

การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2
ในจังหวัดนครปฐม

สารนิพนธ์
ของ
นางสาววรรณัท มนเฟ่งพินิจ

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ตุลาคม 2547
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

155.4233

83.40

2-3

การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2
ในจังหวัดนครปฐม

ปี 83.ค. 2548

บทคัดย่อ
ของ
นางสาวรณันท์ มนเพ่งพินิจ

2548

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ
ตุลาคม 2547

h 257358

วรรณัทธ มนเพ่งพินิจ. (2547), การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2 ในจังหวัดนครปฐม. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ : อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาและเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นโดยจำแนกตามตัวแปรเพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วย ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2 ปีการศึกษา 2546 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 370 คน แบ่งเป็น เพศหญิง 201 คน และเพศชาย 169 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Cluster Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า คือ แบบสัมภาษณ์การเล่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ร้อยละ และการทดสอบไคแอสแควร์ (Chi-Square Test)

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

1. เด็กเพศชายและเพศหญิงมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และการเล่นแบบอื่นๆ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงและการเล่นออกกำลังกลางแจ้งพบว่าไม่แตกต่าง

2. เด็กเพศชายและเพศหญิงเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นที่นุ่ม นิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าว ส่วนหนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง และสัตว์เลี้ยง พบว่าไม่แตกต่าง

3. เมื่อเปรียบเทียบการเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน เด็กมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันในทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าว

4. เมื่อเปรียบเทียบการเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน เด็กจะเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง กระดานเกม/ตัวต่อ และสื่อบันเทิง ส่วนของเล่นนุ่ม นิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะ หนังสือ/นิตยสาร ของเล่นก้าวร้าว และสัตว์เลี้ยง พบว่าไม่แตกต่าง

5. เมื่อเปรียบเทียบการเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ เด็กมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง การเล่น

ออกกำลังกลางแจ้ง และเล่นต่อสู้อยู่ ส่วนรูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่น ก้าวร้าวพบว่าไม่แตกต่าง

6. เมื่อเปรียบเทียบการเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ เด็กจะเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร สื่อบันทึก และของเล่นก้าวร้าว ส่วนของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ กระดานเกม/ตัวต่อ และสัตว์เลื้อยพบว่าไม่แตกต่าง

7. เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน มีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันทึก เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นต่อสู้อยู่ และเล่นก้าวร้าว ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ และเล่นออกกำลังกลางแจ้งพบว่าไม่แตกต่าง

8. เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน จะเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันทึก และสัตว์เลื้อย ส่วนชนิดของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าวพบว่าไม่แตกต่าง

9. เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นสร้าง การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อบันทึก และการเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นต่อสู้อยู่ และเล่นก้าวร้าวพบว่าไม่แตกต่าง

10. เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน จะเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ และของเล่นก้าวร้าว ส่วนชนิดของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง สื่อบันทึก และสัตว์เลื้อยพบว่าไม่แตกต่าง

11. เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นสร้าง การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อบันทึก การเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และการเล่นออกกำลังกลางแจ้ง ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นต่อสู้อยู่ และเล่นก้าวร้าวพบว่าไม่แตกต่าง

12. เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันจะเล่นของเล่นแตกต่างกันเกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสาร ส่วนของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันทึก ของเล่นก้าวร้าว และสัตว์เลื้อยพบว่าไม่แตกต่าง

**A STUDY ON PLAYING OF EARLY CHILDHOOD CHILDREN IN
KINDERGARTEN LEVELS 1 - 2 OF NAKORNPATTHOM
PROVINCE**

**AN ABSTRACT
BY
MISS WARANUN MONPENGPIJ**

**Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Education degree in Developmental Psychology
at Srinakharinwirot University
October 2004**

Waranun Monpengpinij. (2004). *A Study on Playing of Early Childhood Children in Kindergarten Levels 1 – 2 in Nakorn pathom Province*. Master Project, M.Ed. (Developmental Psychology). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Project Advisor: Dr. Niyada Chittcharat.

The main objective of this research was to study and compare playing pattern and types of toys of Thai early childhood children on the basis of sex, playing place, playmate, parent's education, parent's occupation, and parent's economic status. The sample in this study included 370 kindergarten level 1 and 2 (201 girls and 169 boys), randomly drawn by multi stage cluster sampling from kindergarten school children in Amphurmuang Nakonprathom during the academic year 2004. The instrument for collecting data was an interview schedule concerning children's playing. The statistical methods for analyzing the data were percentage and Chi-square test.

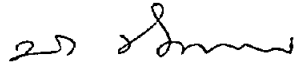
The main findings indicated that a significant sex difference at the .05 level was found in almost all playing patterns, i.e. imaginative, construction/manipulative, artistic, computer/electronic, rough and tumble, and aggressive playing, whereas no sex difference was found in passive media and active outdoor playing. There was a significant sex difference at the .05 level in almost all types of toys, i.e. soft toys, replicas, dress-ups, construction/manipulative, artistic, computer/electronic, outdoor-active, and aggressive toys, while there was no sex difference in other types of toys, i.e. books/magazines, board games/puzzles, passive media, and pets. A significant difference at the .05 level was also found between playing at school and playing at home in all playing patterns, i.e. imaginative, construction/manipulative, artistic, passive media, computer, outdoor-active, rough and tumble, and aggressive playing, and there was a significant difference at the .05 level between playing at school and playing at home in some types of toys, i.e. construction/manipulative, computer/electronic, outdoor-active, board games/puzzles and passive media toys, whereas soft toys/replicas, dress ups, artistic, book/magazines, aggressive toys were not affected by the change of playing place. Children playing with their friends and those playing with their parents were significantly different at the .05 level in almost all playing patterns, i.e. imaginative, construction/manipulative, passive media, outdoor-active, rough and tumble play, but were not significantly different in artistic, computer and aggressive play. Children playing with their friends and those playing with their parents were significantly different at the

.05 level in almost all types of toys, i.e. soft toys/replicas, artistic, outdoor-active, books/magazines, passive media, aggressive toys, but were not different in dress-ups, construction/manipulative, computer/electronic, board game/puzzles and pets. It was also found that there was a significant difference at the .05 level in almost all playing patterns, i.e. construction/manipulative, artistic, passive media, computer/electronic, rough and tumble, aggressive playing of children whose parents had different educational backgrounds, and no significant difference in their imaginative and outdoor-active playing patterns. Children's types of toys, i.e. construction/manipulative, artistic, computer/electronic, books/magazines, board game/puzzles, passive media toys and pets were significantly different at the .05 level in terms of their parent's education backgrounds but no significant difference was found in their soft toys/replicas, dress-ups, outdoor-active and aggressive toys with regard to their parent's different backgrounds,

Finally, the findings indicated that children's playing patterns and children's choices of toys were also found to be significantly different at the .05 level with respect to their parent's different occupations and economic backgrounds.

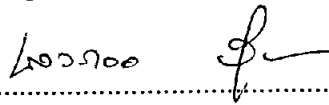
อาจารย์ที่ปรึกษา ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร และคณะกรรมการสอบได้
พิจารณาสารนิพนธ์ฉบับนี้แล้ว เห็นสมควรรับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้

อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์



(อาจารย์ ดร. นิยะดา จิตต์จรัส)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตร



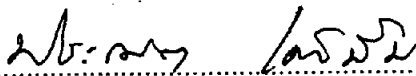
(รองศาสตราจารย์ ดร. นวลละออ สุภาผล)

คณะกรรมการสอบ



ประธาน

(อาจารย์ ดร. นิยะดา จิตต์จรัส)



กรรมการ

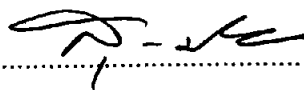
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต แก้วนิม)



กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร)

อนุมัติให้รับสารนิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญา
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



คณบดีคณะมนุษยศาสตร์

(รองศาสตราจารย์สุภา ปานเจริญ)

วันที่ 13 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2547

ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาของ อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส อาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประณต แก้วฉิม และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร กรรมการสอบสารนิพนธ์ที่กรุณาให้คำปรึกษา ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆด้วยความเมตตา นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส ที่กรุณาให้ความรู้และคำปรึกษาในการทำสารนิพนธ์ทั้งฉบับ

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ในภาควิชาจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณผู้อำนวยการโรงเรียนวัดไผ่ล้อมและโรงเรียนอนุบาลนครปฐมที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา ผู้ที่คอยให้กำลังใจ สนับสนุนคำจูงผู้วิจัยให้เกิดความสำเร็จ

ขอขอบคุณนางสาวนิภาพร มนเพ่งพิณี น้องสาวอันเป็นที่รัก ที่คอยดูแลให้กำลังใจในการทำสารนิพนธ์

ขอขอบคุณนางนพรัตน์ ศรีสุวิภา นางสาวสมใจ แจ่มจิรวรรณ และนางสาวกมลวรรณ อภิรุจิ เพื่อนที่ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจในการทำสารนิพนธ์

คุณค่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นจากงานวิจัยในครั้งนี้ ขอมอบให้กับบิดามารดา และบูรพา คณาจารย์ทั้งหลาย ที่ได้อบรมสั่งสอน และปลูกฝังคุณงามความดี ตลอดจนประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ให้กับผู้วิจัยมาจนปัจจุบัน

วราพันธ์ มนเพ่งพิณี

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	/ ความมุ่งหมายของการวิจัย	2
	/ ความสำคัญของการวิจัย	2
	/ ขอบเขตของการวิจัย	2
	ตัวแปรที่ศึกษา	3
	นิยามปฏิบัติการ	4
	/ นิยามศัพท์เฉพาะ นศ. ป.โท วิชาศึกษาศาสตร์ - ๒๕๖๓	6
	กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
	/ สมมุติฐานในการวิจัย	7
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่น	8
	ความหมายของการเล่น	8
	ความหมายของของเล่น	10
	ความสำคัญของการเล่นและของเล่น	11
	ทฤษฎีการเล่น	13
	รูปแบบของการเล่น	15
	ชนิดของของเล่น	20
	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นและการเลือกของเล่นของเด็ก	26
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนต้น	27
	พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนต้น	27
	รูปแบบการเล่นของวัยเด็กตอนต้น	30
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กตอนต้น	32
3	วิธีดำเนินการวิจัย	38
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	38
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3 (ต่อ) วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ	41
วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล	42
วิธีจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล	42
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	43
4 ผลการวิจัย	44
ข้อดกลงเกี่ยวกับการวิเคราะห์และการแปลผล	44
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	44
5 สรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	70
ความมุ่งหมายของการวิจัย	70
ความสำคัญของการวิจัย	70
ขอบเขตของการวิจัย	71
สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล	73
อภิปรายผล	78
ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้	86
ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	87
บรรณานุกรม	88
ภาคผนวก	92
ภาคผนวก ก หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลการวิจัย	93
X ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	96
ภาคผนวก ค คุณภาพเครื่องมือ	108
ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์	120

บัญชีตาราง

ตาราง		หน้า
1	จำนวนนักเรียน จำแนกตามโรงเรียนและชั้นปี	39
2	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ สถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และอาชีพของผู้ปกครอง	45
3	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามรูปแบบการเล่น	46
4	จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามชนิดของของเล่น	47
5	การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามเพศ	48
6	การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามเพศ ...	49
7	การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามตัวแปร ด้านสถานที่เล่น	50
8	การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามตัวแปร ด้านสถานที่เล่น	51
9	การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามตัวแปร ด้านบุคคลที่เล่นด้วย	52
10	การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามตัวแปร ด้านบุคคลที่เล่นด้วย	53
11	จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	55
12	จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	58
13	จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรด้านอาชีพของผู้ปกครอง	61
14	จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรด้านอาชีพของผู้ปกครอง	63
15	จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรสถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง	66
16	จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนก ตามตัวแปรสถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง	68

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
17	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็ก ในเวลาว่าง	109
18	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็ก ในเวลาว่าง	110
19	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็ก ที่โรงเรียน	111
20	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องจำแนกรายชื่อของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่น ของเด็กที่โรงเรียน	112
21	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็ก ที่บ้านคนเดียว	113
22	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็ก ที่บ้านคนเดียว	114
23	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็ก ที่บ้านกับเพื่อนหรือพี่น้อง	115
24	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็ก ที่บ้านกับเพื่อนหรือพี่น้อง	116
25	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็ก ที่บ้านกับพ่อแม่	117
26	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้าน กับพ่อแม่	118
27	แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ทั้งฉบับ	119

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	7

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีค่าสูงสุดของประเทศ เป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศอนาคตของประเทศชาติจึงขึ้นอยู่กับคุณภาพของเด็กที่จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต เด็กที่ได้รับการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ที่ถูกต้องย่อมสามารถมีโอกาสที่จะเติบโตเป็นประชากรที่มีคุณภาพและเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในอนาคต

การพัฒนาส่งเสริมเด็กให้เป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ความสามารถควรเริ่มตั้งแต่ในระยวัยเด็กตอนต้น (3-6 ปี) เนื่องจากวัยเด็กตอนต้นนั้นเป็นวัยแห่งการวางรากฐานของชีวิต (นฤมล ปิ่นดอนทอง. 2544 : 1 - 2 ; อ้างอิงจาก อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร. 2539 : 1) ในวัยเด็กตอนต้นเป็นช่วงอายุที่มีพัฒนาการการเรียนรู้สูง มีความใฝ่รู้ใฝ่เรียน เด็กสามารถเรียนรู้ และซึมซับประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวได้จากการสัมผัส หยิบจับโดยผ่านการเล่น การเล่นไม่เพียงแต่แต่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 10) ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะได้เคลื่อนไหวอวัยวะของร่างกายไม่ว่าจะเป็นการวิ่ง กระโดด ดึงจับ ลากวัตถุ ทำให้เกิดการพัฒนากล้ามเนื้อและการทำงานของประสาทกันของอวัยวะและระบบประสาท -- เมื่ออายุประมาณสองขวบครึ่งถึงสามขวบเด็กจะเริ่มเล่นด้วยกัน เด็กจะมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมและบุคคลอื่นทำให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะปรับปรุงตนเองให้เข้ากับสถานการณ์และสิ่งแวดล้อม เรียนรู้การแบ่งปัน การให้ การรับ การรอคอย และการสื่อสาร เป็นการเตรียมความพร้อมให้เด็กได้รู้จักการอยู่ร่วมกันกับผู้อื่นในสังคม และยังทำให้เด็กได้รู้จักคิดค้นแก้ไขปัญหาต่าง ๆ เกิดความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ การเลียนแบบ และเกิดความเชื่อมั่นในตนเอง (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. 2520) การเล่นจึงเป็นกิจกรรมอันทรงคุณค่าที่เปิดโอกาสให้เด็กได้รับการส่งเสริมพัฒนาการในทุกๆ ด้านอย่างแท้จริง

ปัจจุบันในต่างประเทศได้มีผู้ให้ความสนใจและให้ความสำคัญกับการเล่นโดยการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยต่างๆ ไว้มากมาย แต่ในประเทศไทยพบว่ามีงานวิจัยที่เป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการเล่นน้อยมาก การศึกษาข้อมูลพื้นฐานของการเล่นจะทำให้ทราบและเข้าใจว่าในปัจจุบันเด็กไทยมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นเป็นอย่างไร สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็กจากการเล่นได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษารูปแบบการเล่น ชนิดของเล่น และปัจจัยที่อาจเกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้น (3-6 ปี) เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานให้แก่พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง หรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับการเล่นของเด็กวัยตอนต้นใน

ปัจจุบันว่ามีรูปแบบอย่างไร และมีการเล่นของเล่นอะไรบ้าง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสนับสนุนส่งเสริมและจัดการเล่นให้เด็กได้อย่างเหมาะสมกับความต้องการของเด็ก เพื่อประโยชน์สูงสุดในการพัฒนาเด็กในวัยนี้ให้เติบโตเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพของประเทศในอนาคต

ความมุ่งหมายของการวิจัย ๖๐ 3

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้น เพศชายและเพศหญิง ว่าเหมือนและแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นในสถานที่แตกต่างกัน ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านกับบุคคลที่แตกต่างกัน ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

4. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีปัจจัยพื้นฐานต่างกัน ได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ และฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

ความสำคัญของการวิจัย ๖๐ 2

การศึกษาครั้งนี้ จะทำให้ทราบและเข้าใจข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไรและมีปัจจัยทางชีวสังคมใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู นักจิตวิทยาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้ใช้วางแผนเพื่อจะได้แนะ สนับสนุน และส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่างเหมาะสม และเลือกของเล่นให้เหมาะกับเพศ วัยและความต้องการของเด็กเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้กับเด็กได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย ๖๐ 4

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 3-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2546 จังหวัดนครปฐม สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 4,778 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 3-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่1-2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 370 คน แบ่งเป็นเพศชาย 169 คน เพศหญิง 201 คน ที่ได้จากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Cluster Sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่าง ดังนี้ สุ่มโรงเรียนมา 2 โรงเรียนจากโรงเรียนทั้งหมด 51 โรงเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมาชั้นละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้งหนึ่ง

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น คือ ปัจจัยทางชีวสังคม ได้แก่

- 1.1 เพศ ได้แก่ เพศหญิง และ เพศชาย
- 1.2 สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ได้แก่

- 1.2.1 สถานที่เล่น แบ่งเป็น เล่นที่บ้าน และเล่นที่โรงเรียน
- 1.2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย แบ่งเป็น เล่นกับเพื่อนที่บ้าน และเล่นกับพ่อแม่

ที่บ้าน

- 1.3 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง หมายถึง ข้อมูลพื้นฐานของผู้ปกครอง แบ่งเป็น
- 1.3.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง ได้แก่ ระดับการศึกษาของบิดาหรือมารดาแบ่งเป็น

มารดาแบ่งเป็น

- 1) ประถมศึกษา
- 2) มัธยมศึกษาตอนต้น
- 3) มัธยมศึกษาตอนปลาย
- 4) อนุปริญญา
- 5) ปริญญาตรี
- 6) สูงกว่าปริญญาตรี

- 1.3.2 อาชีพของผู้ปกครอง ได้แก่ อาชีพของบิดาหรือมารดา แบ่งเป็น

- 1) ข้าราชการ
- 2) รัฐวิสาหกิจ
- 3) ประกอบธุรกิจส่วนตัว
- 4) รับจ้าง
- 5) เกษตรกร

1.3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ได้แก่ รายได้ของบิดาและมารดา แบ่งเป็น

1) ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ได้แก่ รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน
2) ฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง ได้แก่ รายได้ 5,001-15,000 บาทต่อเดือน

3) ฐานะทางเศรษฐกิจสูง ได้แก่ รายได้สูงกว่า 15,000 บาทต่อเดือน
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ พฤติกรรมการเล่น โดยแบ่งเป็นรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น

นิยามปฏิบัติการ

1. พฤติกรรมการเล่น หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมต่างๆในวัยเด็กตอนต้น ซึ่งก่อให้เกิดความพอใจ สนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม อันจะนำไปสู่การพัฒนาด้านกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา และจริยธรรมในเด็กต่อไป สามารถวัดได้โดย แบบสัมภาษณ์การเล่น ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามแนวคิดของ วิกกี้ เจนวี และ ไฮดี้ เจนวี (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey,2000) ประกอบด้วย 1.1 รูปแบบการเล่น และ 1.2 ชนิดของการเล่น

1.1 รูปแบบการเล่น หมายถึง กิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่เด็กได้กระทำเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินซึ่งจะมีรูปแบบและลักษณะแตกต่างกันออกไปตามความต้องการของเด็กแต่ละคน แบ่งเป็น 9 แบบ คือ (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey, 2000 : 10)

1.1.1 การเล่นแบบจินตนาการ (Imaginative) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงออกโดยการเล่นสมมุติบทบาททางสังคม เช่น การเล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นตำรวจจับขโมย เล่นขายของ เล่นทำกับข้าว เล่นละคร

1.1.2 การเล่นสร้าง (Construction/manipulative) หมายถึง การที่เด็กนำวัสดุหรือสิ่งของที่เขาค้นพบ มาสร้างเป็นสิ่งของตามความคิดและตามแบบฉบับของเขาเอง เช่น การต่อเลโก้ ภาพต่อ

1.1.3 การเล่นเชิงศิลปะ(Artistic) หมายถึงการเล่นที่ต้องใช้ศิลปะ เช่น วาดรูประบายสี

1.1.4 การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง (Passive media) หมายถึงการเล่นที่ใช้สื่อดิจิทัล เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

1.1.5 การเล่นคอมพิวเตอร์และเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Computers&Electronic Board games) หมายถึงการเล่นที่ใช้คอมพิวเตอร์ หรือเกมที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต เล่นเกมในแท็บเล็ต

1.1.6 การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง (Outdoor-active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน เช่น การเล่นในสนามเด็กเล่น ขี่จักรยาน เล่นโรลเลอร์เบลด ว่ายน้ำ เตะฟุตบอลและกีฬาต่าง ๆ

1.1.7 การเล่นต่อสู้ (Rough&tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้กำลังในการต่อสู้กัน เช่น การเล่นมวยปล้ำ การเล่นกอดรัดฟัดเหวี่ยง การเล่นก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นที่เป็นการรุกรานก่อความไม่สบายใจไม่ว่าจะเป็นการแกล้ง การขู่ การแหย่ หรือการทำร้าย เช่น การทำร้ายน้องสาว การแกล้งเพื่อน

1.1.8 การเล่นแบบอื่น ๆ หมายถึง การเล่นนอกเหนือจากที่กล่าวมา เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์

เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนในลักษณะ 0,1 โดย รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกให้ 1 คะแนน รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือกให้ 0 คะแนน

1.2 ชนิดของของเล่น หมายถึง วัตถุหรืออุปกรณ์ทุกอย่างที่เด็กใช้ในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นวัตถุธรรมชาติ หิน หวาย , เครื่องใช้ในบ้าน ช้อน ถ้วย ชาม, สิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ เช่น หุ่นยนต์ ตุ๊กตา ฯลฯ ตลอดจนเศษวัสดุต่าง ๆ เช่น เศษกระดาษ ขวดพลาสติก ล้วนสามารถเป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น แบ่งเป็น 12 ชนิด คือ (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey. 2000 : 10)

1.2.1 ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง หมายถึง ของเล่นที่มีลักษณะนุ่มนิ่มหรือมีลักษณะจำลองมาจากสิ่งของหรือวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาทหาร หุ่นยนต์ รถจำลอง เครื่องบินจำลอง หม้อข้าวหม้อแกง

1.2.2 เครื่องแต่งกาย หมายถึง ของเล่นที่ใช้เป็นชุดแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า ชุดแม่มด ชุดฮาโลวีน หน้ากาก ถุงมือ

1.2.3 ของเล่นก่อสร้าง หมายถึง วัตถุหรือสิ่งของที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปแบบต่าง ๆ ได้ เช่น ไม้บล็อก เลโก้

1.2.4 ของเล่นศิลปะ หมายถึง ของเล่นที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ สมุดระบายสี เครื่องดนตรี

1.2.5 คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน เกมบอย หรือเกมในแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ ตุ๊กตาพูดได้ หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์

1.2.6 เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้เล่นกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล ลูกฟุตบอล อุปกรณ์ในสนามเด็กเล่น

1.2.7 หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน สมุดภาพ นิทาน สารานุกรม

1.2.8 กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ จิ๊กซอ เกมเศรษฐี โดมิโน หมากรุก บิงโก

1.2.9 สื่อบันทึก หมายถึง ของเล่นที่เป็นอุปกรณ์โสตทัศน เช่น โทรทัศน์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง วิดีโอ

1.2.10 ของเล่นก้าวร้าว/ของเล่นเกี่ยวกับทหาร หมายถึง ของเล่นที่เป็นอาวุธ เช่น ปืนแก๊ส มีดดาบ หนังสือตีก ระเบิด ปืนกล

1.2.11 สัตว์เลี้ยง หมายถึง สัตว์ที่เด็กเลี้ยงไว้ดูเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน เช่น สุนัข แมว ปลา

1.2.12 ของเล่นอื่น ๆ หมายถึงของเล่นที่ไม่ได้จัดไว้ในกลุ่มข้างต้น เช่น กระดาษดินไม้ ดินไม้

เกณฑ์การให้คะแนน ให้คะแนนในลักษณะ 0,1 โดย รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกให้ 1 คะแนน รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือกให้ 0 คะแนน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. เพศ หมายถึง เพศของเด็ก ได้แก่ เพศหญิงและเพศชาย

2. สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง สภาพแวดล้อมทางสังคมที่อาจส่งผลให้เด็ก มีพฤติกรรมการเล่นที่แตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นเมื่ออยู่ในสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

2.1 สถานที่เล่น หมายถึง สถานที่ที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ได้แก่ ที่บ้านและที่โรงเรียน

2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย หมายถึง บุคคลที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นที่บ้าน ได้แก่ เล่นกับเพื่อน และเล่นกับพ่อแม่

3. ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง หมายถึง ข้อมูลของผู้ปกครอง แบ่งเป็น ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

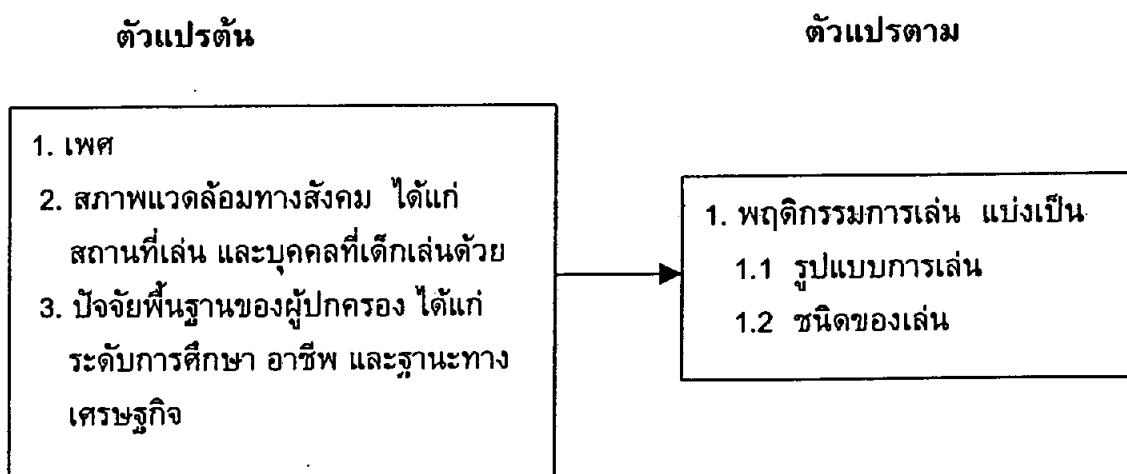
3.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง หมายถึง วุฒิการศึกษาสูงสุดของบิดามารดาเด็ก ได้แก่ ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อนุปริญญา ปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี

3.2 อาชีพของผู้ปกครอง หมายถึง อาชีพปัจจุบันของบิดามารดาเด็ก ได้แก่ ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และเกษตรกร

3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง หมายถึง รายได้ที่ได้รับจากการประกอบอาชีพของผู้ปกครองเด็กหรือรายได้ของบิดาและมารดา รวมกัน เป็นจำนวนเงินบาทต่อเดือน แบ่งเป็น 3 ระดับ ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ คือ มีรายได้ต่ำกว่า 5,000 บาทต่อเดือน ฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง คือ มีรายได้ 5,001 - 15,000 บาทต่อเดือน และฐานะทางเศรษฐกิจสูง คือ มีรายได้สูงกว่า 15,000 ต่อเดือน

4. วัยเด็กตอนต้น นักเรียนอายุระหว่าง 3-6 ปีที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่1-2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมุติฐานในการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นของเด็กเพศชายแตกต่างจากเด็กเพศหญิง ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น
2. พฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านแตกต่างจากที่โรงเรียนทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
3. พฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านเมื่อเล่นกับเพื่อน และเล่นกับพ่อแม่จะแตกต่างกัน ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
4. เด็กที่ผู้ปกครองมีปัจจัยพื้นฐานแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นที่แตกต่างกัน ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่น
 - 1.1 ความหมายของการเล่น
 - 1.2 ความหมายของของเล่น
 - 1.3 ความสำคัญของการเล่นและของเล่น
 - 1.4 ทฤษฎีการเล่น
 - 1.5 รูปแบบของการเล่น
 - 1.6 ชนิดของของเล่น
 - 1.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นและการเลือกของเล่นของเด็ก
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.1 พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.2 รูปแบบการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.3.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.3.2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเพศและพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.3.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคมและพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น
 - 2.3.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองและพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

1.1 ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า "การเล่น" ไว้หลายลักษณะ ซึ่งพอจะรวบรวมตามทรรศนะต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

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

மாகาเร็ท โลเวนเฟลด์ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1; อ้างอิงจาก Magaret Lewenfeld. 1967) มองว่า การเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็กทำให้เด็กตระหนักถึงสภาพแวดล้อม นอกจากนั้นการเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็กอีกด้วย

ซูซาน ไอแซค (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1; อ้างอิงจาก Susan Isaacs.1972) พบว่า การเล่นเป็นการพัฒนาของเด็กทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์และโกลเดนชิน (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1; อ้างอิงจาก ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์และโกลเดนชิน. n.d.) กล่าวถึงความหมายของเล่นไว้ดังนี้

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

ฮัลท์ และกิบบี้ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. 2520 : 1 ; อ้างอิงจาก Hult and Gibby. n.d.) กล่าวไว้ว่า การเล่นหมายถึงความเพลิดเพลินเป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผนไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงมากไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นการระบายความเครียด

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2525) ให้ความหมายการเล่น ว่าทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย

คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาการเล่นของเด็ก(2534 : 21-22) กล่าวว่า การเล่นเป็นแนวทางหรือวิธีการที่เด็กแปลและถ่ายทอด ความหมาย ความเข้าใจ และความรู้สึกที่มีต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ รอบๆตัวออกมาเป็นการกระทำเพื่อให้ตนเองเรียนรู้ และให้ผู้อื่นรับรู้ความสามารถของตนเอง พฤติกรรมการเล่นของเด็กจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางความคิด ความเข้าใจ และสังคมของเด็ก

ฉวีวรรณ กิณาวงศ์ (2533 : 112) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมหรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กเองไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2537 : 611) กล่าวว่า การเล่นหมายถึงการที่เด็กสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสิ่งที่ไม่มีใครสอนเขาได้ ด้วยการเล่นเด็กสามารถช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบๆ ตัว

วันเพ็ญ ปลุพัฒน์ (2539 : 30) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสนใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและบุคลิกภาพของเด็กในวันนี้และในอนาคตข้างหน้า

จากแนวคิดต่างๆ ข้างต้น พอสรุปได้ว่าการเล่น คือ กิจกรรมต่างๆ ที่เด็กกระทำเพื่อให้เกิดความพอใจ ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก นอกจากนั้นการเล่นยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและได้รับประสบการณ์ใหม่ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจริยธรรมในเด็กต่อไป

1.2 ความหมายของของเล่น

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 28) กล่าวว่า ของเล่นหมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิดโดยเฉพาะสิ่งที่ทำเลียนแบบของจริง เช่น รถยนต์เด็กเล่น ตุ๊กตา เพื่อให้เด็กเล่นแล้วเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ปิยชาติ แสงอรุณ (2526 : 49) กล่าวว่า ของเล่นคือสิ่งที่ผู้ใหญ่จัดหาให้แก่เด็กเพื่อสนองความต้องการความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญาและพัฒนาการของเด็ก

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

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

จึงพอสรุปได้ว่า ของเล่น หมายถึง วัตถุหรืออุปกรณ์ทุกอย่างที่เด็กใช้ในการเล่น ไม่ว่าจะเป็นวัตถุธรรมชาติ หิน ทราย , เครื่องใช้ในบ้าน ช้อน ถ้วย ชาม, สิ่งประดิษฐ์ ต่าง ๆ เช่น หุ่นยนต์ ตุ๊กตา ฯลฯ ตลอดจนเศษวัสดุต่าง ๆ เช่น เศษกระดาษ ขวดพลาสติก ล้วนสามารถเป็นของเล่นได้ทั้งสิ้น

1.3 ความสำคัญของการเล่นและของเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและของเล่นของเด็กไว้มากมาย ซึ่งล้วนแต่ให้ความสำคัญแก่การเล่นและของเล่นของเด็กทั้งสิ้น พอจะรวบรวมไว้ดังต่อไปนี้

เพียเจท์ (เยาพา เดชะคุปต์. 2528: 12 ; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นของเด็กๆ จะสามารถแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเราได้และขณะที่เด็กได้ตอบสนองสิ่งเร้าเด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้ เพียเจท์ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ และคณะ (2520 : 2) กล่าวว่า การที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานมีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็กมิใช่น้อย การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม การเรียนรู้และศีลธรรม อันมีความสำคัญต่อขบวนการเจริญเติบโตตามปกติของเด็ก ราศี ทองสวัสดิ์ (วรลี โกตัย . 2540 : 23 ; อ้างอิงจาก ราศี ทองสวัสดิ์. ม.ป.ป.) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กผู้เล่นสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมใหม่ ซึ่งเป็นคนอื่นที่ไม่ใช่คนในครอบครัว การเล่นไม่ได้ก่อให้เกิดความสนุกสนาน และทำให้ได้รับความพอใจเท่านั้น แต่สามารถปลูกฝังลักษณะนิสัยบางอย่างได้จากกิจกรรมการเล่น เช่น กล้าแสดงออก การแก้ปัญหา ซื่อสัตย์ อดทน เสียสละ เอื้อเฟื้อ

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535: 3) กล่าวว่า การเล่นจะช่วยให้เด็กมีโอกาสดตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบและเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและสิ่งรอบ ๆ ตน โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้นไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการลงโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมและเกิดความคิดใหม่อยู่เสมอได้ เด็กไม่เพียงแต่เล่นเพื่อจะดูว่าอะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมายมีความคิดริเริ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 85-86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นดังนี้

1. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็ก และมีคุณค่าต่อการพัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

2. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในขณะที่เด็กเล่นด้วยกัน เด็กจะเรียนรู้การแบ่งปัน การเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังกษาของเล่นกับเพื่อนและเรียนรู้การเข้าสังคม

3. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้จากการดัดแปลงคิดยืดหยุ่น เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้านกล้วยสมมุติแทนปืน

4. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทนซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัยที่ดีตัวและเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

5. การเล่นบทบาทต่าง ๆ ของบุคคลในชุมชนทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคตและบทบาทของบุคคลต่าง ๆ ในสังคม

6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่นโดยเฉพาะอย่างยิ่งในเวลาที่สวมบทบาทผู้อื่นเด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไรเมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข

7. การเล่นสมมติ จะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจตนเอง เด็กจะเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูดตลอดจนภาพเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่น วัสดุสิ่งของของเด็กจะเป็นใครไปไหนทำอะไรก็ได้ในจินตนาการของตน เด็กจะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้ที่จะแยกออกจาก อะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

สการ์ฟ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์. 2526 : 139; อ้างอิงจาก Scarfe. n.d.) ให้แนวความคิดว่า การเล่นของเด็กเป็นการทดลองให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตัวกับโลก กับชีวิตการทำงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตนเองทีละน้อย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545 : 266) กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นในวัยเด็กว่าเป็นการสนองความต้องการและช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กในหลายๆ ด้านดังนี้

1. สอนความต้องการการรวมกลุ่ม อาทิช่วยส่งเสริมทักษะในการอยู่รวมกลุ่ม เล่นเป็นกลุ่มและจะช่วยให้เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มในอนาคต เช่น การรู้จักเป็นผู้นำ เป็นผู้ตาม เคารพกฎวินัย รู้จักแพ้ รู้จักชนะ รู้จักอภัย

2. ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของอวัยวะต่างๆ ของร่างกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพดี

3. การเล่นเป็นหนทางระบายอารมณ์เคร่งเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนา

4. ช่วยส่งเสริมความนึกคิด การเข้าใจโลก สังคม และชีวิต

5. การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงตัวในด้านต่างๆ การได้มีโอกาสเช่นนี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับสุขภาพจิตที่ดี

6. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง ระบายนี้เด็กเริ่มต้องการรู้จักตัวเองแล้วจากการเล่นกับเพื่อนเด็กจะเรียนรู้ว่าเพื่อนเข้าใจตัวเขาอย่างไร เขาเข้าใจเพื่อนอย่างไร อะไรที่เขาชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับเพื่อน อะไรที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับตัวเขา

7. การเล่นช่วยพัฒนาการรับรู้ ความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขาและที่เขามีต่อเพื่อน แม้ว่าเด็กยังรับรู้ไม่ได้มาก แต่ก็มี ความแตกต่างไปในแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องให้เกิดมีขึ้นใน กระบวนการพัฒนาการของเด็ก เพื่อชีวิตการทำงานและสังคมในภายหน้า

กรกช มีผลกิจ (2536 : 16) กล่าวว่า ของเล่นสามารถช่วยพัฒนาทักษะของมนุษย์ โดยเฉพาะในวัยเด็กได้มาก และถ้าหากเป็นของเล่นที่มีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะโดยตรงแล้ว ก็จะเป็นตัวกระตุ้นให้พัฒนาการของเด็กดีขึ้น โดยสามารถที่จะใช้สมอง อวัยวะประสาทสัมผัส ได้อย่างถูกต้องคล่องแคล่ว ซึ่งจะมีผลทางอ้อมไปถึงการจัดระเบียบทางความคิด ความเฉลียวฉลาด สัญชาติญาณอันเป็นผลให้เด็กเติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ

อภิชาติ มหากันธา (2535 : 34-41) กล่าวว่า โดยแท้จริงแล้ว การเล่นของเล่นมีความสำคัญต่อการพัฒนาการของเด็กอยู่หลายประการคือ

1. ด้านร่างกาย การเล่นของเล่นช่วยพัฒนาอวัยวะและทักษะการใช้อวัยวะต่างๆ ของร่างกาย เช่น ของเล่นที่กัดได้โดยไม่เป็นอันตรายจะช่วยให้เด็กมีเหงือกและฟันที่แข็งแรง ปลาตะเพียนที่แขวนเหนือเปลนอนจะช่วยฝึกกล้ามเนื้อที่ยึดลูกตาและทักษะการกรอกลูกตา การเล่นลูกบอลช่วยฝึกความว่องไวช่วยให้เด็กสามารถฝึกการใช้กล้ามเนื้อแขนขาประสานกับกล้ามเนื้อตา เป็นต้น

2. ด้านสติปัญญา ของเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญา เมื่อเด็กนำของเล่นมาเล่นหรือจัดกระทำจะช่วยให้เด็กรู้จักการเลียนแบบ การคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะทำให้เกิดพัฒนา โครงสร้างทางสติปัญญาของเด็กขึ้นมา นอกจากนี้การที่เด็กได้สำรวจคุณลักษณะของวัตถุก็จะ ทำให้เด็กเกิดการรับรู้ ขนาด สี เนื้อวัตถุ น้ำหนัก เป็นต้น

3. ทางอารมณ์ การเล่นของเล่นช่วยให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียดได้ และทำให้เด็ก ได้รับความสุข ความสนุกสนานจากการเล่นของเล่นนั้น

4. ทางสังคม การเล่นของเล่นมีส่วนช่วยในการเข้าไปสังคมกับผู้อื่น ของเล่นจะเป็น สื่อให้เด็กได้เข้าผูกมิตรกับเพื่อนฝูง ทำให้เด็กรู้จักแบ่งปัน เอื้อเฟื้อ ร่วมมือและปรับตัวให้เข้ากับเพื่อน

จากแนวคิดต่างๆ ที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเล่นและของเล่นมีความสำคัญอย่างมาก ต่อเด็ก นอกจากให้ความพอใจและความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว การเล่นของเล่นยังทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งแวดล้อม และได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ อันเป็นแนวทางที่จะทำให้เด็ก เกิดการพัฒนาการ ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และจิตใจของเด็ก ทำให้เด็ก สามารถปรับตัวเพื่อดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างเป็นสุข

1.4 ทฤษฎีการเล่น

จากการศึกษาทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น กลุ่มใหญ่ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีการเล่นคลาสสิก (Classical Theories) เกิดขึ้นตั้งแต่ ค.ศ. 1920 เป็นต้นมาเป็นทฤษฎีที่พยายามจะอธิบายสาเหตุของการเล่นมี 4 ทฤษฎีย่อย ๆ จัดแบ่งเป็น 2 กลุ่มโดยในแต่ละกลุ่มจะอธิบายขัดแย้งกันเอง ได้แก่ (Johnson, J.E., 1999:4-10)

1.1 ทฤษฎีการเล่นเป็นการระบายพลังงานที่เหลือ (Surplus Energy Theory) ผู้บุกเบิกทฤษฎีนี้คือ สไคส์เลอร์และสเปนเซอร์ (Schiller & Spencer) กล่าวว่า มนุษย์จำเป็นต้องผลิตพลังงานเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตแต่ถ้ามีมากเกินไปจนเหลือใช้ก็จะทำให้เกิดความเครียด จำเป็นต้องกำจัดออกไป ทฤษฎีนี้มองว่าการเล่นเป็นการกำจัดพลังงานส่วนที่เหลือ การเล่นไม่มีเป้าหมายอื่นนอกจากเป็นการใช้พลังงานส่วนที่เหลือใช้ให้หมดไป เช่น เด็กเล็กที่นั่งเรียนนาน ๆ พลังงานไม่ได้ใช้ เมื่อจบชั้นเรียนเด็กก็จะรีบวิ่งไปเล่นเพื่อกำจัดพลังงานส่วนเกินที่เหลือ

1.2 ทฤษฎีการเล่นเป็นการผ่อนคลาย (Recreation Theory) ผู้บุกเบิกทฤษฎีนี้คือ ลาซารัส (Lazarus) มองว่า จุดมุ่งหมายของการเล่น เป็นการทำให้พลังงานกลับคืนมาใหม่หลังจากที่ได้ทำงานหนักๆ (Purpose to play is to restore energy expended in work) นั่นคือการทำงานทำให้เสียพลังงาน พลังงานจะกลับมาอีกครั้งโดยการนอนหลับ หรือโดยการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่การทำงาน เช่น การเล่น เป็นต้น

1.3 ทฤษฎีการเล่นเป็นการทำซ้ำ (Recapitulation Theory) โดย จี แสตันลีย์ ฮอลล์ (G. Stanley Hall) กล่าวว่า การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นลำดับขั้นพัฒนาการของมนุษย์ โดยการเล่นเป็นมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษมนุษย์นั่นเอง เช่น เด็กที่เล่นซ่อนหา เป็นการสะท้อนให้เห็นว่าเราเคยเป็นมนุษย์ตัวมาก่อน หรือการเล่นเบสบอล (baseball) เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงมนุษย์ยุคดึกดำบรรพ์ที่ใช้กระบองต่อสู้

1.4 ทฤษฎีการเล่นเป็นการฝึกปฏิบัติ (Practice Theory) โดย คาร์ล กรูส (Karl Groose) กล่าวว่า ทฤษฎีนี้มองว่า การเล่นเป็นการเตรียมปฏิบัติในวัยผู้ใหญ่ เช่น ลูกสิงโตชอบเล่นกัดกันเป็นการเตรียมตัวในตอนที่โตขึ้นที่จะต้องต่อสู้ การที่เด็กเล่นเป็นพ่อแม่ลูก เป็นการเตรียมตัวเป็นพ่อแม่เมื่อโตเป็นผู้ใหญ่

2. ทฤษฎีการเล่นสมัยใหม่ (Modern Theories) อาจกล่าวได้ว่ามีอยู่ด้วยกัน 2 ทฤษฎี คือทฤษฎีจิตวิเคราะห์ และทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา ได้แก่ (ประภาพรณ เอี่ยมสุภานิจ. 2536 : 125)

2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory) เกิดจากแนวคิดของฟรอยด์ (Freud) ซึ่งกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจนั้น ต้องสนองตอบด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นสมมติเป็น หมอ พยาบาล นักแข่งรถ หรือแม่ เพื่อแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น เนื่องจากฟรอยด์เชื่อว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้

2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา (Cognitive Theory) จากแนวคิดของเพียเจต์ (Piaget) เพียเจต์มองการเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญา ซึ่งกระบวนการพัฒนาทางสติปัญญาและลักษณะของการเล่นนั้นจะเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทฤษฎีนี้ได้เสนอแนะประเด็นที่แยกออกมาเป็นทฤษฎีการเล่นว่า การเล่นทำให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมอย่างเต็มที่ ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเขาได้การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัว เพื่อให้ตรงกับความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่นและพัฒนาการทางระดับสติปัญญา มีปรากฏอยู่ เด็กต่างอายุต่างวุฒิภาวะจะสนใจและดำเนินการเล่นแตกต่างกัน การเล่นจึงมีลำดับขั้นของการพัฒนาการที่สอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เล่น เมื่อผู้เล่นมีพัฒนาการทางสมองสูงขึ้น การเล่นของเขาก็จะมีความซับซ้อนและมีการใช้ความคิดมากขึ้น (ดวงพร สถาปนาอนุกุล. 2545 : 37; อ้างอิงจาก Flavall. 1963)

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นดังนี้

อิริคสัน (Erikson) ได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้นตอนคือ

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

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ซึ่งจะช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคม สิ่งแวดล้อมบางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ ถ้าเด็กยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็ก ๆ ของเด็กได้ก็จะทำให้เด็กกลับไปสู่การเล่นในช่วงแรก

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม เป็นช่วงที่จะสุ่วัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขึ้น รู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ความสำเร็จของพัฒนาการขั้นนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการสองขั้นแรก (ประภาพรพรณ สุวรรณสุข. 2525 : 124 – 127)

จากทฤษฎีการเล่นทั้งหมดที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ในแต่ละทฤษฎีต่างก็พยายามที่จะอธิบายถึงสาเหตุของการเกิดการเล่นด้วยเหตุผลต่าง ๆ ซึ่งพอจะทำให้ทราบว่าการเล่นมีความสำคัญอย่างมากต่อประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นของเด็ก เพราะการที่เด็กมีโอกาสดำเนินประสบการณ์จากการเล่นมาก ก็จะทำให้เด็กได้ฝึกทักษะที่จำเป็นต่อชีวิตมากขึ้นด้วย

1.5 รูปแบบของการเล่น

นักวิจัยและนักการศึกษาหลายท่านได้จัดรูปแบบของการเล่นของเด็กไว้มากมายดังต่อไปนี้

วิกกี เจนวีและ ไฮดี เจนวี (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey.2000:10) ได้สรุปรูปแบบการเล่นไว้ทั้งหมด 9 ประเภท คือ

1. การเล่นแบบจินตนาการ (Imaginative) เช่น การเล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นตำรวจจับขโมย
2. การเล่นสร้าง (Construction/manipulative) เช่น การต่อเลโก้
3. การเล่นเชิงศิลปะ (Artistic) เช่น วาดรูป ระบายสี
4. การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง (Passive media) เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
5. การเล่นคอมพิวเตอร์และเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Computers & Electronic Board games) เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกมในเทนโด
6. การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง (Outdoor-active) เช่น ขี่จักรยาน เล่นโรลเลอร์เบลดว่ายน้ำ
7. การเล่นต่อสู้ (Rough & tumble) เช่น การเล่นมวยปล้ำ
8. การเล่นก้าวร้าว (Aggressive) เช่น การทำร้ายน้องสาว
9. อื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน

สโปเดค (รักตวรรณ ศิริภาพร. 2532 : 32 ; อ้างอิงจาก Spodek. 1987) ได้แบ่งรูปแบบการเล่นของเด็กเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. การเล่นแบบที่เป็นไปตามธรรมชาติของเด็กเอง (Spontaneous Play)
2. การเล่นแบบมีแบบแผน (Structured Play) 4 แบบ คือ
 - 2.1 การเล่นแบบจัดกระทำ (Manipulative Play)
 - 2.2 การเล่นออกกำลังกาย (Physical Play)
 - 2.3 การเล่นแสดงบทบาทสมมติ (Dramatic Play)
 - 2.4 การเล่นเกมต่าง ๆ (Games)

โรเบิร์ตส์ และคณะ (ผะอบ โปะะกฤษณะ. 2522 : 10-11 ; อ้างอิงจาก Roberts. et al. 1959) ได้จัดประเภทของรูปแบบการเล่นไว้ 16 ประเภท คือ

1. ประเภทการเล่นทาย (Guessing Game)
2. ประเภทการนับ (Counting-Out Game)
3. ประเภทการกระโดดเชือก (Rope-Jumping Game)
4. ประเภทซ่อนหา (Hiding Game)
5. ประเภทการปรับ (Forfeit Game)
6. ประเภทไล่จับ (Chasing Game)
7. ประเภทลูกบอล (Ball Game)
8. ประเภทคัดออก (Elimination Game)
9. ประเภทกระโดดข้าม (Jumping and Hopping Game)

10. ประเภทตลก (Practical Joke)
 11. ประเภทกระดาษดินสอ (Paper and Pencil Game)
 12. ประเภทความแม่นยำ (Game of Dexterity)
 13. ประเภทเกี้ยว (Courtship Game)
 14. ประเภทไม้ (Stick Game)
 15. ประเภทสำหรับเด็กเล็ก (Little Girl's Game)
 16. ประเภทร้องรำทำเพลง (Singing Game)
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2534 : 115-123) ได้แบ่งการเล่นตามลักษณะสถานที่ได้ 2 ประเภท

คือ

1. การเล่นในที่ร่ม (Indoor Play) หมายถึง การเล่นตามระเบียบโรงเรียน เล่นในห้องเรียนหรือเล่นในบ้านเด็กเอง ซึ่งอาจเล่นคนเดียวหรือเป็นกลุ่มก็ได้ การเล่นในร่มของเด็กไทยมีหลายอย่างด้วยกัน ดังนี้

- 1.1 การเล่นวาดรูป-ระบายสี
- 1.2 การเล่นตัด ฉีกกระดาษและการม้วน พับกระดาษ
- 1.3 การเล่นต่อรูปต่อเหลี่ยมหรือการเล่นสร้างด้วยบล็อกไม้
- 1.4 การเล่นบทบาทสมมุติ สามารถเล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้ง

กระบวนการเล่นบทบาทสมมุติของเด็กมีลักษณะที่น่าสังเกต คือ

1) ถ้าเป็นการเล่นเกี่ยวกับบ้าน เด็กจะเล่นเกี่ยวกับการปรุงอาหารกิน การเลี้ยงเด็กและการสมมุติตนเองเป็นพ่อแม่

2) ถ้าเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับโรงเรียนเด็กจะเล่นเกี่ยวกับการสอนหนังสือ สมมุติตนเองเป็นครู เพื่อน ๆ เป็นนักเรียน

3) การเล่นเกี่ยวกับการเดินทาง เช่น การขับรถยนต์ รถไฟ เครื่องบิน เป็นต้น

4) การเล่นเกี่ยวกับการลงโทษ การฆ่าผู้อื่น เช่น เล่นเป็นตำรวจยิงผู้ร้าย เป็นต้น

5) การเล่นสมมุติเป็นตัวละครต่าง ๆ ในนิทานที่เด็กเคยฟังมา

1.5 การเล่นขายของ อาจเป็นการขายขนมครก หรือขายข้าวแกงตามแต่จะเลียนแบบมาจากผู้ใหญ่

1.6 การเล่นหมากเก็บ เป็นเกมการเล่นของไทยอีกชนิดหนึ่ง อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยก้อนหิน 5 ก้อน มีผู้เล่น 2 คนขึ้นไป เมื่อตกลงกันได้แล้วผู้เล่นคนแรกจะทอดเบี้ย 4 เม็ด เก็บไว้ 1 เม็ด เม็ดที่เก็บไว้จะใช้เป็นตัวโยนสำหรับสำหรับเก็บเม็ดอื่น ๆ

1.7 การเล่นหมากขุม พบมากในภาคใต้ อุปกรณ์การเล่นจะประกอบด้วยรางไม้ ที่มีรูปร่างคล้ายเรือขุดเป็นหลุมและลูกแก้วหรือลูกสวาด วิธีการเล่นจะเล่นเป็นคู่ๆ มีรางไม้ขุด

เป็นหลุมข้างละ 7 หลุมและมีหลุมใหญ่อีกหลุมหนึ่งเรียกว่า “เริน” เมื่อถึงตาใครเดินก็หยอดลง เรินจนกว่าจะเดินได้นานจนกว่าจะตาย เมื่อเลิกเล่นใครได้ลูกมากกว่าก็ชนะ

1.8 การเล่นซ่อนดัก (การเล่นอีตัก) เป็นการเล่นเป็นกลุ่ม พบมากในเด็กผู้หญิง อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยกระดาษที่พับเป็นรูปซ่อนสำหรับตัก และเมล็ดมะขามหรือเมล็ดน้อยหน้า การเล่นจะใช้ซ่อนดักโดยไม่ให้มือถือซ่อนดักไปโดนเมล็ดอื่น เมื่อเลิกเล่นใครได้เม็ดมากกว่าก็ชนะ

2. การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor Play) การเล่นกลางแจ้งหมายถึงการเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน อาจเป็นสนามกว้าง ๆ บริเวณโรงเรียนหรือสนามเด็กเล่นโดยเฉพาะก็ได้ การเล่นกลางแจ้งเด็กจะมีความรู้สึกเป็นอิสระ ได้ออกกำลังกาย กระโดด ปีนป่าย ห้อยโหน การเล่นกลางแจ้งมีหลายประเภทดังนี้

2.1 การเล่นห้อยโหนปีนป่ายเครื่องสนามที่ทำด้วยท่อเหล็กแข็งหรือท่อนไม้ยาว ที่มีที่สำหรับให้เด็กจับและห้อยโหน

2.2 การเล่นชิงช้า

2.3 การเล่นม้าหมุน

2.4 การเล่นบ่อทราย

2.5 การเล่นกระดานลื่น

2.6 การเล่นกระดานหก

2.7 การเล่นราวโหน เด็กจะใช้กำลังแขนโหนตัวจากฝั่งหนึ่งของราวไปยังอีกฝั่งหนึ่ง

2.8 การเล่นตีลูกล้อหรือวงล้อ อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยวงล้อรถจักรยาน และไม้สำหรับตีวงล้อให้หมุนไปและไม่ให้ล้ม

2.9 การเล่นชนลูกบอลทราย อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยทรายปั้นเป็นลูกกลมๆ และขุดทรายให้เป็นรางลาดเข้าหากันตรงกลาง แล้วปล่อยลูกบอลทรายให้กลิ้งไปปะทะกันใครแตกก่อนก็แพ้

2.10 การเล่นชิงบอล การเล่นชนิดนี้เล่นกันเป็นกลุ่ม ๆ มีคนอยู่ตรงกลางคอยปัดลูกบอลถ้าปัดได้ตรงใครคนนั้นก็ตมมาอยู่ตรงกลางคอยปัดบอลคนอื่น ๆ ต่อไป

2.11 อื่น ๆ เช่น ฟุตบอล เทนนิส วอลเลย์บอล ดำรงจจับขโมย ซ่อนหา งูกินหาง มอญซ่อนผ้า ฯลฯ

สุรสิงห์สาร์รวม ฉิมพะเนาว์ (2520 : 23-27) ได้แบ่งประเภทการเล่นของไทยออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่

4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อนๆ โดยไม่มีกฎกติกา
7. การเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 12-16) ได้สรุปการเล่นไว้ 5 ประเภท คือ

1. การเล่นเพื่อค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับ ตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็นทำให้เด็กเรียนรู้ รูปร่าง ขนาด ความละเอียดของวัตถุ

2. การเล่นที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของมาประกอบกัน

3. การเล่นเป็นละคร หรือ จินตนาการ เป็นการเลียนแบบสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวันมาดัดแปลงเล่นตามความคิดของเด็กเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังงานร่างกาย ต้องการพกฎการเล่น

5. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน จากการดู สังเกตคนอื่นเล่น หรือดูผู้ใหญ่ทำงาน การฟังเพลง ฟังนิทาน เป็นต้น

เยาพา เดชะคุปต์ (รักตวรรณ ศิริภาพร. 2532 : 31 ; อ้างอิงจาก เยาพา เดชะคุปต์. 2528 : 29) ได้กล่าวถึงลักษณะพฤติกรรมการเล่นของเด็กไว้ ดังนี้

1. การเล่นคนเดียว (Solitary Play) เป็นการเล่นของเด็กตั้งแต่เริ่มรู้จักการเล่นจนถึงอายุราว 2 ปี การเล่นในระยะนี้เป็นการเล่นที่เด็กเล่นตามลำพังคนเดียว

2. การเล่นคู่ขนาน (Parallel Play) การเล่นในลักษณะนี้จะเริ่มต้นเมื่อเด็กอายุ 2 ปี โดยเด็กพอใจที่เล่นตามลำพังแต่มีผู้อื่นหรือเด็กอื่นเล่นอยู่ข้าง ๆ

3. การเล่นโดยมีผู้อื่นเป็นส่วนประกอบ (Complementary Play) เมื่อเด็กอายุ 3 ปี เด็กเริ่มสนใจที่จะเล่นกับเด็กอื่น 2-3 คน แต่กิจกรรมและกลุ่มมักจะเปลี่ยนบ่อย ๆ ซึ่ง กีเซล (Gesell) กล่าวว่า ในช่วงนี้การเล่นสมมุติและจินตนาการจะเริ่มเข้ามามีบทบาทในการเล่นของเด็ก เมื่อเด็กอายุ 4 ปี จะเริ่มเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกันเป็นกลุ่มๆ ละประมาณ 2-3 คนแต่เด็กยังไม่สามารถปรับตัวและมีส่วนร่วมในกลุ่มได้ เด็กมักจะแสดงตัวว่าเป็นหัวหน้าคนอื่น และผู้อื่นเป็นส่วนประกอบกิจกรรมการเล่นในช่วงนี้จะเป็นกิจกรรมเฉพาะอย่าง โดยเด็กจะรู้จักเล่นในทางสร้างสรรค์และรู้จักใช้เครื่องแต่งกายในการเล่นบทบาทสมมุติ

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

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่านักวิจัยและนักการศึกษาได้ใช้วิธีต่างๆ แบ่งรูปแบบการเล่นไว้มากมายทั้งตามลักษณะและวิธีการเล่น ตามลักษณะของสถานที่เล่น ตามจุดมุ่งหมายของการเล่น และตามจำนวนผู้เล่น ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งรูปแบบการเล่นในเด็กวัยตอนต้น

ไว้ตามแนวคิดของเจนวี (Jenvey,2000) เนื่องจากแนวคิดของเจนวีมีความเป็นสากลและทันสมัยในด้านสื่อและเทคโนโลยีต่างๆ ซึ่งเหมาะกับรูปแบบการเล่นของเด็กไทยในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงไปมากพอสมควร เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามาทำให้การผลิตของเล่นใหม่ๆ เช่น คอมพิวเตอร์ เกมบอย ซีดี อินเทอร์เน็ต ฯลฯ เข้ามาแทนการเล่นบางอย่างที่ได้รับความนิยมน้อยลง เช่น การเล่นแบบไทยสมัยโบราณ แนวคิดของเจนวีจึงสอดคล้องและครอบคลุมกับรูปแบบการเล่นของเด็กไทยที่เป็นอยู่ในปัจจุบันมากที่สุด

รูปแบบการเล่นของผู้วิจัยตามแนวคิดของเจนวี (Jenvey. 2000)

1. การเล่นแบบจินตนาการ (Imaginative) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยเด็กจะแสดงออกโดยการเล่นสมมุติบทบาททางสังคม เช่น การเล่นเป็นพ่อแม่ลูก เล่นตำรวจจับขโมย เล่นขายของ เล่นทำกับข้าว เล่นละคร

2. การเล่นสร้าง (Construction/manipulative) หมายถึง การที่เด็กนำวัสดุหรือสิ่งของที่เขาค้นพบ มาสร้างเป็นสิ่งของตามความคิดและตามแบบฉบับของเขาเอง เช่น การต่อเลโก้ ภาพต่อ

3. การเล่นเชิงศิลปะ (Artistic) หมายถึงการเล่นที่ต้องใช้ศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี

4. การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง (Passive media) หมายถึงการเล่นที่ใช้สื่อบันเทิง เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

5. การเล่นคอมพิวเตอร์และเกมอิเล็กทรอนิกส์ (Computers&Electronic Board games) หมายถึงการเล่นที่ใช้คอมพิวเตอร์ หรือเกมที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น การเล่นอินเทอร์เน็ต เล่นเกมในเทนโด

6. การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง (Outdoor-active) หมายถึง การเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน เช่น การเล่นในสนามเด็กเล่น ขี่จักรยาน เล่นโรลเลอร์เบลด วาดน้ำ เตฟุตบอลและกีฬาต่าง ๆ

7. การเล่นต่อสู้ (Rough&tumble) หมายถึง การเล่นที่ต้องใช้กำลังในการต่อสู้กัน เช่น การเล่นมวยปล้ำ การเล่นกอดรัดฟัดเหวี่ยง

8. การเล่นก้าวร้าว (Aggressive) หมายถึง การเล่นที่เป็นการรุกรานก่อความรำคาญให้เกิดความไม่สบายใจไม่ว่าจะเป็นการแกล้ง การขู่ การแหย่ หรือการทำร้าย เช่น การทำร้ายน้องสาว การแกล้งเพื่อน

9. การเล่นแบบอื่น ๆ หมายถึง การเล่นนอกเหนือจากที่กล่าวมา เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์

1.6 ชนิดของของเล่น

วิกกี เจนวีและ ไฮดี เจนวี (Vickii Jenvey and Heidi Jenvey. 2000: 10) ได้สรุปประเภทของเล่นไว้ทั้งหมด 12 ประเภท คือ

1. ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตา
2. เครื่องแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า
3. ของเล่นก่อสร้าง เช่น บล็อก เลโก้
4. ศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ เครื่องดนตรี
5. คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน ตุ๊กตาพูดได้
6. เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล
7. หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน
8. กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ เกมเศรษฐี
9. สื่อบันทึก เช่น โทรศัพท์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง
10. ของเล่นก้าวร้าว/ของเล่นเกี่ยวกับทหาร เช่น ของเล่นที่เป็นอาวุธ ปืนแก๊ป
11. สัตว์เลี้ยง เช่น สุนัข แมว
12. อื่น ๆ เช่น กระดาษต้นไม้

อภิชาติ มหากันธา (2535 : 31) ได้จำแนกประเภทของของเล่นต่างไว้ ๆ ดังนี้

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

ตัวอักษร บัตรคำ ดินสอ ชอล์ก สี ฯลฯ

จอห์นสัน, คริสตี้ และยอร์กี (ดวงพร สถาปนกุล. 2545 : 43 – 45 ; อ้างอิงจาก Johnson, Christie & Yawkey. 1987 : 169 – 177) ได้ทำการแบ่งชนิดของวัสดุของเล่นเป็น 4 ประการ ดังต่อไปนี้

1. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ (Instructional Materials) ส่วนใหญ่เป็นของเล่นสำเร็จรูปที่เน้นพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก โดยออกแบบให้สอนทักษะเฉพาะด้าน และก่อให้เกิดความคิดรวบยอดภายในตัวเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการอ่าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการศึกษาทางสังคม ซึ่งได้จากการเล่นของเล่นชนิดดังกล่าว สามารถจำแนกได้ดังนี้

1.1 ภาพต่อ (Puzzles) มักได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการใช้ประสาทสัมผัสและมือร่วมกัน โดยการฝึกหาความสัมพันธ์ทางด้านรูปทรงและขนาด รวมทั้งฝึกการสร้างความคิดแบบองค์รวมจากชิ้นส่วนภาพต่อ โดยทั่วไปภาพต่อสำหรับเด็กเล็กควรใช้แบบกระดาน โฟม ขนาดของชิ้นส่วนค่อนข้างใหญ่ประมาณ 4 – 6 ชิ้น ส่วนภาพต่อสำหรับเด็กโต

ควรเป็นแบบจิ๊กซอว์ มีขนาดชิ้นส่วนมากขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก และพัฒนาความคิดรวบยอดขั้นสูงได้เป็นอย่างดี

1.2 ของเล่นประเภทการเรียงลำดับ (Stacking Toys) ออกแบบมาเพื่อให้เด็กฝึกการลำดับเรียงเรียงสิ่งของ โดยใช้ขนาดและสีเป็นหลัก จากขนาดเล็กสุดไปขนาดใหญ่สุด ซึ่งของเล่นชนิดนี้จะช่วยสอนให้เด็กเกิดความคิดเกี่ยวกับการเรียงลำดับ และเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างมือกับตาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

1.3 ของเล่นประเภทเชือก (Stringing Toys) เป็นของเล่นที่ทำจากวัสดุหลากหลายแบบ เช่น ไม้ พลาสติก และโลหะ โดยปกติชุดของเล่นเชือกจะประกอบด้วยเชือกที่ปราศจากความคม และชิ้นส่วนขนาดเล็กที่มีรูตรงกลาง เพื่อให้เด็กร้อยเชือกเข้าไป การเล่นของเล่นชนิดดังกล่าวจะช่วยฝึกการทำงานประสานกันระหว่างตากับมือ ทั้งยังฝึกการเรียนรู้ทางด้านลำดับก่อนหลัง

1.4 วัสดุการเล่นแบบการซ้อนภาพ (Nesting Material) ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียงลำดับตามกัน และเข้าใจความสัมพันธ์ของขนาดของเล่น เช่น การฝึกให้เด็กเลือกขนาดชิ้นส่วนที่เหมาะสมชิ้นหนึ่งใส่เข้าไปในชิ้นส่วนอีกชิ้นให้กลายเป็นชิ้นส่วนเดียวกันอย่างสมบูรณ์

1.5 ชุดหมุดดอ (Pegboard Sets) เป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนที่ได้รับความนิยมมาก ซึ่งช่วยให้เด็กเข้าใจในเรื่องรูปทรงของสิ่งของที่แตกต่างกัน เช่น รูปสี่เหลี่ยมกับ รูปวงกลม

2. วัสดุของเล่นที่เป็นของจริง (Real Materials) เป็นวัสดุที่มีลักษณะเฉพาะ และไม่สามารถใช้เล่นได้ในโลกของผู้ใหญ่ วัสดุของเล่นเหล่านี้จะช่วยเสริมการเรียนรู้ของเด็กได้อย่างยอดเยี่ยม เนื่องจากสามารถปรับเปลี่ยนได้หลายรูปแบบ และทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่ที่ตนเองยึดเป็นต้นแบบ วัสดุของเล่นชนิดนี้ ได้แก่ ททราย โคลน น้ำ ดินเหนียว อาหาร เครื่องมือช่างไม้ เสื้อผ้าแบบผู้ใหญ่

2.1 ททราย น้ำ และโคลน (Sand , Water and Mud) ถือเป็นวัสดุของเล่นที่ไม่มีรูปแบบและรูปร่างที่แน่นอน ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับภาชนะที่ใช้รับรองวัสดุ เช่น กรวย หลอด หรือแม่พิมพ์นั่นเอง คุณสมบัติของของเล่นชนิดนี้นอกจากมีราคาไม่แพงแล้วยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นได้อย่างไม่จำกัด

2.2 ดินเหนียวและแป้งโด (Clay and Play – doh) ดินเหนียวเป็นวัสดุของเล่นที่ได้จากธรรมชาติอีกชนิดหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับการเล่นส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดของเด็ก วัสดุของเล่นนี้สามารถม้วน ดัดแบ่ง ผสมกัน หรือใช้เล่นกับสิ่งของต่างๆ ได้ เช่น แม่พิมพ์คุกกี้ เป็นต้น นอกจากนี้ดินเหนียวสังเคราะห์หรือแป้งโดก็สามารถใช้เล่นแทนดินเหนียวจากธรรมชาติได้ดีเหมือนกัน

2.3 อาหาร (Food) เป็นวัสดุของเล่นทางธรรมชาติที่ไม่คำนึงถึงสถานภาพเดิม เช่นกัน สามารถเปลี่ยนสถานะได้หลายอย่างไม่ว่าจะเป็นแบบดิบ ผัดทำอาหาร หรือแบบแช่แข็ง เด็กมีโอกาสได้รับประสบการณ์จากลักษณะของอาหารที่มีความแตกต่างกันจากการใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง

2.4 ไม้และเครื่องมือช่างไม้ (Wood and Woodworking Tools) วัสดุของเล่นไม้ส่วนใหญ่จะทำจากไม้แปรรูป ซึ่งของเล่นที่ดีจะต้องมีผิวเรียบ ไม้มีเสี้ยนคม น้ำหนักเบา และบิด ปรับรูปทรงได้ง่าย แต่เพื่อป้องกันอันตรายที่เด็กอาจได้รับจากการใช้เครื่องมือช่างไม้ ผู้ปกครองควรให้ความดูแลอย่างใกล้ชิด

3. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสร้าง (Construction Material) เป็นของเล่นที่ออกแบบมาให้เด็กเล่นได้หลายวิธีด้วยกัน แต่จะมีความแตกต่างจากวัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอนและให้ความรู้ที่มีวิธีการเล่นเฉพาะแบบ ส่วนวัสดุเกี่ยวกับการสร้างจะมีรูปแบบการเล่นที่เป็นอิสระมากกว่า เช่น เลโก้ (Legos) สามารถปรับสร้าง รื้อรูปทรงแล้วสร้างอีกได้เป็นร้อยรูปแบบ ในขณะที่ภาพต่อ (Puzzles) ซึ่งเป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนจะสมบูรณ์เป็นภาพไม่ได้ ถ้าไม่ต่อชิ้นส่วนขึ้นสุดท้ายลงในภาพ

3.1 บล็อก (Blocks) สามารถมีขนาด รูปร่าง สี และวัสดุที่ใช้ อาทิ ไม้ พลาสติก ที่แตกต่างกันได้ โดยปกติขนาดและรูปร่างของบล็อกควรได้มาตรฐานสัมพันธ์กัน วัสดุที่ใช้ต้องได้รับการขัด ลับเหลี่ยมคมต่างๆ เพื่อความปลอดภัยในการเล่นของเด็ก

3.2 ชุดการสร้าง (Building Sets) เป็นชุดของเล่นที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนจำนวนมาก ชิ้นส่วนเหล่านี้สามารถต่อเข้าด้วยกันและทำออกมาได้หลายวิธี เป็นของเล่นที่มีประโยชน์เนื่องจากมีความยืดหยุ่นสูงในการเล่น และสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ได้มากมาย เช่น เลโก้ โดมิโน บล็อก เอ บี ซี เป็นต้น

4. ของเล่น (Toys) เป็นแบบจำลองของสิ่งที่เด็กพบเห็นและสัมผัสจากสิ่งแวดล้อมของเล่นบางชนิดจำลองมาจากของจริงในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน รถ และสัตว์ต่างๆ บางชนิดสร้างจากสิ่งที่คิดจินตนาการขึ้นมา เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ (Superheroes) เด็กสามารถเล่นของเล่นชนิดนี้ได้โดยง่ายและเล่นได้ทุกแห่ง สามารถจำแนกกลุ่มของเล่นได้ 3 กลุ่ม คือ

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

4.2 ของเล่นที่เป็นยานพาหนะ (Transportation Toys) ประกอบด้วยรถไฟ รถเก๋ง รถบรรทุกและเรือของเล่น เป็นของเล่นที่เล่นได้ทั้งเด็กเล็กและเด็กโต

4.3 ของเล่นที่เป็นรูปตัวสัตว์หรือตัวการ์ตูน (Animate Toys) ของเล่นกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของสัตว์ คน และสิ่งสมมติทุกประเภท โดยมากของเล่นชนิดนี้จะทำจากพลาสติก และเด็กจะนิยมเล่นของเล่นที่มาจากการ์ตูนทางภาพยนตร์โทรทัศน์อย่างมาก

ปิยชาติ แสงอรุณ (2526 : 49) แบ่งของเล่นออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้

1. ของเล่นที่ทำให้เด็กเกิดทักษะ (Active toy) คือของเล่นที่มีกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้กระทำ เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ เช่น ทำให้เด็กเกิดทักษะ ฝึกความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนุกสนาน

2. ของเล่นที่ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Passive toy) เป็นของเล่นที่มุ่งจะให้เด็กได้รับสิ่งที่จัดหาหรือเตรียมให้มากกว่าที่จะทำให้เด็กมีกิจกรรมกระทำ

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

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

2. ของเล่นส่งเสริมด้านคณิตศาสตร์ เป็นของเล่นที่ฝึกการคิดคำนวณ การเปรียบเทียบ จำแนกการจัดลำดับ การรวม การแยก เช่น ของเล่นที่เกี่ยวกับตัวเลข รูปทางเรขาคณิต ภาพเรขาคณิตขนาด โตมิโนจุด

3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่างๆและฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นเกี่ยวกับการเปรียบเทียบสี ลักษณะของสิ่งต่างๆ เช่น ภาพตัดต่อ โตมิโนสี โตมิโนภาพ การพับกระดาษ ฯลฯ

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

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

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

7. ของเล่นให้เล่นสร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็กสร้างสิ่งต่างๆ ตามโครงร่างที่กำหนดให้ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ เช่น เล่นต่อไม้บล็อก สร้างบ้าน เล่นปั้น

8. ของเล่นสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างหรือกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น เล่นกังหันหรือใบพัดหมุน เล่นรถไฟขบวนรถไฟใช้แบตเตอรี่ ฯลฯ

9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหา เป็นของเล่นที่ช่วยเด็กฝึกการแก้ปัญหาและกล้าแสดงออก คิดได้รวดเร็วคล่องแคล่ว เช่น เล่นทายปริศนา หรือปัญหาอะไรเอ่ย ของเล่นหาทางออก ฯลฯ

จากข้อมูลและแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่า นักวิชาการมากมายได้พยายามจำแนกและจัดชนิดของของเล่นไว้ในหลายลักษณะ ในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งชนิดของเล่นของเด็กวัยตอนต้นไว้ตามแนวคิดของเจนวี (Jenvey. 2000) เนื่องจากแนวคิดของเจนวีมีความเป็นสากลและมีความทันสมัยในด้านของของเล่นที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ซึ่งครอบคลุมและสอดคล้องกับชนิดของเล่นของเด็กไทยในปัจจุบันที่มีการเล่นของเล่นใหม่ๆ เช่น เกม คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต ซีดี และของเล่นที่เป็นเทคโนโลยีสมัยใหม่ต่างๆ มากขึ้นแต่ก็ยังมีการเล่นของเล่นแบบเดิมอยู่ เช่น ตุ๊กตา หรือรถจำลอง เป็นต้น ดังนั้น การแบ่งชนิดของของเล่นตามแนวคิดของเจนวีจึงมีความสอดคล้องกับชนิดของของเล่นของเด็กไทยที่เป็นอยู่ในปัจจุบันมากที่สุด

ผู้วิจัยได้แบ่งชนิดของของเล่นไว้ตามแนวคิดของเจนวี (Jenvey. 2000) ดังนี้

1. ของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง หมายถึง ของเล่นที่มีลักษณะนุ่มนวลหรือมีลักษณะจำลองมาจากสิ่งของหรือวัตถุที่มีอยู่จริง เช่น ตุ๊กตาผ้า ตุ๊กตาสัตว์ ตุ๊กตาทหาร หุ่นยนต์ รถจำลอง เครื่องบินจำลอง หม้อข้าวหม้อแกง
2. เครื่องแต่งกาย หมายถึง ของเล่นที่เป็นชุดแต่งกาย เช่น ชุดโจรสลัด ชุดนางฟ้า ชุดแม่มด ชุดฮาโลวีน หน้ากาก ถุงมือ
3. ของเล่นก่อสร้าง หมายถึง วัสดุหรือสิ่งของที่สามารถนำมาต่อกันเป็นรูปแบบต่าง ๆ ได้ เช่น ไม้บล็อก เลโก้
4. ของเล่นศิลปะ หมายถึง ของเล่นที่เกี่ยวกับงานศิลปะ เช่น สีเทียน สีน้ำ สมุดระบายสี เครื่องดนตรี
5. คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เกมเพลย์สเตชัน เกมบอยหรือเกมในเทคโนโดเกมคอมพิวเตอร์ ตุ๊กตาพูดได้ หุ่นยนต์อิเล็กทรอนิกส์
6. เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หมายถึง อุปกรณ์ที่ใช้เล่นกลางแจ้ง เช่น จักรยาน โรลเลอร์เบลด เน็ตบอล ลูกฟุตบอล อุปกรณ์ในสนามเด็กเล่น
7. หนังสือ/นิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน สมุดภาพ นิทาน สารานุกรม
8. กระดานเกม/ตัวต่อ เช่น ภาพต่อ จิ๊กซอ เกมเศรษฐี โดมิโน หมากรุก บิงโก
9. สื่อบันทึก หมายถึง ของเล่นที่เป็นอุปกรณ์โสตทัศน เช่น โทรทัศน์ แผ่นซีดี เทปบันทึกเสียง วิทยุ
10. ของเล่นก้าวร้าว/ของเล่นเกี่ยวกับทหาร หมายถึง ของเล่นที่เป็นอาวุธ เช่น ปืนแก๊ป มีดดาบ หนังสือตีกระเบิด ปืนกล
11. สัตว์เลี้ยง หมายถึง สัตว์ที่เด็กเลี้ยงไว้ดูเล่นเพื่อความเพลิดเพลิน เช่น สุนัข แมว ปลา
12. ของเล่นอื่น ๆ หมายถึง ของเล่นที่ไม่ได้จัดไว้ในกลุ่มข้างต้น เช่น กระดาษตันไม้ ดินไม้

1.7 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นและการเลือกของเล่นของเด็ก

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533: 152-154) ได้สรุปองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กไว้ดังนี้

1. เพศ เมื่อยังเล็กการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายไม่แตกต่างกันมากนัก ความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นจะเริ่มต่อเมื่อเด็กหญิงและเด็กชายแยกกลุ่มกันแล้ว แต่เมื่อเด็กยังเล็กถ้าจัดให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และจัดของเล่นที่แตกต่างกันให้การเล่นของเด็กจะเริ่มแตกต่างกันออกไปตั้งแต่อยู่ในวัยเด็กเล็ก เด็กหญิงจะชอบตุ๊กตาที่มีสิ่งประดับประดาสวยงาม ส่วนเด็กชายจะชอบรถไฟ รถยนต์ เครื่องบินและเครื่องจักรกลต่าง ๆ เมื่อเด็กโตขึ้น เด็กชายจะชอบเล่นฟุตบอลม้าโยกตำรวจจับขโมยส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นกระโดดเชือก ซ่อนหา ข่ายของหรือเล่นเกี่ยวกับบ้านและโรงเรียน ถึงแม้ว่าจะเล่นสิ่งของอย่างเดียวกันเด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นแตกต่างกัน เมื่อถึงวัยเด็กตอนปลายเด็กจะเริ่มเล่นเป็นกลุ่มเฉพาะเพศเดียวกันและจะมีรูปแบบการเล่นที่ต่างกัน

2. ประเพณี ประเพณีมีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมาก เช่น เด็กหญิงจะต้องเล่นตุ๊กตาหรือการบ้าน การครัว ส่วนเด็กชายจะเล่นเป็นทหาร ตำรวจ หรือเล่นพวกเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ แบบแผนของการเล่นมักจะเหมือนกันทั่ว ๆ ไปในโลก คือ เด็กหญิงจะชอบเล่นตุ๊กตา ประเพณีจะมีอิทธิพลต่อเด็กที่ครอบครัวยุติธรรมได้มากกว่าเด็กในครอบครัวที่มีรายได้สูง

3. สถานะทางเศรษฐกิจ เด็กที่บิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกันทั้งประเภทและวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพงส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือ เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

4. สิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่มีอิทธิพลต่อชนิดของการเล่นของเด็กมาก เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีจะมีการเล่นน้อยกว่าเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากไม่มีเครื่องเล่นเพียงพอ มีเวลาน้อย และสถานที่ไม่เพียงพอก็ได้ เด็กชนบทมักจะเล่นน้อยกว่าเด็กในเมือง ทั้งนี้เพราะมีเครื่องมือหรืออุปกรณ์การเล่นน้อย

5. ของเล่นที่ใช้ในการเล่น เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใดขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่นก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการเล่นของเด็กเป็นการสร้างสรรค์เด็กจึงต้องการของเล่นทุกชนิดทั้งในบ้านและนอกบ้าน

เซอร์ลอค (ประณต เค้าฉิม. 2544 : 33 ; อ้างอิงจาก Hurlock .1978) กล่าวว่า ความแตกต่างในการเล่นของเด็ก ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น สุขภาพ พัฒนาการของกล้ามเนื้อ สติปัญญา เพศ สิ่งแวดล้อม สถานะทางเศรษฐกิจและสังคม เวลาว่าง และอุปกรณ์การเล่น

จากเอกสารดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า มีปัจจัยมากมายที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างในพฤติกรรมการเล่นของเด็กแต่ละคน ไม่ว่าจะเป็น เพศ ฐานะทางเศรษฐกิจ สิ่งแวดล้อม สติปัญญา สุขภาพ สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลทำให้เกิดพฤติกรรมการเล่นที่แตกต่างกันในเด็ก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

2.1 พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

นักจิตวิทยาหลายท่านได้ทำการศึกษาลำดับขั้นพัฒนาการการเล่นของเด็กตอนต้นไว้มากมายซึ่งพอจะรวบรวมได้ ดังนี้

2.1.1 พัฒนาการการเล่นของวัยเด็กตอนต้นที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย

ประภาพรณ สุวรรณสุข (2537: 621 - 622) ได้กล่าวถึงลำดับขั้นของพัฒนาการทางการเล่นที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางร่างกาย ดังนี้

1. ระยะแรก วัย 0-2 ขวบ เด็กที่อยู่ในช่วงวัยนี้ จะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการมองเห็นหรือการจ้องมอง พัฒนาการทางสายตาจะเกิดขึ้นควบคู่ไปกับการได้ยินเสียงด้วย นอกจากนี้เด็กยังต้องการไขว่คว้าสิ่งต่าง ๆ เอาสิ่งที่หยิบได้เข้าปาก และทดสอบสิ่งนั้นด้วยการขว้างปา จุดสนใจของการเล่นของเด็กในช่วงวัยนี้จึงเป็นการมองตามวัตถุที่สีสดใส หรือวัตถุที่ให้เสียง และการเคลื่อนไหวแขน ขา ลำตัว เพื่อไขว่คว้าจับต้องและขว้างปาสิ่งต่าง ๆ การใช้กล้ามเนื้อใหญ่ดังกล่าวนี้จะพัฒนาก่อนการใช้กล้ามเนื้อย่อย เช่น การใช้นิ้วมือ ทั้งนี้เพราะกล้ามเนื้อย่อยยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่

2. ระยะที่สอง วัย 2-7 ขวบ เด็กที่อยู่ในช่วงวัยนี้ต้องการการออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง และเป็นการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อต่าง ๆ กล้ามเนื้อย่อยจะเริ่มมีการพัฒนาดีขึ้น เช่นเดียวกับกล้ามเนื้อใหญ่ จุดสนใจของการเล่นของเด็กในช่วงวัยนี้จึงเป็นการใช้กล้ามเนื้อใหญ่ในการวิ่งปีนป่าย กระโดด คลาน เป็นต้น ส่วนการใช้กล้ามเนื้อเล็ก เป็นการถอดแกะชิ้นส่วนของสิ่งต่าง ๆ ให้หลุดจากกัน การปั้น การหยิบต่อท่อนไม้หรือต่อรูป เป็นต้น นอกจากนี้เด็กวัยดังกล่าวโดยเฉพาะ 3-4 ขวบ ยังชอบทดลองการควบคุมกล้ามเนื้อต่าง ๆ ที่ใช้ในการทรงตัวของตน เช่น การกระโดดกบหรือกระโดดสองขา การกระโดดเขย่งหรือกระโดดขาเดียว การเดินบนกระดานแผ่นเดียว เป็นต้น ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความต้องการฝึกหัดให้เกิดความแข็งแรง ความคล่องแคล่ว และการประสานกันของกล้ามเนื้อต่าง ๆ ของร่างกายโดยวิธีการเล่น

2.1.2 พัฒนาการการเล่นของวัยเด็กตอนต้นที่เกี่ยวกับพัฒนาการทางสติปัญญา

เพียเจท์ (ดวงพร สถาปนกุล . 2545 : 38-39 ; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) ได้วิเคราะห์ พัฒนาการการเล่นของวัยเด็กตอนต้นที่เกี่ยวกับพัฒนาการด้านสติปัญญาออกเป็น 3 ขั้นดังนี้

1. ขั้นการเล่นโดยใช้ประสาทสัมผัส การเล่นในขั้นนี้เกิดกับเด็กวัยแรกเกิดถึง 2 ปี เด็กมีพฤติกรรมในลักษณะการสำรวจ จับต้องวัตถุ ซึ่งถือเป็นการฝึกเล่นและพัฒนาการการเล่นควบคู่กันไปกับพัฒนาการทางสติปัญญาขั้นการแก้ปัญหาด้วยการกระทำ

2. ขั้นการเล่นเกี่ยวกับการสร้าง การเล่นขั้นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อเด็กอายุ 1 ปี 5 เดือน – 2 ปี เป็นการเล่นที่มีวัตถุประสงค์ที่ไม่มีขอบเขตจำกัด เด็กจะเล่นด้วยความพอใจมากกว่าจะคำนึงถึงความจริงหรือมาตรฐานต่าง ๆ ของสังคม เมื่อเด็กเริ่มรับรู้การเปลี่ยนแปลงอันเป็นผลมาจากการเล่นแบบซ้ำ ๆ กัน เด็กจะเริ่มจดจำลักษณะการเล่นนั้นและการเล่นในขั้นนี้จะพัฒนาไปสู่การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์

3. ขั้นการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ การเล่นขั้นนี้จะเกิดขึ้นตั้งแต่เด็กอายุ 2 ปีขึ้นไป และสามารถพัฒนาได้เต็มที่เมื่อเด็กอายุ 3-4 ปี การเล่นนี้เกิดขึ้นได้ต่อเมื่อเด็กสามารถจำและสมมุติสิ่งของเครื่องเล่นต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่ที่นั่นได้ เช่น สมมุติให้ผ้าที่พับไว้เป็นทารก สมมุติว่ามีขนมมาป้อนตุ๊กตา เป็นต้น

ลักษณะของการเล่นที่เป็นส่วนหนึ่งของการเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ที่นับว่าเป็นการพัฒนาขั้นสูงสุด คือ การแสดงละครสมมุติ การแสดงออกอย่างอิสระถึงการรับรู้ทางสังคมของเด็ก โดยการแสดงบทบาทของผู้อื่นและแสดงความรู้สึกที่มีต่อสังคมของเด็ก

เพียเจท์ ยังได้ให้ข้อสังเกตว่าในระยะ 4-7 ขวบ การเล่นที่ใช้สัญลักษณ์ซึ่งเกิดจากความคิดคำนึงและความคิดเห็นของเด็กจะเริ่มลดน้อยลงเรื่อย ๆ เมื่อเด็กสามารถปรับตัวให้เข้ากับความเป็นจริงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบตัวได้

2.1.3 พัฒนาการทางการเล่นของวัยเด็กตอนต้นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางอารมณ์

อีริกสัน (Erikson .n.d.) ได้แบ่งพัฒนาการทางการเล่นของเด็กที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางจิตใจและอารมณ์ไว้เป็นลำดับขั้น ดังนี้

1. ระยะที่หนึ่ง เป็นระยะสร้างความรู้สึกเชื่อมั่นให้กับตนเอง เด็กวัยแรกเกิดถึง 1 ขวบ ทุกคนต้องการได้รับสิ่งจำเป็นต่าง ๆ ในการดำรงชีวิต เช่น อาหาร น้ำ ความอบอุ่นจากแม่ เมื่อความต้องการเหล่านี้ได้รับการตอบสนองอย่างเหมาะสมก็จะเป็นพื้นฐานสำหรับเด็กในการพัฒนาความเชื่อมั่นให้ตนเองเพื่อดำรงชีวิตในโลกภายนอก ลักษณะของการแสวงหาความเชื่อมั่นให้กับตนเองของเด็กจะเป็นการจับต้อง ไขว่คว้า การใช้ปากเพื่อรับความรู้สึก จุดสนใจของการเล่นและเครื่องเล่นของเด็กจะอยู่ที่ร่างกายของเด็กเอง ในระยะแรก ๆ เช่น นิ้วเท้า นิ้วมือ อวัยวะเพศ หรืออวัยวะอื่นๆ ต่อมาจะเป็นสิ่งของต่าง ๆ ที่เข้ามาอยู่ในระยะที่เด็กมองเห็นและเอื้อมไปถึงได้

2. เป็นระยะต้องการทำ หรือค้นคว้าด้วยตนเองเด็กวัย 1 – 5 ขวบ เริ่มเรียนรู้ว่าตนเองก็มีความสามารถและมีความต้องการ เด็กจึงเริ่มแสดงออกให้ผู้อื่นเห็นความต้องการของตนเอง ในระยะนี้เด็กจะใช้ความเคลื่อนไหวเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ใช้กิริยาประกอบคำพูดให้ผู้อื่นเข้าใจ

ในระยะนี้การเล่นจะเริ่มมีบทบาทสำคัญมาก เพราะเป็นเหมือนแนวทางการแสดงออกทางอารมณ์ที่ผู้แสดงรู้สึกว่าจะปลอดภัย ความรู้สึกสงสัย และความอยากรู้อยากเห็นจะถูกลดลงได้ด้วยการเล่น อิริคสัน อธิบายไว้ว่า การเล่นเป็นเครื่องช่วยให้เด็กรู้จักตนเองได้โดยไม่ต้องเสียชื่อเสียงหรือเสียความนับถือตนเอง เด็กในช่วงวัยดังกล่าวนี้จึงชอบเล่นคนเดียวเพื่อเรียนรู้จักตนเองให้ดีขึ้น บางครั้งเด็กจะเริ่มรู้สึกสับสนในการพัฒนาอารมณ์ของตน เพราะในขณะที่ต้องการพึ่งผู้อื่นอยู่ก็มีความต้องการพึ่งตนเองด้วย ดังนั้น เด็กจึงแสดงออกซึ่งความตึงเครียดขึ้นบ้าง

3. ระยะมีความคิดริเริ่ม เด็กวัย 4 – 5 ขวบ ต้องการทราบขอบเขตความสามารถของตนและเริ่มแสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนเป็นสมาชิกของครอบครัว สนใจกิจกรรมที่ผู้ใหญ่ทำ เด็กจะช่างซักถามเพื่อเรียกร้องความสนใจของผู้อื่น และเพื่อให้ทราบความสัมพันธ์ของตนเองต่อสังคม และสิ่งแวดล้อม การเล่นจะมีลักษณะเพื่อตนเองมากกว่าส่วนรวม ไม่มีการเล่นแบ่งเพศ ชอบเล่นเป็นกลุ่มซึ่งกลุ่มไม่ใหญ่นัก เช่น ไม่เกิน 3 คน เด็กในช่วงวัยนี้จะมีลักษณะพิเศษคือชอบพูดคนเดียว

2.1.4 พัฒนาการทางการเล่นของวัยเด็กตอนต้นที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม

พาร์เทน (วราลี โกตัย. 2540 : 25-26; อ้างอิงจาก Parten. 1932) ได้แบ่งการเล่นของเด็กวัย 3 – 6 ขวบตามพัฒนาการทางสังคมไว้ 6 แบบ ดังนี้

1. พฤติกรรมที่ไม่เกี่ยวกับสังคม (Unoccupied Behavior) พฤติกรรมนี้แสดงออกโดยการที่เด็กไม่ได้เล่นกับใครหรือของเล่นใด แต่สนใจดูสิ่งหนึ่งสิ่งใดอยู่ชั่วครู่ เมื่อไม่มีสิ่งใดน่าสนใจเด็กก็จะเล่นกับร่างกายตนเอง

2. การเล่นคนเดียวโดยเอกเทศ (Solitary Play) เด็กจะเล่นเพียงคนเดียวลำพังหรือเล่นกับของเล่นที่ต่างจากเด็กอื่นๆ ซึ่งอยู่ใกล้เคียงกัน ความสนใจของเด็กมุ่งอยู่ที่การเล่นของตนโดยไม่สนใจว่าเด็กอื่นทำอะไรอยู่บ้าง ๆ

3. ผู้เฝ้าดู (Onlooker) เด็กแสดงออกโดยใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเฝ้าดูเด็กอื่นเล่น เด็กอาจพูดกับเด็กอื่นที่ตนเฝ้าดูอยู่ ถามคำถาม ให้ข้อเสนอแนะ แต่ไม่ได้เข้าไปเล่นด้วยโดยตรง

4. การเล่นขนานกับเด็กอื่น (Parallel Play) เด็กเล่นเป็นเอกเทศแต่สิ่งที่เลือกเล่นนำให้เด็กมาอยู่ท่ามกลางเด็กอื่น นั่นคือ เด็กเล่นกับของเล่นเหมือนเด็กอื่นแต่ไม่เกี่ยวข้องกับเด็กอื่น

5. การเล่นที่สัมพันธ์กับเด็กอื่น (Associative Play) เด็กเล่นกับเด็กอื่น มีการหยิบยืม และการให้ เด็กทุกคนจะทำในสิ่งคล้ายๆ กันแต่ไม่ได้มีการแบ่งงานกันหรือจัดกิจกรรมให้เป็นระบบ เด็กแต่ละคนทำตามที่ต้องการ

6. การเล่นโดยร่วมมือกันหรือการจัดการเล่นเป็นระบบ (Cooperative or Organized Supplementary Play) เด็กเล่นในกลุ่มที่รวมตัวกันขึ้นเพื่อทำสิ่งของบางอย่างเด็กแสดงออกให้เห็นชัดว่า เป็นหรือไม่เป็นสมาชิกของกลุ่ม เด็กจะแบ่งงานกันทำ มีบทบาทหน้าที่ต่างกัน เด็กอายุ 4 ปีขึ้นไปจะร่วมมือและเป็นสมาชิกของกลุ่มได้ดี

ข้อสังเกต ในการเล่นทั้ง 6 แบบนี้ พาร์เทน พบว่าในเด็กอายุ 2-3 ขวบจะเล่นคนเดียวโดยเอกเทศ

จากเอกสารข้างต้นจะเห็นได้ว่าพัฒนาการทางการเล่นของวัยเด็กตอนต้นจะเกี่ยวข้องกับพัฒนาการทุกด้านทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการเล่นนั้นเป็นกิจกรรมสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในทุก ๆ ด้านของวัยเด็กตอนต้น

2.2 รูปแบบการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

ประณต คำนิม (2544 : 29-31) ได้สรุปลักษณะการเล่นของวัยเด็กตอนต้นหรือเด็กวัยก่อนเข้าเรียนที่พบได้บ่อย ดังนี้ คือ

1. การเล่นของเล่น (Toy play) วัยเด็กตอนต้นมักได้ชื่อว่าเป็นวัยของเล่น (The toy age) ที่เป็นเช่นนี้เพราะในวัยนี้การเล่นของเล่นมีบทบาทที่สำคัญมากต่อประเภทการเล่นที่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็ก ในครั้งแรกเด็กจะพินิจพิจารณาวัตถุของเล่นว่ามันทำงานอย่างไร ต่อมาเด็กจะเล่นกับของเล่นนั้นประหนึ่งว่ามันมีชีวิตเหมือนคนหรือสัตว์ที่สามารถพูดได้ ทำได้ และรู้สึกได้ ความสนใจในการเล่นกับของเล่นจะมีมากไปจนถึงอายุ 6-7 ขวบ หลังจากนั้นก็จะลดลง ทั้งนี้เพราะความสามารถในด้านเหตุผลพัฒนาขึ้น เด็กต้องการเล่นกับเด็กอื่นเพิ่มขึ้น และเป็นเพราะการเล่นของเล่นเป็นลักษณะของเด็กเล็กๆ เมื่อเด็กถึงวัยเข้าโรงเรียน เด็กต้องการให้ผู้อื่นเห็นว่าเขาโตแล้วทำให้การเล่นกับของเล่นลดลง ประการสุดท้ายคือ เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กจะชอบเล่นเกมที่เป็นการแข่งขันมากกว่าการเล่นที่ไม่มีการแข่งขัน ทำให้การเล่นกับของเล่นค่อยๆ ลดลง

2. การเล่นแบบละคร (Dramatization) การเล่นแบบละครเริ่มเมื่ออายุ 2-3 ปี บรรดาตุ๊กตา ทหาร สัตว์ของเล่น จะกลายเป็นสิ่งมีชีวิตสำหรับเด็ก ส่วนบรรดารถบรรทุก บ้าน ตุ๊กตารถไฟ หรืออื่นๆ เด็กจะใช้ประกอบเป็นภาพเหตุการณ์ ลักษณะการเล่นแบบละครในเด็กวัยนี้มักจะเป็นการจำลองตามแบบ (Stereotypes) เช่น ตามแบบ แม่ ลูก ครู เด็กจะเอาเสื้อผ้าของแม่มาสวมและคิดว่าเขาเป็นแม่ของตุ๊กตา หรือไม่ก็แต่งตัวตุ๊กตาให้เหมือนผู้ใหญ่และใช้แทนแม่ ส่วนตุ๊กตาดาวอื่นๆ ก็กลายเป็นลูก

การเล่นแบบละครดำเนินไปตามแบบแผนที่แน่นอน การพูดกับตุ๊กตาหรือสัตว์ของเล่นจะพบมากก่อนอายุ 3 ขวบ หลังจากนั้นเด็กจะเล่นสมมุติ (Make-believe) กับวัตถุสิ่งของ เช่น ตีมน้ำจากถ้วยเปล่า ๆ หลังจากนั้นในเด็กอายุ 4 ขวบ หรือมากกว่านี้ เด็กจะเล่นสถานการณ์สมมุติร่วมกับเพื่อน ๆ และใช้วัตถุสิ่งของ เช่น เล่นเกี่ยวกับบ้านหรือไม่ก็สร้างสถานการณ์การเล่นตามแบบที่ได้เห็นจากภาพยนตร์ โทรทัศน์ หรือหนังสือ ในการเล่นแบบละครเด็กมักจะชอบแสดงตัวตามแบบบุคคลที่เขาชื่นชอบ

มีความแตกต่างในด้านการเล่นแบบละคร เด็กที่ฉลาดมักจะเล่นแบบละครมากกว่าเด็กที่มีระดับสติปัญญาต่ำกว่า โดยมีการสร้างสรรค์และต่อเติมรายละเอียดให้มากขึ้น เด็กชายมักจะมีความคิดในการเล่นแบบนี้มากกว่าเด็กหญิง นอกจากนี้ยังมีความแตกต่างระหว่างเพศในเรื่องราวการเล่นด้วย เช่น แม้ว่าทั้งเด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นเกี่ยวกับบ้านทั้งคู่ แต่เด็กชายจะเล่นเป็นพ่อ และเด็กหญิงจะเล่นเป็นแม่ เด็กชายจะไม่เล่นเป็นนางพยาบาล และเด็กหญิงก็จะไม่เล่นเป็นควาบอย หรือ ตำรวจ ถ้าเล่นเกี่ยวกับห้างร้านเด็กชายมักจะเล่นเป็น คนขาย ส่วนเด็กหญิงจะเล่นเป็น คนซื้อ

3. การเล่นแบบก่อสร้าง (Construction) เด็กเล็กใช้เวลาส่วนมากทำสิ่งต่างๆ จากทราย ดิน โคลน บล็อก ลูกปัด สี ดินสอ กรรไกร และแปรง ยกตัวอย่างเช่น เด็กจะใช้บล็อกสร้างเป็นสะพาน อุโมงค์ บ้าน เป็นต้น การสร้างของเด็กส่วนมากจะเลียนแบบสิ่งที่เขาพบเห็นในชีวิตประจำวัน การวาดและการระบายสีของเด็กเล็กๆ เป็นเพียงสัญลักษณ์ ไม่ใช่การลอกแบบวัตถุต่างๆ โดยตรง เด็กจะสนใจในสีมากกว่ารูปทรง เด็กมักจะใส่รายละเอียดในส่วนที่เขาสนใจ การวาดของเด็กส่วนมากจะเป็นการวาดรูปคน บ้าน ต้นไม้ รถไฟ สัตว์ และดอกไม้

4. การเล่นเกม (Games) ประมาณอายุ 4-5 ขวบ เด็กเริ่มสนใจการเล่นกับเด็กเพื่อนบ้าน เช่น เล่นลูกกอล์ฟ ซ่อนหา ฯลฯ เกมของเด็กวัยนี้เป็นแบบง่าย ๆ มีกฎเกณฑ์ไม่มากนัก และเป็นเกมที่รู้จักกันดี นอกจากยังมีเกมที่ใช้ทดสอบทักษะ เช่น กระโดดเชือก โยนลูกบอล

5. การอ่าน (Reading) ก่อนที่เด็กจะอ่านได้ เด็กมักชอบดูภาพในหนังสือนิทานโดยมีคนอ่านเรื่องราวให้ฟัง นิทานง่าย ๆ เป็นสิ่งที่เด็กวัยนี้ชอบมาก นอกจากนี้ยังชอบดูภาพยนตร์ตลกและชอบให้ผู้ใหญ่อ่านเรื่องตลกให้เขาฟัง

6. ภาพยนตร์ วิทยุ และโทรทัศน์ ในบรรดาภาพยนตร์ วิทยุ โทรทัศน์ เด็กส่วนมากจะใช้เวลากับโทรทัศน์มากที่สุด ดังนั้นภาพยนตร์และวิทยุจึงมีอิทธิพลต่อเด็กน้อยกว่าโทรทัศน์ โทรทัศน์มีผลต่อเด็กมากทั้งผลดีและผลเสีย ดังนั้นการให้เด็กดูโทรทัศน์จึงควรอยู่ภายใต้การควบคุมดูแลของผู้ใหญ่

จะเห็นได้ว่ารูปแบบการเล่นของวัยเด็กตอนต้นนั้นมีการพัฒนาตามลำดับขั้นซึ่งรูปแบบการเล่นบางอย่างจะมีรากฐานมาจากวัยทารก และบางรูปแบบก็จะเริ่มปรากฏเมื่อเริ่มเข้าเรียนในอนุบาล ซึ่งล้วนเป็นผลมาจากประสบการณ์ต่าง ๆ เช่น การเล่นกับบุคคลอื่น หรือการเล่นโดยรับ

ความสนใจของเล่นของเด็กนั้นพบว่าเด็กผู้ชายมีความชอบของเล่นประเภทไม้บล็อก ในขณะที่เด็กผู้หญิงจะชอบเล่นของเล่นประเภทตุ๊กตาและอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัว (Clark, et.al, 1969)

ฮาร์ทูป และซูก (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538: 28 ; อ้างอิงจาก Hartup & Zook. 1960) ได้นำแบบทดสอบ "It" ของบราวน์ (Brown. 1956) มาใช้ทดสอบเด็กที่มีอายุ 3-10 ปี พบว่าเด็กที่อยู่ในวัยอนุบาลจะมีความสนใจการเลือกของเล่นตามเพศของตนเองอย่างเด่นชัด กล่าวคือเด็กผู้หญิงจะเลือกของเล่นชนิดบ่งบอกความเป็นผู้หญิง ในขณะที่เด็กผู้ชายก็จะเลือกของเล่นชนิดที่บ่งบอกความเป็นผู้ชาย

คาเตอร์ และเลวี (สุตา ชันไพศาลศิลป์. 2543 : 6 ; อ้างอิงจาก Carter & Levy. 1988) ได้ทำการศึกษาการวัดจำนวนเวลาที่เด็กใช้ในการเลือกของเล่นที่มีความแตกต่างกันในของเล่นของเด็กชายและเด็กหญิง เช่น คู่ของเล่นที่แสดงความเป็นชาย (masculine sex-type toy) กับของเล่นที่แสดงความเป็นหญิง (feminine sex-type toy) (เช่น รถบรรทุกกับตุ๊กตา) หรือ คู่ของเล่นที่เหมือนกันในของเล่นของเด็กชายและเด็กหญิง เช่น คู่ของเล่นที่แสดงความเป็นชายทั้งคู่ (เช่น รถบรรทุกกับรถถัง) หรือคู่ของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงทั้งคู่ (เช่น ตุ๊กตากับเครื่องสำอาง) พบว่า เด็กจะใช้เวลาน้อยในการเลือกของเล่นที่มีความแตกต่างกันแต่ใช้เวลานานกว่าในการเลือกของเล่นที่มีลักษณะเหมือนกันและสามารถเลือกของเล่นได้ตรงตามลักษณะเพศของตนโดยเด็กชายจะเลือกของเล่นที่มีความเป็นชายสูง และเด็กหญิงจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงสูง

แมคคาธี (สุตา ชันไพศาลศิลป์. 2543 : 28 ; อ้างอิงจาก McCarthy. 1980) ได้อธิบายว่า ของเล่นที่แสดงความเป็นชายและของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงมีรายละเอียดดังนี้ ของเล่นที่แสดงความเป็นชายหรือของเล่นที่เด็กชายชอบเล่น ได้แก่ รถไฟ รถยนต์ รถบรรทุก รถแทรกเตอร์ รถจักรยาน จรวด ตุ๊กตาที่ใช้ต่อสู้กัน (action doll) ปืนต่าง ๆ เครื่องมือช่าง และอุปกรณ์กีฬา เป็นต้น ส่วนของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงหรือเด็กหญิงชอบเล่น ได้แก่ ของเล่นเกี่ยวกับอุปกรณ์เครื่องใช้ในครัว การดูแลเด็กและงานฝีมือ ชุดถ้วยจาน เครื่องใช้สำหรับประกอบอาหาร ไม้กวาด ไม้ถูบ้าน รวมทั้งตุ๊กตาซึ่งตุ๊กตาที่เด็กเล่นนั้นเป็นการเตรียมบทบาทของความเป็นแม่ นอกจากนี้ของเล่นของเด็กหญิงยังรวมถึงอุปกรณ์ในการเสริมสวย เช่น ชุดเครื่องสำอาง น้ำหอม ยาทาเล็บ เป็นต้น

ฮอนซิก (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25; อ้างอิงจาก Honzik. 1951) กล่าวว่า ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบเล่นคือไม้บล็อก รถยนต์และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่นเฟอร์นิเจอร์และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวย ๆ และลักษณะการเล่นของเด็กผู้ชายจะชอบเล่นสร้างที่ต้องออกแรงตลอดจนใช้วัสดุหลายๆ ชนิด ในขณะที่เด็กผู้หญิงชอบเล่นในร่มและเล่นอย่างเงียบๆ ตลอดจนชอบเล่นของเล่นที่เกี่ยวกับเครื่องใช้เฟอร์นิเจอร์และการเล่นจะเกี่ยวข้องกับสภาพครอบครัวเป็นหลัก

มิทเชล (วิลลิก สรรคพงษ์. 2538 : 26; อ้างอิงจาก Mitchell. 1973) กล่าวว่า ของเล่นของเด็กจะมีรูปแบบต่างกันไปตามเพศของเด็ก โดยของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิงจะเป็นของเล่นที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ของใช้ในบ้านโดยเด็กผู้หญิงจะใช้เวลาไปในการเล่นของเล่นที่เกี่ยวข้องกับบทบาทของความเป็นแม่ ซึ่งได้แก่ของเล่นประเภทตุ๊กตาทารก และของใช้สำหรับทารก เช่น แบลเด็ก รถเข็นเด็ก เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีของเล่นที่ส่งเสริมความเป็นแม่บ้าน เช่น เครื่องดูดฝุ่น จักรเย็บผ้า และเครื่องใช้ในครัวต่างๆ จะเห็นได้ว่าของเล่นสำหรับเด็กผู้หญิงนั้นจะส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้บทบาทของความเป็นแม่และความเป็นแม่บ้านโดยไม่ได้ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับการเล่นสร้างหรือการเล่นซ่อมแซมสิ่งต่าง ๆ เลย ในขณะที่ของเล่นของเด็กผู้ชายจะเป็นของเล่นที่สอนให้เด็กรู้จักผสมผสานสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน การเล่นสร้าง รวมทั้งการเล่นอย่างรุนแรงที่มีการทำลายด้วย ดังนั้น ของเล่นสำหรับเด็กผู้ชายจึงเป็นของเล่นเกี่ยวกับเครื่องมือช่าง เครื่องยนต์ กลไก ยานพาหนะที่ต้องใช้กำลังในการขับเคลื่อน ปืนต่าง ๆ และอาวุธสงคราม

เจนวี (Jenvey. 2000 : 2) ศึกษาพบว่า เด็กต่างเพศกันจะมีรูปแบบการเล่นต่างกัน จากการสังเกตการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายพบว่า เด็กชายจะมีการเล่นแบบใช้กำลังต่อสู้มากกว่าเด็กหญิง และพบว่ามี ความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นแบบจินตนาการด้วยเนื่องจากการเล่นเป็นวิธีเตรียมตัวสำหรับบทบาทในอนาคตทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กชาย และเด็กหญิงต่างกัน ความแตกต่างระหว่างเพศนี้เกิดขึ้นเองตั้งแต่ช่วงแรกของพัฒนาการบวกกับความคาดหวังทางสังคมที่แตกต่างกันสำหรับเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย ทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กชายและเด็กหญิงต่างกัน

แจ็กกลิน, แม็คโคบี และดิก (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Jacklin, Maccoby & Dick. 1975) พบว่าความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นของเด็กเริ่มตั้งแต่ช่วง 13-14 เดือน

โกลด์เบิร์ก และเลวิส (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Goldberg & Lewis. 1969) ได้ศึกษาความแตกต่างระหว่างเพศของเด็กอายุ 13 เดือน ในการแสดงออกต่อแม่และการเล่น พบว่าเด็กผู้หญิงนั้นจะมีลักษณะไม่เป็นตัวของตัวเอง ไม่มีพฤติกรรมค้นหา ชอบการเล่นเงียบๆ ส่วนเด็กผู้ชายส่วนใหญ่ชอบแสดงความเป็นตัวของตัวเอง แสดงพฤติกรรมค้นหา ชอบเล่นของที่เป็นเครื่องยนต์

โรเซนเบิร์ก และสมิท (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 8 ; อ้างอิงจาก Rosenberg & Sutton Smith. 1960) ได้สำรวจกิจกรรมการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่าลักษณะการเล่นนั้นแสดงความแตกต่างทางเพศ และเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะสนใจในกิจกรรมของเด็กผู้ชายมากกว่าในอดีตด้วย

เฟน และคณะ (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Fein. et. al. 1975) ได้ศึกษาของเล่นของเด็กอายุ 20 เดือน พบว่าของเล่นที่เด็กชอบเล่นและเป็นเจ้าของนั้นสะท้อนให้เห็นความแตกต่างทางเพศ และพบว่าเด็กผู้หญิงจะมีของเล่นที่เป็นของเด็กผู้ชายอยู่ด้วย แต่เด็กผู้ชายจะไม่ค่อยมีของเล่นที่เป็นของเด็กผู้หญิง

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

เรนโกลด์ และคูก (Jenvey. 2000 : 2; citing Rheingold & Cook. 1975) พบว่ามีความแตกต่างทางเพศในความชอบของเล่นโดยสังเกตจากของเล่นที่พบในห้องนอนของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย และในจดหมายขอของเล่นที่ส่งถึงซานตาของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย

อัลมัวควิส (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Almouquist. 1969) พบว่าในเด็กก่อนวัยเรียนส่วนมากมักจะสนใจของเล่นที่เพศเดียวกันและฐานะเท่ากันสนใจเป็นพิเศษ

แรกก์ (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Raag. 1999) กล่าวว่า ความแตกต่างทางเพศสามารถสังเกตได้จากการเลือกของเล่นของเด็กตามบทบาททางเพศของพวกเขาและความเข้าใจบทบาททางเพศที่ได้รับจากผู้ใหญ่เป็นตัวแทน

เซอร์วิน, โบฮ์ลิน และเบอร์ลิน (Jenvey. 2000 : 2; citing Servin, Bohlin & Berlin.1999) กล่าวว่า ความแตกต่างของความชอบของเล่นของเด็กจะชัดเจนตั้งแต่พัฒนาการขั้นทารก และได้ให้เหตุผลว่าเป็นความแตกต่างทางชีวภาพระหว่างเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายที่มีแนวโน้มว่าแต่ละเพศจะเล่นของเล่นที่เหมาะสมกับเพศของพวกเขา ซึ่งเป็นวิธีในการเตรียมตัวสู่บทบาททางเพศที่แตกต่างในการบรรลุภาวะทางเพศของพวกเขา

เบเรนเปียม และไฮนส์ (Jenvey. 2000 : 2; citing Berenboim & Hines. 1994) กล่าวว่า กระบวนการของบทบาททางเพศเริ่มตั้งแต่ขั้นแรกๆ หลังจากเกิดและมีผลอย่างรวดเร็ว มีความคงทน และมีความแตกต่างกัน

แมคโคบี และแฟกเกิท (Jenvey . 2000 : 2 ; citing Maccoby.1988 & Fagot. 1978) กล่าวว่า ความแตกต่างทางเพศในการเล่นของเด็กเกิดจากแรงเสริมจากการหาได้ง่ายของของเล่นที่มีอิทธิพลต่อเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย และแรงเสริมจากอำนาจการจ่ายเพื่อซื้อของเล่นเหล่านั้น หลักฐานสนับสนุนประเด็นนี้ได้มาจากการสำรวจเหตุผลของพ่อแม่ในการซื้อของเล่นให้ลูก ๆ ของพวกเขาโดยมีแนวทางในการซื้อของเล่นที่สามารถสนับสนุนการเล่นที่เหมาะสมกับเพศ

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิงในวัยเด็กตอนต้นนั้นมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ทั้งในด้านลักษณะของรูปแบบการเล่น และความสนใจในชนิดของของเล่นจะแตกต่างกันอย่างชัดเจน ดังนั้นเพศจึงเป็นปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

2.3.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคม

และพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

เจนวี (Jenvey. 2000 : 2) ศึกษา พบว่ารูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันออกไปตามสถานการณ์ สถานที่เล่น (เล่นที่บ้านหรือที่โรงเรียน) และผู้ที่เล่นด้วย (เล่นคนเดียว เล่นกับ

เพื่อน เล่นกับพ่อแม่) กล่าวคือ เวลาที่เด็กเล่นคนเดียวที่บ้านพวกเขาจะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างจากเวลาที่เขาเล่นกับพี่น้อง,เพื่อน,พ่อแม่หรือผู้ใหญ่

บลอชซ์ (Jenvey . 2000 : 2 ; citing Bloch. 1989) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปตามลักษณะสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและทางสังคม ทางกายภาพ เช่น รูปแบบการเล่นของเด็กในบ้านและนอกบ้านจะแตกต่างกัน เนื่องจากการบังคับของพื้นที่ในบ้านและพื้นที่นอกบ้าน ทางสังคม เช่น ความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและเล่นที่บ้าน

วอซซ์ (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Watches. 1995) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่ และเล่นกับเด็กอายุรุ่นเดียวกัน

วอซซ์ (Jenvey . 2000 : 2 ; citing Watches . 1985) พบว่า ของเล่นต่างชนิดกันสามารถจูงใจให้เด็กเกิดการเล่นที่แตกต่างกันได้ เช่น ของเล่นที่ต้องก่อสร้าง เช่น เลโก้จะจูงใจให้เกิดการเล่นคนเดียว

วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 10) ศึกษาการเล่นของเด็กบ้านกลางพบว่า การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่บ้าน

จากเอกสารและงานวิจัยข้างต้น แสดงให้เห็นว่า พฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้นนั้นจะเกี่ยวข้องกับสภาพแวดล้อมทางสังคม โดยพบว่ารูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามสถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย ดังนั้นสภาพแวดล้อมทางสังคมจึงมีผลต่อการกำหนดพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

2.3.4 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองและพฤติกรรมการเล่นของวัยเด็กตอนต้น

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นวัยเด็ก พบว่าเด็กในครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เด็กหญิงจะชอบว่ายน้ำหรือเล่นกีฬา ส่วนเด็กในครอบครัวฐานะปานกลาง การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักจะเป็นแบบออกกำลังกายส่วนใหญ่ และเล่นกับเพื่อน เช่น เด็กชายเล่นต่อสู้ เด็กหญิงเล่นหม้อข้าวหม้อแกง และเด็กในครอบครัวที่มีฐานะยากจนระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่า คือ มีการเล่นอยู่ 2-3 ชนิดและไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เด็กชายเล่นวิ่งแข่ง เด็กหญิงเล่นกระโดดเชือก

อำไพ สุจริตกุล (2536 : 3) กล่าวว่า ของเล่นเป็นตัวแทนความรักของพ่อแม่ ที่มีต่อลูก และของเล่นเป็นสิ่งที่วัดได้ว่า เด็กได้รับการเอาใจใส่จากครอบครัว สังคม และประเทศชาติเพียงไร โดยเด็กคนใดได้รับความรัก หนุนน้อม จากพ่อแม่ พี่ ป้า น้า อา มาก ก็มักจะเป็นผู้มีของเล่นมากทั้งนี้ เพราะผู้ใหญ่ทุกคนรู้ว่าเด็กทุกคนชอบเล่นของเล่น

วิมลลัก สรรคพงษ์ (2538 : 23) กล่าวว่าของเล่นเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เด็กต้องการ และมักจะได้รับการสนองตอบจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยเลือกซื้อ

ของเล่นให้เด็กอย่างเหมาะสมกับระดับสติปัญญา พัฒนาการของเด็ก และมีจุดมุ่งหมายในการ
ซื้อที่แตกต่างกันออกไป

ปราณี ศักดิ์ภารัตน์ (2538 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะคิด
และการปฏิบัติของบิดามารดาเกี่ยวกับการเล่นของบุตรวัย 2-4 ปี พบว่า มีความสัมพันธ์ทาง
บวกระหว่างความรู้ ทักษะคิดกับการปฏิบัติของบิดามารดาเกี่ยวกับการเล่นของบุตรวัย 2-4 ปี

พวงทอง นิลยิ้ม (2537 : บทคัดย่อ) ศึกษาพบว่า ผู้ใหญ่ในครอบครัวมีบทบาทสำคัญ
ในการให้การเลี้ยงดู อบรมสั่งสอนและถ่ายทอดวัฒนธรรมสู่ลูกหลานโดยมีการเล่นและของเล่น
เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอด

สินีนารถ นรินทร์สรศักดิ์ (2539 : 172-173) ได้ศึกษาพบว่า ผู้ปกครองที่อยู่ในกลุ่มที่
มีการศึกษาสูง มีความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการและความสำคัญของเด็ก จึงมีการจัดหาการเล่น
และของเล่นให้เด็กเพื่อให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มที่

จากเอกสารและงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองไม่ว่าจะ
เป็นการศึกษา อาชีพ หรือฐานะทางเศรษฐกิจ มีผลต่อพฤติกรรมการเล่นของเด็กทั้งในแง่ของ
รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

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

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีทั้งหมด 51 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 4,778 คน (สำนักงานประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. 2546)

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาล ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานประถมศึกษา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวนนักเรียน 370 คน เป็นนักเรียนหญิง 201 คน นักเรียนชาย 169 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มดังนี้

1. ประมาณกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยด้านความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 จากตารางกำหนดขนาดของกลุ่มยามานะ (Yamane) พบว่าต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 370 คน
2. จำแนกประชากรแบ่งออกเป็นโรงเรียนที่อยู่ในเขตอำเภอเมือง จำนวน 51 โรงเรียน
3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Cluster Sampling) มีขั้นตอนดังนี้ แบ่งประชากรเป็นโรงเรียนทั้งหมด 51 โรงเรียน สุ่มโรงเรียนมา 2 โรงเรียนจากโรงเรียนทั้งหมด 51 โรงเรียน ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมาชั้นละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้งหนึ่ง รวมเป็นนักเรียนทั้งสิ้น 370 คน ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตาราง 1 จำนวนนักเรียน จำแนกตามโรงเรียนและชั้นปี

ชื่อโรงเรียน / ชั้นปี	จำนวนนักเรียน
1. อนุบาลนครปฐม	
- ชั้นอนุบาลปีที่ 1	93
- ชั้นอนุบาลปีที่ 2	92
2. วัดเกาะวังไทร	
- ชั้นอนุบาลปีที่ 1	93
- ชั้นอนุบาลปีที่ 2	92
รวม	370

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์การเล่นของเด็กที่สร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง ได้แก่ ฐานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และอาชีพ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง

ตัวอย่าง แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน (รายละเอียดดูในภาคผนวก)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. รายได้ครอบครัว (รายได้ของบิดามารดา)

☐ รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท (ต่ำ)

☐ รายได้ 5,001 – 15,000 บาท (ปานกลาง)

☐ รายได้สูงกว่า 15,000 บาท (สูง)

3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

- ☐ ประถมศึกษา
- ☐ มัธยมศึกษา
- ☐ อนุปริญญา
- ☐ ปริญญาตรี
- ☐ สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ตัวอย่าง แบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียน
(รายละเอียดดูในภาคผนวก)

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

- ⊙ แบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น
เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ

-
-
-
-
- ☐ เล่นแบบสมมุติ เช่น ตำรวจจับขโมย
 - ☐ เล่นสร้าง เช่น เลโก้
 - ☐ เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
 - ☐ เล่นแบบรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
 - ☐ เล่นคอมพิวเตอร์
 - ☐ เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน
 - ☐ เล่นต่อสู้
 - ☐ เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน แกล้งน้อง
 - ☐ เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

◎ **แบบสัมภาษณ์ชนิดของของเล่น**

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของชนิดไหนเป็นพิเศษ

- ☐ ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือรูปจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์
- ☐ ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้
- ☐ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้
- ☐ ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี
- ☐ คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ Play station
- ☐ ของเล่นที่ใช้กลองแข็ง เช่น จักรยาน
- ☐ หนังสือนิยายสาร เช่น การ์ตูน
- ☐ กระดานเกมส์ และตัวต่อ เช่น จิ๊กซอว์
- ☐ ของเล่นแบบสื่อ เช่น โทรศัพท์ CD
- ☐ ของเล่นที่ก้าวร้าว เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงครามจำลอง
- ☐ สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว
- ☐ ของเล่นประเภทอื่นๆ

วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุนภาพเครื่องมือ

1. ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น เพื่อนำมาทำเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์ชนิดของการเล่น และชนิดของของเล่น
2. ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลการเล่นของเด็กวัยตอนต้นจาก พ่อแม่ ผู้ปกครอง และครู เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจำแนก รูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น
3. ผู้วิจัยศึกษาเครื่องมือที่ใช้สัมภาษณ์การเล่นและชนิดของของเล่นของ วิกกี้ เจนวี และไฮดี้ เจนวี (Vickii Jenvey & Heidi Jenvey, 2000 : 8)
4. ผู้วิจัยสร้างแบบสัมภาษณ์การเล่น โดยแบ่งเป็นชนิดของการเล่นและชนิดของของเล่น โดยแบ่งเป็นชนิดของการเล่น 9 ชนิด ชนิดของของเล่น 12 ชนิด ตามแนวคิดของเจนวี (Vickii Jenvey & Heidi Jenvey. 2000 : 8)
5. ผู้วิจัยทำแบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไปหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต คำนิม และอาจารย์

ดร.นิยะดา จิตต์จรัส เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะ ความมุ่งหมาย และภาษาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

6. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์การเล่นที่ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 โรงเรียนบ้านลำพญา จังหวัดนครปฐม จำนวน 20 คน เพศชาย 10 คน เพศหญิง 10 คน

7. นำแบบสัมภาษณ์การเล่นไปหาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ด้วยวิธีการทดสอบ และทดสอบซ้ำ (Test and Retest) โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของการวัดครั้งที่ 1 และ 2 โดยใช้สูตรของ บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์ (2524) ได้ค่าเท่ากับ 0.95

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปเสนอต่อ ผู้อำนวยการการประถมศึกษาอำเภอ และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาต และขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2546 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2547 รวมทั้งสิ้น 370 ฉบับ จากนั้นนำมาตรวจสอบให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไปเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

วิธีจัดกระทำกับข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีจัดกระทำข้อมูล

1. คัดเลือกแบบสัมภาษณ์การเล่นที่สมบูรณ์ของนักเรียน นำมาตรวจให้คะแนน
2. บันทึกคะแนนลงในตารางบันทึกข้อมูล แล้วนำมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูล โดย

1. ข้อมูลทั่วไปคิดค่าร้อยละ
2. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นกับตัวแปร เพศ ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจ โดยทดสอบไค-สแควร์ (Chi-square Test) โดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistical Package for the Social Science) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ ระดับ .05
3. เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นกับตัวแปรสถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วยโดยการทดสอบแมคเนมาร์ (McNemar Test) โดยใช้

โปรแกรม SPSS (Statistical Package for the Social Science) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 และคำนวณค่า McNemar จากสูตร McNemar Test (William L. Hays. (1981). *Statistics Third Edition* . p.555)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ร้อยละ
2. สถิติสำหรับวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่ การหาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ โดยหาค่าดัชนีความสอดคล้องของการวัดครั้งที่ 1 และการวัดครั้งที่ 2 โดยใช้สูตรของบุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์ (2524) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ .95
3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน
 - 3.1 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่น ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็กวัยตอนต้น (3-6 ปี) โดยจำแนกตาม เพศ ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง โดยใช้การทดสอบไคสแควร์ (Chi-square) เพื่อทดสอบสมมติฐาน ข้อที่ 1 และ 4
 - 3.2 เปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่น ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็กวัยตอนต้น (3-6 ปี) โดยจำแนกตามสถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย โดยใช้การทดสอบแมคเนมาร์ (McNemar Test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อที่ 2 และ 3

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ข้อตกลงเกี่ยวกับการวิเคราะห์และการแปลผล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

- p แทน ค่านัยสำคัญทางสถิติ
- N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
- χ^2 แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงแบบไคสแควร์ (Chi-Squared)
- $*$ แทน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ สถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นตามตัวแปรที่ศึกษา

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ สถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง การวิเคราะห์ส่วนนี้ได้นำเสนอข้อมูลทั่วไปของนักเรียนวัยเด็กตอนต้นมา แจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละดังแสดงผลในตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และอาชีพของผู้ปกครอง

ตัวแปร	ชาย	ร้อยละ	หญิง	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ
1. เพศ	169	45.7	201	54.3	370	100.0
2. ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง						
- ต่ำ	31	18.3	45	22.4	76	20.5
- ปานกลาง	70	41.4	109	54.2	179	48.4
- สูง	61	36.1	47	23.4	108	29.2
- ไม่ระบุ	7	4.1	0	0	7	1.9
3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง						
- ประถม	47	27.8	70	34.8	117	31.6
- มัธยม	26	15.4	38	18.9	64	17.3
- อนุปริญญา	15	8.9	28	13.9	43	11.6
- ปริญญาตรี	63	37.3	50	24.9	113	30.5
- สูงกว่าปริญญาตรี	9	5.3	5	2.5	14	3.8
- ไม่ระบุ	9	5.3	10	5.0	19	5.1
4. อาชีพของผู้ปกครอง						
- เกษตร	7	4.1	9	4.5	16	4.3
- รับจ้าง	63	37.3	106	52.7	169	45.7
- รัฐวิสาหกิจ	9	5.3	2	1.0	11	3.0
- รับราชการ	39	23.1	43	21.4	82	22.2
- ประกอบธุรกิจส่วนตัว	33	19.5	30	14.9	63	17.0
- ไม่ระบุ	18	10.7	11	5.5	29	7.8

จากตาราง 2 กลุ่มตัวอย่างในการศึกษานี้มีจำนวนทั้งหมด 370 คนเป็นเพศชาย ร้อยละ 45.7 เพศหญิง ร้อยละ 54.3 มีรายได้ครอบคลุมอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 48.4 รองลงมาคือระดับสูงร้อยละ 29.2 และระดับต่ำร้อยละ 20.5 และไม่ทราบรายได้ของครอบครัวยังร้อยละ 1.9 ในด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครองพบว่าส่วนใหญ่จบการศึกษา ระดับประถมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 31.6 รองลงมาคือระดับปริญญาตรีร้อยละ 30.5 ระดับมัธยมศึกษา ร้อยละ 17.3 ระดับอนุปริญญาร้อยละ 11.6 และจบการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรี

น้อยที่สุดคือร้อยละ 3.8 และไม่ทราบระดับการศึกษาของผู้ปกครองร้อยละ 5.1 ในด้านอาชีพของผู้ปกครองพบว่าส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างคิดเป็นร้อยละ 45.7 รองลงมาคืออาชีพรับราชการคิดเป็นร้อยละ 22.2 ประกอบธุรกิจส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 17.0 ประกอบอาชีพเกษตรคิดเป็นร้อยละ 4.3 และอาชีพรัฐวิสาหกิจน้อยที่สุดคือร้อยละ 3.0 และไม่ทราบอาชีพของผู้ปกครองร้อยละ 7.8

ตอนที่ 2 การนำเสนอผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบการเล่น

รูปแบบการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. เล่นแบบจินตนาการ	164	44.3	4
2. เล่นสร้าง	79	21.4	7
3. เล่นเชิงศิลปะ	272	73.5	1
4. เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	225	60.8	3
5. เล่นคอมพิวเตอร์	59	15.9	8
6. เล่นออกกำลังกลางแจ้ง	234	63.2	2
7. เล่นต่อสู้	88	23.8	6
8. เล่นก้าวร้าว	16	4.3	9
9. เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	142	38.4	5

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าจากการเล่นทั้งหมด 9 ชนิด เด็กวัยตอนต้นเล่นเกี่ยวกับศิลปะมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือร้อยละ 73.5 อันดับ 2 คือเล่นกลางแจ้งร้อยละ 63.2 อันดับ 3 คือ เล่นแบบรับสื่อบันเทิงร้อยละ 60.8 รองลงมาคือเล่นแบบจินตนาการร้อยละ 44.3 เล่นแบบอื่นๆ ร้อยละ 38.4 เล่นต่อสู้ร้อยละ 23.8 เล่นสร้างร้อยละ 21.4 เล่นคอมพิวเตอร์ร้อยละ 15.9 และเล่นแบบก้าวรำน้อยที่สุดคือร้อยละ 4.3 ตามลำดับ

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของของเล่น

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	160	43.2	4
2. ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	60	16.2	9
3. ของเล่นก่อสร้าง	85	23.0	7
4. ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	197	53.2	2
5. คอมพิวเตอร์	77	20.8	8
6. เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	192	51.9	3
7. หนังสือ-นิตยสาร	125	33.8	5
8. กระดานเกม/ตัวต่อ	85	23.0	7
9. สื่อบันเทิง	201	54.3	1
10. ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	41	11.1	10
11. สัตว์เลี้ยง	86	23.2	6
12. ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษตันไม้ ตันไม้	31	8.4	11

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าจากของเล่นทั้งหมด 12 ชนิด ของเล่นที่ได้ก๊วยตอนต้นเล่นมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือสื่อบันเทิง คิดเป็นร้อยละ 54.3 อันดับ 2 คือของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 53.2 อันดับ 3 คือเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้งคิดเป็นร้อยละ 51.9 อันดับ 4 คือของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลองคิดเป็นร้อยละ 43.2 รองลงมาคือหนังสือหรือนิตยสารคิดเป็นร้อยละ 33.8 สัตว์เลี้ยงคิดเป็นร้อยละ 23.2 ของเล่นก่อสร้างและกระดานเกม/ตัวต่อคิดเป็นร้อยละ 23 เท่ากัน คอมพิวเตอร์คิดเป็นร้อยละ 20.8 ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายคิดเป็นร้อยละ 16.2 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงคิดเป็นร้อยละ 11.1 และเล่นของเล่นอื่น ๆ น้อยที่สุดคิดเป็นร้อยละ 8.4 ตามลำดับ

ตอนที่ 3 การนำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นตามตัวแปรที่ศึกษา

ตาราง 5 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามเพศ

รูปแบบการเล่น	ชาย N= 169		หญิง N= 201		χ^2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ	60	35.50	104	51.74	9.810*	.002
เล่นสร้าง	55	32.54	24	11.94	23.210*	.000
เล่นเชิงศิลปะ	105	62.13	167	83.08	20.703*	.000
เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	103	60.94	122	60.69	.002	.961
เล่นคอมพิวเตอร์	39	23.07	20	9.95	11.803*	.001
การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง	111	65.68	123	61.19	.795	.373
เล่นต่อสู้	67	39.64	21	10.44	43.175*	.000
เล่นก้าวร้าว	14	8.28	2	0.99	11.790*	.001
การเล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	50	29.58	92	45.77	10.170*	.001

จากตาราง 5 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นในแต่ละเพศ พบว่าการเล่นส่วนใหญ่ของเด็กชายจะเป็นการเล่นแบบออกกำลังกายกลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือเล่นเชิงศิลปะ และเล่นแบบรับสื่อบันเทิง และเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุด ส่วนการเล่นของเด็กหญิงส่วนใหญ่จะเล่นแบบเชิงศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิงและเล่นแบบจินตนาการ และเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุด

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กเพศชายและเด็กเพศหญิงในแต่ละรูปแบบพบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยตอนต้นเพศชายแตกต่างจากเพศหญิงในเกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ การเล่นสร้าง การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นต่อสู้ การเล่นก้าวร้าว และการเล่นประเภทอื่น ๆ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงและการเล่นออกกำลังกลางแจ้งแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิงเล่นแบบจินตนาการ เล่นเชิงศิลปะ และเล่นแบบอื่น ๆ มากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

ตาราง 6 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามเพศ

ชนิดของของเล่น	ชาย N= 169		หญิง N= 201		χ^2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง	38	22.48	122	60.70	54.617*	.000
เครื่องแต่งกาย	7	4.14	53	26.37	33.381*	.000
ของเล่นก่อสร้าง	60	35.50	25	12.44	27.602*	.000
ของเล่นศิลปะ	73	43.20	124	61.69	12.617*	.000
คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	49	28.99	28	12.44	12.641*	.000
เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	98	57.99	94	46.77	4.631*	.031
หนังสือ/นิตยสาร	52	34.91	73	36.32	1.264	.261
กระดานเกม/ตัวต่อ	46	27.22	39	19.40	3.169	.075
สื่อบันเทิง	99	58.58	102	50.75	2.271	.132
ของเล่นก้าวร้าว	33	19.53	8	3.98	22.520*	.000
สัตว์เลื้อย	38	22.49	48	23.88	.100	.752
ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้	19	11.24	12	5.97	3.325	.068

จากตาราง 6 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นในแต่ละเพศ พบว่า เด็กชายส่วนใหญ่จะชอบเล่นของเล่นสื่อบันเทิงและเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และเล่นของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายน้อยที่สุด ส่วนเด็กหญิงส่วนใหญ่จะชอบเล่นของเล่นศิลปะและของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง และจะเล่นของเล่นก้าวร้าวน้อยที่สุด

เมื่อเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กเพศชายและเด็กเพศหญิงในแต่ละชนิดพบว่า ชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเพศชายแตกต่างจากเพศหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกาย และของเล่นก้าวร้าว ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ได้แก่ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง สัตว์เลื้อย และของเล่นอื่นๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิงเล่นของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกาย และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

ตาราง 7 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรด้านสถานที่เล่น

รูปแบบการเล่น	โรงเรียน N= 370		บ้าน N= 370		χ^2 McNemar	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ	160	43.24	122	32.97	11.41*	.001
เล่นสร้าง	154	41.62	53	14.32	80.00*	.000
เล่นเชิงศิลปะ	202	54.59	224	60.54	13.34*	.000
เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	134	36.22	233	62.97	64.46*	.000
เล่นคอมพิวเตอร์	28	7.57	65	17.57	23.56*	.000
การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง	142	38.38	200	54.05	23.21*	.000
เล่นต่อสู้	97	26.22	54	14.59	19.82*	.000
เล่นก้าวร้าว	34	9.19	18	4.86	6.62*	.009
การเล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	88	23.78	92	24.86	0.11	.738

จากตาราง 7 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน พบว่า ที่โรงเรียนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง และเล่นคอมพิวเตอร์น้อยที่สุดตามลำดับ ส่วนที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิง รองลงมาคือ เล่นเชิงศิลปะ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบจินตนาการ และเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุดตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้านในแต่ละรูปแบบ พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าว ยกเว้นการเล่นแบบอื่น ๆ ที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีความสำคัญทางสถิติ สำหรับการเล่นที่พบว่าแตกต่างกันนั้น พบว่า เมื่อเล่นที่โรงเรียนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นที่บ้าน ส่วนเมื่อเล่นที่บ้านเด็กจะเล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นออกกำลังกลางแจ้งมากกว่าที่โรงเรียน

ตาราง 8 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรด้านสถานที่เล่น

ชนิดของของเล่น	โรงเรียน N= 370		บ้าน N= 370		χ^2 McNemar	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง	168	45.40	162	43.78	0.25	.621
เครื่องแต่งกาย	44	11.89	40	10.81	0.16	.689
ของเล่นก่อสร้าง	184	49.73	63	17.02	99.31*	.000
ของเล่นศิลปะ	178	48.11	198	53.51	2.65	.103
คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	28	7.57	71	19.19	29.90*	.000
เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	105	28.38	185	50.0	37.15*	.000
หนังสือ/นิตยสาร	121	32.70	129	34.86	0.47	.493
กระดานเกม/ตัวต่อ	141	38.11	77	20.81	34.22*	.000
สื่อบันเทิง	177	47.84	232	62.70	46.73*	.000
ของเล่นก้าวร้าว	51	13.78	47	12.70	0.18	.672
สัตว์เลื้อย	52	14.05	67	18.11	3.40	.072
ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้	24	6.49	17	4.59	1.57	.210

จากตาราง 8 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน พบว่า เมื่ออยู่ที่โรงเรียนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นก่อสร้าง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะ สื่อบันเทิง และของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลองตามลำดับ สำหรับที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะเล่นสื่อบันเทิง รองลงมาคือของเล่นศิลปะ ของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง และหนังสือ/นิตยสารตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้านในแต่ละชนิด พบว่า ชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านและเล่นที่โรงเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง กระดานเกม/ตัวต่อ และสื่อบันเทิง ยกเว้นของเล่นนุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะ หนังสือ/นิตยสาร

ของเล่นก๊อว์ร้าง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ ที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า ที่โรงเรียนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นของเล่นก่อสร้าง และกระดานเกม/ตัวต่อมากกว่าที่บ้าน ส่วนที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และสื่อบันเทิงมากกว่าที่โรงเรียน

ตาราง 9 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย

รูปแบบการเล่น	โรงเรียน N= 370		บ้าน N= 370		χ^2 McNemar	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ	186	50.27	77	20.81	82.72*	.000
เล่นสร้าง	61	16.49	42	11.35	6.61*	.009
เล่นเชิงศิลปะ	226	61.08	213	57.57	1.32	.250
เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	203	54.86	188	50.81	19.69*	.000
เล่นคอมพิวเตอร์	64	17.30	61	16.48	0.10	.755
การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	221	59.73	153	41.35	40.08*	.000
เล่นต่อสู้	105	28.28	62	16.76	18.19*	.000
เล่นก๊อว์ร้าง	19	5.14	17	4.59	0.07	.791
การเล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	86	23.24	156	42.16	41.04*	.000

จากตาราง 9 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นแบบจินตนาการ และเล่นก๊อว์ร้างน้อยที่สุดตามลำดับ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นแบบจินตนาการ เล่นต่อสู้ และเล่นก๊อว์ร้างน้อยที่สุดตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ในแต่ละชนิด พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และการ

เล่นแบบอื่น ๆ ยกเว้น รูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นก้าวร้าวที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง และเล่นต่อสู้มากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่เด็กจะเล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์มากกว่าเล่นกับเพื่อน

ตาราง 10 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น จำแนกตามตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย

ชนิดของของเล่น	โรงเรียน N= 370		บ้าน N= 370		χ^2 McNemar	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	195	52.70	129	34.86	48.01*	.000
เครื่องแต่งกาย	61	16.49	50	13.51	1.96	.161
ของเล่นก่อสร้าง	72	19.46	61	16.49	2.04	.152
ของเล่นศิลปะ	198	53.51	133	35.94	31.75*	.000
คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	62	16.77	69	18.65	0.80	.371
เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	204	55.14	166	44.86	14.30*	.000
หนังสือ/นิตยสาร	121	32.70	159	42.97	14.56*	.000
กระดานเกม/ตัวต่อ	90	24.32	95	25.68	0.23	.630
สื่อบันเทิง	194	52.43	257	69.46	34.02*	.000
ของเล่นก้าวร้าว	70	18.92	31	8.38	23.67*	.000
สัตว์เลี้ยง	73	19.73	74	20.00	0.00	1.00
ของเล่นอื่นๆ เช่น กระถางต้นไม้ ต้นไม้	31	8.38	58	15.68	25.41*	.000

จากตาราง 10 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะ ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง สื่อบันเทิง และของเล่นอื่น ๆ น้อยที่สุดตามลำดับ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่ส่วนใหญ่เด็กจะเล่น สื่อบันเทิง รองลงมาคือ เครื่องออก

กำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร ของเล่นศิลปะ ของเล่นนุ่มนัม/ของเล่นจำลอง และของเล่นก้าวร้าวน้อยที่สุดตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อน และเล่นกับพ่อแม่ในแต่ละรูปแบบ พบว่า ชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนัม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร สื่อบันเทิง ของเล่นก้าวร้าว และของเล่นอื่นๆ ยกเว้นของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ กระดานเกม/ตัวต่อ และสัตว์เลี้ยงที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับชนิดของเล่นที่พบความแตกต่างนั้น พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นของเล่นนุ่มนัม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่เด็กจะเล่นของเล่นพวกหนังสือนิตยสาร สื่อบันเทิง และของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้มากกว่าเล่นกับเพื่อน

ตาราง 11 จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 117		N = 64		N = 43		N = 113		N=14 สูงกว่า ปริญญาตรี		χ^2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ	50	42.74	34	53.13	21	48.83	46	40.70	6	42.86	3.065	.547
เล่นสร้าง	12	10.25	7	10.94	14	32.55	36	31.86	6	42.86	27.196*	.000
เล่นเชิงศิลปะ	65	55.55	52	81.25	30	69.76	100	88.50	11	78.57	34.858*	.000
เล่นแบบโต้ตอบ	53	45.29	43	67.19	25	58.13	78	69.02	12	85.71	19.686*	.001
เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์	1	0.85	4	6.25	10	23.25	31	27.43	11	78.57	77.010*	.000
เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	66	56.41	35	54.69	27	62.79	78	69.02	10	71.43	5.853	.210
เล่นต่อสู้	18	15.38	13	20.31	16	37.20	32	28.32	6	42.86	13.147*	.011
เล่นก้าวร้าว	2	1.70	0	0	0	0	14	12.38	0	0	23.890*	.000
เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	37	31.62	36	56.25	15	34.88	40	35.40	6	42.86	11.683*	.020

จากตาราง 11 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่จะเล่นออกกำลังกลางแจ้ง รองลงมาคือ เล่นเชิงศิลปะ และเล่นแบบรับสื่อบันเทิง แต่จะเล่นสร้างและเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อย ส่วนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิง รองลงมา คือ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง และเล่นแบบจินตนาการ แต่จะเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อย ระดับอนุปริญญาพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิง รองลงมาคือเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง และเล่นแบบรับสื่อบันเทิง ระดับปริญญาตรีพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือเล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นแบบออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบจินตนาการและเล่นสร้างตามลำดับ สำหรับระดับสูงกว่าปริญญาตรีพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นเชิงศิลปะ และเล่นออกกำลังกลางแจ้ง

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันในแต่ละรูปแบบ พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่น ๆ ยกเว้นรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ และเล่นออกกำลังกลางแจ้ง ที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่า เด็กที่เล่นสร้างส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี อนุปริญญา และปริญญาตรี มากกว่าระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษา

เด็กที่เล่นเชิงศิลปะส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี รองลงมาคือมัธยมศึกษา สูงกว่าปริญญาตรี อนุปริญญา และประถมศึกษา ตามลำดับ

ส่วนเด็กที่เล่นแบบรับสื่อบันเทิงส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีการศึกษา ปริญญาตรี มัธยมศึกษา อนุปริญญา และประถมศึกษาตามลำดับ

ส่วนเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี และอนุปริญญา ส่วนระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาพบว่าเด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยมาก

เด็กที่เล่นต่อสู้ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และอนุปริญญา มากกว่าระดับปริญญาตรี มัธยมศึกษา และประถมศึกษา

สำหรับเด็กที่เล่นก๊วรวัวส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรีมากกว่าระดับอื่น ๆ

ส่วนการเล่นแบบอื่นๆ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษามัธยมศึกษา รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี อนุปริญญา และประถมศึกษาตามลำดับ

ตาราง 12 จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของการเล่นจำนวนตามตัวแปรด้านระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

ชนิดของการเล่น	N = 117		N = 64		N = 43		N = 113		N=14 สูงกว่า		χ^2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	51	28.81	28	43.75	22	51.16	45	39.82	5	35.71	1.969	.742
เครื่องแต่งกาย	12	6.78	6	9.38	9	20.93	24	21.24	3	21.43	8.523	.074
ของเล่นก่อสร้าง	11	6.21	7	10.94	16	37.21	43	38.05	6	42.86	39.107*	.000
ของเล่นศิลปะ	41	23.16	33	51.56	25	58.14	80	70.80	9	64.29	30.739*	.000
คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์	2	1.13	6	9.38	15	34.88	48	42.48	11	78.57	80.328*	.000
เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	55	31.07	29	45.31	21	48.84	63	55.75	8	57.14	2.783	.595
หนังสือ/นิตยสาร	22	12.43	23	35.94	16	37.21	50	44.25	7	50	19.314*	.001
กระดานเกม/ตัวต่อ	14	7.91	18	28.13	11	25.58	35	30.97	4	28.57	13.285*	.010
สื่อบันเทิง	47	26.55	38	59.38	23	53.49	69	61.06	10	71.43	13.634*	.009
ของเล่นกาวร้าว	10	5.64	5	7.81	8	18.60	18	15.93	0	0	7.869	.097
สัตว์เลี้ยง	19	10.73	8	12.50	18	41.86	29	25.66	3	21.43	16.432*	.002
ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้	13	7.34	9	14.06	4	9.30	5	4.42	0	0	7.023	.135

จากตาราง 12 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่จะเล่นเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง รองลงมาคือของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง สื่อบันเทิง และของเล่นศิลปะ แต่จะเล่นของเล่นก่อสร้างและคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์น้อย ส่วนระดับมัธยมศึกษาส่วนใหญ่เด็กจะเล่นสื่อบันเทิง รองลงมาคือของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง แต่จะเล่นของเล่นก่อสร้างและคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยเช่นเดียวกับระดับประถมศึกษา สำหรับระดับอนุปริญาพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นศิลปะ รองลงมาคือสื่อบันเทิง ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นก่อสร้าง และคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ ส่วนระดับปริญญาตรีพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นศิลปะ รองลงมาคือสื่อบันเทิง เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร และคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ ส่วนระดับสูงกว่าปริญญาตรีนั้นพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ รองลงมาคือสื่อบันเทิง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก่อสร้างตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ครองมีระดับการศึกษาต่างกัน ในแต่ละชนิด พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันมีชนิดของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง และสัตว์เลี้ยง ยกเว้นชนิดของเล่นที่นุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นก้าวร้าว และของเล่นอื่น ๆ ที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง

สำหรับชนิดของเล่นที่พบความแตกต่างนั้น พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นก่อสร้างส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และอนุปริญา มากกว่าระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาที่พบว่ามีการเล่นของเล่นก่อสร้างน้อยมาก

เด็กที่เล่นของเล่นศิลปะ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ อนุปริญา และมัธยมศึกษา ส่วนระดับประถมศึกษาพบว่าเล่นของเล่นศิลปะน้อย

เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมา คือ ปริญญาตรี และ อนุปริญา ส่วนระดับมัธยมศึกษา และประถมศึกษาพบว่ามีเล่นคอมพิวเตอร์ฯ น้อย

ส่วนเด็กที่เล่นหนังสือ/นิตยสารส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี รองลงมาคือ ระดับอนุปริญา และมัธยมศึกษา ส่วนในระดับประถมศึกษาพบว่าเด็กเล่นหนังสือ/นิตยสารน้อยที่สุด

เด็กที่เล่นกระดานเกม/ตัวต่อพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา อนุปริญญา และประถมศึกษา น้อยที่สุดตามลำดับ

เด็กที่เล่นสื่อบันเทิง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรี รองลงมา คือ มัธยมศึกษาและอนุปริญญา ส่วนในระดับประถมศึกษาพบว่าเด็กเล่นสื่อบันเทิงน้อย

สำหรับเด็กที่เล่นกับสัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอนุปริญญา รองลงมาคือ ปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี ส่วนระดับมัธยมศึกษา และประถมศึกษาพบว่าเด็กจะเล่นกับสัตว์เลี้ยงน้อย

ตาราง 13 จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรด้านอาชีพของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 16		N=169		N =11		N=82		N=63 ประกอบ		χ^2	p
	เกษตรกร		รับจ้าง		รัฐวิสาหกิจ		รับราชการ		ธุรกิจส่วนตัว			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	8	50	77	45.56	3	27.27	33	40.24	31	49.21	2.760	.599
	4	25	21	12.43	5	45.45	29	35.36	12	19.05	22.086*	.000
	8	50	114	67.45	9	81.82	68	82.93	51	80.95	13.568*	.009
	8	50	93	55.03	8	72.73	62	75.61	36	57.14	11.689*	.020
	1	6.25	9	5.33	2	18.18	28	34.15	12	19.05	37.315*	.000
	10	62.50	102	60.36	8	72.73	54	65.85	38	60.32	1.324	.857
	3	18.75	34	20.12	3	27.27	26	31.71	11	17.46	5.711	.222
	1	6.25	5	2.96	0	0	7	8.54	1	1.59	6.327	.176
4	25	59	34.91	3	27.27	41	50	26	41.27	7.449	.114	

จากตาราง 13 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกรรมส่วนใหญ่เล่นแบบออกกำลังกลางแจ้ง รองลงมาคือ เล่นแบบจินตนาการ เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง และเล่นแบบจินตนาการ และเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยที่สุด ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างส่วนใหญ่จะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิงและเล่นแบบจินตนาการ ตามลำดับ แต่พบว่าเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อย เด็กที่ผู้ปกครองอาชีพรัฐวิสาหกิจส่วนใหญ่จะชอบเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือเล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง และเล่นสร้าง แต่จะเล่นแบบจินตนาการและเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อย สำหรับอาชีพรับราชการพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะชอบเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือเล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบจินตนาการ และเล่นสร้างตามลำดับ สำหรับเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัวพบว่าส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นแบบจินตนาการตามลำดับ แต่จะพบว่าเล่นสร้างน้อยมาก

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน ในแต่ละรูปแบบ พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นสร้าง การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง และการเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ ยกเว้นรูปแบบการเล่นที่เหลือได้แก่ เล่นแบบจินตนาการ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่นๆ พบว่าไม่มีความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่าเด็กที่เล่นสร้างส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือรับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัว ส่วนอาชีพเกษตรและรับจ้างพบว่าเด็กจะเล่นสร้างน้อย

ส่วนการเล่นเชิงศิลปะพบว่าส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัวจะเล่นเชิงศิลปะมากกว่าอาชีพเกษตรและรับจ้าง

การเล่นแบบรับสื่อบันเทิงพบว่าส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และรัฐวิสาหกิจจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิงมากกว่า อาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และเกษตรกรรม

สำหรับการเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากที่สุด รองลงมาคือประกอบธุรกิจส่วนตัว และรัฐวิสาหกิจ ส่วนอาชีพเกษตรกรรมและรับจ้างพบว่าเด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยมาก

ตาราง 14 จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของการเล่นจำนวนตามตัวแปรด้านอาชีพของผู้ปกครอง

ชนิดของการเล่น	N = 16		N=169		N =11		N=82		N=63 ประกอบ		χ^2	p
	เกษตรกร		รับจ้าง		รัฐวิสาหกิจ		รับราชการ		ธุรกิจส่วนตัว			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นก้าวร้าว สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ดินไม้	8	50	76	44.97	1	9.09	38	46.34	27	42.86	5.955	.203
	0	0	25	14.8	0	0	20	24.39	8	12.70	10.319*	.035
	4	25	19	11.24	5	45.45	34	41.46	14	22.22	32.789*	.000
	8	50	80	47.34	6	54.54	57	69.51	32	50.79	11.302*	.023
	0	0	17	10.05	4	36.36	33	40.24	15	23.80	37.513*	.000
	7	43.75	81	47.93	8	72.72	43	32.44	32	50.79	3.021	.554
	4	25	48	28.40	2	18.18	40	48.78	20	31.75	12.342*	.015
	5	31.25	31	18.34	0	0	29	35.37	11	17.46	14.360*	.006
	7	43.75	87	51.48	4	36.36	48	58.54	35	55.55	3.103	.541
	5	31.25	48	28.40	1	9.09	13	15.85	6	9.52	10.616*	.031
	4	25	31	18.34	2	18.18	23	28.05	10	15.87	3.200	.525
	2	12.50	87	51.48	0	0	3	3.66	8	12.17	5.451	.244

จากตาราง 14 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลองและของเล่นศิลปะ รองลงมาคือ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้งและสื่อบันเทิง แต่จะเล่นของเล่นก่อสร้างน้อยและไม่พบว่าเล่นของเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์เลย ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างพบว่าส่วนใหญ่จะเล่นสื่อบันเทิง รองลงมาคือ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นศิลปะ ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง แต่จะพบว่าเล่นของเล่นก่อสร้างและคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์น้อย เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจส่วนใหญ่จะเล่นเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะ ของเล่นก่อสร้าง และคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองรับราชการส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นศิลปะ รองลงมาคือ สื่อบันเทิง หนังสือ/นิตยสาร ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง ของเล่นก่อสร้าง และคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ สำหรับเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัวพบว่าส่วนใหญ่จะเล่นสื่อบันเทิง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะและเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ และของเล่นก่อสร้างตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบชนิดของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันในแต่ละชนิด พบว่าเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันมีชนิดของเล่นที่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ และของเล่นก้าวร้าว ยกเว้นชนิดของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ ที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง

สำหรับชนิดของเล่นของเด็กที่แตกต่างกันนั้นพบว่า เด็กที่เล่นเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพอื่น ๆ

เด็กที่เล่นของเล่นก่อสร้างส่วนใหญ่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่าอาชีพเกษตรและรับจ้าง

เด็กที่เล่นของเล่นศิลปะส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว เกษตรกร และรับจ้างตามลำดับ

ส่วนเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัว มากกว่าอาชีพรับจ้างและเกษตรกรที่พบว่ามีการเล่นคอมพิวเตอร์ฯ น้อยมาก

ส่วนเด็กที่เล่นหนังสือ/นิตยสาร พบว่าส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัว รองลงมาคือ อาชีพรับจ้างและเกษตรกร ส่วนอาชีพรัฐวิสาหกิจนั้น พบว่าเด็กเล่นหนังสือ/นิตยสารน้อยกว่าอาชีพอื่น

เด็กที่เล่นกระดานเกม/ตัวต่อพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และเกษตรกร มากกว่าอาชีพอื่น ๆ

สำหรับการเล่นของเล่นกาวี๊วส่วนใหญ่จะพบในเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกร และรับจ้างมากกว่าอาชีพรับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และรัฐวิสาหกิจ

ตาราง 15 จำนวนและการเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรพื้นฐานทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

รูปแบบการเล่น	N = 76		N = 179		N = 108		χ^2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
เล่นแบบจินตนาการ	35	46.05	82	45.81	46	42.59	.333	.847
เล่นสร้าง	4	5.26	36	21.11	39	36.11	25.497*	.000
เล่นเชิงศิลปะ	49	64.47	130	72.63	88	81.48	6.790*	.034
เล่นแบบปรับเปลี่ยน	39	51.32	103	57.54	78	72.22	9.555*	.008
เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์	2	2.63	25	13.96	32	29.63	25.244*	.000
เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	35	46.05	120	67.04	74	68.52	12.038*	.002
เล่นต่อสู้	13	17.10	42	23.46	31	28.70	3.329	.189
เล่นก้าวร้าว	3	3.95	10	5.59	3	2.77	1.310	.520
เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์	31	40.78	71	39.66	38	35.19	.771	.680

จากตาราง 15 เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำส่วนใหญ่จะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นแบบจินตนาการและเล่นออกกำลังกลางแจ้งตามลำดับ แต่จะเล่นสร้างและเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยมาก ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางส่วนใหญ่จะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นสร้างและเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง พบว่า ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นเชิงศิลปะ รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง และเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันในแต่ละรูปแบบ พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นสร้าง การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง การเล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และการเล่นออกกำลังกลางแจ้ง ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือ ได้แก่ เล่นแบบจินตนาการ เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่นๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง และสูงเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นออกกำลังกลางแจ้งมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ

ตาราง 16 จำนวนและการเปรียบเทียบชนิดของการเล่นจำนวนตามตัวแปรด้านฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

ชนิดของการเล่น	N = 76		N = 179		N =108		χ^2	p
	ต่ำ		ปานกลาง		สูง			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นกาวาว สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่นๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้	36	47.37	80	44.69	41	37.96	1.907	.385
	9	11.84	29	16.20	22	20.37	2.379	.304
	7	9.21	37	20.67	41	37.96	22.049*	.000
	30	39.47	99	55.31	65	60.19	8.184*	.017
	2	2.63	31	17.32	44	40.74	41.968*	.000
	28	36.84	98	54.75	61	56.48	8.367*	.015
	17	22.37	58	32.40	50	46.30	11.959*	.003
	11	14.47	47	26.26	26	24.07	4.240	.120
	44	57.89	88	49.16	66	61.11	4.314	.116
	11	14.47	15	8.38	15	13.88	3.010	.222
	15	19.74	44	24.58	25	23.15	.704	.703
	11	14.47	17	9.50	3	2.77	8.227	.016

จากตาราง 16 เมื่อพิจารณาชนิดของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นที่เป็นสื่อบันเทิง รองลงมาคือ ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ และเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ตามลำดับ และพบว่ามีการเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์น้อยที่สุด ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางส่วนใหญ่จะเล่นเครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะ สื่อบันเทิง และของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลองตามลำดับ สำหรับเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูงส่วนใหญ่เด็กจะเล่นสื่อบันเทิง รองลงมาคือ ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์และของเล่นก่อสร้างตามลำดับ

เมื่อเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันในแต่ละชนิด พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันมีชนิดของเล่นแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสาร ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ได้แก่ ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นกาวราว สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่นๆนั้นไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางและสูงเล่นของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสาร มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้น ชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ใน จังหวัดนครปฐม เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง (Interview) ตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นสำหรับเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างซึ่งมีจำนวน 370 คน เป็นเพศชายจำนวน 169 คน และเพศหญิงจำนวน 201 คน

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้น เพศชายและเพศหญิงว่าเหมือนและแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
2. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นในสถานที่แตกต่างกัน ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
3. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านกับบุคคลที่แตกต่างกัน ว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้างทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
4. เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีปัจจัยพื้นฐานต่างกัน ได้แก่ ระดับการศึกษา อาชีพ และฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันว่าเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษานี้จะทำให้ทราบและเข้าใจข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กไทยในวัยเด็กตอนต้นในปัจจุบันว่าเป็นอย่างไร และมีปัจจัยทางชีวสังคมใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของเด็ก อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐาน สำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู นักจิตวิทยาหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กได้ใช้วางแผนเพื่อจะได้แนะ สนับสนุน และส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่างเหมาะสม และเลือกของเล่นให้เหมาะกับเพศ วัยและความต้องการของเด็กเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และส่งเสริมพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาให้กับเด็กได้อย่างถูกต้องและเหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 3-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2546 จังหวัดนครปฐม สังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 4,778 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ เป็นนักเรียนอายุระหว่าง 3-6 ปี ที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวน 370 คน แบ่งเป็นเพศชาย 169 คน เพศหญิง 201 คน ได้มาจากการสุ่มกลุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi Stage Cluster Sampling) โดยมีขั้นตอนการสุ่มตัวอย่างดังนี้ สุ่มโรงเรียนมา 2 โรงเรียนจากโรงเรียนทั้งหมด 51 โรงเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) แล้วสุ่มกลุ่มตัวอย่างจากโรงเรียนที่สุ่มมาชั้นละ 2 ห้อง ด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) อีกครั้งหนึ่ง

สมมุติฐานในการวิจัย

1. พฤติกรรมการเล่นของเด็กเพศชายแตกต่างจากเด็กเพศหญิง ทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น
2. พฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านแตกต่างจากที่โรงเรียนทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
3. พฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านเมื่อเล่นกับเพื่อนหรือพี่น้องและเล่นกับพ่อแม่หรือผู้ใหญ่จะแตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
4. เด็กที่ผู้ปกครองมีปัจจัยพื้นฐานแตกต่างกัน จะมีพฤติกรรมการเล่นที่แตกต่างกันทั้งในแง่ของรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้างนี้ ค้างนี้ คือ แบบสัมภาษณ์การเล่นของเด็กที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยเนื้อหาการสัมภาษณ์แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง ได้แก่ สถานะทางเศรษฐกิจ ระดับการศึกษา และอาชีพ

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น โดยจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่นและบุคคลที่เด็กเล่นด้วย โดยรูปแบบการเล่น แบ่งเป็น 9 รูปแบบ ได้แก่ เล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์ เป็นต้น ชนิดของของเล่น แบ่งเป็น 12 ชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกมตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นก้าวร้าว สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้ จำแนกตามสถานที่เล่นซึ่งแบ่งเป็น เล่นที่โรงเรียน และเล่นที่บ้าน และบุคคลที่เล่นด้วย แบ่งเป็น เล่นกับเพื่อน และเล่นกับพ่อแม่

การให้คะแนนเป็นลักษณะ 0, 1 ถ้าเด็กเลือกรูปแบบการเล่นหรือชนิดของของเล่นชนิดใด ให้คะแนนรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นนั้นเป็น 1 ถ้าเด็กไม่เลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นชนิดใด ให้คะแนนรูปแบบการเล่นชนิดและชนิดของของเล่นนั้นเป็น 0

วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒไปเสนอต่อผู้อำนวยการการประถมศึกษาอำเภอ และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาต และขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2546 ถึงวันที่ 31 ธันวาคม 2547 รวมทั้งสิ้น 370 ฉบับ จากนั้นนำมาตรวจสอบให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไปเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS (Statistical Package for the Social Science) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ ระดับ .05 โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นข้อมูลทั่วไปของนักเรียน ได้แก่ เพศ ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และอาชีพของผู้ปกครองโดยการแจกแจงความถี่และคำนวณหาค่าร้อยละ

2. วิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของนักเรียนโดยการแจกแจงความถี่คำนวณหาค่าร้อยละ และจัดอันดับ

3. เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของนักเรียนจำแนกตามตัวแปร เพศ สถานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และอาชีพของผู้ปกครองโดยใช้การทดสอบไคสแควร์ (Chi-square)

4. เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของนักเรียนจำแนกตามตัวแปร สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย โดยใช้การทดสอบแมคเนมาร์ (McNemar Test) โดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistical Package for the Social Science) โดยกำหนดระดับนัยสำคัญที่ระดับ .05 และคำนวณค่า McNemar จากสูตร McNemar Test (William L. Hays. (1981). *Statistics Third Editio* . p.555)

สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้น ชั้นอนุบาลปีที่ 1 - 2 ในจังหวัดนครปฐม สรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของเด็กวัยเด็กตอนต้น พบว่า จำนวนเด็กที่ให้สัมภาษณ์ทั้งหมด 370 คน เป็นเพศหญิงมากกว่าเพศชาย คือเป็นเพศหญิงร้อยละ 54.3 เป็นเพศชายร้อยละ 45.7 มีรายได้ครอบครัวอยู่ในระดับปานกลางเป็นส่วนใหญ่คิดเป็นร้อยละ 48.4 รองลงมา มีรายได้ครอบครัวอยู่ในระดับสูงคิดเป็นร้อยละ 20.5 และระดับต่ำร้อยละ 20.5 และไม่ทราบรายได้ของครอบครัวร้อยละ 1.9 มีผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่คือร้อยละ 31.6 รองลงมา คือระดับปริญญาตรีร้อยละ 30.5 ระดับมัธยมศึกษาร้อยละ 17.3 ระดับอนุปริญญา ร้อยละ 11.6 และจบการศึกษาสูงกว่าระดับปริญญาตรีน้อยที่สุดร้อยละ 3.8 และไม่ทราบระดับการศึกษาของผู้ปกครองร้อยละ 5.1 ในด้านอาชีพของผู้ปกครองพบว่าส่วนใหญ่ประกอบอาชีพรับจ้างคิดเป็นร้อยละ 45.7 รองลงมาคือรับราชการร้อยละ 22.2 ประกอบธุรกิจส่วนตัวคิดเป็นร้อยละ 17.0 ประกอบอาชีพเกษตรคิดเป็นร้อยละ 4.3 และอาชีพรัฐวิสาหกิจน้อยที่สุดคือร้อยละ 3.0 และไม่ทราบอาชีพของผู้ปกครองร้อยละ 7.8

2. รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้น พบว่า รูปแบบการเล่นทั้งหมด 9 ชนิด เด็กวัยเด็กตอนต้นเล่นเกี่ยวกับศิลปะมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือร้อยละ 73.5 รองลงมาคือเล่นกลางแจ้งร้อยละ 63.2 เล่นแบบรับสื่อบันเทิงร้อยละ 60.8 เล่นแบบจินตนาการร้อยละ 44.3 เล่นแบบอื่น ๆ ร้อยละ 38.4 เล่นต่อสู้ร้อยละ 23.8 เล่นสร้างร้อยละ 21.4 เล่นคอมพิวเตอร์ร้อยละ 15.9 และเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุดคือร้อยละ 4.3 ตามลำดับ ในด้านชนิดของของเล่น พบว่า จากของเล่นทั้งหมด 12 ชนิด ของเล่นที่เด็กวัยเด็กตอนต้นเล่นมากที่สุดเป็นอันดับ 1 คือ สื่อบันเทิงคิดเป็นร้อยละ 54.3 รองลงมาคือของเล่นเกี่ยวกับศิลปะร้อยละ 53.2 เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้งร้อยละ 51.9 ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลองร้อยละ 43.2 หนังสือหรือนิตยสารร้อยละ 33.8 สัตว์เลี้ยงร้อยละ 23.2 ของเล่นก่อสร้างและกระดานเกมตัวต่อคิดเป็น

ร้อยละ 23.2 เท่ากัน คอมพิวเตอร์ร้อยละ 20.8 ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายร้อยละ 16.2 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงร้อยละ 11.1 และเล่นของเล่นอื่น ๆ น้อยที่สุดร้อยละ 8.4 ตามลำดับ

3. เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นจำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่ เพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง และอาชีพของผู้ปกครอง

3.1 การเปรียบเทียบ พฤติกรรมการเล่นของเด็กเพศชายและเด็กเพศหญิง พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นของเด็กเพศชายแตกต่างจากเด็กเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ การเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และการเล่นประเภทอื่น ๆ ยกเว้นรูปแบบการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงและการเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งที่พบว่าไม่มีความแตกต่างกัน สำหรับการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิงเล่นแบบจินตนาการเล่นเชิงศิลปะ และเล่นแบบอื่น ๆ มากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

ชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเพศชายแตกต่างจากเพศหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกาย และของเล่นก้าวร้าว ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ได้แก่ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิงเล่นของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกาย และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

3.2 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านและที่โรงเรียน พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าว ยกเว้นการเล่นแบบอื่น ๆ ที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง สำหรับการเล่นที่พบว่าแตกต่างกันนั้น พบว่า เมื่อเล่นที่โรงเรียนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นที่บ้าน ส่วนเมื่อเล่นที่บ้านเด็กจะเล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งมากกว่าที่โรงเรียน

ชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านและเล่นที่โรงเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง กระดานเกม/ตัวต่อ และสื่อบันเทิง ยกเว้น ของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะ หนังสือ/

นิตยสาร ของเล่นก้าวร้าว สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ ที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า ที่โรงเรียนเด็กจะเล่นของเล่นของเล่นก่อสร้างและกระดานเกม/ตัวต่อมากกว่าที่บ้าน ส่วนที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และสื่อบันเทิงมากกว่าที่โรงเรียน

3.3 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่บ้านเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า

รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเตาะแตะตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และการเล่นแบบอื่น ๆ ยกเว้น รูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นก้าวร้าวที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง และเล่นต่อสู้มากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่เด็กจะเล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลูกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์มากกว่าเล่นกับเพื่อน

ชนิดของเล่นของเด็กวัยเตาะแตะตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร สื่อบันเทิง ของเล่นก้าวร้าว และของเล่นอื่น ๆ ยกเว้นของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ กระดานเกม/ตัวต่อ และสัตว์เลี้ยงที่พบว่าไม่มีความแตกต่าง สำหรับชนิดของเล่นที่พบความแตกต่างนั้น พบว่า เมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่เด็กจะเล่นของเล่นพวกหนังสือ/นิตยสาร สื่อบันเทิง และของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษต้นไม้ ต้นไม้มากกว่าเล่นกับเพื่อน

3.4 การเปรียบเทียบพฤติกรรมการเล่นของเด็กที่ผู้ปกครองมีปัจจัยพื้นฐานแตกต่างกัน พบว่า

3.4.1 ในด้านระดับการศึกษา เด็กวัยเตาะแตะตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน มีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และการเล่นแบบอื่น ๆ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนการเล่นแบบสมมุติและการเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งพบว่าไม่แตกต่างกัน

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี อนุปริญญา และปริญญาตรีมีแนวโน้มจะเล่นสร้างมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษามัธยมศึกษาและประถมศึกษา ส่วนการเล่นเชิงศิลปะ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี รองลงมา คือ มัธยมศึกษา สูงกว่าปริญญาตรี

อนุปริญา และประถมศึกษาตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อบันเทิง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาปริญญาตรี มัธยมศึกษา อนุปริญา และประถมศึกษาตามลำดับ ส่วนเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และอนุปริญามากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษา เด็กที่เล่นต่อสู้อส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีและอนุปริญามากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาปริญญาตรี มัธยมศึกษา และประถมศึกษา สำหรับเด็กที่เล่นก้าวร้าวส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาปริญญาตรีมากกว่าระดับอื่น ๆ ส่วนการเล่นแบบอื่น ๆ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษามัธยมศึกษา รองลงมาคือ สูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี อนุปริญา และประถมศึกษาตามลำดับ

เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีชนิดของเล่นด้านชนิดของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง และสัตว์เลี้ยงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นชนิดของเล่นที่นุ่มนวล/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นก้าวร้าว และของเล่นอื่น ๆ ที่พบว่าไม่แตกต่างกัน

สำหรับชนิดของเล่นที่พบความแตกต่างนั้น พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นก่อสร้างส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และอนุปริญา มากกว่าระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษา เด็กที่เล่นของเล่นศิลปะ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ อนุปริญา และมัธยมศึกษา ส่วนระดับประถมศึกษาพบว่าเล่นของเล่นศิลปะน้อย เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมา คือ ปริญญาตรี และ อนุปริญา ส่วนระดับมัธยมศึกษา และประถมศึกษา พบว่ามีเล่นคอมพิวเตอร์ฯ น้อยส่วนเด็กที่เล่นหนังสือ/นิตยสารส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี รองลงมาคือ ระดับอนุปริญา และมัธยมศึกษา ส่วนในระดับประถมศึกษาพบว่าเด็กเล่นหนังสือ/นิตยสารน้อยที่สุด เด็กที่เล่นกระดานเกม/ตัวต่อพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี รองลงมา คือ สูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา อนุปริญา และประถมศึกษาน้อยที่สุดตามลำดับ เด็กที่เล่นสื่อบันเทิง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรี รองลงมา คือ มัธยมศึกษาและอนุปริญา ส่วนในระดับประถมศึกษา พบว่าเด็กเล่นสื่อบันเทิงน้อย สำหรับเด็กที่เล่นกับสัตว์เลี้ยงส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษามัธยมศึกษา รองลงมาคือ ปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี ส่วนระดับมัธยมศึกษา และประถมศึกษาพบว่าเด็กจะเล่นกับสัตว์เลี้ยงน้อย

3.4.2 ในด้านอาชีพผู้ปกครอง เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกันมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง และการเล่นเกมพีวีเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นรูปแบบการเล่นที่เหลือได้แก่ เล่นแบบจินตนาการ เล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่นๆ พบว่าไม่มีความแตกต่าง

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่เล่นสร้างส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัว ส่วนอาชีพเกษตรและรับจ้างพบว่าเด็กจะเล่นสร้างน้อย ส่วนการเล่นเชิงศิลปะ พบว่า ส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัวจะเล่นเชิงศิลปะมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรและรับจ้าง การเล่นแบบรับสื่อบันเทิง พบว่า ส่วนใหญ่เด็กการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงพบว่าส่วนใหญ่เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และรัฐวิสาหกิจจะเล่นแบบรับสื่อบันเทิงมากกว่า อาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง และเกษตรกร สำหรับการเล่นเกมพีวีเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากที่สุด รองลงมาคือประกอบธุรกิจส่วนตัว และรัฐวิสาหกิจ ส่วนอาชีพเกษตรกรและรับจ้างพบว่าเด็กจะเล่นเกมพีวีเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์น้อยมาก

เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกันมีชนิดของเล่นในด้านชนิดเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือนิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ ของเล่นก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นชนิดของเล่นนุ่มนึ่ง/ของเล่นจำลอง เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ ที่ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของเล่นของเด็กที่แตกต่างกันนั้นพบว่า เด็กที่เล่นเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพอื่น ๆ ส่วนเด็กที่เล่นของเล่นก่อสร้างส่วนใหญ่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่าอาชีพเกษตรและรับจ้าง เด็กที่เล่นของเล่นศิลปะส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว เกษตรกร และรับจ้างตามลำดับ ส่วนเด็กที่เล่นเกมพีวีเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัว มากกว่าอาชีพรับจ้างและเกษตรกรที่พบว่ามีการเล่นเกมพีวีเตอร์ฯ น้อยมาก ส่วนเด็กที่เล่นหนังสือ/นิตยสาร พบว่าส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการและประกอบธุรกิจส่วนตัว รองลงมาคือ อาชีพรับจ้างและเกษตรกร ส่วนอาชีพรัฐวิสาหกิจนั้นพบว่าเด็กเล่นหนังสือ/นิตยสารน้อยกว่าอาชีพอื่น เด็กที่เล่นกระดานเกม/ตัวต่อพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และเกษตรกรมากกว่าอาชีพอื่น ๆ

สำหรับการเล่นของเล่นก๊วรวัวส่วนใหญ่จะพบในเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกรและรับจ้างมากกว่าอาชีพรับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และรัฐวิสาหกิจ

3.4.3 ในด้านฐานะทางเศรษฐกิจ เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นออกกำลังกลางแจ้งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนรูปแบบการเล่นที่เหลือ ได้แก่ เล่นแบบจินตนาการ เล่นต่อสู้ เล่นก๊วรวัว และเล่นแบบอื่นๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง และสูงเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นออกกำลังกลางแจ้งมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ

เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันมีชนิดของเล่นในด้านชนิดของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนชนิดของเล่นที่เหลือ ได้แก่ ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย กระดาน เกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นก๊วรวัว สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่นๆนั้นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ สำหรับชนิดของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางและสูงเล่นของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสาร มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ

อภิปรายผล

ผลการศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้น ชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม โดย ภาพรวม พบว่า เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นแตกต่างกันขึ้นอยู่กับ เพศ สถานะที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วย ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง อาชีพของผู้ปกครอง และฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครองซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้และผู้วิจัยจะนำเสนอเพื่อการอภิปรายผลแยกตามตัวแปร ดังนี้

1. เพศ

1.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่มีเพศต่างกัน พบว่า เด็กเพศชายและเพศหญิงมีรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ การเล่นเชิงศิลปะ การเล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นต่อสู้ การเล่นก๊วรวัว และการเล่นประเภทอื่น ๆ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 โดยที่เด็กหญิงจะเล่นแบบจินตนาการและเล่นเชิงศิลปะมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายจะเล่นสร้าง เล่นคอมพิวเตอร์ เล่นต่อสู้ และเล่นก๊วรวัวมากกว่าเด็กหญิง ซึ่งสอดคล้องกับเจนวี (Jenvey. 2000 : 2) ที่ศึกษา พบว่าเด็กต่างเพศกันจะมีรูปแบบการเล่นแตก

ต่างกัน เด็กชายจะมีการเล่นแบบใช้กำลังต่อสู้มากกว่าเด็กหญิง และพบว่ามี ความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นแบบจินตนาการด้วย เนื่องจากการเล่นเป็นวิธีการเตรียมตัวสำหรับอนาคตทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กชายและเด็กหญิงต่างกัน และลีเวอร์ (วิลลิก สรรคพงษ์ . 2538 : 25 อ้างอิงจาก Lewis. 1972) ที่ศึกษาพบว่าเด็กผู้หญิงชอบเล่นในร่มไม่ค่อยเคลื่อนไหวร่างกายมากนักและชอบเล่นอย่างเงียบ ๆ ในขณะที่เด็กผู้ชายมักชอบเล่นกลางแจ้ง นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเลวิส (วิลลิก สรรคพงษ์. 2538 : 25 อ้างอิงจาก Lewis. 1972) ที่กล่าวว่าเด็กหญิงจะมีพฤติกรรมการเล่นที่เป็นการเล่นไม่โลดโผน ใช้แรงน้อย ในขณะที่เด็กชายมีพฤติกรรมที่รุนแรง ชอบเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้

ส่วนการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงและเล่นออกกำลังกลางแจ้งพบว่าไม่มีความแตกต่างทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าในวัยเด็กตอนต้นนั้นเป็นช่วงที่ร่างกายและสติปัญญากำลังเติบโตเด็กที่อยู่ในช่วงวัยนี้จึงสนใจรูปแบบการเล่นที่ช่วยส่งเสริมสติปัญญาและความแข็งแรงของร่างกายอีกทั้งในปัจจุบันสื่อบันเทิงเป็นที่แพร่หลายและเข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันมากขึ้นเด็กส่วนใหญ่ชอบที่จะดูโทรทัศน์หรือการ์ตูนจึงส่งผลให้เด็กเพศชายและเพศหญิงมีรูปแบบการเล่นแบบรับสื่อบันเทิงและเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งเหมือนกัน ดังที่ ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2537 : 621-222) กล่าวว่า เด็กวัย 2-7ขวบต้องการการออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายแข็งแรงเพื่อเป็นการฝึกฝนกล้ามเนื้อต่าง ๆ ให้ประสานกันโดยวิธีเล่น

1.2 การเปรียบเทียบชนิดของการเล่นของเด็กวัยตอนต้นที่มีเพศต่างกัน พบว่าเด็กเพศชายและเด็กเพศหญิงมีชนิดของเล่นด้านของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง ของเล่นก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กหญิงจะเล่นของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกาย และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิงซึ่งสอดคล้องกับ มิทเชล (วิลลิก สรรคพงษ์. 2538 : 26) ที่กล่าวว่า ของเล่นของเด็กจะมีรูปแบบต่างกันไปตามเพศของเด็ก โดยของเล่นของเด็กผู้หญิงจะเป็นของเล่นที่เกี่ยวกับบทบาทของความเป็นแม่ หรือความเป็นแม่บ้าน เช่นตุ๊กตา เครื่องครัว ส่วนของเล่นของเด็กผู้ชายจะเป็นของเล่นที่สอนให้เด็กรู้จักผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น ของเล่นก่อสร้าง รวมทั้งการเล่นอย่างรุนแรงที่มีการทำลายด้วย และสอดคล้องกับฮอนซิก (วิลลิก สรรคพงษ์. 2538 : 25; อ้างอิงจาก Honzik. 1951) ที่กล่าวว่า ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบคือไม้บล็อก รถยนต์และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่นเฟอร์นิเจอร์และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวย ๆ ตลอดจนชอบเล่นของเล่นที่เกี่ยวกับเครื่องใช้เฟอร์นิเจอร์และการเล่นจะเกี่ยวข้องกับสภาพครอบครัวเป็นหลัก

ส่วนของเล่นชนิดหนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่น ๆ พบว่าไม่มีความแตกต่าง ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าทางเลือกของเล่นของเด็กอาจได้รับ

อิทธิพลจากผู้ปกครอง กล่าวคือ ผู้ปกครองเลือกชื่อของเล่นชนิดใดให้เด็กก็จำเป็นต้องเลือกเล่นของเล่นชนิดนั้น อีกทั้งของเล่นชนิดหนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่นๆ เป็นของเล่นที่หาได้ง่ายดังนั้นเด็กเพศชายและเพศหญิงจึงมีชนิดของเล่นดังกล่าวเหมือนกัน ซึ่งสอดคล้องกับแมคโคบีและแฟกเกิท (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Maccoby. 1988 & Fagot. 1978) ที่กล่าวว่า ความแตกต่างทางเพศในการเล่นของเล่นของเด็กเกิดจากแรงเสริมจากการหาได้ง่ายของเล่นที่มีอิทธิพลต่อเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชาย และแรงเสริมจากอำนาจการจ่ายเพื่อชื่อของเล่นเหล่านั้น

2. สถานที่เล่น

2.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านกับที่โรงเรียน พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้านแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ การเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าว โดยที่เมื่อเล่นที่โรงเรียนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นที่บ้าน ส่วนเมื่อเล่นที่บ้านเด็กจะเล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งมากกว่าที่โรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับวอร์เรน วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 100) ที่กล่าวว่า การเลือกรูปแบบการเล่นของที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเลือกรูปแบบการเล่นที่บ้าน เมื่อเล่นที่บ้านเส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะลดลง การเล่นที่เล่นได้ทั้งเพศชายและเพศหญิงจะเพิ่มจำนวนมากขึ้น และสอดคล้องกับ บล็อก (Jenvey. 2000 : 2; citing Bloch : 1989) ซึ่งกล่าวว่ารูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันไปตามลักษณะของสถานที่เล่นของเด็ก เนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้านและพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของของเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและการเล่นที่บ้าน

2.2 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านกับที่โรงเรียน พบว่า ชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นที่บ้านและเล่นที่โรงเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง กระดานเกม/ตัวต่อ และสื่อบันเทิง โดยที่โรงเรียนส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นก่อสร้าง และกระดานเกม/ตัวต่อมากกว่าที่บ้าน ส่วนที่บ้านส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และสื่อบันเทิงมากกว่าที่โรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับเจนวี (Jenvey. 2000 : 15) ที่ได้ศึกษาพบว่า เด็กเมื่ออยู่บ้านมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ของเล่นที่มีในบ้านและที่โรงเรียนอาจต่างกัน กล่าวคือ ของเล่นบางชนิด เช่น คอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ สื่อบันเทิง โทรทัศน์ อาจมีเฉพาะที่บ้านแต่ไม่มีที่โรงเรียน และเมื่ออยู่ที่บ้านเด็กมักจะมีอิสระ

และมีเวลาเล่นมากกว่าอยู่ที่โรงเรียนจึงทำให้ชนิดของเล่นที่เด็กเล่นเมื่ออยู่ที่บ้านแตกต่างจากที่โรงเรียน

ส่วนของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย ของเล่นศิลปะ หนังสือ/นิตยสาร ของเล่นกาวร้าว สัตว์เลื้อย และของเล่นอื่น ๆ พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าของเล่นดังกล่าวเป็นของเล่นที่ไม่จำกัดพื้นที่ในการเล่นกล่าวคือ เป็นของเล่นที่สามารถเล่นได้ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน ดังนั้นเด็กจึงสามารถนำของเล่นดังกล่าวติดตัวไปเล่นที่โรงเรียนได้แม้ว่าที่โรงเรียนจะไม่ได้จัดไว้ให้เล่นก็ตาม หรืออีกประการหนึ่งคือของเล่นดังกล่าวอาจเป็นของเล่นที่มีอยู่ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนดังนั้นเด็กจึงเล่นของเล่นดังกล่าวพอ ๆ กันทั้งที่บ้านและที่โรงเรียน

3. บุคคลที่เล่นด้วย

3.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า รูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง การเล่นออกกำลังกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ และการเล่นแบบอื่น ๆ โดยเมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นออกกำลังกลางแจ้ง และเล่นต่อสู้มากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่เด็กจะเล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน ปลุกต้นไม้ เลี้ยงสัตว์มากกว่าเล่นกับเพื่อน ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่ารูปแบบการเล่นบางชนิดอาจจะเหมาะสมสำหรับเล่นกับเพื่อนหรือเด็กรุ่นเดียวกันแต่อาจไม่เหมาะสมถ้าจะนำไปเล่นกับพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ดังนั้น เด็กจึงมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกันเมื่อเล่นกับบุคคลต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับวอซซ์ (Jenvey. 2000 : 2 ; citing Watches. 1995) ที่กล่าวว่า รูปแบบการเล่นของเด็กจะแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่ และเล่นกับเด็กอายุรุ่นเดียวกัน และเจนวี (Jenvey. 2000 : 2) กล่าวว่า รูปแบบการเล่นโดยปกติของเด็ก จะเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ส่วนรูปแบบการเล่นเชิงศิลปะ เล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นกาวร้าวที่พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากการเล่นเชิงศิลปะ และเล่นคอมพิวเตอร์สามารถเล่นได้ทั้งกับเพื่อนรุ่นเดียวกันและพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ดังนั้นจึงทำให้เด็กสามารถเล่นได้ทั้งกับเพื่อนและพ่อแม่จึงทำให้ไม่พบความแตกต่าง ส่วนการเล่นกาวร้าวเป็นการเล่นที่ไม่เหมาะสมเด็กส่วนใหญ่จึงเล่นน้อยทำให้ไม่พบความแตกต่าง

3.2 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า ชนิดของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นเมื่อเล่นกับเพื่อนและพ่อแม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เกือบทุกชนิด ได้แก่ ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง หนังสือ/นิตยสาร สื่อบันเทิง ของเล่นกาวร้าว และของเล่นอื่น ๆ โดยเมื่อเล่นกับเพื่อนเด็กจะเล่นของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง ของเล่นศิลปะ

เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าวมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนเมื่อเล่นกับพ่อแม่ เด็กจะเล่นของเล่นพวกหนังสือ นิตยสาร สื่อบันเทิง และของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดานตัมไม้ ตัมไม้มากกว่าเล่นกับเพื่อน ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าของเล่นบางชนิด เช่น เครื่องเล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง และของเล่นก้าวร้าวอาจเหมาะกับเล่นกับเพื่อนแต่ไม่สามารถเล่นกับพ่อแม่ได้ ในขณะที่เดียวกันของเล่นพวกหนังสือ นิตยสาร สื่อบันเทิง หรือของเล่นอื่น ๆ ก็เหมาะที่จะเล่นกับพ่อแม่ มากกว่าซึ่งสอดคล้องกับเจนวี (Jenvey, 2000 : 2) ที่กล่าวว่า ความชื่นชอบของเล่นของเด็ก และการเล่นของเด็กได้รับอิทธิพลจากผู้ que เล่นกับเด็กและคุณสมบัติทางด้านกายภาพของของเล่น ด้วย

ส่วนของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ กระดานเกม/ตัวต่อ และสัตว์เลื้อย พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะของเล่นดังกล่าวสามารถเล่นได้ทั้งกับเพื่อนและพ่อแม่ หรืออาจสามารถเล่นได้คนเดียว ดังนั้นจึงทำให้ไม่พบความแตกต่าง ซึ่งสอดคล้องกับวอซซ์ (Jenvey, 2000 : 2; citting Watches, 1985) ที่กล่าวว่า ของเล่นต่างชนิดกันสามารถจูงใจให้เด็กเกิดการเล่นที่แตกต่างกันได้ เช่น ของเล่นที่ต้องก่อสร้าง เช่น เลโก้จะจูงใจให้เกิดการเล่นคนเดียว

4. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

4.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน พบว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ เล่นต่อสู้ และเล่นก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่าเด็กที่เล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง และเล่นคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับปริญญาตรี ปริญญาตรี และอนุปริญญา มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษา และประถมศึกษา ที่พบว่ามีการเล่นดังกล่าวน้อย ซึ่งสอดคล้องกับศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่กล่าวว่าในครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เด็กหญิงจะชอบวาดรูปหรือเล่นกีฬา ส่วนเด็กในฐานะปานกลาง การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นเกมเป็นแบบออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และเด็กที่ครอบครัวมีฐานะยากจน ระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่า คือ มีการเล่นอยู่ 2-3 ชนิดและไม่มีเครื่องมือประกอบ และยังสอดคล้องกับสินินารด นรินทร์สรศักดิ์ (2539 : 172-173) ที่กล่าวว่า ผู้ปกครองที่อยู่ในกลุ่มที่มีการศึกษาสูง มีเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการและความสำคัญของเด็ก จึงมีการจัดหาการเล่นและของเล่นให้เด็กเพื่อให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มที่ ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ และเล่นออกกำลังกายพบว่ามีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าเด็กในวัยเด็กตอนต้นเป็นช่วงที่ร่างกายและสติปัญญากำลังเจริญเติบโตจึงทำให้เด็กมีการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสติปัญญาและพัฒนาความแข็งแรงร่างกาย เช่น เล่นแบบจินตนาการ และเล่นแบบออกกำลังกาย ซึ่งเป็นธรรมชาติของเด็กในวัยนี้ อีกทั้งการ

เล่นดังกล่าวเป็นการเล่นที่ไม่ต้องใช้ของเล่นหรืออุปกรณ์ที่มีราคาแพงก็สามารถเล่นได้ทำให้เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันมีรูปแบบการเล่นชนิดดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

4.2 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกัน พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกันมีชนิดของเล่นด้านชนิดของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ/นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง และสตั๊ดเลี้ยงแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า เด็กที่เล่นของเล่นดังกล่าวส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาในระดับสูง คือ ระดับสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี และอนุปริญญามากกว่าระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาที่พบว่าจะเล่นของเล่นดังกล่าวน้อย ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่าเป็นเพราะของเล่นดังกล่าวเป็นของเล่นที่ค่อนข้างมีราคาแพง ดังนั้นเด็กที่มีผู้ปกครองจบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาและประถมศึกษาจึงไม่สามารถเล่นของเล่นดังกล่าวได้ อีกทั้งพ่อแม่ที่มีการศึกษาสูงย่อมเข้าใจความสำคัญของการเล่นจึงทำให้สนับสนุนให้เด็กได้เล่นของเล่นอย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับศรีสมวงศ์วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่กล่าวว่าในครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เด็กหญิงจะชอบว่ายน้ำหรือเล่นกีฬา ส่วนเด็กในฐานะปานกลาง การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นเกมเป็นแบบออกกำลังเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และเด็กที่ครอบครัวมีฐานะยากจน ระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่า คือ มีการเล่นอยู่ 2-3 ชนิดและไม่มีเครื่องมือประกอบ และยังสอดคล้องกับสินินารถ นรินทร์สรศักดิ์ (2539 : 172-173) ที่กล่าวว่า ผู้ปกครองที่อยู่ในกลุ่มที่มีการศึกษาสูง มีเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาการและความสำคัญของเด็ก จึงมีการจัดหาการเล่นและของเล่นให้เด็กเพื่อให้เด็กเกิดพัฒนาการอย่างเต็มที่

ส่วนชนิดของเล่นด้านของเล่นนุ่มนิ่ม ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง และของเล่นอื่น ๆ พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าของเล่นชนิดดังกล่าวเป็นของเล่นหาได้ง่ายและมีจำหน่ายแพร่หลาย อีกทั้งเป็นของเล่นที่ราคาไม่แพงนักสามารถหาซื้อได้ง่าย ดังนั้นจึงทำให้ไม่พบความแตกต่างในการเล่นของเล่นชนิดต่าง ๆ เหล่านี้

5. อาชีพของผู้ปกครอง

5.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกันมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้างเล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง และการเล่นเกมคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยพบว่า การเล่นดังกล่าวส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่าอาชีพรับจ้าง และเกษตรกร ซึ่งผู้วิจัยคาดว่ารูปแบบการเล่นดังกล่าวเป็นการเล่นที่ต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง ดังนั้นในเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่ดีและรายได้ดีนั้นจะมีรูปแบบการเล่นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสติปัญญา

กว่าเนื่องจากผู้ปกครองจะเห็นความสำคัญและสามารถสนับสนุนให้เด็กเล่นเพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญามากกว่า จึงอาจทำให้เด็กที่มีผู้ปกครองที่มีอาชีพที่รายได้น้อยไม่สามารถเล่นได้

ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง เล่นต่อสู้ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่นๆ พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งผู้วิจัยคาดว่า เป็นเพราะรูปแบบการเล่นดังกล่าวไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง สามารถใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่ทั่วไปทำให้เด็กที่มีอาชีพต่างกันมีการเล่นในรูปแบบดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

5.2 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกันมีชนิดของเล่นในด้านชนิดเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ หนังสือ นิตยสาร กระดานเกม/ตัวต่อ ของเล่นก้าวร้าวแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เด็กที่เล่นเครื่องแต่งกายส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพอื่นๆ เด็กที่เล่นของเล่นก่อสร้างส่วนใหญ่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รับราชการ และประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่าอาชีพเกษตรกรและรับจ้าง เด็กที่เล่นของเล่นศิลปะส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการมากกว่าอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว เกษตรกร และรับจ้างตามลำดับ

ส่วนเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ รัฐวิสาหกิจ และประกอบธุรกิจส่วนตัว มากกว่าอาชีพรับจ้างและเกษตรกรที่พบว่ามีการเล่นคอมพิวเตอร์ฯ น้อยมาก ส่วนเด็กที่เล่นหนังสือ/นิตยสาร พบว่าส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการและประกอบธุรกิจส่วนตัว รองลงมาคือ อาชีพรับจ้างและเกษตรกร ส่วนอาชีพรัฐวิสาหกิจนั้นพบว่าเด็กเล่นหนังสือ/นิตยสารน้อยกว่าอาชีพอื่น เด็กที่เล่นกระดานเกม/ตัวต่อพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับราชการ และเกษตรกรมากกว่าอาชีพอื่น ๆ สำหรับการเล่นของเล่นก้าวร้าวส่วนใหญ่จะพบในเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกรและรับจ้างมากกว่าอาชีพรับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และรัฐวิสาหกิจ

ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าของเล่นพวกเครื่องแต่งกาย ของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์เป็นของเล่นที่มีราคาแพงทำให้เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่รายได้ดีสามารถมีชนิดของเล่นดังกล่าวได้ ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างและเกษตรกรมีรายได้ น้อยและต้องทำงานหนักก็จะไม่สามารถมีของเล่นดังกล่าวเนื่องจากเป็นของเล่นที่ราคาแพง อีกทั้งผู้ปกครองที่มีอาชีพรับจ้างและเกษตรกรส่วนใหญ่ต้องทำงานหนักจึงมักจะไม่มีเวลาดูแล จัดหาของเล่นที่เหมาะสมให้กับเด็กทำให้เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรับจ้างและเกษตรกรส่วนใหญ่เล่นของเล่นก้าวร้าวมากกว่าอาชีพอื่น ๆ

ส่วนชนิดของเล่นด้านของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องออกกำลังกาย กลางแจ้ง สื่อบันเทิง สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ พบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะชนิดของเล่นดังกล่าวเป็นของเล่นที่มีอยู่แพร่หลายและมีราคาไม่แพงนัก

อีกทั้งในปัจจุบันสื่อบันเทิงเข้ามามีบทบาทชีวิตเด็กมากขึ้นเด็กต่างก็ชอบที่จะดูโทรทัศน์ หรือ การ์ตูน ทำให้เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันมีชนิดของเล่นดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

6. ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง

6.1 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันมีรูปแบบการเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง และสูงจะเล่นแบบเล่นสร้าง เล่นเชิงศิลปะ เล่นแบบรับสื่อบันเทิง เล่นคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งมากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำซึ่งสอดคล้องกับศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ (2520 : 181) ที่กล่าวว่า ในครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เด็กหญิงจะชอบว่ายน้ำหรือเล่นกีฬา ส่วนเด็กในฐานะปานกลาง การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นแบบออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต๋อ และเด็กที่ครอบครัวมีฐานะยากจน ระดับการศึกษาต่ำ การเล่นเกมของเด็กจะมีวงแคบมากกว่า และสอดคล้องกับ จีวรรณ กิณวงศ์ (2533 : 152-154) ซึ่งกล่าวว่า เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกันทั้งประเภทและวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือ เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส ว่ายน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้

ส่วนรูปแบบการเล่นแบบจินตนาการ เล่นต๋อ เล่นก้าวร้าว และเล่นแบบอื่น ๆ พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้ผู้วิจัยคาดว่า รูปแบบการเล่นดังกล่าวเป็นรูปแบบการเล่นที่ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีราคาแพง หรืออาจไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์การเล่นเลย ดังนั้นจึงทำให้เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันมีรูปแบบการเล่นชนิดดังกล่าวไม่แตกต่างกัน

6.2 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นเล่นของเด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน พบว่า เด็กวัยเด็กตอนต้นที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันมีชนิดของเล่นในด้านชนิดของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลางและสูงเล่นของเล่นก่อสร้าง ของเล่นศิลปะ คอมพิวเตอร์/ของเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง และหนังสือ/นิตยสาร มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ซึ่งสอดคล้องกับซึ่งสอดคล้องกับศรีสมวงศ์ วรณศิลป์ (2520 : 181) ที่กล่าวว่า ในครอบครัวที่มีฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เด็กหญิงจะชอบว่ายน้ำหรือเล่นกีฬา ส่วนเด็กในฐานะปานกลาง การศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นแบบออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ เช่น เล่นต๋อ

และเด็กที่ครอบครัวยังมีฐานะยากจน ระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่า และสอดคล้องกับ จีววรรณ กีนาวงศ์ (2533 : 152-154) ซึ่งกล่าวว่า เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกันทั้งประเภทและวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย มักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วอลเลย์บอล เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้

ส่วนชนิดของเล่นแบบของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง เครื่องแต่งกาย กระดานเกม/ตัวต่อ สื่อบันเทิง ของเล่นก้าวร้าว สัตว์เลี้ยง และของเล่นอื่น ๆ พบว่า แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ทั้งนี้เนื่องจากของเล่นชนิดดังกล่าวเป็นของเล่นที่มีอยู่แพร่หลาย และมีราคาไม่แพงนัก บางชนิดไม่จำเป็นต้องซื้อเลย เช่น สัตว์เลี้ยง ดังนั้นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจึงสามารถเล่นของเล่นชนิดดังกล่าวได้เหมือนกับเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากการศึกษาพบว่า การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กวัยเด็กตอนต้นเป็นการเล่น แบบ สื่อบันเทิง และคอมพิวเตอร์/เกมอิเล็กทรอนิกส์ มากกว่าการเล่นแบบจินตนาการ เล่นสร้าง และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งซึ่งพบน้อย ทั้งที่เป็นการเล่นที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็ก มากกว่า ดังนั้น ผู้ปกครองและครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กวัยเด็กตอนต้นควรมีบทบาทในการพิจารณาในการส่งเสริมการเล่นและจัดหาของเล่นที่เหมาะสมให้แก่เด็ก เนื่องจากในปัจจุบันมีของเล่นมากมายหลายชนิดบางชนิดสามารถส่งเสริมพัฒนาการให้กับเด็ก แต่บางชนิดก็สกัดกั้นพัฒนาการของเด็ก ของเล่นประเภทคอมพิวเตอร์ เกมกด วีดีโอเกม หรือสื่อบันเทิงสามารถโต้ตอบกับเด็กได้เด็กจึงสามารถเล่นคนเดียวโดยไม่ต้องเล่นกับเพื่อน ซึ่งอาจทำให้เด็กขาดพัฒนาการทางสังคม ขาดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้ปกครองและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กจึงควรส่งเสริมให้เด็กได้เล่นของเล่นทุกชนิดอย่างเหมาะสมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กในทุก ๆ ด้าน

2. จากการศึกษาพบว่า สถานที่เล่นที่แตกต่างกันทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นแตกต่างกัน เช่น เมื่ออยู่ที่บ้านเด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์ และเล่นออกกำลังกายกลางแจ้งมากกว่าที่โรงเรียนซึ่งอาจเป็นเพราะการจำกัดของพื้นที่และความแตกต่างของของเล่นในบ้านและที่โรงเรียน ดังนั้น ผู้ปกครองและครูหรือผู้ที่เกี่ยวข้องควรมีการจัดสถานที่เล่นและจัดหาของเล่นที่เหมาะสมให้กับเด็ก ซึ่งอาจทำได้โดยการจัดหาอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ให้เด็กได้ใช้ และจัดให้มีสนามเด็กเล่นเพื่อให้เด็กได้เล่นออกกำลังกาย เนื่องจากการมีสถานที่เล่นที่จำกัดหรือชนิดของเล่นที่จำกัดจะทำให้เด็กต้องจำกัดการเล่นอยู่เพียงบางรูปแบบ ซึ่งอาจทำให้เด็กในวัยเด็กตอนต้นไม่สามารถพัฒนาความแข็งแรงทางร่างกายและพัฒนาสติปัญญาได้เท่าที่ควร การมีสถานที่เล่นที่เหมาะสมตลอดจนการมีเวลาและชนิดของเล่นให้เด็กได้เล่นอย่างเพียงพอเพื่อตอบสนองความต้องการของเด็กจะทำให้เด็กสามารถเล่นได้อย่างอิสระ และสามารถมีพัฒนาการทุกด้านได้อย่างเหมาะสม

3. จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองที่ต่างกันทำให้เด็กมีรูปแบบและชนิดของเล่นต่างกัน ในเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพ การศึกษา และฐานะทางเศรษฐกิจดีจะมีรูปแบบการเล่น และของเล่นที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา และสังคม เช่น การเล่นแบบจินตนาการ การเล่นเชิงศิลปะ เล่นสร้าง คอมพิวเตอร์ และการออกกำลังกายกลางแจ้ง ในขณะที่เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพ การศึกษา และฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นจำกัดอยู่เพียงบางชนิดเท่านั้นซึ่งอาจทำให้เด็กขาดการพัฒนาการบางด้านไปตั้งนั้น ครูและสถานศึกษาควรให้ความสำคัญในการจัดให้เด็กได้เล่นของเล่นที่สามารถส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุกด้าน โดยเฉพาะของเล่นที่ผู้ปกครองที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำไม่สามารถจัดหาให้เด็กได้ เช่น คอมพิวเตอร์ เป็นต้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเฉพาะการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนต้น ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กในวัยอื่น เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างในการเล่นของเด็กวัยอื่น ๆ กับเด็กวัยเด็กตอนต้น

2. จากการศึกษาพบว่าเด็กชายและเด็กหญิงมีรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นบางชนิดไม่แตกต่างกัน ปัจจุบันความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นของเด็กอาจลดลงเพราะสังคมมีแนวโน้มที่จะเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ลดความแตกต่างระหว่างเพศ เช่น การผลิตของเล่นที่ไม่เจาะจงเพศหรือของเล่นที่สามารถเล่นได้ทั้งผู้หญิงและผู้ชาย ซึ่งแม้ว่าเด็กทั้ง 2 เพศจะมีรูปแบบการเล่นหรือชนิดของเล่นที่เหมือนกัน แต่อาจจะแตกต่างกันในเนื้อหาหรือบริบทของการเล่นที่แท้จริง จึงควรมีการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับความแตกต่างระหว่างเพศ ในเนื้อหาการเล่นของเด็กทั้ง 2 เพศ เช่น วิธีการเล่นของเล่นชนิดเดียวกันของเด็กเพศชายและเพศหญิง

3. งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวแปรเพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง ควรมีการศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ซึ่งอาจส่งผลต่อการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่น เพิ่มเติม

4. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการเล่นของเด็กไทยกับการเล่นของเด็กในประเทศเพื่อนบ้านที่มีลักษณะความเป็นอยู่และวัฒนธรรมคล้ายกับประเทศไทย เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของการเล่นของเด็กไทยกับเด็กในประเทศอื่น

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรกช มีผลกิจ. (2536). "ของเล่นเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต," *สู่ทางการลงทุน* : 16.
- กลุยา ดันติผลาชีวะ. (2542). "การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย," ใน *วารสารการศึกษาปฐมวัย*: 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- คณะกรรมการเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก. (2534). *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : คณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก.
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2526). *การศึกษาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พัฒนเศ.
- _____. (2534). *การศึกษาเด็ก*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : สำนักโอเดียนสโตร์.
- ดวงพร สถาปนกุล. (2545). *ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครองโรงเรียนอนุบาลเอกชนกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นฤมล ปิ่นดอนทอง. (2544). *การคิดเชิงเหตุผลของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นเกมสร้างมโนทัศน์ด้านจำนวน*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์. (2524). *การวัดและประเมินผลการศึกษา: ทฤษฎีและการประยุกต์*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ประณต คำจิณ. (2544). *เด็กกับพัฒนาการด้านสังคม*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อัดสำเนา.
- ประภาพรพรณ สุวรรณสุข และเลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2537). *การพัฒนาพฤติกรรมเด็กหน่วยที่ 8-15*. พิมพ์ครั้งที่ 6. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประภาพรพรณ เอี่ยมสุภานิต. (2536). *พฤติกรรมวัยเด็ก เล่มที่ 2 หน่วยที่ 8-15*. พิมพ์ครั้งที่ 8. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ประสพศรี อึ้งถาวร. (2526). *สุขภาพเด็กและการดูแลเด็กปกติ*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราณี ศักดิ์ภารัตน์. (2538). *ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะคิดและการปฏิบัติของบิดามารดาเกี่ยวกับการเล่นของบุตรวัย 2-4 ปี*. วิทยานิพนธ์ วท.ม. (การพยาบาล ครอบครัว). ขอนแก่น : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2526). *ศิลปะสำหรับเด็กของเล่นส่งเสริมคุณภาพชีวิต : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร.
- พะอบ โปษะกฤษณะ . (2522). *การละเล่นของเด็กภาคกลาง*. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ไทย.

- พวงทอง นิลยิ้ม.(2537). บทบาทของผู้ใหญ่ในครอบครัวในการถ่ายทอดวัฒนธรรมผ่านการเล่น และของเล่นเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพเด็กปฐมวัย บ้านเก่า อำเภอโคกสำโรง จังหวัด ลพบุรี. วิทยานิพนธ์ รศ.ม. (สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2535). ของเล่นเด็ก : หนูน้อยน่ารัก. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- รักตวรรณ ศิริภาพร. (2532). ความสามารถในการรับรู้และเข้าใจทัศนะของผู้อื่นของเด็กปฐมวัย ที่ได้เล่นกิจกรรมการเล่นเพื่อผ่อนคลายการยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทร วิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2524). เครื่องเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรสาร.
- _____. (2526). เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญาเด็ก : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรสาร.
- วราลี โกศัย. (2542). ผลของการเล่นเกมแบบร่วมมือนอกห้องเรียนที่มีผลต่อพฤติกรรมชอบ สังคมของเด็กปฐมวัย. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ: บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิมลภัก วรรณพงษ์. (2538). ผลของการจัดการเรียนการสอนแบบไม่แบ่งแยกเพศ ที่มีความสนใจ ในการเลือกของเล่นชนิดบ่งบอกเพศผู้เล่นของวัยอนุบาล. วิทยานิพนธ์ คศ.ม. (ประถม ศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- วันเพ็ญ ปลุพัฒน์. (2539). การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก ปฐมวัย. ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). การเล่นของเด็กบ้านกลาง. กรุงเทพฯ : มูลนิธิ โครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม1. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. (2520). การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเซชม.

- สุรสิงห์สำรวม นิมพะเนาว์. (2520). *การเล่นของเด็กหลานชาวไทยในอดีต*. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.
- สินินารถ นรินทร์สรศักดิ์. (2539). *การศึกษาการเล่นของเด็กในกรุงเทพฯ*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุดา ชื่นไพศาล. (2543). *การเปรียบเทียบการเลือกของเล่นของเด็กชายอายุ 5 ปี ที่พ่อแม่มีบทบาททางเพศต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- อภิชาติ มหากันธา. (2535). "ของเล่นของเด็กมีความสำคัญอย่างไร," *วารสารศึกษาศาสตร์*. : 33 – 41.
- อรวรรณ สุมประดิษฐ์. (2532). *พฤติกรรมเอื้อเพื่อควมมีระเบียบวินัยและระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นแบบไทยและการเล่นที่จัดอยู่ทั่วไป*. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อุดม หนูทอง. (2529). *การเล่นของเด็กภาคใต้ : สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ.2529 เล่ม 1*. สงขลา : สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- อำไพ สุจริตกุล. (2526). *ความหวังของเด็กไทยจะได้พัฒนาด้วยการเล่น : เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีวรรณสาร.
- Johnson, J., Christie, J. & T. Yawkey. (1999). *Play and early childhood development*. New York : Longman.
- Krogh, L. Suzanne. (1994). *Educating young children: Infancy to grade three*. New York : Macraw-Hill.
- Roberts, J.M., Arth, M.J., & R.R. Bush. (1959). *Game in Culture*. *American Antropologist*. 61 : 599-605.
- Spodek, B., and others. (1987). *Children's play and early childhood education*. New York : Mcmillan.
- Vickii Jervey & Heidi Jervey. (2000). *Australian children's play and toy*. Monash : Monash University, Australia.
- William L. Hays. (1981). *Statistics Third Edition* : 555. USA : CBS College Publishing.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
หนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ ศธ 0519.12/๐๕๖



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๒ ธันวาคม 2546

เรื่อง ขอกความอนุเคราะห์เพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนบ้านลำพญา

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวรณันท์ มนแห่งทินิจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์ เรื่อง “การศึกษาการเล่นของวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี อาจารย์นิยะดา จิตต์จรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อพัฒนาเครื่องมือการวิจัย โดยขอให้ให้นักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 1-2 จำนวน 20 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546 - มกราคม 2547

จึงเรียนมาเพื่อขอกความอนุเคราะห์ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวรณันท์ มนแห่งทินิจ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพการศึกษา และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นายแพทย์ หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-6643106 มือถือ 01-8386491

ที่ ศธ 0519.12/1๐54



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

12 ธันวาคม 2546

เรื่อง ขออนุญาตเพื่อการศึกษาวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดเกาะวังไทร

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวรณันท์ มนแห่งพิณิจ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของวัยเด็ก ดนชั้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี อาจารย์นิกะดา จิตจรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษา โดยขอให้นักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 1-2 จำนวน 2 ห้องเรียน ตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของวัยเด็กด้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546 - มกราคม 2547

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวรณันท์ มนแห่งพิณิจ ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภาพร หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-6643106 มือถือ 01-8386491



ที่ ศธ 0519.121/๐๕๔

บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 กรุงเทพฯ 10110

๑๖ ธันวาคม 2546

เรื่อง ขออนุญาตเพื่อการศึกษาวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนอนุบาลนครปฐม

สิ่งที่ส่งมาด้วย แบบสัมภาษณ์

เนื่องด้วย นางสาวรณันท์ มนเพ่งพิณี นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำสารนิพนธ์เรื่อง “การศึกษาการเล่นของวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม” โดยมี อาจารย์นิยะดา จิตต์จรัส เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาสารนิพนธ์ ในกรณีนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษา โดยขอให้นักเรียนระดับอนุบาลชั้นปีที่ 1-2 จำนวน 2 ห้องเรียน ตอบแบบสัมภาษณ์การศึกษาการเล่นของวัยเด็กตอนต้นชั้นอนุบาลปีที่ 1-2 ในจังหวัดนครปฐม ในระหว่างเดือนธันวาคม 2546 - มกราคม 2547

จึงเรียนมาเพื่อขออนุญาตให้ ได้โปรดพิจารณาให้ นางสาวรณันท์ มนเพ่งพิณี ได้เก็บข้อมูลในการทำสารนิพนธ์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ โอกาสนี้ด้วย

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์นภาพร หะวานนท์)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาราชการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 02-664-1000 ต่อ 5618, 5731

หมายเหตุ : ต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 02-6643106 มือถือ 01-8386491

ภาคผนวก ข
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบสัมภาษณ์การเล่น

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์ชุดนี้มีทั้งหมด 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปของนักเรียน

ตอนที่ 2 เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของนักเรียนจำแนกตามสภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น และบุคคลที่เด็กเล่นด้วย

ตอนที่ 1

แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปและฐานะทางเศรษฐกิจของนักเรียน

ชื่อ.....นามสกุล..... ชั้น.....

1. เพศ

☐ ชาย

☐ หญิง

2. รายได้ครอบครัว (ผู้ปกครอง หรือบิดามารดารวมกัน)

☐ รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท

☐ รายได้ 5,000 – 15,000 บาท

☐ รายได้สูงกว่า 15,000 บาท

3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

☐ ต่ำกว่าประถมศึกษา

☐ ประถมศึกษา

☐ มัธยมศึกษา

☐ อนุปริญญา

☐ ปริญญาตรี

☐ สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพของผู้ปกครอง

☐ เกษตรกร

☐ รับจ้าง

☐ ธุรกิจส่วนตัว

☐ รัฐวิสาหกิจ

☐ รับราชการ

ตอนที่ 2

แบบสัมภาษณ์การเล่น

◈ แบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่น : เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- ☐ เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย
- ☐ เล่นสร้าง เช่น เลโก้
- ☐ เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- ☐ เล่นแบบรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- ☐ เล่นคอมพิวเตอร์
- ☐ เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน
- ☐ เล่นต่อสู้
- ☐ เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน แกล้งน้อง
- ☐ เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

ที่โรงเรียน

1. ที่โรงเรียนเวลาพักหุ้มนักจะเล่นอะไรกับเพื่อนๆ

[illegible]

- ☐ เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย
- ☐ เล่นสร้าง เช่น เลโก้
- ☐ เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- ☐ เล่นเพื่อความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น ดูโทรทัศน์
- ☐ เล่นคอมพิวเตอร์
- ☐ เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน
- ☐ เล่นต่อสู้
- ☐ เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน แกล้งน้อง
- ☐ เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน

ภาคผนวก ค
คุณภาพเครื่องมือ

การคำนวณดัชนีความสอดคล้องของการตอบ 2 ครั้ง

ตาราง 17 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กในเวลาว่าง

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความสอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบจินตนาการ	15	0	15	1.00
2	เล่นสร้าง	13	2	15	0.87
3	เล่นเชิงศิลปะ	13	2	15	0.87
4	เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
5	เล่นคอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	14	1	15	0.93
7	เล่นต่อสู้	15	0	15	1.00
8	เล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน	15	0	15	1.00
รวม		129	6	135	0.96

ตาราง 18 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กในเวลาว่าง

ข้อที่	ชนิดของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	13	2	15	0.87
2	เครื่องแต่งกาย	14	1	15	0.93
3	ของเล่นก่อสร้าง	13	2	15	0.87
4	ของเล่นศิลปะ	12	3	15	0.80
5	คอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	14	1	15	0.93
7	หนังสือ/นิตยสาร	15	0	15	1.00
8	กระดานเกม/ตัวต่อ	15	0	15	1.00
9	สื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
10	ของเล่นกาวร้าว	15	0	15	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	15	0	15	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษไม้ ต้นไม้	15	0	15	1.00
รวม		170	10	180	0.94

ตาราง 19 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่โรงเรียน

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ตรงกัน	ตรงกัน	
1	เล่นแบบจินตนาการ	14	1	15	0.93
2	เล่นสร้าง	15	0	15	1.00
3	เล่นเชิงศิลปะ	14	1	15	0.93
4	เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
5	เล่นคอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	13	2	15	0.87
7	เล่นต่อสู้	15	0	15	1.00
8	เล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน	14	1	15	0.93
รวม		129	6	135	0.96

ตาราง 20 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องจำแนกรายข้อของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่
โรงเรียน

ข้อที่	ชนิดของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	11	4	15	0.87
2	เครื่องแต่งกาย	15	0	15	0.93
3	ของเล่นก่อสร้าง	15	0	15	0.87
4	ของเล่นศิลปะ	13	2	15	0.80
5	คอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	11	4	15	0.93
7	หนังสือ/นิตยสาร	14	1	15	1.00
8	กระดานเกม/ตัวต่อ	15	0	15	1.00
9	สื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
10	ของเล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	15	0	15	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษไม้ ต้นไม้	15	0	15	1.00
รวม		168	12	180	0.93

ตาราง 21 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้าน
คนเดียว

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบจินตนาการ	14	1	15	0.93
2	เล่นสร้าง	14	1	15	0.93
3	เล่นเชิงศิลปะ	11	4	15	0.73
4	เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
5	เล่นคอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	13	2	15	0.87
7	เล่นต่อสู้	15	0	15	1.00
8	เล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน	14	1	15	0.93
รวม		125	10	135	0.93

ตาราง 22 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านคนเดียว

ข้อที่	ชนิดของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	15	0	15	0.87
2	เครื่องแต่งกาย	15	0	15	0.93
3	ของเล่นก่อสร้าง	14	1	15	0.87
4	ของเล่นศิลปะ	12	3	15	0.80
5	คอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	14	1	15	0.93
7	หนังสือ/นิตยสาร	15	0	15	1.00
8	กระดานเกม/ตัวต่อ	15	0	15	1.00
9	สื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
10	ของเล่นกาวร้าว	15	0	15	1.00
11	สัตว์เลื้อย	13	2	15	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษไม้ ต้นไม้	15	0	15	1.00
รวม		172	8	180	0.96

ตาราง 23 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านกับ
เพื่อนหรือพี่น้อง

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบจินตนาการ	13	2	15	0.87
2	เล่นสร้าง	15	0	15	1.00
3	เล่นเชิงศิลปะ	14	1	15	0.93
4	เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
5	เล่นคอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เล่นออกกำลังกายกลางแจ้ง	14	1	15	0.93
7	เล่นต่อสู้	15	0	15	1.00
8	เล่นก้าวร้าว	14	1	15	0.93
9	เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุย กับเพื่อน	13	2	15	0.87
รวม		127	8	135	0.94

ตาราง 24 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านกับเพื่อน
หรือพี่น้อง

ข้อที่	ชนิดของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	15	0	15	1.00
2	เครื่องแต่งกาย	15	0	15	1.00
3	ของเล่นก่อสร้าง	15	0	15	1.00
4	ของเล่นศิลปะ	12	3	15	0.80
5	คอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	12	3	15	0.80
7	หนังสือ/นิตยสาร	15	0	15	1.00
8	กระดานเกม/ตัวต่อ	15	0	15	1.00
9	สื่อบันเทิง	15	0	15	1.00
10	ของเล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	14	1	15	0.93
12	ของเล่นอื่น ๆ เช่น กระถางไม้ ต้นไม้	15	0	15	1.00
รวม		173	7	180	0.96

ตาราง 25 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านกับ
พ่อแม่

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบจินตนาการ	15	0	15	1.00
2	เล่นสร้าง	15	0	15	1.00
3	เล่นเชิงศิลปะ	14	1	15	0.93
4	เล่นแบบรับสื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
5	เล่นคอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เล่นออกกำลังกลางแจ้ง	15	0	15	1.00
7	เล่นต่อสู้	15	0	15	1.00
8	เล่นก้าวร้าว	15	0	15	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน	14	1	15	0.93
รวม		132	3	135	0.98

ตาราง 26 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านกับ
พ่อแม่

ข้อที่	ชนิดของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นนุ่มนิ่ม/ของเล่นจำลอง	15	0	15	1.00
2	เครื่องแต่งกาย	15	0	15	1.00
3	ของเล่นก่อสร้าง	14	1	15	0.93
4	ของเล่นศิลปะ	14	1	15	0.93
5	คอมพิวเตอร์	15	0	15	1.00
6	เครื่องออกกำลังกายกลางแจ้ง	13	2	15	0.87
7	หนังสือ/นิตยสาร	15	0	15	1.00
8	กระดานเกม/ตัวต่อ	15	0	15	1.00
9	สื่อบันเทิง	14	1	15	0.93
10	ของเล่นกาวราว	14	1	15	0.93
11	สัตว์เลื้อย	13	2	15	0.87
12	ของเล่นอื่น ๆ เช่น กระดาษไม้ ดินไม้	15	0	15	1.00
รวม		172	8	180	0.96

ตาราง 27 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ทั้งฉบับ

ส่วนที่	แบบสัมภาษณ์	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	รูปแบบการเล่นเวลาว่าง	129	6	135	0.96
2	ชนิดของเล่นเวลาว่าง	170	10	180	0.94
3	รูปแบบการเล่นที่โรงเรียน	129	6	135	0.96
4	ชนิดของเล่นที่โรงเรียน	168	12	180	0.93
5	รูปแบบการเล่นที่บ้าน	125	10	135	0.93
6	ชนิดของเล่นที่บ้าน	172	8	180	0.96
7	รูปแบบการเล่นที่บ้านกับเพื่อน	127	8	135	0.94
8	ชนิดของเล่นที่บ้านกับเพื่อน	173	7	180	0.96
9	รูปแบบการเล่นที่บ้านกับพ่อแม่	132	3	135	0.98
10	ชนิดของเล่นที่บ้านกับเพื่อน	172	8	180	0.96
รวม		1,497	78	1,575	0.95

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาววรรณัท มนเพ่งพินิจ
วันเดือนปีเกิด	30 มกราคม 2522
สถานที่เกิด	อำเภอจอมทอง จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	38/99 อโศกเพลส ถนนสุขุมวิท 21 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา จังหวัดกรุงเทพมหานคร 10110 โทร. (01) 8386491

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2537	มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนศึกษานารี
พ.ศ. 2540	ประกาศนียบัตรวิชาชีพบริหารธุรกิจ สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตบพิตรพิมุข จักรวรรดิ
พ.ศ. 2544	ปริญญาตรี (ศศ.บ.) บริหารธุรกิจ สถาบันราชภัฏสวนสุนันทา
พ.ศ. 2547	กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ