่องมือในการดำเนินงานวิจัยและจัดทำขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาข้อมูลจากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม
2. ศึกษาเครื่องมือที่ใช้สัมภาษณ์ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของ วิกกี้ เจนวี และไฮดี้ เจนวี (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey, 2000 : 8)
3. สร้างแบบสอบถามโดยอาศัยข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสอบถามและสังเกตการเล่นของนักเรียนในเขตพื้นที่อำเภอด่านขุนทด
4. นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน (อยู่ในภาคผนวก) เพื่อหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity)

การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำแบบสอบถามที่ได้ปรับปรุงแก้ไขให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน (อยู่ในภาคผนวก) เพื่อตรวจสอบหาความเที่ยงตรงตามเนื้อหา (Content validity)
2. นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try Out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลจำนวน 30 คน เพื่อหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบสอบถาม โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัต (Cronbach. 1970:161) ได้ค่าความเชื่อมั่น .76

3. นำแบบสอบถามที่มีคุณภาพแล้วไปดำเนินการเก็บข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ และหนังสือนำจากบัณฑิตวิทยาลัยขอความอนุเคราะห์ต่อโรงเรียนด้านขุนทด โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา โรงเรียนมัธยมด้านขุนทด โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปุริสุทโธ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อผู้อำนวยการโรงเรียนด้านขุนทด โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา โรงเรียนมัธยมด้านขุนทด โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปุริสุทโธ เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลในการทำวิจัย
3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง
4. เก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้คืนมาตรวจสอบความสมบูรณ์ที่ถูกต้อง แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมประมวลผลสำเร็จรูป ตามขั้นตอนดังนี้

1. คัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์แบบแล้วตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นำมาลงรหัส
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
 - 2.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 มาวิเคราะห์แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลในตารางประกอบความเรียง
 - 2.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 มาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ และค่าความถี่ แล้วนำเสนอข้อมูลในตารางประกอบความเรียง
 - 2.3 เปรียบเทียบการเล่น ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กนักเรียนระดับช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับการศึกษา สถานที่เล่น โดยใช้ ไค – สแควร์ (Chi - square) เพื่อตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 1-3

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
χ^2	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงแบบไค-สแควร์ (Chi - square)
p	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
Cramer's V	แทน	ค่าระดับความสัมพันธ์ทางสถิติ
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล และการแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และนำเสนอในรูปแบบของตารางประกอบคำอธิบายโดยเรียงลำดับหัวข้อเป็น

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา จำแนกตาม เพศ และระดับชั้น ดังปรากฏในตารางที่ 2

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาดังปรากฏในตารางที่ 3-4

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์รูปแบบและชนิดของของเล่น ของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา คือ เพศ ระดับชั้น และสถานที่เล่น กับรูปแบบและชนิดของของเล่น ปรากฏดังตาราง 5-40

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา จำแนกตาม เพศ และระดับชั้น ดังแสดงผลในตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม เพศ และระดับชั้น

ตัวแปร	ระดับตัวแปร	จำนวน(คน)	ร้อยละ
เพศ	ชาย	189	48.46
	หญิง	201	51.54
	รวม	390	100.00
ระดับชั้น	มัธยมศึกษาปีที่ 1	133	34.11
	มัธยมศึกษาปีที่ 2	127	32.56
	มัธยมศึกษาปีที่ 3	130	33.33
	รวม	390	100.00

จากตาราง 2 พบว่า นักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นนี้มีจำนวนทั้งหมด 390 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.54 เพศชายคิดเป็นร้อยละ 48.46 และส่วนใหญ่ศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34.11 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 33.33 มัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 32.56 ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง ดัง
แสดงผลในตาราง 3 – 4

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการเล่น (N = 3,762)

รูปแบบการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ	254	6.75	11
2. เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	235	6.25	12
3. เล่นแบบศิลปะ	343	9.12	4
4. เล่นแบบรับสื่อ	376	9.99	1
5. เล่นผ่านคอมพิวเตอร์	329	8.75	6
6. เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา	374	9.94	2
7. เล่นการละเล่นแบบไทย	278	7.39	9
8. เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์	299	7.95	8
9. เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์	355	9.44	3
10. เล่นเกมในร่ม	327	8.69	6
11. เล่นดนตรี	261	6.94	10
12. เล่นกับสัตว์เลี้ยง	331	8.80	5
รวม	3,762	100	

จากตาราง 3 พบว่า นักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขต อำเภอตาบูนทต จังหวัด นครราชสีมา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่นิยมเล่นการเล่นแบบรับสื่อ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 99.99 รองลงมา ได้แก่ เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา คิดเป็นร้อยละ 9.94 เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 9.44 เล่นแบบศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 9.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง คิดเป็นร้อยละ 8.80 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ และ เล่นเกมในร่ม คิดเป็นร้อยละ 8.69 เท่ากัน เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์คิดเป็นร้อยละ 7.95 เล่นการละเล่นแบบไทย คิดเป็นร้อยละ 7.39 เล่นดนตรี คิดเป็นร้อยละ 6.94 เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ คิดเป็นร้อยละ 6.75 และ เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง คิดเป็นร้อยละ 6.25 ตามลำดับ

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของของเล่น

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
1. เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ		
เล่นขายของ	74	23.57
เล่นตุ๊กตา	57	18.15
เล่นหุ่นยนต์	52	16.56
เล่นโมเดลรถ	58	18.47
เล่นแต่งตัว	57	18.15
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	16	5.10
รวม	314	100
2. เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง		
เล่นตัวต่อเลโก้	59	17.30
เล่นสร้างบ้าน	111	32.55
เล่นประกอบหุ่นยนต์	64	18.77
สร้างของเล่นจากไม้	96	28.15
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	11	3.23
รวม	341	100
3. เล่นแบบศิลปะ		
การวาดรูป/ ระบายสี	257	39.78
งานปั้น	81	12.54
งานแกะสลัก	84	13.00
งานเย็บ ปัก ถักร้อย	61	9.44
งานฝีมือ	50	7.74
ตัดสติ๊กเกอร์	108	16.72
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	5	0.77
รวม	646	100
4. เล่นแบบรับสื่อ		
อ่านหนังสือเรียน	183	10.13
อ่านหนังสือพิมพ์	104	5.76
นิตยสาร	110	6.09

ตาราง 4 (ต่อ)

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
อ่านการ์ตูน	184	10.18
ดูละครทีวี	237	13.12
ดูข่าวสารทางทีวี	135	7.47
ดูสารคดีทางทีวี	129	7.14
ดูหนัง VCD, DVD	228	12.62
ฟังเพลง	282	15.61
ฟังรายการวิทยุ	208	11.51
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	7	0.39
รวม	1807	100
5. เล่นผ่านคอมพิวเตอร์		
เล่นอินเทอร์เน็ต	187	24.48
เล่นเกมออนไลน์	116	15.18
เล่นเกมคอมพิวเตอร์	231	30.24
โปรแกรมคอมพิวเตอร์	137	17.93
E-mail	59	7.72
Chat,MSN	29	3.80
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	5	0.65
รวม	764	100
6. เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา		
ฟุตบอล	188	14.78
ตะกร้อ	167	13.13
เปตอง	115	9.04
วอลเลย์บอล	189	14.86
บาสเก็ตบอล	126	9.91
ว่ายน้ำ	101	7.94
ชกมวย	58	4.56
เล่นต่อสู้กับเพื่อน	97	7.63
วิ่งเล่น	160	12.58
ศิลปะป้องกัน	65	5.11
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	6	0.47
รวม	1272	100

ตาราง 4 (ต่อ)

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
7. เล่นการละเล่นแบบไทย		
กระโดดยาง	127	31.99
ขี่ม้าส่งเมือง	42	10.58
ลูกแก้ว	152	38.29
ยางวง	67	16.88
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	9	2.27
รวม	397	100
8. เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์		
ดาวนโหลดริงโทน	176	26.00
ส่ง SMS,MMS	160	23.63
MP3,MP4	145	21.42
เครื่อง Play Station	60	8.86
เครื่อง PsP	16	2.36
เครื่องเล่นเกมแบบพกพา	114	16.84
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	6	0.89
รวม	677	100
9. เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์		
ขี่จักรยาน	235	30.36
ขับมอเตอร์ไซด์	262	33.85
แต่งจักรยาน	68	8.79
แต่งมอเตอร์ไซด์	103	13.31
แข่งรถ	98	12.66
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	8	1.03
รวม	774	100

ตาราง 4 (ต่อ)

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ
10. เล่นเกมในร่ม		
หมากฮอส	211	33.44
หมากรูก	109	17.27
สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้	109	17.27
การ์ดพลัง	35	5.55
จิกซอล	158	25.04
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	9	1.43
รวม	631	100
11. เล่นดนตรี		
กีตาร์/เบส	115	25.44
กลอง	108	23.89
อิเล็กทรอนิกส์	36	7.96
ขลุ่ย	113	25.00
เครื่องดนตรีไทย	69	15.27
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	11	2.43
รวม	452	100
12. เล่นกับสัตว์เลี้ยง		
สุนัข	265	36.40
แมว	172	23.63
ปลา	110	15.11
ไก่	84	11.54
นก	61	8.38
หนู	28	3.85
อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	8	1.10
รวม	728	100

จากตาราง 4 พบว่า ในเวลาว่างนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่เลือกเล่น แบบสมมติ/จินตนาการ นั้นส่วนใหญ่จะเลือกเล่น เล่นขายของ คิดเป็นร้อยละ 23.57 รองลงมาได้แก่เล่นโมเดลรถ คิดเป็นร้อยละ 18.47 เล่นตุ๊กตา และเล่นแต่งตัว คิดเป็นร้อยละ 18.15 เท่ากัน

ในส่วนของการเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะเลือกเล่นสร้างบ้าน คิดเป็นร้อยละ 32.55 รองลงมาได้แก่ สร้างของเล่นจากไม้ คิดเป็นร้อยละ 28.15 และเล่นประกอบหุ่นยนต์ คิดเป็นร้อยละ 18.77

ในส่วนของการเล่นแบบศิลปะ พบว่าส่วนใหญ่จะเลือกเล่น การวาดรูป/ ระบายสี คิดเป็นร้อยละ 39.78 รองลงมาได้แก่ ตัดสติ๊กเกอร์ คิดเป็นร้อยละ 16.72 และงานแกะสลัก คิดเป็นร้อยละ 13.00

ในส่วนของการเล่นแบบรับสื่อ พบว่าส่วนใหญ่จะเลือก ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 15.61 รองลงมาได้แก่ ดูละครทีวี คิดเป็นร้อยละ 13.21 และดูหนัง VCD, DVD คิดเป็นร้อยละ 12.62 ฟังรายการวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 11.51

ในส่วนการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 30.24 รองลงมา ได้แก่ เล่นอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 24.48 เล่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 17.93

ในส่วนการเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา ส่วนใหญ่เลือกเล่นวอลเลย์บอล คิดเป็นร้อยละ 14.86 รองลงมาได้แก่ ฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 14.72 ตะกร้อ คิดเป็นร้อยละ 13.13

ในส่วนของการเล่นการละเล่นแบบไทย ส่วนใหญ่เลือกเล่นลูกแก้ว คิดเป็นร้อยละ 38.29 รองลงมาได้แก่การเล่นกระโตกหย่าง คิดเป็นร้อยละ 31.99 และเล่นยางวง คิดเป็นร้อยละ 16.88

ในส่วนของการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่เลือกเล่น ดาวน์โหลดริงโทน คิดเป็นร้อยละ 26.00 รองลงมา ได้แก่ ส่ง SMS,MMS คิดเป็นร้อยละ 23.63 และเล่น MP3,MP4 คิดเป็นร้อยละ 21.42

ในส่วนของการเล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์ ส่วนใหญ่เลือกเล่น ขับมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 33.85 รองลงมาได้แก่ ขี่จักรยาน คิดเป็นร้อยละ 30.36 และแต่งมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 13.31

ในส่วนการเล่นเกมในร่ม ส่วนใหญ่ เลือกเล่น หมากรอก คิดเป็นร้อยละ 33.44 รองลงมาได้แก่ เล่นจิกซอล คิดเป็นร้อยละ 25.04 และเล่นหมากรุกและเล่นสมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ คิดเป็นร้อยละ 17.27 เท่ากัน

ในส่วนของการเล่นดนตรี ส่วนใหญ่เลือกเล่น กีตาร์/เบส คิดเป็นร้อยละ 25.44 รองลงมาได้แก่ ขลุ่ย คิดเป็นร้อยละ 25.00 และเล่น กลอง คิดเป็นร้อยละ 23.90

ในส่วน การเล่นกับสัตว์เลี้ยง ส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างเลือกเล่น กับสุนัข คิดเป็นร้อยละ 36.40 รองลงมาได้แก่ เล่นกับแมว คิดเป็นร้อยละ 23.60 เล่นกับปลา คิดเป็นร้อยละ 15.10 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์รูปแบบและชนิดของของเล่น ของนักเรียน
ในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอตาบ่ขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เป็นการทดสอบความสัมพันธ์
ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา คือ เพศ ระดับชั้น และสถานที่เล่น กับรูปแบบและชนิดของของเล่น
ปรากฏดังตาราง 5-40

ตาราง 5 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบสมมติ/จินตนาการ
และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบสมมติ/จินตนาการ		เพศ			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบสมมติ/จินตนาการ	เล่น	117	138	255	$\chi^2 = 1.962$
	ไม่เล่น	72	63	135	p = 0.161
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.071
1.เล่นขายของ	เล่น	10	64	74	$\chi^2 = 44.661^*$
	ไม่เล่น	179	137	316	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.338
2.เล่นตุ๊กตา	เล่น	8	49	57	$\chi^2 = 31.678^*$
	ไม่เล่น	181	152	333	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.285
3.เล่นหุ่นยนต์	เล่น	44	8	52	$\chi^2 = 31.400^*$
	ไม่เล่น	145	193	338	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.284
4. เล่นโมเดลรถ	เล่น	50	9	59	$\chi^2 = 36.643^*$
	ไม่เล่น	139	192	331	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.307
5.เล่นแต่งตัว	เล่น	12	45	57	$\chi^2 = 20.079^*$
	ไม่เล่น	177	156	333	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.227
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	5	11	16	$\chi^2 = 1.979$
	ไม่เล่น	184	190	374	p = 0.160
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.071

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 5 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นแบบสมมติ/จินตนาการ

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการทุกชนิดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 6 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ชาย	หญิง	รวม		
รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	เล่น	113	122	235	χ^2	= 0.034
	ไม่เล่น	76	79	155	p	= 0.855
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.009
1.เล่นตัวต่อเลโก้	เล่น	32	27	59	χ^2	= 0.928
	ไม่เล่น	157	174	331	p	= 0.335
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.049
2.เล่นสร้างบ้าน	เล่น	42	69	111	χ^2	= 7.011*
	ไม่เล่น	147	132	279	p	= 0.008
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.134
3.เล่นประกอบหุ่นยนต์	เล่น	45	19	64	χ^2	= 14.637*
	ไม่เล่น	144	182	326	p	= 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.194
4. สร้างของเล่นจากไม้	เล่น	49	47	96	χ^2	= 0.339
	ไม่เล่น	140	154	294	p	= 0.560
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.030
5.อื่นๆ จากที่กลางแจ้งต้น	เล่น	2	9	11	χ^2	= 4.155*
	ไม่เล่น	187	192	379	p	= 0.042
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.103

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน เล่นประกอบหุ่นยนต์ และชนิดอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 7 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบศิลปะและชนิดของ
ของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบศิลปะ		เพศ			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบศิลปะ	เล่น	162	181	343	$\chi^2 = 1.727$
	ไม่เล่น	27	20	47	p = 0.189
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.067
1.การวาดรูป/ ระบายสี	เล่น	102	155	257	$\chi^2 = 23.222^*$
	ไม่เล่น	87	46	133	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.244
2.งานปั้น	เล่น	41	40	81	$\chi^2 = 0.190$
	ไม่เล่น	148	161	309	p = 0.663
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.022
3.งานแกะสลัก	เล่น	38	46	84	$\chi^2 = 0.445$
	ไม่เล่น	151	155	306	p = 0.505
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.034
4. งานเย็บ ปัก ถักร้อย	เล่น	8	53	61	$\chi^2 = 36.172^*$
	ไม่เล่น	181	148	329	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.305
5.งานฝีมือ	เล่น	24	26	50	$\chi^2 = 0.005$
	ไม่เล่น	165	175	340	p = 0.994
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.004
6.ตัดสติ๊กเกอร์	เล่น	70	38	108	$\chi^2 = 15.993^*$
	ไม่เล่น	119	163	282	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.203
7.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	0	5	5	$\chi^2 = 4.763^*$
	ไม่เล่น	189	196	385	p = 0.029
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.111

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 7 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ ระบายสี งานเย็บ ปัก ถักร้อย ตัดสติ๊กเกอร์ และชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ ระบายสี คิดเป็นร้อยละ 24.4 งานเย็บ ปัก ถักร้อย คิดเป็นร้อยละ 30.5 การตัดสติ๊กเกอร์ เป็นร้อยละ 20.3

ตาราง 8 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบรับสื่อ		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบรับสื่อ	เล่น	179	197	376	$\chi^2 = 3.067$
	ไม่เล่น	10	4	14	p = 0.080
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.089
1. อ่านหนังสือเรียน	เล่น	73	110	183	$\chi^2 = 10.414^*$
	ไม่เล่น	116	91	207	p = 0.001
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.161
2. อ่านหนังสือพิมพ์	เล่น	46	58	104	$\chi^2 = 1.016$
	ไม่เล่น	143	143	286	p = 0.313
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.051
3. นิตยสาร	เล่น	32	78	110	$\chi^2 = 23.017^*$
	ไม่เล่น	157	123	280	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.243
4. อ่านการ์ตูน	เล่น	80	104	184	$\chi^2 = 3.464$
	ไม่เล่น	109	97	206	p = 0.063
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.094
5. ดูละครทีวี	เล่น	94	143	237	$\chi^2 = 18.727^*$
	ไม่เล่น	95	58	153	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.219

ตาราง 8 (ต่อ)

รูปแบบรับสื่อ		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ชาย	หญิง	รวม		
6. ดูข่าวสารทางทีวี	เล่น	55	80	135	χ^2	= 4.928*
	ไม่เล่น	134	121	255	p	= 0.026
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.112
7. ดูการ์ตูนทางทีวี	เล่น	78	92	170	χ^2	= 0.803
	ไม่เล่น	111	109	220	p	= 0.370
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.045
8. ดูสารคดีทางทีวี	เล่น	64	65	129	χ^2	= 0.102
	ไม่เล่น	125	136	261	p	= 0.749
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.016
9. ดูหนัง VCD, DVD	เล่น	113	115	228	χ^2	= 0.266
	ไม่เล่น	76	86	162	p	= 0.606
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.026
10. ฟังเพลง	เล่น	123	159	282	χ^2	= 9.569*
	ไม่เล่น	66	42	108	p	= 0.002
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.157
11. ฟังรายการวิทยุ	เล่น	84	124	208	χ^2	= 11.642*
	ไม่เล่น	105	77	182	p	= 0.001
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.173
12. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	6	7	χ^2	= 3.333
	ไม่เล่น	188	195	383	p	= 0.068
	รวม	189	201	390	Cramer's V	= 0.092

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 8 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือเรียน อ่านนิตยสาร ดูละครทีวี ดูข่าวสารทางทีวี ฟังเพลง และฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับ การอ่านนิตยสารคิดเป็นร้อยละ 24.3 การดูละครทีวีเป็นร้อยละ 21.9

ตาราง 9 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์	เล่น	166	168	334	$\chi^2 = 1.430$
	ไม่เล่น	23	33	56	p = 0.232
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.061
1. เล่นอินเทอร์เน็ต	เล่น	94	93	187	$\chi^2 = 0.469$
	ไม่เล่น	95	108	203	p = 0.493
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.035
2. เล่นเกมส์ออนไลน์	เล่น	78	38	116	$\chi^2 = 23.315^*$
	ไม่เล่น	111	163	274	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.245
3. เล่นเกมคอมพิวเตอร์	เล่น	109	122	231	$\chi^2 = 0.369$
	ไม่เล่น	80	79	159	p = 0.544
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.031
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์	เล่น	65	72	137	$\chi^2 = 0.087$
	ไม่เล่น	124	129	253	p = 0.768
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.015
5. E-mail	เล่น	25	34	59	$\chi^2 = 1.032$
	ไม่เล่น	164	167	331	p = 0.310
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.051
6. Chat,MSN	เล่น	17	12	29	$\chi^2 = 1.295$
	ไม่เล่น	172	189	361	p = 0.255
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.058
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	4	5	$\chi^2 = 1.643$
	ไม่เล่น	188	197	385	p = 0.200
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.065

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 9 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็นร้อยละ 24.5

ตาราง 10 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา	เล่น	183	191	374	$\chi^2 = 0.803$
	ไม่เล่น	6	10	16	p = 0.370
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.045
1.ฟุตบอล	เล่น	138	50	188	$\chi^2 = 90.413^*$
	ไม่เล่น	51	151	202	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.481
2.ตะกร้อ	เล่น	110	57	167	$\chi^2 = 35.431^*$
	ไม่เล่น	79	144	223	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.301
3.เปตอง	เล่น	55	60	115	$\chi^2 = 0.026$
	ไม่เล่น	134	141	275	p = 0.871
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.008
4.วอลเลย์บอล	เล่น	62	128	190	$\chi^2 = 37.172^*$
	ไม่เล่น	127	73	200	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.309
5.บาสเก็ตบอล	เล่น	53	73	126	$\chi^2 = 3.051$
	ไม่เล่น	136	128	264	p = 0.081
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.088
6.ว่ายน้ำ	เล่น	57	44	101	$\chi^2 = 3.470$
	ไม่เล่น	132	157	289	p = 0.062
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.094

ตาราง 10 (ต่อ)

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา		เพศ			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
7.ชกมวย	เล่น	40	18	58	$\chi^2 = 11.468^*$
	ไม่เล่น	149	183	332	p = 0001
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.171
8.เล่นต่อสู้กับเพื่อน	เล่น	50	47	97	$\chi^2 = 0.492$
	ไม่เล่น	139	154	293	p = 0.483
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.036
9.วิ่งเล่น	เล่น	69	91	160	$\chi^2 = 3.093$
	ไม่เล่น	120	110	230	p = 0.079
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.089
10.ศิลปะป้องกัน	เล่น	28	37	65	$\chi^2 = 0.905$
	ไม่เล่น	161	164	325	p = 0.341
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.048
11.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	5	6	$\chi^2 = 2.466$
	ไม่เล่น	188	196	384	p = 0.116
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.080

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 10 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่น ฟุตบอล ตะกร้อ วอลเลย์บอลและชกมวย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่น ฟุตบอล เป็นร้อยละ 48.1 การเล่นตะกร้อ คิดเป็นร้อยละ 30.1 การเล่นวอลเลย์บอลคิดเป็นร้อยละ 30.9 และ การเล่นชกมวย คิดเป็นร้อยละ 17.1

ตาราง 11 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการละเล่นแบบไทย และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการละเล่นแบบไทย		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการละเล่นแบบไทย	เล่น	124	154	278	$\chi^2 = 5.766^*$
	ไม่เล่น	65	47	112	p = 0.016
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.122
1.ลิงชิงหลัก	เล่น	22	49	71	$\chi^2 = 10.614^*$
	ไม่เล่น	167	152	319	p = 0.001
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.165
2.กระโดดยาง	เล่น	26	101	127	$\chi^2 = 59.069^*$
	ไม่เล่น	163	100	263	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.389
3.ลูกแก้ว	เล่น	100	52	152	$\chi^2 = 29.943^*$
	ไม่เล่น	89	149	238	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.227
4.ยางวง	เล่น	20	47	67	$\chi^2 = 11.219^*$
	ไม่เล่น	169	154	323	p = 0.001
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.170
5. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	2	7	9	$\chi^2 = 2.540$
	ไม่เล่น	187	194	381	p = 0.111
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.081

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 11 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการละเล่นแบบไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการละเล่นแบบไทย คิดเป็นร้อยละ 12.2

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการละเล่นแบบไทย พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับ ลิงชิงหลัก กระโดดยาง ลูกแก้ว และ ยางวง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 12 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม	เล่น	148	151	299	$\chi^2 = 0.552$
	ไม่เล่น	41	50	91	p = 0.458
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.038
1. ดาวนโหลดริงโทน	เล่น	81	95	176	$\chi^2 = 0.764$
	ไม่เล่น	108	106	214	p = 0.382
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.044
2. ส่ง SMS,MMS	เล่น	63	97	160	$\chi^2 = 8.969^*$
	ไม่เล่น	126	104	230	p = 0.003
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.152
3. MP3,MP4	เล่น	78	67	145	$\chi^2 = 2.627$
	ไม่เล่น	111	134	245	p = 0.105
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.082
4. เครื่อง Play Station	เล่น	39	21	60	$\chi^2 = 7.765^*$
	ไม่เล่น	150	180	330	p = 0.005
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.141
5. เครื่อง PsP	เล่น	9	7	16	$\chi^2 = 0.405$
	ไม่เล่น	180	194	374	p = 0.524
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.032
6. เครื่องเล่นเกมแบบพกพา	เล่น	53	61	114	$\chi^2 = 0.250$
	ไม่เล่น	136	140	276	p = 0.617
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.025
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	5	6	$\chi^2 = 2.466$
	ไม่เล่น	188	196	384	p = 0.116
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.080

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 12 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมมติฐาน
 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับ การส่ง SMS,MMS การเล่นเครื่อง Play Station อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 13 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์		เพศ			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์	เล่น	176	179	355	$\chi^2 = 1.972$
กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์	ไม่เล่น	13	22	35	p = 0.160
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.071
1.ขี่จักรยาน	เล่น	97	138	235	$\chi^2 = 12.221^*$
	ไม่เล่น	92	63	155	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.177
2.ขับมอเตอร์ไซด์	เล่น	141	121	262	$\chi^2 = 9.166^*$
	ไม่เล่น	48	80	128	p = 0.002
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.153
3.แต่งจักรยาน	เล่น	51	17	68	$\chi^2 = 23.224^*$
	ไม่เล่น	138	184	322	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.244
4.แต่งมอเตอร์ไซด์	เล่น	80	23	103	$\chi^2 = 47.809^*$
	ไม่เล่น	109	178	287	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.350
5.แข่งรถ	เล่น	79	19	98	$\chi^2 = 54.170^*$
	ไม่เล่น	110	182	292	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.373
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	7	8	$\chi^2 = 4.229^*$
	ไม่เล่น	188	194	382	p = 0.040
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.104

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 13 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์ของคุณลักษณะการเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 14 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพัทธ์ระหว่าง เล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่น		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่น	เล่น	152	175	327	$\chi^2 = 3.172$
	ไม่เล่น	37	26	63	p = 0.075
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.090
1.หมากรุก	เล่น	108	103	211	$\chi^2 = 1.365$
	ไม่เล่น	81	98	179	p = 0.243
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.059
2.หมากรุก	เล่น	77	33	110	$\chi^2 = 28.458^*$
	ไม่เล่น	112	168	280	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.270
3.สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้	เล่น	36	73	109	$\chi^2 = 14.428^*$
	ไม่เล่น	153	128	281	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.192
4.การ์ดพลัง	เล่น	24	11	35	$\chi^2 = 6.226^*$
	ไม่เล่น	165	190	355	p = 0.013
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.126
5.จิกซอล	เล่น	50	108	158	$\chi^2 = 30.071^*$
	ไม่เล่น	139	93	232	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.278
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	3	6	9	$\chi^2 = 0.884$
	ไม่เล่น	186	195	381	p = 0.358
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.047

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 14 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมในร่ม

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่ม พบว่า เพศมีความสัมพันธ์ การเล่นเกมกรูก สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ การ์ดพลัง และการเล่นเกมจิ๊กซอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 15 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นเกมและชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการเล่นดนตรี		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการเล่นดนตรี	เล่น	133	128	261	$\chi^2 = 1.969$
	ไม่เล่น	56	73	129	p = 0.161
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.071
1.กีตาร์/เบส	เล่น	70	45	115	$\chi^2 = 10.053^*$
	ไม่เล่น	119	156	275	p = 0.002
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.161
2.กลอง	เล่น	79	29	108	$\chi^2 = 36.445^*$
	ไม่เล่น	110	172	282	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.306
3.อิเล็กทรอนิกส์	เล่น	24	12	36	$\chi^2 = 5.263^*$
	ไม่เล่น	165	189	354	p = 0.022
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.116
4.ขลุ่ย	เล่น	42	71	113	$\chi^2 = 8.124^*$
	ไม่เล่น	147	130	277	p = 0.004
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.144
5.เครื่องดนตรีไทย	เล่น	31	38	69	$\chi^2 = 0.419$
	ไม่เล่น	158	163	321	p = 0.517
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.033
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	10	11	$\chi^2 = 7.025^*$
	ไม่เล่น	188	191	379	p = 0.008
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.134

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นดนตรี

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นดนตรี พบว่า เพศมีความสัมพันธ์ กีตาร์/เบส กลอง อิเล็กโทรน ขลุ่ย และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 16 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยงและชนิดของของเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง		เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
		ชาย	หญิง	รวม	
รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	เล่น	158	173	331	$\chi^2 = 0.464$
	ไม่เล่น	31	28	59	p = 0.496
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.034
1.สุนัข	เล่น	113	152	265	$\chi^2 = 11.213^*$
	ไม่เล่น	76	49	125	p = 0.001
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.170
2.แมว	เล่น	75	97	172	$\chi^2 = 2.906$
	ไม่เล่น	114	104	218	p = 0.088
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.086
3.ปลา	เล่น	56	54	110	$\chi^2 = 0.367$
	ไม่เล่น	133	147	280	p = 0.544
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.031
4.ไก่	เล่น	66	18	84	$\chi^2 = 38.861^*$
	ไม่เล่น	123	183	306	p = 0.000
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.316
5.นก	เล่น	35	26	61	$\chi^2 = 2.301$
	ไม่เล่น	154	175	329	p = 0.129
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.077
6.หนู	เล่น	14	14	28	$\chi^2 = 0.029$
	ไม่เล่น	175	187	362	p = 0.866
	รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.009

ตาราง 16 (ต่อ)

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	เพศ			ผลการทดสอบทางสถิติ
	ชาย	หญิง	รวม	
เล่น	5	3	8	$\chi^2 = 0.644$
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น ไม่เล่น	184	198	382	p = 0.422
รวม	189	201	390	Cramer's V = 0.041

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 พบว่า เพศของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า เพศมีความสัมพันธ์การเล่นกับสุนัข และไก่ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นกับสุนัข คิดเป็นร้อยละ 17.0 และการเล่นกับไก่ คิดเป็นร้อยละ 31.6

ตาราง 17 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบสมมติ/จินตนาการ และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบสมมติ/จินตนาการ		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม		
รูปแบบสมมติ/จินตนาการ	เล่น	92	90	73	255	χ^2	= 7.423
	ไม่เล่น	41	37	57	135	p	= 0.024
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.138
1.เล่นขายของ	เล่น	38	21	15	74	χ^2	= 13.135*
	ไม่เล่น	95	106	115	316	p	= 0.001
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.184
2.เล่นตุ๊กตา	เล่น	34	12	11	57	χ^2	= 19.437*
	ไม่เล่น	99	115	119	333	p	= 0.000
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.223
3.เล่นหุ่นยนต์	เล่น	19	19	14	52	χ^2	= 1.135
	ไม่เล่น	114	108	116	338	p	= 0.567
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.054
4. เล่นโมเดลรถ	เล่น	22	24	13	59	χ^2	= 4.275
	ไม่เล่น	111	103	117	331	p	= 0.118
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.105
5.เล่นแต่งตัว	เล่น	18	20	19	57	χ^2	= 0.255
	ไม่เล่น	115	107	111	333	p	= 0.880
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.026
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	10	5	16	χ^2	= 8.409*
	ไม่เล่น	132	117	125	374	p	= 0.015
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.147

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 พบว่า ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมมติ/จินตนาการ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า

ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ การเล่นตุ๊กตา และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ คิดเป็นร้อยละ 18.4 เล่นตุ๊กตา คิดเป็นร้อยละ 22.3

ตาราง 18 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	เล่น	84	87	64	235	$\chi^2 = 10.674^*$
	ไม่เล่น	49	40	66	155	p = 0.005
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.165
1.เล่นตัวต่อเลโก้	เล่น	21	21	17	59	$\chi^2 = 0.667$
	ไม่เล่น	112	106	113	331	p = 0.716
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.041
2.เล่นสร้างบ้าน	เล่น	47	38	26	111	$\chi^2 = 7.793^*$
	ไม่เล่น	86	89	104	279	p = 0.020
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.141
3.เล่นประกอบหุ่นยนต์	เล่น	24	26	14	64	$\chi^2 = 4.803$
	ไม่เล่น	109	101	116	326	p = 0.091
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.111
4. สร้างของเล่นจากไม้	เล่น	42	26	28	96	$\chi^2 = 5.314$
	ไม่เล่น	91	101	102	294	p = 0.070
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.117
5.อื่นๆ จากที่กล้างข้างต้น	เล่น	1	6	4	11	$\chi^2 = 3.787$
	ไม่เล่น	132	121	126	379	p = 0.151
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.099

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในส่วนของคุณลักษณะของเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 19 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบศิลปะและชนิดของ
ของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบศิลปะ		ระดับชั้น				ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบศิลปะ	เล่น	117	119	107	343	$\chi^2 = 7.868^*$
	ไม่เล่น	16	8	23	47	p = 0.020
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.142
1.การวาดรูป/ ระบายสี	เล่น	102	82	73	257	$\chi^2 = 12.488^*$
	ไม่เล่น	31	45	57	133	p = 0.002
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.179
2.งานปั้น	เล่น	37	26	18	81	$\chi^2 = 7.811$
	ไม่เล่น	96	101	112	309	p = 0.020
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.142
3.งานแกะสลัก	เล่น	35	28	21	84	$\chi^2 = 4.046$
	ไม่เล่น	98	99	109	306	p = 0.132
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.102
4. งานเย็บ ปัก ถักร้อย	เล่น	17	29	15	61	$\chi^2 = 7.463^*$
	ไม่เล่น	116	98	115	329	p = 0.024
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.138
5.งานฝีมือ	เล่น	21	12	17	50	$\chi^2 = 2.348$
	ไม่เล่น	112	115	113	340	p = 0.309
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.708
6.ตัดสติ๊กเกอร์	เล่น	39	32	37	108	$\chi^2 = 0.610$
	ไม่เล่น	94	95	93	282	p = 0.737
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.040
7.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	1	3	5	$\chi^2 = 1.621$
	ไม่เล่น	132	126	127	385	p = 0.445
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.064

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 19 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะเป็นร้อยละ 14.2

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ระบายสี และ งานเย็บ ปัก ถักร้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ระบายสี คิดเป็นร้อยละ 17.9 และงานเย็บ ปัก ถักร้อย คิดเป็นร้อยละ 13.8

ตาราง 20 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบรับสื่อ		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม		
รูปแบบรับสื่อ	เล่น	128	123	125	376	χ^2	= 0.107
	ไม่เล่น	5	4	5	14	p	= 0.948
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.107
1. อ่านหนังสือเรียน	เล่น	68	58	57	183	χ^2	= 1.518
	ไม่เล่น	65	69	73	207	p	= 0.468
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.062
2. อ่านหนังสือพิมพ์	เล่น	35	32	37	104	χ^2	= 0.363
	ไม่เล่น	98	95	93	286	p	= 0.834
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.031
3. นิตยสาร	เล่น	35	31	44	110	χ^2	= 3.181
	ไม่เล่น	98	96	86	280	p	= 0.204
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.090
4. อ่านการ์ตูน	เล่น	71	59	54	184	χ^2	= 3.464
	ไม่เล่น	62	68	76	206	p	= 0.063
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.094
5. ดูละครทีวี	เล่น	85	71	81	237	χ^2	= 1.939
	ไม่เล่น	48	56	49	153	p	= 0.379
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.071

ตาราง 20 (ต่อ)

รูปแบบรับสื่อ		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม		
6. ดูข่าวสารทางทีวี	เล่น	51	37	47	135	χ^2	= 2.640
	ไม่เล่น	82	90	83	255	p	= 0.267
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.082
7. ดูการ์ตูนทางทีวี	เล่น	67	49	54	170	χ^2	= 4.008
	ไม่เล่น	66	78	76	220	p	= 0.135
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.101
8. ดูสารคดีทางทีวี	เล่น	39	41	49	129	χ^2	= 2.134
	ไม่เล่น	94	86	81	261	p	= 0.344
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.074
9. ดูหนัง VCD, DVD	เล่น	82	69	77	228	χ^2	= 1.482
	ไม่เล่น	51	58	53	162	p	= 0.477
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.062
10. ฟังเพลง	เล่น	102	82	98	282	χ^2	= 5.692
	ไม่เล่น	31	45	32	108	p	= 0.058
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.121
11. ฟังรายการวิทยุ	เล่น	75	56	77	208	χ^2	= 6.672*
	ไม่เล่น	58	71	53	182	p	= 0.036
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.131
12. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	2	4	7	χ^2	= 2.068
	ไม่เล่น	132	125	126	383	p	= 0.356
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.073

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 20 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการฟังรายการวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 13.1

ตาราง 21 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นผ่านคอมพิวเตอร์และ ชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์	เล่น	110	109	115	334	$\chi^2 = 1.776$
	ไม่เล่น	23	18	15	56	p = 0.412
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.067
1. เล่นอินเทอร์เน็ต	เล่น	59	57	71	187	$\chi^2 = 3.480$
	ไม่เล่น	74	70	59	203	p = 0.176
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.094
2. เล่นเกมส์ออนไลน์	เล่น	44	31	41	116	$\chi^2 = 2.639$
	ไม่เล่น	89	96	89	274	p = 0.267
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.082
3. เล่นเกมคอมพิวเตอร์	เล่น	88	72	71	231	$\chi^2 = 4.134$
	ไม่เล่น	45	55	59	159	p = 0.127
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.103
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์	เล่น	51	38	48	137	$\chi^2 = 2.299$
	ไม่เล่น	82	89	82	253	p = 0.317
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.077
5. E-mail	เล่น	20	10	29	59	$\chi^2 = 10.425^*$
	ไม่เล่น	113	117	101	331	p = 0.005
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.163
6. Chat,MSN	เล่น	9	3	17	29	$\chi^2 = 10.846^*$
	ไม่เล่น	124	124	113	361	p = 0.004
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.167
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	0	4	1	5	$\chi^2 = 5.497$
	ไม่เล่น	133	123	129	385	p = 0.064
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.119

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 21 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการส่ง E-mail และ การเล่น Chat,MSN อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการส่ง E-mail คิดเป็นร้อยละ 16.3 และการเล่น Chat,MSN คิดเป็นร้อยละ 16.7

ตาราง 22 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา		ระดับชั้น				ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้และกีฬา	เล่น	127	125	122	374	$\chi^2 = 3.509$
	ไม่เล่น	6	2	8	16	p = 0.173
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.095
1.ฟุตบอล	เล่น	61	65	62	188	$\chi^2 = 0.756$
	ไม่เล่น	72	62	68	202	p = 0.685
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.044
2.ตะกร้อ	เล่น	55	52	60	167	$\chi^2 = 0.889$
	ไม่เล่น	78	75	70	223	p = 0.641
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.048
3.เปตอง	เล่น	39	35	41	115	$\chi^2 = 0.492$
	ไม่เล่น	94	92	89	275	p = 0.782
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.036
4.วอลเลย์บอล	เล่น	72	56	62	190	$\chi^2 = 2.704$
	ไม่เล่น	61	71	68	200	p = 0.259
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.083
5.บาสเก็ตบอล	เล่น	54	23	49	126	$\chi^2 = 17.612^*$
	ไม่เล่น	79	104	81	264	p = 0.000
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.213
6.ว่ายน้ำ	เล่น	42	31	28	101	$\chi^2 = 3.671$
	ไม่เล่น	91	96	102	289	p = 0.160
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.097

ตาราง 22 (ต่อ)

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ	
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม		
7.ชกมวย	เล่น	22	18	18	58	χ^2	= 0.450
	ไม่เล่น	111	109	112	332	p	= 0.799
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.034
8.เล่นต่อสู้กับเพื่อน	เล่น	44	23	30	97	χ^2	= 8.130*
	ไม่เล่น	89	104	100	293	p	= 0.017
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.144
9.วิ่งเล่น	เล่น	67	41	52	160	χ^2	= 0.874*
	ไม่เล่น	66	86	78	230	p	= 0.012
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.151
10.ศิลปะป้องกัน	เล่น	22	22	21	65	χ^2	= 0.065
	ไม่เล่น	111	105	109	325	p	= 0.968
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.013
11.อื่นๆจากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	0	2	4	6	χ^2	= 4.110
	ไม่เล่น	133	125	126	384	p	= 0.128
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.103

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 22 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา

ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นบาสเก็ตบอล การเล่นต่อสู้กับเพื่อน และการวิ่งเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นบาสเก็ตบอล คิดเป็นร้อยละ 21.3 การเล่นต่อสู้กับเพื่อน คิดเป็นร้อยละ 14.4 และ การวิ่งเล่น คิดเป็นร้อยละ 15.1

ตาราง 23 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นเกมไทยและ
ชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบการเล่นเกมไทย		ระดับชั้น				ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบการเล่นเกมไทย	เล่น	100	97	81	278	$\chi^2 = 7.717^*$
	ไม่เล่น	33	30	49	112	p = 0.021
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.141
1.ลิงชิงหลัก	เล่น	23	29	19	71	$\chi^2 = 3.027$
	ไม่เล่น	110	98	111	319	p = 0.220
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.880
2.กระโดดยาง	เล่น	55	39	33	127	$\chi^2 = 7.929^*$
	ไม่เล่น	78	88	97	263	p = 0.019
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.143
3.ลูกแก้ว	เล่น	63	50	39	152	$\chi^2 = 8.351^*$
	ไม่เล่น	70	77	91	238	p = 0.015
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.146
4.ยางวง	เล่น	34	18	15	67	$\chi^2 = 10.285^*$
	ไม่เล่น	99	109	115	323	p = 0.006
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.162
5. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	2	2	5	9	$\chi^2 = 2.049$
	ไม่เล่น	131	125	125	381	p = 0.359
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.072

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมไทย คิดเป็นร้อยละ 14.1

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเกมไทย พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการกระโดดยาง การเล่นลูกแก้ว และการเล่นยางวง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 24 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์
ตามสมันิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม		ระดับชั้น				ผลการทดสอบ ทางสถิติ	
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม		
รูปแบบเล่นอุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม	เล่น	97	97	105	299	χ^2	= 2.266
	ไม่เล่น	36	30	25	91	p	= 0.322
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.076
1. ดาวนโหลดริงโทน	เล่น	54	56	66	176	χ^2	= 2.826
	ไม่เล่น	79	71	64	214	p	= 0.243
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.085
2. ส่ง SMS,MMS	เล่น	50	48	62	160	χ^2	= 3.583
	ไม่เล่น	83	79	68	230	p	= 0.167
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.096
3. MP3,MP4	เล่น	46	48	51	145	χ^2	= 0.638
	ไม่เล่น	87	79	79	245	p	= 0.727
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.040
4. เครื่อง Play Station	เล่น	26	18	16	60	χ^2	= 2.860
	ไม่เล่น	107	109	114	330	p	= 0.239
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.086
5. เครื่อง PsP	เล่น	9	3	4	16	χ^2	= 3.725
	ไม่เล่น	124	124	126	374	p	= 0.155
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.098
6. เครื่องเล่นเกมแบบพกพา	เล่น	43	34	37	114	χ^2	= 1.026
	ไม่เล่น	90	93	93	276	p	= 0.599
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.051
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	2	3	6	χ^2	= 1.052
	ไม่เล่น	132	125	127	384	p	= 0.591
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V	= 0.052

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด
จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมมติฐานพบว่า ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมมติฐาน เช่นกัน

ตาราง 25 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์		ระดับชั้น				ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์	เล่น	118	121	116	355	$\chi^2 = 4.185$
	ไม่เล่น	15	6	14	35	p = 0.123
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.104
1.ขี่จักรยาน	เล่น	88	71	76	235	$\chi^2 = 3.118$
	ไม่เล่น	45	56	54	155	p = 0.210
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.089
2.ขับมอเตอร์ไซด์	เล่น	90	86	86	262	$\chi^2 = 0.093$
	ไม่เล่น	43	41	44	128	p = 0.955
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.015
3.แต่งจักรยาน	เล่น	28	15	25	68	$\chi^2 = 4.291$
	ไม่เล่น	105	112	105	322	p = 0.117
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.105
4.แต่งมอเตอร์ไซด์	เล่น	35	28	40	103	$\chi^2 = 2.515$
	ไม่เล่น	98	99	90	287	p = 0.284
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.080
5.แข่งรถ	เล่น	20	36	42	98	$\chi^2 = 11.459^*$
	ไม่เล่น	113	91	88	292	p = 0.003
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.171
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	3	1	4	8	$\chi^2 = 1.718$
	ไม่เล่น	130	126	126	382	p = 0.424
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.066

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการแข่งรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 26 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นเกมในร่มและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของของเล่น	ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
	ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบการเล่นเกมในร่ม เล่น	108	114	105	327	$\chi^2 = 4.878$
และชนิดของของเล่น ไม่เล่น	25	13	25	63	p = 0.087
รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.112
1.หมากรุก	เล่น	70	70	71	$\chi^2 = 0.182$
	ไม่เล่น	63	57	59	p = 0.913
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.022
2.หมากรุก	เล่น	41	35	34	$\chi^2 = 0.748$
	ไม่เล่น	92	92	96	p = 0.688
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.044
3.สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้	เล่น	41	38	30	$\chi^2 = 2.325$
	ไม่เล่น	92	89	100	p = 0.313
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.077
4.การ์ดพลัง	เล่น	14	13	8	$\chi^2 = 1.906$
	ไม่เล่น	119	114	122	p = 0.386
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.070
5.จิกซอล	เล่น	51	57	50	$\chi^2 = 1.492$
	ไม่เล่น	82	70	80	p = 0.474
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.062
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	1	4	4	$\chi^2 = 2.169$
	ไม่เล่น	132	123	126	p = 0.338
	รวม	133	127	130	Cramer's V = 0.075

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 26 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของของเล่น

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของของเล่น พบว่า ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของเกมในร่มตามสมมุติฐาน

ตาราง 27 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นดนตรีและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบการเล่นดนตรี		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบการเล่นดนตรี	เล่น	85	95	81	261	$\chi^2 = 5.359$
	ไม่เล่น	48	32	49	129	p = 0.069
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.117
1.กีตาร์/เบส	เล่น	28	49	38	115	$\chi^2 = 9.608^*$
	ไม่เล่น	105	78	92	275	p = 0.008
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.157
2.กลอง	เล่น	40	34	34	108	$\chi^2 = 0.585$
	ไม่เล่น	93	93	96	282	p = 0.747
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.039
3.อิเล็กทรอนิกส์	เล่น	8	14	14	36	$\chi^2 = 2.496$
	ไม่เล่น	125	113	116	354	p = 0.287
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.080
4.ขลุ่ย	เล่น	52	36	25	113	$\chi^2 = 12.645^*$
	ไม่เล่น	81	91	105	277	p = 0.002
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.180
5.เครื่องดนตรีไทย	เล่น	30	23	16	69	$\chi^2 = 4.764$
	ไม่เล่น	103	104	114	321	p = 0.092
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.111
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	2	3	6	11	$\chi^2 = 2.467$
	ไม่เล่น	131	124	124	379	p = 0.291
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.080

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 27 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นดนตรี

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นดนตรี พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นกีตาร์/เบส และการเล่นขลุ่ย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 28 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยงและชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง		ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
		ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	เล่น	109	111	111	331	$\chi^2 = 1.541$
	ไม่เล่น	24	16	19	59	p = 0.463
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.063
1.สุนัข	เล่น	93	87	85	265	$\chi^2 = 0.649$
	ไม่เล่น	40	40	45	125	p = 0.723
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.041
2.แมว	เล่น	65	52	55	172	$\chi^2 = 1.911$
	ไม่เล่น	68	75	75	218	p = 0.385
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.070
3.ปลา	เล่น	49	30	31	110	$\chi^2 = 7.437^*$
	ไม่เล่น	84	97	99	280	p = 0.024
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.138
4.ไก่	เล่น	32	29	23	84	$\chi^2 = 1.765$
	ไม่เล่น	101	98	107	306	p = 0.414
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.067
5.นก	เล่น	26	16	19	61	$\chi^2 = 2.534$
	ไม่เล่น	107	111	111	329	p = 0.282
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.081
6.หนู	เล่น	9	9	10	28	$\chi^2 = 0.087$
	ไม่เล่น	124	118	120	362	p = 0.957
	รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.015

ตาราง 28 (ต่อ)

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	ระดับชั้น				ผลการทดสอบทางสถิติ
	ม.1	ม.2	ม.3	รวม	
เล่น	0	4	4	8	$\chi^2 = 4.228$
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น ไม่เล่น	133	123	126	382	$p = 0.121$
รวม	133	127	130	390	Cramer's V = 0.104

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 28 พบว่า ระดับชั้นของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเลี้ยงปลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเลี้ยงปลา คิดเป็นร้อยละ 13.8

ตาราง 29 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบสมมติ/จินตนาการ และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบสมมติ/จินตนาการ		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบสมมติ/จินตนาการ	เล่น	189	215	404	$\chi^2 = 3.471$
	ไม่เล่น	201	175	376	p = 0.062
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.067
1.เล่นขายของ	เล่น	27	66	93	$\chi^2 = 18.569^*$
	ไม่เล่น	363	324	687	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.154
2.เล่นตุ๊กตา	เล่น	25	60	85	$\chi^2 = 16.174^*$
	ไม่เล่น	365	330	695	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.144
3.เล่นหุ่นยนต์	เล่น	37	49	86	$\chi^2 = 1.882$
	ไม่เล่น	353	341	694	p = 0.170
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.049
4. เล่นโมเดลรถ	เล่น	23	39	62	$\chi^2 = 4.486^*$
	ไม่เล่น	367	351	718	p = 0.034
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.076
5.เล่นแต่งตัว	เล่น	36	43	79	$\chi^2 = 0.690$
	ไม่เล่น	354	347	701	p = 0.406
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.030
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	10	4	14	$\chi^2 = 2.618$
	ไม่เล่น	380	386	766	p = 0.106
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.058

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 29 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด้านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมมติ/จินตนาการ

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ เล่นตุ๊กตา และเล่นโมเดลรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 30 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง	เล่น	156	208	364	$\chi^2 = 13.929^*$
	ไม่เล่น	234	182	416	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.134
1.เล่นตัวต่อเลโก้	เล่น	43	61	104	$\chi^2 = 3.595$
	ไม่เล่น	347	329	676	p = 0.058
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.068
2.เล่นสร้างบ้าน	เล่น	64	108	172	$\chi^2 = 14.440^*$
	ไม่เล่น	326	282	608	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.136
3.เล่นประกอบหุ่นยนต์	เล่น	42	55	97	$\chi^2 = 1.990$
	ไม่เล่น	348	335	683	p = 0.158
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.051
4. สร้างของเล่นจากไม้	เล่น	52	74	126	$\chi^2 = 4.515$
	ไม่เล่น	337	316	653	p = 0.034*
	รวม	389	390	779	Cramer's V = 0.076
5.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	7	4	11	$\chi^2 = 0.830$
	ไม่เล่น	383	386	769	p = 0.362
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.033

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 30 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง

ในส่วนของคุณลักษณะของเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน สร้างของเล่นจากไม้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 31 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบศิลปะและชนิดของ
ของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบศิลปะ		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบศิลปะ	เล่น	328	316	644	$\chi^2 = 1.282$
	ไม่เล่น	62	74	136	p = 0.257
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.041
1.การวาดรูป/ ระบายสี	เล่น	263	254	517	$\chi^2 = 0.465$
	ไม่เล่น	127	136	263	p = 0.495
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.024
2.งานปั้น	เล่น	56	66	122	$\chi^2 = 0.972$
	ไม่เล่น	334	324	658	p = 0.324
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.035
3.งานแกะสลัก	เล่น	56	63	119	$\chi^2 = 0.486$
	ไม่เล่น	334	327	661	p = 0.486
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.025
4. งานเย็บ ปัก ถักร้อย	เล่น	42	69	111	$\chi^2 = 7.657^*$
	ไม่เล่น	348	321	669	p = 0.006
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.099
5.งานฝีมือ	เล่น	37	49	86	$\chi^2 = 1.882$
	ไม่เล่น	353	341	694	p = 0.170
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.049
6.ตัดสติ๊กเกอร์	เล่น	88	98	186	$\chi^2 = 0.706$
	ไม่เล่น	302	292	594	p = 0.401
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.030
7.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	4	5	9	$\chi^2 = 0.112$
	ไม่เล่น	386	385	771	p = 0.737
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.012

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 31 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด
จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับงานเย็บ ปัก ถักร้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 32 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบรับสื่อและชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบรับสื่อ		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบรับสื่อ	เล่น	363	365	728	$\chi^2 = 0.082$
	ไม่เล่น	27	25	52	p = 0.774
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.010
1. อ่านหนังสือเรียน	เล่น	237	187	424	$\chi^2 = 12.919^*$
	ไม่เล่น	153	203	356	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.129
2. อ่านหนังสือพิมพ์	เล่น	121	117	238	$\chi^2 = 0.097$
	ไม่เล่น	269	273	542	p = 0.756
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.011
3. นิตยสาร	เล่น	85	102	187	$\chi^2 = 2.033$
	ไม่เล่น	305	288	593	p = 0.154
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.051
4. อ่านการ์ตูน	เล่น	167	188	355	$\chi^2 = 2.280$
	ไม่เล่น	223	202	425	p = 0.131
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.054
5. ดูละครทีวี	เล่น	115	233	348	$\chi^2 = 72.243^*$
	ไม่เล่น	275	157	432	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.304
6. ดูข่าวสารทางทีวี	เล่น	61	151	212	$\chi^2 = 52.468^*$
	ไม่เล่น	329	239	568	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.259

ตาราง 32 (ต่อ)

รูปแบบรับสื่อ		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
7. ดูการ์ตูนทางทีวี	เล่น	88	213	301	$\chi^2 = 84.530^*$
	ไม่เล่น	302	177	479	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.329
8. ดูสารคดีทางทีวี	เล่น	70	147	217	$\chi^2 = 37.854^*$
	ไม่เล่น	320	243	563	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.220
9. ดูหนัง VCD, DVD	เล่น	100	220	320	$\chi^2 = 76.304^*$
	ไม่เล่น	290	170	460	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.313
10. ฟังเพลง	เล่น	164	261	425	$\chi^2 = 48.643^*$
	ไม่เล่น	226	129	355	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.250
11. ฟังรายการวิทยุ	เล่น	109	211	320	$\chi^2 = 55.130^*$
	ไม่เล่น	281	179	460	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.266
12. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	2	6	8	$\chi^2 = 2.021$
	ไม่เล่น	388	384	772	p = 0.155
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.051

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 32 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมาไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือเรียน การดูละครทีวี การดูข่าวสารทางทีวี การดูการ์ตูนทางทีวี การดูสารคดีทางทีวี การดูหนัง VCD, DVD การ ฟังเพลง และการฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 33 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นผ่านคอมพิวเตอร์และ ชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์	เล่น	327	259	586	$\chi^2 = 31.729^*$
	ไม่เล่น	63	131	194	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.202
1. เล่นอินเทอร์เน็ต	เล่น	171	138	309	$\chi^2 = 5.836^*$
	ไม่เล่น	219	252	471	p = 0.016
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.087
2. เล่นเกมส์ออนไลน์	เล่น	90	92	182	$\chi^2 = 0.029$
	ไม่เล่น	300	298	598	p = 0.866
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.006
3. เล่นเกมคอมพิวเตอร์	เล่น	208	185	393	$\chi^2 = 2.713$
	ไม่เล่น	182	205	387	p = 0.100
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.059
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์	เล่น	150	103	253	$\chi^2 = 12.923^*$
	ไม่เล่น	240	287	527	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.129
5. E-mail	เล่น	57	58	115	$\chi^2 = 0.010$
	ไม่เล่น	333	332	665	p = 0.920
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.004
6. Chat,MSN	เล่น	23	22	45	$\chi^2 = 0.024$
	ไม่เล่น	367	368	735	p = 0.878
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.005
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	2	5	7	$\chi^2 = 1.297$
	ไม่เล่น	388	385	773	p = 0.255
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.041

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 33 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 20.2

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 34 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา และชนิดของการเล่นกับสถานที่เล่น

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา	เล่น	355	352	707	$\chi^2 = 0.136$
	ไม่เล่น	35	38	73	p = 0.712
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.013
1.ฟุตบอล	เล่น	181	195	376	$\chi^2 = 1.006$
	ไม่เล่น	209	195	404	p = 0.316
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.036
2.ตะกร้อ	เล่น	140	177	317	$\chi^2 = 7.275^*$
	ไม่เล่น	250	213	463	p = 0.007
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.097
3.เปตอง	เล่น	84	102	186	$\chi^2 = 2.287$
	ไม่เล่น	306	288	594	p = 0.130
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.054
4.วอลเลย์บอล	เล่น	183	181	364	$\chi^2 = 0.021$
	ไม่เล่น	207	209	416	p = 0.886
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.005
5.บาสเก็ตบอล	เล่น	138	106	244	$\chi^2 = 6.107^*$
	ไม่เล่น	252	284	536	p = 0.013
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.088
6.ว่ายน้ำ	เล่น	63	101	164	$\chi^2 = 11.149^*$
	ไม่เล่น	327	289	616	p = 0.001
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.120

ตาราง 34 (ต่อ)

เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
7.ชกมวย	เล่น	38	57	95	$\chi^2 = 4.327^*$
	ไม่เล่น	352	333	685	p = 0.038
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.074
8.เล่นต่อสู้กับเพื่อน	เล่น	75	85	160	$\chi^2 = 0.786$
	ไม่เล่น	315	305	620	p = 0.375
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.032
9.วิ่งเล่น	เล่น	118	132	250	$\chi^2 = 1.102$
	ไม่เล่น	271	258	529	p = 0.294
	รวม	389	390	779	Cramer's V = 0.038
10.ศิลปะป้องกัน	เล่น	52	55	107	$\chi^2 = 0.097$
	ไม่เล่น	338	335	673	p = 0.755
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.011
11.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	6	4	10	$\chi^2 = 0.405$
	ไม่เล่น	384	386	770	p = 0.524
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.023

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 34 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา

ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น ตะกร้อ บาสเก็ตบอล ว่ายน้ำ และชกมวย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น ตะกร้อ คิดเป็นร้อยละ 9.7 การเล่นบาสเก็ตบอล คิดเป็นร้อยละ 8.8 การว่ายน้ำ คิดเป็นร้อยละ 12.0 และ กับการชกมวย คิดเป็นร้อยละ 7.4

ตาราง 35 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นเกมไทยและ ชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่นแบบไทย		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบการเล่นแบบไทย	เล่น	217	238	455	$\chi^2 = 1.628$
	ไม่เล่น	167	152	319	p = 0.202
	รวม	384	390	774	Cramer's V = 0.046
1.ลิงชิงหลัก	เล่น	58	62	120	$\chi^2 = 0.158$
	ไม่เล่น	332	328	660	p = 0.691
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.014
2.กระโดดยาง	เล่น	82	111	193	$\chi^2 = 5.790^*$
	ไม่เล่น	308	279	587	p = 0.016
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.086
3.ลูกแก้ว	เล่น	79	129	208	$\chi^2 = 16.390^*$
	ไม่เล่น	311	261	572	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.145
4.ยางวง	เล่น	33	49	82	$\chi^2 = 3.489$
	ไม่เล่น	357	341	698	p = 0.062
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.067
5. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	5	3	8	$\chi^2 = 0.505$
	ไม่เล่น	385	387	772	p = 0.477
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.025

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 35 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นแบบไทย

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นแบบไทย พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น กระโดดยาง ลูกแก้ว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น กระโดดยาง คิดเป็นร้อยละ 8.6 การเล่นลูกแก้ว คิดเป็นร้อยละ 14.5

ตาราง 36 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม	เล่น	213	270	483	$\chi^2 = 17.666^*$
	ไม่เล่น	177	120	297	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.150
1. ดาวนโหลดริงโทน	เล่น	117	158	275	$\chi^2 = 9.441^*$
	ไม่เล่น	273	232	505	p = 0.002
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.110
2. ส่ง SMS,MMS	เล่น	99	151	250	$\chi^2 = 15.918^*$
	ไม่เล่น	291	239	530	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.143
3. MP3,MP4	เล่น	103	144	247	$\chi^2 = 9.960^*$
	ไม่เล่น	287	246	533	p = 0.002
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.113
4. เครื่อง Play Station	เล่น	30	49	79	$\chi^2 = 5.085^*$
	ไม่เล่น	360	341	701	p = 0.024
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.081
5. เครื่อง PsP	เล่น	13	16	29	$\chi^2 = 0.330$
	ไม่เล่น	377	373	750	p = 0.565
	รวม	390	389	779	Cramer's V = 0.021
6. เครื่องเล่นเกมแบบพกพา	เล่น	65	83	148	$\chi^2 = 2.702$
	ไม่เล่น	325	307	632	p = 0.100
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.059
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	3	5	8	$\chi^2 = 0.505$
	ไม่เล่น	387	385	772	p = 0.477
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.025

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 36 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมันิยม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมมุติฐาน พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการดาวน์โหลดริงโทน การส่ง SMS,MMS การเล่น MP3,MP4 และ การเล่นเกม Play Station อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 37 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธระหว่าง เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์	เล่น	201	334	535	$\chi^2 = 105.264^*$
	ไม่เล่น	189	56	245	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.367
1.ขี่จักรยาน	เล่น	103	216	319	$\chi^2 = 67.727^*$
	ไม่เล่น	287	174	461	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.295
2.ขับมอเตอร์ไซด์	เล่น	149	245	394	$\chi^2 = 47.267^*$
	ไม่เล่น	241	145	386	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.246
3.แต่งจักรยาน	เล่น	37	61	98	$\chi^2 = 6.722^*$
	ไม่เล่น	353	329	682	p = 0.010
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.093
4.แต่งมอเตอร์ไซด์	เล่น	61	94	155	$\chi^2 = 8.768^*$
	ไม่เล่น	329	296	625	p = 0.003
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.106
5.แข่งรถ	เล่น	60	97	157	$\chi^2 = 10.917^*$
	ไม่เล่น	330	293	623	p = 0.001
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.118
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	3	2	5	$\chi^2 = 0.201$
	ไม่เล่น	387	388	775	p = 0.654
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.016

● มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 37 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์

อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการขี่จักรยาน ขับมอเตอร์ไซด์ การแต่งจักรยาน การแต่งมอเตอร์ไซด์ และการแข่งรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 38 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบการเล่นเกมในร่ม และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่นเกมในร่มและ ชนิดของของเล่น		เพศ			ผลการทดสอบ ทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบการเล่นเกมในร่ม และชนิดของของเล่น	เล่น	294	292	586	$\chi^2 = 0.027$
	ไม่เล่น	96	98	194	p = 0.868
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.006
1.หมากฮอส	เล่น	190	211	401	$\chi^2 = 2.263$
	ไม่เล่น	200	179	379	p = 0.132
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.054
2.หมากรูก	เล่น	96	106	202	$\chi^2 = 0.668$
	ไม่เล่น	294	284	578	p = 0.414
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.029
3.สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้	เล่น	103	86	189	$\chi^2 = 2.018$
	ไม่เล่น	287	304	591	p = 0.155
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.051
4.การ์ดพลัง	เล่น	21	29	50	$\chi^2 = 1.368$
	ไม่เล่น	369	361	730	p = 0.242
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.042
5.จิ๊กซอ	เล่น	98	140	238	$\chi^2 = 10.666^*$
	ไม่เล่น	292	250	542	p = 0.001
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.117
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	5	4	9	$\chi^2 = 0.112$
	ไม่เล่น	385	386	771	p = 0.737
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.012

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 38 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมในร่ม

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่ม พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นจิกซอล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 39 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นดนตรีและชนิดของการเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่นดนตรี		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ	
		โรงเรียน	บ้าน	รวม		
รูปแบบการเล่นดนตรี	เล่น	243	242	485	χ^2	= 0.005
	ไม่เล่น	147	148	295	p	= 0.941
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.003
1.กีตาร์/เบส	เล่น	93	110	203	χ^2	= 1.925
	ไม่เล่น	297	280	577	p	= 0.165
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.050
2.กลอง	เล่น	85	88	173	χ^2	= 0.067
	ไม่เล่น	305	302	607	p	= 0.796
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.009
3.อิเล็กทรอนิกส์	เล่น	34	31	65	χ^2	= 0.151
	ไม่เล่น	356	359	715	p	= 0.698
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.014
4.ขลุ่ย	เล่น	110	111	221	χ^2	= 0.006
	ไม่เล่น	280	279	559	p	= 0.937
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.003
5.เครื่องดนตรีไทย	เล่น	60	66	126	χ^2	= 0.341
	ไม่เล่น	330	324	654	p	= 0.559
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.021
6.อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	8	6	14	χ^2	= 0.291
	ไม่เล่น	382	384	766	p	= 0.590
	รวม	390	390	780	Cramer's V	= 0.019

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 39 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นดนตรี

ในส่วนของคุณลักษณะของการเล่นในรูปแบบเล่นดนตรี พบว่า สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของการเล่นในรูปแบบเล่นดนตรีทุกชนิด

ตาราง 40 แสดงค่าร้อยละและค่าไคสแควร์ของความสัมพันธ์ระหว่าง การเล่นกับสัตว์เลี้ยงและชนิดของการเล่นกับสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง		สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
		โรงเรียน	บ้าน	รวม	
รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	เล่น	198	316	514	$\chi^2 = 79.435^*$
	ไม่เล่น	192	74	266	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.319
1.สุนัข	เล่น	141	259	400	$\chi^2 = 71.452^*$
	ไม่เล่น	249	131	380	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.303
2.แมว	เล่น	76	166	242	$\chi^2 = 48.527^*$
	ไม่เล่น	314	224	538	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.249
3.ปลา	เล่น	66	111	177	$\chi^2 = 14.799^*$
	ไม่เล่น	324	279	603	p = 0.000
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.138
4.ไก่	เล่น	58	89	147	$\chi^2 = 8.056^*$
	ไม่เล่น	332	301	633	p = 0.005
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.102
5.นก	เล่น	35	61	96	$\chi^2 = 8.030^*$
	ไม่เล่น	355	329	684	p = 0.005
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.101
6.หนู	เล่น	18	32	50	$\chi^2 = 4.188^*$
	ไม่เล่น	372	358	730	p = 0.041
	รวม	390	390	780	Cramer's V = 0.073

ตาราง 40 (ต่อ)

รูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง	สถานที่เล่น			ผลการทดสอบทางสถิติ
	โรงเรียน	บ้าน	รวม	
7. อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น	เล่น	8	3	11
	ไม่เล่น	382	387	769
	รวม	390	390	780
				$\chi^2 = 2.305$
				p = 0.129
				Cramer's V = 0.054

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 40 พบว่า สถานที่เล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง คิดเป็นร้อยละ 31.9

ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับเล่นกับ สุนัข แมว ปลา ไก่ นก และหนู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษารูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง (Interview) ตามแบบสอบถามที่สร้างขึ้นสำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 390 คน

สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีการดำเนินการวิจัย

ความมุ่งหมายในการวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
2. เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา กับตัวแปรทางด้าน เพศ ระดับชั้น และ สถานที่เล่น

ความสำคัญในการวิจัย

เพื่อให้ทราบถึงรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เพื่อให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลนักเรียนได้เกิดความเข้าใจถึงลักษณะธรรมชาติในการเล่นของนักเรียนในช่วงวัยนี้ว่า ปัจจุบันนักเรียนมีรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นอย่างไร ควรที่จะเพิ่มเติมสิ่งใดให้เหมาะสมกับพัฒนาการของนักเรียน และทราบถึงตัวแปร เพศ ระดับชั้น และสถานที่เล่น ที่แตกต่างกัน จะมีผลต่อรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนอย่างไร ซึ่งข้อมูลเหล่านี้จะเป็นข้อมูลเบื้องต้นที่สำคัญ ที่จะช่วยให้ พ่อแม่ ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้องที่จะใช้สนับสนุนส่งเสริมและวางแผนให้นักเรียนได้มีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่เหมาะสมกับวัย ซึ่งจะส่งผลในการพัฒนาทักษะในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านร่างกาย ด้านจิตใจและอารมณ์ ด้านสติปัญญา ด้านจริยธรรมและสังคม ของนักเรียนได้เป็นอย่างดี

สมมติฐานในการวิจัย

1. เพศ มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

2. ระดับชั้น มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียน
ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

3. สถานที่เล่นของเล่น มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอ ด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้าวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 จำนวนทั้งสิ้น 5,808 คน (งานข้อมูลสารสนเทศ กลุ่มนโยบายและแผน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครราชสีมา เขต 5 เอกสารลำดับที่ 8 / 2548)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2548 โดยการกำหนดขนาดของกลุ่มตัวอย่างโดยเปรียบเทียบจากตารางเครชีและมอร์แกน (R.V.Krejcie & R.W.Morgan) ที่ขนาดประชากร 5,808 คน ได้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 357 คน ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะเก็บข้อมูลจำนวน 390 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้เก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้เป็นแบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นแบ่งออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสอบถามสถานภาพของกลุ่มตัวอย่างเป็นแบบตรวจรายการ (Check List)

ตอนที่ 2 แบบสอบถามเกี่ยวกับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา มีลักษณะเป็นแบบตรวจรายการ (Check List) และแบบสอบถามแบบปลายเปิด (Open Ended)

เกณฑ์การให้คะแนน

นักเรียนแต่ละคนสามารถเลือกตอบได้มากกว่า 1 คำตอบ ต่อหนึ่งคำถาม ซึ่งคำตอบที่นักเรียนเลือก จะให้ค่าคะแนนเป็น 1 คะแนน และคำตอบที่นักเรียนไม่ได้เลือกจะมีค่าคะแนนเป็น 0 คะแนน

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยยื่นคำร้องต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อขอหนังสือเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ และหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัยขอความอนุเคราะห์ต่อโรงเรียนด้านขุนทด โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา โรงเรียนมัธยมด้านขุนทด โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปุริสุทโธ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล
2. ผู้วิจัยดำเนินการติดต่อผู้อำนวยการโรงเรียนด้านขุนทด โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา โรงเรียนมัธยมด้านขุนทด โรงเรียนปราสาทวิทยาคม โรงเรียนมัธยมหลวงพ่อกุณ ปุริสุทโธ เพื่อดำเนินการเก็บข้อมูลในการทำวิจัย
3. ผู้วิจัยนำแบบสอบถามไปดำเนินการเก็บข้อมูลด้วยตนเอง
4. เก็บรวบรวมแบบสอบถามที่ได้คืน ตรวจสอบความสมบูรณ์ที่ถูกต้อง แล้วนำไปวิเคราะห์ข้อมูลหาค่าทางสถิติเพื่อทดสอบสมมติฐานต่อไป

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์โดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมประมวลผลสำเร็จรูป ตามขั้นตอนดังนี้

1. คัดเลือกแบบสอบถามที่สมบูรณ์แบบแล้วตรวจสอบให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้นำมาลงรหัส
2. วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป
 - 2.1 แบบสอบถามตอนที่ 1 มาวิเคราะห์แจกแจงความถี่หาค่าร้อยละ และนำเสนอข้อมูลในตารางประกอบความเรียง
 - 2.2 แบบสอบถามตอนที่ 2 มาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ และค่าความถี่ แล้วนำเสนอข้อมูลในตารางประกอบความเรียง
 - 2.3 หาความสัมพันธ์ของการเล่น ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของเด็กนักเรียนระดับช่วงชั้นการศึกษาที่ 3 โดยจำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับการศึกษา ปัจจัยสภาพแวดล้อมและสังคม โดยใช้ ไค – สแควร์ (Chi - square) เพื่อตรวจสอบสมมติฐานข้อที่ 1-3

ผลการวิจัย

จากการศึกษา รูปแบบการเล่น และชนิดของการเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม สรุปได้ว่า นักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 390 คน ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 51.54 เพศชายคิดเป็นร้อยละ 48.46 และส่วนใหญ่ศึกษาใน

ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 34.10 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 33.33 มัธยมศึกษาปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 32.56 ตามลำดับ

2. ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบของการเล่น ของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขต อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สามอันดับแรก ส่วนใหญ่นิยมเล่นการเล่นแบบรับสื่อ ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 99.99 รองลงมา ได้แก่ เล่นแบบออกกำลังกายต่อสู้ และ กีฬา คิดเป็นร้อยละ 9.94 และอันดับสาม เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 9.44

3. ร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของการเล่น ของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขต อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ที่เลือกเล่น แบบสมมติ/จินตนาการ นั้นส่วนใหญ่จะเลือกเล่น เล่นขายของ คิดเป็นร้อยละ 23.57 รองลงมาได้แก่เล่นโมเดลรถ คิดเป็นร้อยละ 18.47 เล่นตุ๊กตาและเล่นแต่งตัว คิดเป็นร้อยละ 18.15 เท่ากัน

ในส่วนของการเล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง ส่วนใหญ่กลุ่มตัวอย่างจะเลือกเล่นสร้างบ้าน คิดเป็นร้อยละ 32.55 รองลงมาได้แก่ สร้างของเล่นจากไม้ คิดเป็นร้อยละ 28.15 และเล่นประกอบหุ่นยนต์ คิดเป็นร้อยละ 18.77

ในส่วนของการเล่นแบบศิลปะ พบว่าส่วนใหญ่จะเลือกเล่น การวาดรูป/ ระบายสี คิดเป็นร้อยละ 39.78 รองลงมาได้แก่ ตัดสติ๊กเกอร์ คิดเป็นร้อยละ 16.72 และงานแกะสลัก คิดเป็นร้อยละ 13.00

ในส่วนของการเล่นแบบรับสื่อ พบว่าส่วนใหญ่จะเลือก ฟังเพลง คิดเป็นร้อยละ 15.61 รองลงมาได้แก่ ดูละครทีวี คิดเป็นร้อยละ 13.21 และดูหนัง VCD, DVD คิดเป็นร้อยละ 12.62 ฟังรายการวิทยุ คิดเป็นร้อยละ 11.51

ในส่วนการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่เลือกเล่นเกมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 30.24 รองลงมา ได้แก่ เล่นอินเทอร์เน็ต คิดเป็นร้อยละ 24.48 เล่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 17.93

ในส่วนการเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และ กีฬา ส่วนใหญ่เลือกเล่นวอลเลย์บอล คิดเป็นร้อยละ 14.86 รองลงมาได้แก่ ฟุตบอล คิดเป็นร้อยละ 14.72 ตะกร้อ คิดเป็นร้อยละ 13.13

ในส่วนของการเล่นการละเล่นแบบไทย ส่วนใหญ่เลือกเล่นลูกแก้ว คิดเป็นร้อยละ 38.29 รองลงมาได้แก่การเล่นกระโดดยาง คิดเป็นร้อยละ 31.99 และเล่นยางวง คิดเป็นร้อยละ 16.88

ในส่วนของการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ส่วนใหญ่เลือกเล่น ดาวน์โหลดริงโทน คิดเป็นร้อยละ 26.00 รองลงมา ได้แก่ ส่ง SMS,MMS คิดเป็นร้อยละ 23.63 และเล่น MP3,MP4 คิดเป็นร้อยละ 21.42

ในส่วนของการเล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยานและมอเตอร์ไซด์ ส่วนใหญ่เลือกเล่น ขับมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 33.85 รองลงมาได้แก่ ขี่จักรยาน คิดเป็นร้อยละ 30.36 และแต่งมอเตอร์ไซด์ คิดเป็นร้อยละ 13.31

ในส่วนการเล่นเกมในร่ม ส่วนใหญ่ เลือกเล่น หมากรอก คิดเป็นร้อยละ 33.44 รองลงมาได้แก่ เล่นจิกซอล คิดเป็นร้อยละ 25.04 และเล่นหมากรุกและเล่นสมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ คิดเป็นร้อยละ 17.27 เท่ากัน

ในส่วนของการเล่นดนตรี ส่วนใหญ่เลือกเล่น กีตาร์/เบส คิดเป็นร้อยละ 25.44 รองลงมาได้แก่ ขลุ่ย คิดเป็นร้อยละ 25.00 และเล่น กลอง คิดเป็นร้อยละ 23.90

ในส่วน การเล่นกับสัตว์เลี้ยง ส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างเลือกเล่น กับสุนัข คิดเป็นร้อยละ 36.40 รองลงมาได้แก่ เล่นกับแมว คิดเป็นร้อยละ 23.60 เล่นกับปลา คิดเป็นร้อยละ 15.10 ตามลำดับ

4. ความสัมพันธ์รูปแบบ และชนิดของการเล่น ของนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา เป็นการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรที่ศึกษา คือ เพศ ระดับชั้น และสถานที่เล่น กับรูปแบบและชนิดของการเล่น

4.1 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่น และชนิดของการเล่นกับสถานภาพด้านเพศ

4.1.1. เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นแบบสมมติ/จินตนาการ ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับชนิดของการเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการทุกชนิดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ การเล่นตุ๊กตา การเล่นหุ่นยนต์ เป็นการ เล่นโมเดลรถ และ การ เล่นแต่งตัว แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ ชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.1.2 เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน เล่นประกอบหุ่นยนต์ และชนิดอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเมื่อพิจารณาระดับความสัมพันธ์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับเล่นสร้างบ้าน เล่นประกอบหุ่นยนต์ เล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นตัวต่อเลโก้ และการ เล่นสร้างของเล่นจากไม้

4.1.3 เล่นแบบศิลปะ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ ระบายสี งานเย็บ ปัก ถักร้อย ตัดสติ๊กเกอร์ และชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ ระบายสี งานเย็บ ปัก ถักร้อย ตัดสติ๊กเกอร์ และชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.4 เล่นแบบรับสื่อ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือเรียน อ่านนิตยสาร ดูละครทีวี ดูข่าวสารทางทีวี ฟังเพลง และฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านการ์ตูน การดูการ์ตูนทางทีวี การดูสารคดีทางทีวี การดูหนัง VCD, DVD และชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.1.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับเล่นเกมออนไลน์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับการเล่น ฟุตบอล ตะกร้อ วอลเลย์บอลและซกมวอย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเปตอง การเล่นบาส กีฬาบอล วาโยน้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน วิ่งเล่น ศิลปะป้องกัน และชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.1.7 เล่นแบบการละเล่นแบบไทย เพศมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการละเล่นแบบไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการละเล่นแบบไทย พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับ ลิขิงหลัก กระโดดยาง ลูกแก้ว และ ยางวง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์กับ การส่ง SMS,MMS การเล่นเครื่อง Play Station อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับ การดาวน์โหลดเครื่องโทร การเล่น MP3,MP4 การเล่นเครื่อง PsP การเล่นเครื่องเล่นเกมแบบพกพาและการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.1.9 เล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า เพศมีความสัมพันธ์ชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ทุกชนิด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4.1.10 เล่นเกมในร่ม เพศไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมในร่ม ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่ม พบว่า เพศมีความสัมพันธ์ การเล่นหมากรุก สมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ การ์ดพลัง และการเล่นเกมจิ๊กซอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมฮอส และการเล่นเกมอื่นๆจากที่กล่าวข้างต้น

4.1.11 เล่นดนตรี เปคไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นดนตรี ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นดนตรี พบว่า เปคมีความสัมพันธ์ กีตาร์/เบส กลอง อิเล็กโทน ขลุ่ย และการเล่นชนิดอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่เปคไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเครื่องดนตรีไทย

4.1.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง เปคไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า เปคมีความสัมพันธ์การเล่นกับสุนัข ไก่ แต่เปคไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นกับ แมว ปลา นก หนู และสัตว์เลี้ยงชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นกับระดับชั้น

4.2.1 เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมมติ/จินตนาการ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ การเล่นตุ๊กตา และการเล่นชนิดอื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นหุ่นยนต์ การเล่นโมเดลรถ และการเล่นแต่งตัว

4.2.2 เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นตัวต่อเลโก้ เล่นประกอบหุ่นยนต์ การสร้างของเล่นจากไม้ และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.3 เล่นแบบศิลปะ ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ระบายสี และ งานเย็บ ปัก ถักร้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับ งานปั้น งานแกะสลัก งานฝีมือ ตัดสติ๊กเกอร์ และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.4 เล่นแบบรับสื่อ ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับ งานปั้น การอ่าน หนังสือเรียน การอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่าน นิตยสาร การอ่านการ์ตูน การดูละครทีวี การดูข่าวสารทางทีวี การดูการ์ตูนทางทีวี การดูสารคดีทางทีวี การดูหนัง VCD, DVD การฟังเพลง และการเล่นอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการส่ง E-mail และ การเล่น Chat,MSN อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับ การเล่นอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมออนไลน์

การเล่นเกมนิวเกมคอมพิวเตอร์ การเล่นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่นบาสเก็ตบอล การเล่นต่อสู้กับเพื่อน และการวิ่งเล่น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับ การเล่นฟุตบอล การเล่นตะกร้อ การเล่นเปตอง การเล่นวอลเลย์บอล การว่ายน้ำ การชกมวย ศิลปะป้องกัน และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.7 เล่นแบบการละเล่นแบบไทย ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการละเล่นแบบไทย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการละเล่นแบบไทย พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการกระโดดยาง การเล่นลูกแก้ว และการเล่นยางวง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นลิขิงหลัก และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ

4.2.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม พบว่า ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม ไม่ว่าจะเป็น การดาวน์โหลดริงโทน การส่ง SMS,MMS การเล่น MP3,MP4 การเล่นเครื่อง Play Station การเล่นเครื่อง PsP การเล่นเครื่องเล่นเกมแบบพกพา และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ

4.2.9 เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการแข่งรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการขี่จักรยาน การขับมอเตอร์ไซด์ การแต่งจักรยาน การแต่งมอเตอร์ไซด์ และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.10 เล่นเกมในร่ม ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่น ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่น พบว่า ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่มและชนิดของการเล่น ตามสมัยนิยม ไม่ว่าจะเป็น การเล่นหมากฮอส การเล่น หมากรูก การเล่นสมุดเกมปริศนาอักษรไขว้ การเล่นการ์ดพลัง การเล่นจิกซอล และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.11 เล่นดนตรี ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นดนตรี ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นดนตรี พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเล่น

กีตาร์/เบส และการเล่นขลุ่ย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นกลอง การเล่นอิเล็กทรอนิกส์ การเล่นเครื่องดนตรีไทย และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.2.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการเล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า ระดับชั้นมีความสัมพันธ์กับการเลี้ยงปลา อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ระดับชั้นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นกับสุนัข แมว ไก่ นก หนู และสัตว์เลี้ยงชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3 ความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นกับสถานที่เล่น

4.3.1 เล่นแบบสมมติ/จินตนาการ สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบสมมติ/จินตนาการ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบสมมติ/จินตนาการ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นขายของ เล่นตุ๊กตา และเล่นโมเดลรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นหุ่นยนต์ เล่นแต่งตัว และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.2 เล่นแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบก่อสร้าง/โครงสร้าง พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นสร้างบ้าน สร้างของเล่นจากไม้ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นตัวต่อเลโก้ การเล่นเกม หุ่นยนต์ และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.3 เล่นแบบศิลปะ สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบศิลปะ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบศิลปะ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับงานเย็บ ปัก ถัก ร้อย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการวาดรูป/ระบายสี งานปั้น งานแกะสลัก งานฝีมือ ตัดสติ๊กเกอร์และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.4 เล่นแบบรับสื่อ สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบรับสื่อ ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบรับสื่อ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือเรียน การดูละครทีวี การดูข่าวสารทางทีวี การดูการ์ตูนทางทีวี การดูสารคดีทางทีวี การดูหนัง VCD, DVD การ ฟังเพลง และการฟังรายการวิทยุ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการอ่านหนังสือพิมพ์ การอ่านนิตยสาร การอ่านการ์ตูน และการเล่นชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบเล่นผ่านคอมพิวเตอร์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการ

เล่นเกมออนไลน์ การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ การเล่นเกม E-mail การ Chat,MSN และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา สถานที่เล่นไม่มี

ความสัมพันธ์กับแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น ตะกร้อ บาสเก็ตบอล วาเลย์บอล และชกมวย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นฟุตบอล เปตอง วอลเลย์บอล เล่นต่อสู้กับเพื่อน วิ่งเล่น ศิลปะป้องกัน และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.7 เล่นแบบการละเล่นแบบไทยสถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับ

รูปแบบการละเล่นแบบไทย ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการละเล่นแบบไทย พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่น กระโดดยาง ลูกแก้ว อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นชิงช้าเหล็ก ยางวง และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม สถานที่เล่นมี

ความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการดาวน์โหลดริงโทน การส่ง SMS,MMS การเล่นเกม MP3,MP4 และ การเล่นเกม Play Station อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกม PsP เล่นเครื่องเล่นเกมแบบพกพา และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.9 เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ สถานที่เล่นมี

ความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการขี่จักรยาน ขับมอเตอร์ไซด์ การแต่งจักรยาน การแต่งมอเตอร์ไซด์ และการแข่งรถ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.10 เล่นเกมในร่มสถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นเกม

ในร่ม ในส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบการเล่นเกมในร่ม พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมจิ๊กซอ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นเกมหมากรุก หมากฮอส เกมปริศนาอักษรไขว้ การ์ดพลัง และการเล่นเกมชนิดอื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น

4.3.11 เล่นดนตรี สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับรูปแบบเล่นดนตรี ใน

ส่วนของชนิดของการเล่นในรูปแบบเล่นดนตรี พบว่า สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับชนิดของ

ของเล่นในรูปแบบเล่นดนตรีทุกชนิด ไม่ว่าจะเป็น การเล่นกีตาร์/เบส กลอง อิเล็กทรอนิกส์
เครื่องดนตรีไทย และการเล่นชนิดอื่นๆ

4.3.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่น
กับสัตว์เลี้ยง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในส่วนของชนิดของของเล่นในรูปแบบการ
เล่นกับสัตว์เลี้ยง พบว่า สถานที่เล่นมีความสัมพันธ์กับเล่นกับ สุนัข แมว ปลา ไก่ นก และ
หนู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่สถานที่เล่นไม่มีความสัมพันธ์กับการเล่นชนิดอื่นๆ
จากที่กล่าวข้างต้น

อภิปรายผล

จากการศึกษารูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ในเขต
อำเภอตาบะนุท จังหวัดนครราชสีมา จำแนกตามตัวแปร เพศ ระดับชั้น และสถานที่ มีประเด็น
การอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ความสัมพันธ์ของรูปแบบและชนิดของของเล่นกับตัวแปรด้านเพศ

จากการศึกษาความสัมพันธ์ พบว่า ตัวแปรด้านเพศของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ใน
เขตอำเภอตาบะนุท จังหวัดนครราชสีมา มีความสัมพันธ์กับรูปแบบการเล่นแบบไทย ซึ่ง
สอดคล้องกับโรเซนเบิร์กและสมิท (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 8 : อ้างอิงจาก Rosenberg and
Sutton Smith. 1960) ที่กล่าวว่า ลักษณะการเล่นนั้นแสดงถึงความแตกต่างทางเพศสอดคล้อง
กับการศึกษาของ จีววรรณ กินาวงศ์ (2533 : 123) ที่กล่าวว่าเด็กแต่ละคนจะเล่นไม่เหมือนกัน
และเล่นแตกต่างกันไปตามเพศของเด็ก ส่วนรูปแบบการเล่นแบบสมมติ / จินตนาการ เล่นแบบ
ก่อสร้าง / โครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบรับสื่อ เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ เล่นแบบออกกำลัง
กาย ต่อสู้ และกีฬา เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม
เล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ เล่นเกมในร่ม เล่นดนตรี เล่นกับสัตว์เลี้ยง ที่
ไม่มีความสัมพันธ์กับตัวแปรด้านเพศ ส่วนชนิดของของเล่นที่มีความสัมพันธ์กับเพศนั้นประกอบ
ไปด้วยเล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เล่นหุ่นยนต์ เล่นโมเดลรถ เล่นแต่งตัว จะเป็นของเล่นที่
แสดงออกถึงลักษณะนิสัย หรือบุคลิกของแต่ละเพศนั้นๆ อย่างชัดเจน เช่น ผู้ชายก็จะขับ
มอเตอร์ไซด์ แต่งรถ แข่งรถ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเป็นลักษณะของเล่นที่ใช้ความเร็ว ความท้าทาย
และ ความคิดสร้างสรรค์ เข้ามาเกี่ยวข้อง แต่ ผู้หญิงก็จะเล่นขายของ เล่นตุ๊กตา เย็บปักถักร้อย
ซึ่งแสดงถึงบุคลิกและลักษณะนิสัยของผู้หญิงที่ชัดเจน คือเป็นเพศที่มีความอ่อนหวาน อ่อนโยน
ไม่ชอบความรุนแรง เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คาร์เตอร์และเลวี(สุตา ชันไพศาล
ศิลป์.2543:6;อ้างอิงจาก Carter&Levy.1973) ที่ได้ศึกษาการเลือกเล่นของเด็กชายและเด็กหญิง
พบว่า เด็กชายจะเลือกเล่นของเล่นที่แสดงความเป็นชายสูง และเด็กหญิงจะเลือกเล่นของเล่นที่
แสดงความเป็นหญิงสูง และ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของลีเวอร์ (วิลลิก สรคพงษ์. 2538 : 25;
อ้างอิงจาก Lever.1977) ที่ได้สังเกตการเล่นของเด็กเพศชายและเด็กเพศหญิง พบว่า เด็กเพศ
หญิงชอบเล่นในที่ร่มไม่ค่อยเคลื่อนไหวร่างกายมากนักและชอบเล่นอย่างเงียบๆ ในขณะที่เด็ก

เพศชายมักชอบเล่นกลางแจ้ง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเลวิส (วิลลัค สรรคพงษ์. 2538 : 25; อ้างอิงจาก Lewis.1972) กล่าวว่าไว้ว่า เด็กเพศหญิงจะมีพฤติกรรมการเล่นที่เป็นการเล่นที่ไม่โลดโผน ใช้แรงน้อย ในขณะที่เด็กชายมีพฤติกรรมที่รุนแรง ชอบเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นพรัตน์ ศรีสุวิภา.2547:82) ที่พบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงมากกว่าเพศหญิงส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่นๆ ของเล่นที่นุ่มนวล มากกว่าเพศชาย นอกจากนี้ ฮอนซิก (วิลลัค สรรคพงษ์. 2538 : 25;อ้างอิงจาก Honzik. 1951) ยังกล่าวไว้ว่า ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบเล่น คือไม้บล็อก รถยนต์ และตุ๊กตา ที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่นเฟอร์นิเจอร์ และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวยๆ แต่รูปแบบและชนิดของของเล่นประเภท การรับสื่อไม่ว่าจะเป็นการอ่านหนังสือ ฟังเพลง ดูทีวี หรือ การเล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น คอมพิวเตอร์ MP3 การเล่น SMS MMS เป็นต้น ของเล่นประเภทนี้จะไม่มีความสัมพันธ์กับเพศทั้งนี้อาจเนื่องมาจากของเล่นประเภทนี้เป็นของเล่นประเภทที่ไม่ว่าเพศหญิง หรือเพศชายก็สามารถเล่นได้ โดยไม่มีข้อจำกัดใดๆ ที่เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าเป็นของเล่นที่เหมาะสมกับเพศชายหรือเพศหญิง

2. ความสัมพันธ์ของรูปแบบและชนิดของของเล่นกับตัวแปรด้านระดับชั้น

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างระดับชั้นกับรูปแบบและชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 พบว่า รูปแบบและชนิดของของเล่นที่มีความสัมพันธ์กับระดับชั้นนั้น ส่วนใหญ่จะเป็นของเล่นที่แสดงให้เห็นจินตนาการ วุฒิภาวะ และประสบการณ์ของนักเรียนในแต่ละช่วงอายุ เนื่องจากนักเรียนในช่วงชั้นที่ 3 นี้เป็นวัยที่กำลังย่างก้าวสู่วัยรุ่น ดังนั้นจึงเห็นว่าจากผลของการศึกษานั้นจะพบว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นช่วงที่กำลังย่างก้าวสู่วัยรุ่นนั้นจะเล่นของเล่นที่ยังแสดงถึงความเป็นเด็กอยู่ เช่นจะนิยมเล่นตุ๊กตา เล่นสร้างบ้าน วาดรูประบายสี กระโดดยาง หรือยางวง เป็นต้นซึ่งของเล่นประเภทนี้เป็นของเล่นในวัยเด็กที่ไม่ต้องใช้พลังความรุนแรงมากนัก แต่จะแสดงออกถึงจินตนาการสูง แต่เมื่อเข้าสู่วัยรุ่นแล้วจะเริ่มสนใจของเล่นที่ทำหายความสามารถ มีการใช้กำลัง ความเร็ว เข้ามาเกี่ยวข้องเช่น การขับรถมอเตอร์ไซด์ หรือการแข่งขันรถ เป็นต้น ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความคิดคะนอง ขาดความยั้งคิด ซึ่งทั้งนี้ครู อาจารย์ ผู้ปกครองควรจะให้คำแนะนำและทำความเข้าใจกับวัยนี้อย่างใกล้ชิดพร้อมกับสอนอธิบายถึงผลที่อาจจะเกิดขึ้นและหาทางแก้ไขร่วมกัน รวมถึงควรเป็นที่ปรึกษาที่ดีด้วย

3. ความสัมพันธ์ของรูปแบบและชนิดของของเล่นกับตัวแปรด้านสถานที่

จากการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างสถานที่เล่นกับรูปแบบและชนิดของของเล่นนั้น พบว่า รูปแบบและชนิดของของเล่นที่มีความสัมพันธ์กับสถานที่นั้นจะขึ้นอยู่กับอุปกรณ์ของของเล่น ความเหมาะสมของสถานที่นั้นๆ ดังจะเห็นได้ว่านักเรียนจะเล่นตุ๊กตา เล่นขายของ เล่นโมเดลรถ เล่นสร้างบ้านจากไม้ และการดูทีวี ฟังวิทยุ อยู่ที่บ้านเนื่องจากที่บ้านจะมีอุปกรณ์การ

เล่นแต่อยู่ที่โรงเรียนไม่มีอุปกรณ์รวมถึงเวลาจะเล่นเนื่องจากอยู่ที่โรงเรียนจะต้องเรียนหนังสือหรือทำกิจกรรมของโรงเรียน รวมถึงการขับมอเตอร์ไซด์ หรือแข่งรถ ถึงแม้ว่านักเรียนจะมีรถที่โรงเรียนแต่ด้วยความเหมาะสมของสถานที่และเวลานักเรียนก็จะไม่เล่นที่โรงเรียน เป็นต้น แต่ที่โรงเรียนนั้นนักเรียนจะเล่นของเล่นที่ไม่ต้องใช้เวลาหรืออุปกรณ์ มากนัก รวมถึงสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นรวมกันก็ได้ เช่นการอ่านหนังสือ การเล่นคอมพิวเตอร์ หรืออินเทอร์เน็ตซึ่งทางโรงเรียนจะมีอุปกรณ์พร้อมอยู่แล้ว สามารถใช้เวลาในช่วงพักเล่นได้เลย รวมถึงก็จะเล่นบาสเก็ตบอลซึ่งเป็นกีฬาที่ต้องเล่นเป็นรวมกันหลายคน และมีอุปกรณ์ที่โรงเรียนพร้อมแล้ว เป็นต้น ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ (นพรัตน์ ศรีสุวิภา.2547:79) ที่พบว่า นักเรียนมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันเมื่ออยู่ที่บ้านและโรงเรียน และ สอดคล้องกับงานวิจัย ของวรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526:10) ที่ศึกษาการเล่นของเด็กบ้านกลาง พบว่า ชนิดของของเล่นที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดที่เลือกเล่นที่บ้าน และการศึกษาของเจนวี(Jenvey. 1989 – 2000 : 2) ทำการศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า มีความแตกต่างในสถานการณ์อย่างมากที่ทำให้เห็นว่าการเล่นปกติของเด็กเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับสถานที่ (โรงเรียนหรือที่บ้าน)

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. จากการศึกษาพบว่าในรูปแบบการรับสื่อนักเรียนนิยมเล่นสูง ไม่ว่าจะเป็นทางโทรทัศน์ วิทยุ หนังสือ หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิด และพฤติกรรมของเด็กมาก ดังนั้น สื่อมวลชนเอง หรือผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องควรตระหนักถึงการนำเสนอให้มาก ควรมีการคัดกรอง หรือมีมาตรฐานที่ควบคุมให้มากขึ้น เพื่อนำเสนอสิ่งเหมาะสม ให้กับเยาวชน
2. จากการศึกษาจะพบว่า เมื่อเด็กเริ่มเข้าสู่วัยรุ่นพฤติกรรมการเล่นจะเปลี่ยนไป ซึ่งจะลดโผและรุนแรงมากขึ้นเนื่องจากเป็นวัยคะนอง เช่น การแข่งมอเตอร์ไซด์ เป็นต้น ผู้ปกครองและอาจารย์ควรให้คำปรึกษา และดูแลเด็กในวัยนี้ให้มากยิ่งขึ้น
3. จากการศึกษา พบว่า การละเล่นแบบไทย เป็นการละเล่นที่นิยมเล่นน้อยเนื่องจากในปัจจุบันเป็นยุคของเทคโนโลยีข่าวสาร แต่อย่างไรก็ตามการละเล่นแบบไทยก็ควรมีการอนุรักษ์ให้อยู่กับสังคมไทยต่อไป เพราะเป็นการสะท้อนถึงความเป็นไทยได้เป็นอย่างดี ดังนั้น ควรมีการสนับสนุนให้เด็กเล่นควบคู่ไปกับเทคโนโลยีต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กแต่ละภูมิภาค เพื่อศึกษาเปรียบเทียบอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม ขนบธรรมเนียมประเพณีที่มีต่อการเล่น
2. ควรศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กในแต่ละช่วงวัย เช่นเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น วัยรุ่น และวัยรุ่นตอนปลาย ว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร
3. ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่นๆ เช่น ฐานะครอบครัว สถานภาพครอบครัว เป็นต้น ซึ่งอาจส่งผลต่อการเลือกรูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กุลยา ตันติผลลาชีวะ. (2542). “การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย,” วารสารการศึกษา
ปฐมวัย. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสารมิตร.
- คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. (2534). เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก.
กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- คำพวง ห่อทอง. (2548). การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของบิดามารดาและ
พฤติกรรมกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัย ในเขตกรุงเทพมหานครกับจังหวัดสุรินทร์. สารนิพนธ์
กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- จรรยา ทองถาวร. (2530). จิตวิทยาพัฒนาการ. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- จารุณี ป้องพาล. (2548). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมส่งเสริมการเล่นของบิดาและมารดากับ
พฤติกรรมกรรมการปรับตัวของเด็กปฐมวัย: การศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศ. สารนิพนธ์
กศ.ม.(จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- จินตนา กระบวนแสง. (2542). สภาพสังคมและวัฒนธรรมจากการเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : กอง
วรรณกรรมและประวัติศาสตร์ กรมศิลปากร.
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2526). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์พัฒนา.
- ณัฐฐา แก้วสุวรรณ. (2525). พฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและพฤติกรรมทาง
สังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย : เปรียบเทียบระหว่างโรงเรียนอนุบาลและศูนย์เด็กปฐมวัย
ในกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- นพรัตน์ ศรีสุภา. (2547). การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนปลาย ชั้น ป.1-3 ในจังหวัด
นครปฐม. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประณต คำฉิม. (2545). เด็กกับพัฒนาการทางด้านสังคม. (เอกสารประกอบคำสอน). ภาควิชา
จิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาพรพรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2537). การพัฒนาพฤติกรรมเด็กหน่วยที่ 8-15.
พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินท
รวโรฒ ประสารมิตร.
- เยาวพา เตชะคุปต์. (2528). กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2546. กรุงเทพฯ :

ศิริวัฒนอินเตอร์พรีนซ์.

รักตวรรณ ศิริภาพร. (2531). ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทักษะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัยที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2526). “เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็ก,” เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร.

วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน.(2526). การเล่นของเด็กบ้านกลาง. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

วราภรณ์ รักวิจัย. (2540). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์.

วิณี ชิตเชื้อวงศ์. (2537). การศึกษาเด็ก. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.

วิมลภัก วรรณพงษ์. (2538). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบไม่แบ่งแยกเพศ ที่มีความสนใจในการเลือกของเล่นชนิดบ่งบอกเพศผู้เล่นของวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

วันเพ็ญ ปลูกพัฒน์. (2539). การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สมบัติ กาญจนกิจ. (2542). นันทนาการชุมชนและโรงเรียน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมใจ แจ่มจิรวรรณ. (2547). การศึกษาการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนปลาย ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในจังหวัดนครปฐม. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สายพิน ประสูวรรณ์. (2538). การศึกษาความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมโดยครูสร้างกฎเกณฑ์และเด็กสร้างกฎเกณฑ์. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

สุชา จันท์เอม. (2543). จิตวิทยาเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

สุดา ชันไพศาล. (2543). การเปรียบเทียบการเลือกของเล่นของเด็กชายอายุ 5 ปีที่พ่อแม่มีบทบาททางเพศต่างกัน. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. (2520). การเล่นของเด็กหลานชาวไทยในอดีต. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.

หรรษา นิลวิเชียร. (2535). ปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

- Krejcie, Robert V. & Morgan Daryle W. (1970, autumn). *Determining Sample Size for Reserch Activites*, Educational and Phychological Measurement. 30(3) : 607 – 610.
- Vickii Jenvey & Heidi Jenvey. (1989 - 2000). *Australian chidren's play and toy*. Monash University, Australia.
- Tietz, Julie Ann. (1998, September). Gender Segregation in Early Childhood: A Test of The Play Style Compatibility Hypothesis (Boy, Girl). *Pro Quest-Dissertation Abstracts*. DAI-B 59/03 : p. 1395.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

แบบสอบถาม

แบบสอบถามเพื่อการวิจัย
เรื่อง การศึกษารูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

คำชี้แจง

1. แบบสอบถาม นี้แบ่งออกเป็น 2 ตอน จำนวน 7 หน้า

ตอนที่ 1 แบบสอบถามข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 แบบสอบถาม รูปแบบการเล่น และ ชนิดของของเล่น ของนักเรียน
 ช่วงชั้นที่ 3 ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

2. การตอบแบบสอบถาม

กรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกข้อ ข้อมูลที่ได้รับจากนักเรียนจะนำไปใช้ประโยชน์ในการวิจัยด้านวิชาการเท่านั้น จึงเรียนเพื่อขอความร่วมมือจากนักเรียนได้โปรดแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ จริ่งใจ ตรงไปตรงมา และเป็นอิสระเพื่อความสมบูรณ์ของผลการศึกษาวิจัย โดยไม่ต้องระบุชื่อ และนามสกุลของนักเรียนลงในแบบสอบถาม คำตอบของนักเรียนจะถือเป็นความลับไม่มีผลผูกพันใดๆ หรือไม่นำไปใช้ในทางที่จะเสียประโยชน์ต่อนักเรียนเป็นอันขาด

ผู้วิจัยใคร่ขอขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาให้ความร่วมมือในการตอบแบบสอบถามมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

บัญชา ทองเครือ

นิสิตวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

แบบสอบถาม

เรื่อง “การศึกษารูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอตำบลขุนทด จังหวัดนครราชสีมา”

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในหัวข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

เพศ

☐ ชาย ☐ หญิง

ระดับชั้น

- ☐ มัธยมศึกษาปีที่ 1
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 2
☐ มัธยมศึกษาปีที่ 3

**ตอนที่ 2 แบบสอบถาม รูปแบบการเล่น และ ชนิดของของเล่น ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ในเขตอำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา**

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย (✓) ลงในหัวข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุดซึ่ง และกรุณาตอบให้ครบทุกข้อ

ข้อที่ 1. ปัจจุบันถ้ามีเวลว่างนักเรียนชอบที่จะเล่นใน รูปแบบใดและเลือกที่จะเล่นของเล่นชนิดใด

1.1 เล่นแบบสมมติ / จินตนาการ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นขายของ () เล่นตุ๊กตา () เล่นหุ่นยนต์
() เล่นโมเดลรถ () เล่นแต่งตัว () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

1.2 เล่นแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นตัวต่อเลโก้ () เล่นสร้างบ้าน () เล่นประกอบหุ่นยนต์
() สร้างของเล่นจากไม้ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

1.3 เล่นแบบศิลปะ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () การวาดรูป/ระบายสี () งานปั้น () งานแกะสลัก
() งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย () งานฝีมือ () ตัดสติ๊กเกอร์
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

1.4 เล่นแบบรับสื่อ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () อ่านหนังสือเรียน () อ่านหนังสือพิมพ์ () นิตยสาร
() อ่านการ์ตูน () ดูละครทางทีวี () ดูข่าวสารทางทีวี
() ดูการ์ตูนทางทีวี () ดูสารคดีทางทีวี () ดูหนัง VCD, DVD
() ฟังเพลง () ฟังรายการวิทยุ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

1.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นอินเทอร์เน็ต () เล่นเกมออนไลน์ () เกมคอมพิวเตอร์
() โปรแกรมคอมพิวเตอร์ () E-mail () Chat, MSN
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

1.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|------------------|-----------------------------------|--------------|
| () ฟุตบอล | () ตะกร้อ | () เปตอง |
| () วอลเลย์บอล | () บาสเกตบอล | () วายน้ำ |
| () ชกมวย | () เล่นต่อสู้กับเพื่อน | () วิ่งเล่น |
| () ศิลปะป้องกัน | () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... | |

1.7 เล่นการละเล่นแบบไทย () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|----------------|-----------------------------------|-------------|
| () ลิงชิงหลัก | () กระโดดยาง | () ลูกแก้ว |
| () ยางวง | () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... | |

1.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|-----------------------------------|------------------|-----------------------|
| () ดาร์วินโฮลตริงโทน | () ส่ง SMS, MMS | () MP3 , MP4 |
| () เครื่อง Play Station | () เครื่อง PsP | () เครื่องเกมแบบพกพา |
| () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... | | |

1.9 เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|---------------------|--------------------|-----------------------------------|
| () ขี่จักรยาน | () ขับมอเตอร์ไซด์ | () แต่งจักรยาน |
| () แต่งมอเตอร์ไซด์ | () แข่งรถ | () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... |

1.10 เล่นเกมในร่ม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|---------------|-------------|-----------------------------------|
| () หมากระโดด | () หมากรุก | () สมุดเกมปริศนา อักษรไขว้ |
| () การ์ดพลัง | () จิ๊กซอ | () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... |

1.11 เล่นดนตรี () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|------------------|---------------------|-----------------------------------|
| () กีตาร์ / เบส | () กลอง | () อิเล็กโทรน |
| () ขลุ่ย | () เครื่องดนตรีไทย | () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... |

1.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- | | | |
|-----------------------------------|---------|---------|
| () สุนัข | () แมว | () ปลา |
| () ไก่ | () นก | () หนู |
| () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น..... | | |

ข้อที่ 2. ปัจจุบันถ้ามีเวลาว่าง ที่โรงเรียน นักเรียนชอบที่จะเล่นใน รูปแบบใด และเลือกที่จะเล่นของเล่นชนิดใด.

2.1 เล่นแบบสมมติ / จินตนาการ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นขายของ () เล่นตุ๊กตา () เล่นหุ่นยนต์
() เล่นโมเดลรถ () เล่นแต่งตัว () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.2 เล่นแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นตัวต่อเลโก้ () เล่นสร้างบ้าน () เล่นประกอบหุ่นยนต์
() สร้างของเล่นจากไม้ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.3 เล่นแบบศิลปะ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () การวาดรูป/ระบายสี () งานปั้น () งานแกะสลัก
() งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย () งานฝีมือ () ตัดสติ๊กเกอร์
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.4 เล่นแบบรับสื่อ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () อ่านหนังสือเรียน () อ่านหนังสือพิมพ์ () นิตยสาร
() อ่านการ์ตูน () ดูละครทางทีวี () ดูข่าวสารทางทีวี
() ดูการ์ตูนทางทีวี () ดูสารคดีทางทีวี () ดูหนัง VCD DVD
() ฟังเพลง () ฟังรายการวิทยุ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นอินเทอร์เน็ต () เล่นเกมออนไลน์ () เกมคอมพิวเตอร์
() โปรแกรมคอมพิวเตอร์ () E-mail () Chat , MSN
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ฟุตบอล () ตะกร้อ () เปตอง
() วอลเลย์บอล () บาสเกตบอล () วายน้ำ
() ชกมวย () เล่นต่อสู้กับเพื่อน () วิ่งเล่น
() ศิลปะป้องกัน () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.7 เล่นการละเล่นแบบไทย () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ลิงชิงหลัก () กระโดดยาง () ลูกแก้ว
() ยางวง () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ดาว์นโหลดริงโทน () ส่ง SMS, MMS () MP3 , MP4
() เครื่อง Play Station () เครื่อง PsP () เครื่องเกมแบบพกพา
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

2.9 เล่นเครื่องยนต์ กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ขี่จักรยาน () ขับมอเตอร์ไซด์ () แต่งจักรยาน
() แต่งมอเตอร์ไซด์ () แข่งรถ () อื่นๆ จากที่กล่าว

ข้างต้น.....

2.10 เล่นเกมในร่ม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () หมากรอก () หมากรุก () สมุดเกมปริศนา อักษรไขว่
() การ์ดพลัง () จิกซอล () อื่นๆ จากที่กล่าว

ข้างต้น.....

2.11 เล่นดนตรี () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () กีตาร์ / เบส () กลอง () อิเล็กโทน
() ขลุ่ย () เครื่องดนตรีไทย () อื่นๆ จากที่กล่าว

ข้างต้น.....

2.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () สุนัข () แมว () ปลา
() ไก่ () นก () หนู
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

ข้อที่ 3. ปัจจุบันถ้ามีเวลาว่าง ที่บ้าน นักเรียนชอบที่จะเล่นใน รูปแบบใด และเลือกที่จะเล่นของเล่นชนิดใด.

3.1 เล่นแบบสมมติ / จินตนาการ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นขายของ () เล่นตุ๊กตา () เล่นหุ่นยนต์
() เล่นโมเดลรถ () เล่นแต่งตัว () อื่นๆ จากที่กล่าว

ข้างต้น.....

3.2 เล่นแบบก่อสร้าง / โครงสร้าง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นตัวต่อเลโก้ () เล่นสร้างบ้าน () เล่นประกอบหุ่นยนต์
() สร้างของเล่นจากไม้ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.3 เล่นแบบศิลปะ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () การวาดรูป/ระบายสี () งานปั้น () งานแกะสลัก
() งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย () งานฝีมือ () ตัดสติ๊กเกอร์
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.4 เล่นแบบรับสื่อ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () อ่านหนังสือเรียน () อ่านหนังสือพิมพ์ () นิตยสาร
() อ่านการ์ตูน () ดูละครทางทีวี () ดูข่าวสารทางทีวี
() ดูการ์ตูนทางทีวี () ดูสารคดีทางทีวี () ดูหนัง VCD DVD
() ฟังเพลง () ฟังรายการวิทยุ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.5 เล่นผ่านคอมพิวเตอร์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () เล่นอินเทอร์เน็ต () เล่นเกมออนไลน์ () เกมคอมพิวเตอร์
() โปรแกรมคอมพิวเตอร์ () E-mail () Chat , MSN
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.6 เล่นแบบออกกำลังกาย ต่อสู้ และกีฬา () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ฟุตบอล () ตะกร้อ () เปตอง
() วอลเลย์บอล () บาสเกตบอล () วายน้ำ
() ชกมวย () เล่นต่อสู้กับเพื่อน () วิ่งเล่น
() ศิลปะป้องกัน () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.7 เล่นการละเล่นแบบไทย () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ลิงชิงหลัก () กระโดดยาง () ลูกแก้ว
() ยางวง () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.8 เล่นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ตามสมัยนิยม โทรศัพท์มือถือ MP3 เครื่องเกม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ดาว์นโหลดริงโทน () ส่ง SMS, MMS () MP3 , MP4
() เครื่อง Play Station () เครื่อง PsP () เครื่องเกมแบบพกพา
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.9 เล่นเครื่องดนตรี กลไก จักรยาน มอเตอร์ไซด์ () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () ขี่จักรยาน () ขับมอเตอร์ไซด์ () แต่งจักรยาน
() แต่งมอเตอร์ไซด์ () แข่งรถ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.10 เล่นเกมในร่ม () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () หมากรอส () หมากรุก () สมุดเกมปริศนา อักษรไขว่
() การ์ดพลัง () จิ๊กซอ () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.11 เล่นดนตรี () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () กีตาร์ / เบส () กลอง () อิเล็กโทน
() ขลุ่ย () เครื่องดนตรีไทย () อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

3.12 เล่นกับสัตว์เลี้ยง () เล่น () ไม่เล่น

ถ้าเลือก เล่น นักเรียนเลือกของเล่นชนิดใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

- () สุนัข () แมว () ปลา
() ไก่ () นก () หนู
() อื่นๆ จากที่กล่าวข้างต้น.....

ภาคผนวก ข

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย

ชื่อ	สุภารัตน์ วรทอง
ตำแหน่ง	รองศาสตราจารย์
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาสันทนการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ชื่อ	จุมพล ลัมพาภิวัฒน์
ตำแหน่ง	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาสันทนการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ชื่อ	ธีระชน พลโยธา
ตำแหน่ง	อาจารย์
สถานที่ทำงาน	ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ชื่อ	นิตยา ไชยคำ
ตำแหน่ง	รองผู้อำนวยการกลุ่มงานวิชาการ
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนด่านขุนทด อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
ชื่อ	รัตติยา พงษ์ศิริ
ตำแหน่ง	หัวหน้าฝ่ายวิชาการ
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา

ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายบัญชา ทองเครือ
วันเดือนปีเกิด	5 กรกฎาคม 2522
สถานที่เกิด	อำเภอพิมาย จังหวัดนครราชสีมา
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 619/1 หมู่ 2 ตำบลด่านขุนทด อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา 30210
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2533	ประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านห้วยบง อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ. 2538	มัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพงษ์ศิริวิทยา อำเภอด่านขุนทด จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ. 2541	มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบุญวัฒนา อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา
พ.ศ. 2545	ปริญญาตรี (วท.บ. นันทนาการ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2549	ปริญญาโท (วท.ม. การจัดการนันทนาการ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กรุงเทพมหานคร