

ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี

ปริญญานิพนธ์
ของ
ไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ตุลาคม 2547
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

027.4593

๙๙12ค

ร.3

ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี

บทคัดย่อ

ของ

ไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง

31 ส.ค. 2548

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ตุลาคม 2547

1. 2547

ไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง. (2547). ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ธนบุรี. ปริญญาโท วท.ม. (การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม :
รองศาสตราจารย์ ดร.กำโชค เมื่อกสุวรรณ , ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์
สวัสดิ์พงษ์.

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษา ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของ
ประชาชนในพื้นที่ธนบุรี จำแนกตามตัวแปร เพศ และระดับการศึกษา โดยใช้กลุ่มตัวอย่างเป็น
ผู้ใช้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้สำหรับเป็นมุมของเล่นในเขตพื้นที่ธนบุรี จำนวน
286 คน เครื่องมือที่ใช้เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่น ของ
ประชาชนในพื้นที่ธนบุรี เป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย สรุปได้ดังนี้

1. ประชาชนที่มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นในพื้นที่ธนบุรี ส่วนใหญ่เป็นเพศ
หญิง และมีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี
2. ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับด้าน
สถานที่ ด้านการใช้บริการ ด้านประเภทของเล่น และด้านพัฒนาบุคลากร ทั้งโดยรวมและ
จำแนกตามเพศ และระดับการศึกษา มีความต้องการอยู่ในระดับมาก

**A STUDY OF NEED IN USING THE TOY LIBRARY OF PEOPLE
IN DHONBURI ZONE**

**AN ABSTRACT
BY
CHAIYAWIT JAMTINGTONG**

**Presented in partial fulfillment of the requirements
for the Master of Science degree in Recreation Management
at Srinakharinwirot University
October 2004**

Chaiyawit Jamtingtong. (2004). *A Study of Need in Using the Toy Library of People in Dhonburi Zone*. Master thesis, M.Sc. (Recreation Management).

Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor

Committees : Assoc. Prof. Dr. Kamchoke Phueksuwan. ,Asst. Prof.

Panomsak Sawatpong

The purpose of the research is to study the need in using the toy library of people in Dhonburi Zone which is classified by sex and the level of education. The population consists of 286 people who use the library in the toy section of Dhonburi Zone. The used method is the questionnaire on the needs in using the toy Dhonburi Zone and library of people and is shown in the form of 5 level scale. The statistics of data analysis are expressed in the forms of a percentage, the average score and the standard deviation.

The results of the research are :

1. People using the toy library of people in Dhonburi Zone is mostly female and undergraduate.

2. The need of people in Dhonburi Zone using the toy library of people is concerned with places, its services, the types of toys and the personal improvement. In addition, the need classified by sex and the level of education is in the very high level.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี

ของ
นายไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาวิทยาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

1/๗๖.๖๖

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เพ็ญสิริ จีระเดชากุล)
วันที่.....¹.....เดือน ตุลาคม 2547

คณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์

..... ประธาน
(รองศาสตราจารย์ ดร. กำโชค เผือกสุวรรณ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(รองศาสตราจารย์สุภารัตน์ วรทอง)

..... กรรมการที่แต่งตั้งเพิ่มเติม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์แผน เจริญนัย)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี เพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กำโชค เผือกสุวรรณ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์ สวัสดิพงษ์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา แนะนำ ตลอดจนช่วยตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อีกทั้งให้การสนับสนุนและให้กำลังใจ ตลอดมา จนทำให้ผู้วิจัยสามารถทำปริญญานิพนธ์ได้สำเร็จ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.วิรัช วรรณรัตน์ รองศาสตราจารย์ สุภารัตน์ วรทอง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์ อาจารย์บุญลักษณ์ คำนานจิตร ที่ได้กรุณาตรวจ แก้ไข และให้คำแนะนำ เป็นอย่างดียิ่งในการสร้างเครื่องมือวิจัย ครั้งนี้ ขอขอบพระคุณอาจารย์และเพื่อนๆ โรงเรียนราชวินิตบางแคปานขำ สำหรับความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจด้วยดีตลอดมาและเพื่อนๆ คณะนิเทศศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต ที่เป็นแรงผลักดันให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ใดๆ ที่ผู้อ่านได้รับจากปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเป็นเครื่องบูชา พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณของผู้วิจัยทุกท่าน

ไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	3
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและของเล่น.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน.....	16
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	35
การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง.....	35
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	36
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	38
การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	66
วิธีดำเนินการวิจัย.....	66
สรุปผลการวิจัย.....	66
อภิปรายผล.....	68
ข้อเสนอแนะ.....	73

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
บรรณานุกรม.....	75
ภาคผนวก.....	81
ภาคผนวก ก รายงานผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสอบถาม.....	82
ภาคผนวก ข แบบสอบถาม.....	84
ภาคผนวก ค ภาพแสดงห้องสมุดของเล่น	89
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	100

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	36
2 จำนวนและคำร้อยละของประชากรที่เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับลักษณะทั่วไป.....	41
3 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่.....	42
4 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการใช้บริการ.....	43
5 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น.....	44
6 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลากรภาพ...	45
7 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีโดยรวมทุกด้าน.....	46
8 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตามตัวแปรเพศชาย.....	47
9 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการใช้บริการ จำแนกตามตัวแปรเพศชาย.....	48
10 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น จำแนกตามตัวแปรเพศชาย.....	49
11 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลากรภาพ จำแนกตามตัวแปรเพศชาย.....	50
12 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง.....	51

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
13 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการใช้บริการ จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง.....	52
14 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง.....	53
15 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง.....	54
16 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีโดยรวมทุกด้าน จำแนกตาม ตัวแปรเพศชายและหญิง.....	55
17 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตาม ตัวแปรระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี.....	56
18 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการใช้บริการ จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี.....	57
19 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี.....	58
20 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี.....	59
21 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตาม ตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป.....	60

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
22	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการ จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป.....	61
23	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป.....	62
24	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลากรภาพ จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป.....	63
25	ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีโดยรวมทุกด้าน จำแนกตาม ตัวแปรระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรีขึ้นไป.....	64

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การเล่น เป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์และความมุ่งหมาย เช่นเดียวกับกิจกรรมนันทนาการประเภทอื่นๆ สามารถพัฒนาให้บุคคลเจริญทั้งจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และร่างกายได้ ดังที่ พิกุล ประเสริฐศรี (2527 : 41) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่เป็นหัวใจและมีความสำคัญยิ่ง ธรรมชาติของเด็กมักจะชอบเล่น ดังนั้นการเล่น นอกจากจะสนองความต้องการทางจิตใจและยังเป็นส่วนหนึ่งของชีวิต ขณะที่เด็กเล่นจะได้รับความสนุกสนาน เพลิดเพลิน กระฉับกระเฉง ได้เรียนรู้ในหลายสิ่งหลายอย่าง การที่เด็กมีโอกาสเล่นอย่างสร้างสรรค์จะช่วยให้มีการกระตุ้นพัฒนาการและการให้เหตุผลของเด็กเกิดขึ้นได้พร้อม ๆ กัน นอกจากนี้ เลขา ปิยะฉวี (2523 : 41) ได้กล่าวว่าการเล่นเป็นการสนองตอบความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเองโดยไม่มีใครสอน การเล่นทำให้เกิดความอิสระ สนุกสนาน เพลิดเพลินและพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือลงโทษ ทั้งยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดการค้นพบใหม่ ๆ อยู่เสมอ การเล่นมีบทบาทอิทธิพลอย่างมากมาต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่จะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความจริงเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว และ เยาวพา เดชะคุปต์ (2528 : 12) กล่าวว่าการเล่นจะมีความสำคัญต่อการพัฒนาการทางสติปัญญา เด็กสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้จากการเล่นและได้แบ่งการเล่นเป็น 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือการระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นการเรียนรู้ทางสังคม

การเล่นยังเป็นการพัฒนาความคิดให้กับเด็ก แม้แต่องค์สมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนียังทรงโปรดให้พระโอรสและพระธิดาของพระองค์ทรงเล่นภาพต่อแผ่นที่ประเทศดังที่กล่าวไว้ในหนังสือ เรื่องสมเด็จพระศรีนครินทราบรมราชชนนีกับการอบรมเลี้ยงดูพระโอรสกับพระธิดา : ทรงสร้างสรรค์พากเพียรและไม่เรียนรู้ (ฉันทนา ภาคบงกช. 2528 : 26 – 31)

ห้องสมุดคือสถานที่ให้บริการในการสนับสนุนการศึกษาลดชีวิตเพื่อเปิดโอกาสให้ประชาชนได้ศึกษาค้นคว้าในเรื่องต่าง ๆ ที่สนใจ ดังที่ สุภัทรา ฉัตรเงิน (2520 : 30) กล่าวว่าหน้าที่ของห้องสมุดคือการให้บริการเพื่อส่งเสริมให้เยาวชนนั้นเดินไปสู่เป้าหมายที่วางไว้ได้สำเร็จ และหน้าที่ที่ห้องสมุดจะให้บริการคือ ให้ข่าว ความรู้ ตอบคำถามที่ต้องการให้การศึกษา เป็นการให้บริการการศึกษาทางอ้อม ให้การค้นคว้า ให้ความจริงใจ ให้การพักผ่อนหย่อนใจ

เป็นการให้บริการการศึกษาทางอ้อม ให้การค้นคว้า ให้ความจริงใจ ใจ ให้การพักผ่อนหย่อนใจ นอกจากนี้แล้วห้องสมุดยังจัดให้มีบริการในการแนะนำหนังสือใหม่ขึ้นด้วย และมีห้องสมุดหลายแห่งจัดกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ อีก เช่น จัดนิทรรศการ สาธิตการซ่อมหนังสือ กิจกรรมตอบปัญหา การเล่นเกมเพื่อพัฒนาสมอง ฉายภาพยนตร์ ปาฐกถา เป็นต้น (บุญเกื้อ หลงสวาสดี.2519 : 69) และในห้องสมุดยังมีบริการอื่น ๆ อีกด้วยดังที่ อัมพร บัณฑิต และนันทนา เผือกผ่อง (2515 : 68 – 69) ได้กล่าวถึงการจัดบริการห้องสมุดไว้ว่าห้องสมุดต้องมีบริการสำหรับเด็ก โดยเฉพาะเล่นกิจกรรม ของเล่นต่าง ๆ และควรจัดมุมสำหรับเด็กไว้ใกล้บรรณารักษ์ เพื่อจะได้คอยดูแลและให้คำปรึกษาแก่เด็ก ห้องสมุดบางแห่งจัดมุมสำหรับเด็กไว้เป็นห้องสมุดของเล่น ห้องสมุดของเล่น จึงเป็นส่วนหนึ่งของแหล่งวิทยาการสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งห้องสมุดของเล่นเป็นห้องสมุดที่บรรจุของเล่นตามวัยของเด็ก ในระบบห้องสมุดมีพื้นที่ประมาณ 12 – 14 ฟุต เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะให้กับเด็กปฐมวัยก่อนที่จะมีการอ่านและเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งของเล่นจะช่วยเพิ่มพูนการพัฒนาในด้านการพูด และการใช้ภาษาของเด็ก มุมของเล่นจะมีการจัดเป็นระบบ โดยจัดแยกตามเนื้อหาในการพัฒนาการของเด็ก เช่น จำแนกตามทักษะ กลไก ทักษะทางสังคม และทักษะเฉพาะด้านที่ของเล่นชิ้นนั้นสามารถพัฒนาด้านหนึ่งได้ดีที่สุด โดยจัดให้มีการยืมของเล่นกลับไปเล่นที่บ้านได้โดยมีวัตถุประสงค์ในการจัดห้องสมุดของเล่นมีด้วยกัน 3 ประการ ดังนี้ (เยาวภา เดชาคุปต์. 2534 : 21)

1. เพื่อช่วยผู้ปกครองเข้าใจถึงธรรมชาติความต้องการของเด็ก และยอมรับว่าสุขภาพทางกาย ใจ และความสนุกสนานเบิกบานแห่งวัยเด็กนั้น ต้องการของเล่นและเครื่องเล่น
2. เพื่อช่วยเหลือพ่อแม่ ผู้ปกครองให้เข้าใจว่าการที่จะพัฒนาสติปัญญาเด็กให้เฉลียวฉลาดนั้น เด็กมีความจำเป็นต้องมีวัสดุเครื่องมือใช้ในการเล่น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ เพื่อพัฒนาโครงสร้าง ความคิด สติปัญญา อันเหมาะสมกับวัยพัฒนาการของเด็กแต่ละวัย ฉะนั้นอุปกรณ์เครื่องเล่นที่ผลิตขึ้นเพื่อใช้กับเด็กมีวัตถุประสงค์ในการพัฒนาทักษะเฉพาะอย่างหรือพัฒนาโครงสร้างความคิดหรือช่วยสอนให้เด็กใช้ความสามารถในเชิงฝึกให้เด็กรู้จักการแก้ปัญหาจากสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่เด็กได้เล่นหรือทดลองกับของเล่นของตน
3. เพื่อช่วยให้พ่อแม่ ผู้ปกครอง มีปฏิสัมพันธ์ใกล้ชิดลูกของตน คอยเอาใจใส่ ชี้นำแนวทาง เพื่อฝึกความเฉลียวฉลาดทางสติปัญญาให้แก่ลูกของตน โดยเห็นคุณค่าทางการใกล้ชิด การเล่นร่วมกับลูก ๆ และเพื่อช่วยพ่อแม่ ผู้ปกครองในการตัดสินใจ เวลาที่จะเลือกของเล่น จัดหาของเล่นหรือซื้อของเล่นแก่ลูก แก่เด็กในปกครองได้อย่างเหมาะสมกับเงินที่เสียไป เพื่อจะได้เกิดประโยชน์ เกิดคุณค่าทางการศึกษาของเด็ก

ของเล่น เกม และกิจกรรมการเรียนรู้อื่น ๆ ที่ใช้ในห้องสมุดของเล่นสำหรับให้ผู้ปกครองและเด็กยืมนี้ ส่วนใหญ่จะเน้นการฝึกทางด้านความคิดรวบยอดและทักษะเหล่านี้ การจับคู่ร่วมสี ชื่อของสีต่าง ๆ การแยกแยะสี การจับคู่ทางด้านรูปร่าง ชื่อของรูปทรงต่าง ๆ การแยกแยะรูปทรง การรู้จักตัวอักษร ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับตัวเลข ความคิดรวบยอด

เกี่ยวกับโยงความสัมพันธ์ ความคิดรวบยอดเกี่ยวกับประสาทสัมผัส การแก้ปัญหา การสื่อสาร ด้วยถ้อยคำ ความเข้าใจภาษาพูด การแยกแยะทางการได้ยิน (ฉวีวรรณ จึงเจริญ. 2528 : 15)

นอกจากนี้ห้องสมุดของเล่นยังเป็นศูนย์รวมเครื่องเล่นนานาชนิดจัดไว้เป็นหมวดหมู่ โดยอาจจะเหมารวมเอาห้องศูนย์วิทยากร ศูนย์สื่อหรือบริษัทเพื่อการศึกษา (Resource Center หรือ Pelagic Center) เข้าไว้ด้วยกันโดยเป็นศูนย์ที่ครู นักเรียน ผู้ปกครอง หรือผู้ที่สนใจจะสามารถเข้ามาใช้บริการ โดยในศูนย์จะมีเจ้าหน้าที่คอยให้บริการแนะนำประเภทของสื่อ และเครื่องเล่นต่าง ๆ รวมทั้งวิธีใช้ และอื่น ๆ ด้วย และควรจะเป็นสื่อที่จะส่งเสริมให้พัฒนาการของเด็กทุกด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านจิตใจและสติปัญญา

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาสำรวจห้องสมุดประชาชนในกรุงเทพมหานครมีการจัดแบ่งห้องสมุด ออกเป็น 2 พื้นที่ คือ เขตพื้นที่กรุงเทพฯ และเขตพื้นที่ธนบุรีเพื่อสำรวจ ห้องสมุดของเล่น พบว่า ในเขตพื้นที่กรุงเทพฯ ในห้องสมุดประชาชนไม่มีมุมที่เป็นห้องสมุดของเล่น และในเขตพื้นที่ธนบุรี มีเพียง 6 แห่งที่มีมุมของเล่นอยู่ภายใน ห้องสมุดประชาชน คือห้องสมุดประชาชน เขตคลองสาน เขตคลองเตย เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง และเขตภาษีเจริญ ห้องสมุดทั้ง 6 แห่ง มีการให้บริการในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านสถานที่ การให้บริการ และการแบ่งประเภทของของเล่น และการจัดของเล่น เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ ผู้วิจัยได้ไปสังเกต และสอบถามผู้ให้บริการมีความสนใจ และเห็นควรจัดให้มี ห้องสมุดของเล่นไว้เป็นส่วนหนึ่งของห้องสมุดประชาชน และผู้ให้บริการ เห็นควรว่าห้องสมุด ของเล่นมีความจำเป็นต่อประชาชนอย่างมาก และผู้วิจัยพบว่าการให้บริการในด้านต่าง ๆ ของมุมของเล่นยังไม่เพียงพอต่อความต้องการของประชาชนทั้งนี้ห้องสมุดของเล่นนับว่าเป็นปัจจัยหนึ่งในแง่ความต้องการของประชาชน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี เพื่อจะได้นำข้อมูลมาเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงพัฒนาการจัดห้องสมุดของเล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพเหมาะสมแก่ความต้องการของประชาชนและเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี

ความสำคัญของการวิจัย

ทำให้ทราบความต้องการของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี ที่มีต่อการใช้ห้องสมุดของเล่น และนำข้อมูลที่ได้มาปรับปรุงพัฒนาเกี่ยวกับการบริหารจัดการส่วนต่าง ๆ ในห้องสมุดของเล่นให้เป็นประโยชน์ในการตอบสนองความต้องการของประชาชนที่มาใช้ห้องสมุดอย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าทางวิชาการต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ปกครองที่นำบุตรหลานมาใช้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้สำหรับเป็นมุมของเล่น ในเขตพื้นที่ธนบุรี 6 แห่ง ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนเขตคลองสาน เขตคลองสาน เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง และเขตภาษีเจริญ จำนวนทั้งสิ้น 1,148 คน โดยคิดจากค่าเฉลี่ยต่อปี พุทธศักราช 2545 (ฝ่ายประชาสัมพันธ์ ห้องสมุดพื้นที่ธนบุรี : 2546)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้กำหนดขนาดของกลุ่มโดยเทียบจากตารางประมาณการขนาดกลุ่มตัวอย่างของ ทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541 : 58 – 59) ที่ขนาดประชากร 1148 คน ได้จำนวน 286 คน โดยทำการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

3. ตัวแปรที่จะศึกษา

3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ เพศ ระดับการศึกษา

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่น หมายถึง ความประสงค์ของประชาชนที่ต้องการใช้บริการห้องสมุดของเล่น ซึ่งประกอบด้วยความต้องการในการยืมและนำของเล่นไปใช้ประโยชน์และรับบริการในด้านสถานที่และอุปกรณ์ สิ่งอำนวยความสะดวกและด้านการจัดการ

2. ห้องสมุดของเล่น หมายถึง มุมที่เป็นพื้นที่สำหรับสนับสนุนส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเพื่อให้พ่อแม่ ผู้ปกครองเข้าใจวิธีส่งเสริมพัฒนาการในประสบการณ์ชีวิตเบื้องต้นในปฐมวัยของเด็ก โดยจัดบริการของเล่นและอุปกรณ์เครื่องอำนวยความสะดวกในการเล่น

3. ห้องสมุดประชาชนเขตพื้นที่ธนบุรี หมายถึง ห้องสมุดที่มีมุมของเล่นเด็กตั้งอยู่ในเขตพื้นที่ธนบุรี 6 เขต ได้แก่ เขตคลองสาน เขตคลองสาน เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง เขตภาษีเจริญ ที่จัดให้มีห้องสมุดของเล่น

การบริการ

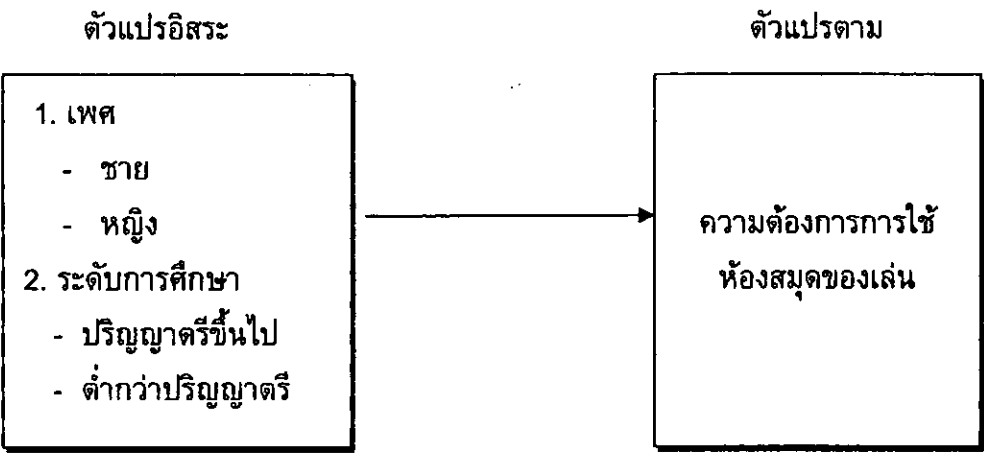
การบริการ หมายถึง การให้ความสะดวกแก่ผู้รับบริการอันประกอบด้วย การให้ข้อมูลข่าวสาร การให้ความดูแลเอาใจใส่ การช่วยเหลือ การให้คำปรึกษา การให้ยืมของเล่นกลับบ้าน และอื่น ๆ

ประชาชน

ประชาชน หมายถึง บุคคลที่นำบุตรหลานมาใช้บริการห้องสมุดเขตพื้นที่ชนบท 6 ห้องสมุด คือ ห้องสมุดเขตคลองสาน เขตตลิ่งชัน เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง เขตภาษีเจริญ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่น การใช้บริการห้องสมุดของเล่น ผู้วิจัยสรุปเป็นกรอบแนวคิด ไว้ดังนี้



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยสรุป ได้ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและของเล่น
 - 1.1 ความหมายของการเล่นและของเล่น
 - 1.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นและของเล่น
 - 1.3 ความสำคัญของของเล่น
 - 1.4 แนวการจัดประสบการณ์การเล่น
 - 1.5 ประเภทของของเล่น
2. แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน
 - 2.1 ความหมายของห้องสมุดประชาชน
 - 2.2 มาตรฐานห้องสมุดประชาชนของกระทรวงศึกษาธิการ
 - 2.3 กิจกรรมและการบริการของห้องสมุด
 - 2.4 ห้องสมุดของเล่น
 - 2.5 การจัดห้องสมุดของเล่น
 - 2.6 การจัดบริการของเล่นห้องสมุด
 - 2.7 ปัญหาของห้องสมุดของเล่น
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 3.1 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 3.2 งานวิจัยในประเทศ

แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นและของเล่น

การเล่นเป็นกิจกรรมนันทนาการอย่างหนึ่งที่ทุกคนรู้จักตั้งแต่วัยทารกจนกระทั่งวัยสูงอายุและเป็นไปตามธรรมชาติ ทุกชาติ ทุกศาสนา ต่างรู้จักการเล่นตั้งแต่กำเนิดเสมือนหนึ่งเป็นการฝึกทักษะการเคลื่อนไหวทางกาย และอวัยวะทุกส่วนของร่างกายได้อย่างรวดเร็วอีกทั้งเป็นการฝึกฝนและพัฒนาความคิด ความจำ ปฏิภาณไหวพริบ อันเป็นการพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลได้ดังที่ ผอบ โปษะกฤษณะ และคณะ (2522 : 7) การละเล่น เป็นคำที่คนไทยได้ยินจนคุ้นหูมาแต่โบราณกาล จากการศึกษาค้นคว้าผลงานวิจัยเรื่อง “การละเล่นของเด็กไทย” ที่คณะกรรมการโครงการเผยแพร่เอกลักษณ์ของไทยฯ กระทรวงการศึกษาธิการจัดพิมพ์ขึ้น

เผยแพร่ ได้กล่าวอ้างอิงไว้ว่า “ การละเล่นของไทยมีมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินมาปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง ในศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง มีกล่าวถึงว่าคนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข อยากเล่นก็ได้เล่น แม้ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า

คนไทยคุ้นเคยคำว่า การละเล่นมากกว่าการเล่น และเมื่อได้ยินคำว่า การละเล่นก็ย่อมเป็นที่เข้าใจได้ว่า จะต้องมีความสนุกสนานปะปนอยู่ด้วย จากคำจำกัดความมีคณะกรรมการวิจัยเรื่องการละเล่นของเด็กภาคกลางให้ความหมายว่า “ การละเล่น หมายถึง การเล่นของเด็กทั้งกลางแจ้งและในร่ม ทั้งที่มีบทร้องประกอบและไม่มีบทร้องประกอบ ที่มีเล่นกันในอดีตและปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม คำว่าการละเล่น และการเล่น คนไทยก็ใช้ในความหมายเดียวกัน ฉะนั้นจึงไม่แปลกอะไรเลยที่บางครั้งเราจะได้ยินคนพูดว่า การเล่นพื้นเมืองหรือการละเล่นพื้นเมืองการจะใช้คำว่าการเล่นหรือการเล่นจึงน่าจะมีคำจำกัดความอันเดียวกันว่า การเล่นก็คือการเล่น และอาจจะเป็นการเล่นได้ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ (ทุกวัย) และเล่นได้ทั้งกลางแจ้งและในร่มอาจารย์เจ้าคุณอนุนาทรราชชนท่านใช้คำว่า ปูน แทนคำว่า วัย ท่านเขียนไว้ในพื้นความหลัง ท่านกล่าวถึงการละเล่นของเด็กในสมัยท่านว่า “ การละเล่นของเด็กปูนนี้ไม่ใช่มีปืน มีรถยนต์เล็ก ๆ อย่างที่เด็กเล่นกันในเวลานี้ ลูกหนึ่งสำหรับเล่น แม้มีแล้วก็แพง และยังไม่แพร่หลาย

ฉะนั้นการเล่นของเด็กปูนนี้ ก็คือการเล่นวัยเด็กนั่นเอง และวัยที่ท่านกล่าวบรรยายไว้ เช่น ปั้นวุ้นปั้นความด้วยดินเหนียวก็ดี เอาดินเหนียวมาละเลงบนผ้าขี้ริ้วที่หุ้มปากหม้อ น้ำตาลทำที่เป็นว่าทำขนมปากหม้อก็ดี เอาถ่านกลัวยมาทำมาซี ทำปิ่นถ่านกลัวย ควมม้ายิงปิ่นกันก็ดีแล้วแต่เป็นการเล่น การเล่น เป็นการฝึกการสังเกต ความละเอียดถี่ถ้วน ความจำ ความระมัดระวังและไหวพริบ เป็นผลดีแก่สุขภาพทางกายคือมีร่างกายสมบูรณ์ เพราะได้ออกกำลังในการเล่น เป็นผลดีแก่สุขภาพทางจิต คือมีอารมณ์ดี แจ่มใสร่าเริง ได้หัวเราะอย่างเบิกบาน เมื่อรู้สึกสนุกสนานหรือดลกขบขัน ก่อให้เกิดความสามัคคี คือมีความรู้สึกรักในหมู่คณะของตน ทำให้เด็กรักโรงเรียน เมื่อเด็กได้เล่นสนุกก็จะติดโรงเรียน อยากมาโรงเรียนเสมอ (สุพัตร เกิดจันทัก. 2527 : 10)

ความหมายของการเล่นและของเล่น

การเล่นนอกจากเป็นไปตามธรรมชาติของพฤติกรรมมนุษย์แล้วยังเป็นความต้องการที่ขาดไม่ได้ของมนุษย์ที่เฝ้าหา เรียนรู้ ตั้งแต่วัยเด็กอันก่อให้เกิดการพัฒนาทั้งตนเองและสังคมซึ่งสรุปในเรื่องของการเล่นในแง่ของความหมายและความสำคัญจากผู้ทรงคุณวุฒิได้ดังนี้

การเล่นความหมายของคำว่า การเล่น อาจจะมีคำนิยามได้หลายๆ ความหมายบางคนอาจบอกว่า การเล่นคือการทำอะไรๆ ก็ได้ที่ไม่ใช่การทำงาน บางคนอาจกล่าวว่า การเล่นก็คือทำอะไรก็ได้ที่ไม่ใช่หน้าที่ และไม่มีกรับผิดชอบใดๆ ทำแล้วเกิดความสนุกและ

ความพึงพอใจ เอลลิส (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์.2521:15 ;อ้างอิงมาจาก Ellis 1971) กล่าวว่า การเล่นเกมคือการกระทำที่ทำให้เกิดความสนุกและความพึงพอใจ แฟรงค์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521:64 ; อ้างอิงจาก Frank.1971) ให้คำจำกัดความของการเล่นว่า การเล่นของเด็กมีลักษณะ เป็นการทดลองใช้ความรู้ที่ตนมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคม หรือสิ่งแวดล้อมที่เป็นรูปธรรมอื่น ๆ โดยอาศัยความสามารถเฉพาะตัวของเด็กเองเป็นการทดลองปฏิบัติการด้วยตนเอง อย่างอิสระ และสนุกสนานเพลิดเพลิน การเล่นจึงเป็นสื่อสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นเป็นการเรียนรู้ และเป็นงานสำหรับเด็ก และ เลขา ปิยะอัจฉริยะ (2523 : 44-47) ได้กล่าวว่าการเล่นเกมคือการ ตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง โดยไม่มีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึก อิสระ สนุกสนานเพลิดเพลิน และพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำ เมื่อเกิดความพึงพอใจและสนใจ การเล่นมีบทบาทต่อการเจริญเติบโตทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคมของเด็ก ทั้งนี้ เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่จะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลง ความจริง เพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

ทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นและของเล่น

การเล่นมีทั้งที่เล่นอย่างมีระบบและไม่มีระบบมีขั้นตอนกติกาเป็นกิจกรรมที่สามารถ วิเคราะห์พฤติกรรมของตนเองและผู้อื่นได้ จึงเป็นทั้งศาสตร์และศิลปะที่สามารถเรียกว่าทฤษฎี ได้ ดังที่นักจิตวิทยาและผู้ทรงคุณวุฒิได้กล่าวไว้ดังนี้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2526 (ก) : 172) กล่าวว่า การเล่นมีความสำคัญมากในการพัฒนาทางด้านสังคม เด็กได้เรียนรู้ถึงการทำงานร่วมกัน การเล่นร่วมกัน วิธีแบ่งกันเล่น การรอคอยตามลำดับ นอกจากนั้น การเล่นทำให้ เด็กมีโอกาสเรียนรู้ธรรมชาติศึกษา กิจกรรมการเล่นจัดได้หลายอย่าง อาทิเช่น การเล่นทราย การเล่นน้ำ การเล่นชิงช้า การเดิน วิ่ง กลาน กระโดด ปีน ไล่ หมุน บาน ดูกดา บล็อก มุมหนังสือ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีทักษะในการใช้กล้ามเนื้อและประสาทสัมผัสของ กล้ามเนื้อได้พัฒนาเพิ่มขึ้น ฮาร์ตลี แฟรงค์ และโกลเดนสัน (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 11-12 ; อ้างอิงมาจาก Harkey, Frank and Goldenson.n.d.) ได้สรุปว่า การเล่นเป็นวิธีการที่จะ แสวงหาตามทฤษฎีของความต้องการมนุษย์และเพื่อแสดงออกให้สังคมยอมรับโดยมีบทบาท สำคัญ 8 ประการคือ

1. เป็นการเลียนแบบการกระทำของผู้ใหญ่
2. เป็นการแสดงบทบาทในชีวิตจริงออกมาโดยวิธีการที่เข้มข้น
3. เป็นการแสดงออกถึงความสัมพันธ์ และประสบการณ์
4. เป็นการแสดงออกถึงความต้องการ
5. เป็นการลดความต้องการที่ไม่เหมาะสม
6. เป็นการแสดงออกของบทบาทที่ไม่เหมาะสม
7. เป็นกระเจกเงาของพัฒนาการ

8. เป็นการแก้ปัญหา และทดลองหาวิธีการแก้ปัญหา

ไพพรรณ ภูมิวิสาร (2526 : 58-59) ได้กล่าวถึงคุณค่าของการเล่นว่า เป็นศาสตร์อันที่ช่วยพัฒนาความเจริญของเด็กในทุกๆด้านและเป็นความต้องการอย่างมากกว่าวัยอื่นๆโดยถือว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างขาดไม่ได้เป็นทฤษฎีแห่งแรงขับเพื่อความพึงพอใจอันเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับเด็ก ดังนั้นจึงควรส่งเสริม และชักชวนให้เด็กเล่นเพราะการเล่นมีคุณค่าดังนี้

1. การเล่นทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เด็กๆเล่นสำรวจค้นหา ทดลองสิ่งใหม่ๆที่อยู่รอบๆตัว จะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ รู้จักสิ่งต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เด็กเล่น
2. การเล่นช่วยเสริมสร้างความมั่นใจให้กับตนเองในเด็ก การประสบความสำเร็จค่อย ๆ สร้างความมั่นใจในตนเอง
3. การเล่นช่วยเสริมสร้างพัฒนาการทางสังคมของเด็ก การที่เด็กมีโอกาสนับกับเพื่อน เด็กจะเกิดการเรียนรู้ที่จะอยู่กับเพื่อน
4. การเล่นช่วยลดความเครียด ความวิตกกังวล ความคับข้องใจ และทำให้เด็กระบายอารมณ์ออกมา
5. การเล่นช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย
6. การเล่นช่วยสร้างเสริมพัฒนาการทางภาษา

การให้เด็กทำอะไรตามใจชอบ ผู้ใหญ่คอยสังเกตการเล่นของเด็ก ก็อาจอธิบายได้ว่าเด็กที่แสดงออกในพฤติกรรมอาภักกับกิริยาอย่างไรวินั้นเด็กมีความสนใจในเรื่องใด และมีปัญหาอะไรอยู่ในใจบ้าง อาจจะวิเคราะห์ออกมาได้ว่าเด็กกลัวอะไรมีความคับข้องใจอะไรอยู่ในชีวิตประจำวัน และ เกษลดา มานะจุติ (2529 : 2-3) สรุปไว้ดังนี้

1. การเล่นช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้โดยผ่านกระบวนการค้นคว้าสำรวจ ทดลองใช้กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา จมูก มือ หู ปาก ให้ประสานกัน จนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอันใดจะสอนได้ดีเท่า
2. ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมหาปัญญาจากการเล่น เด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์มีความคิดริเริ่มแปลก ๆ ใหม่ ๆ รู้จักใช้สติปัญญามาประยุกต์ เพื่อสร้างผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากเช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยเห็นอย่างเดียว
3. ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตาม รู้จักสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัยและปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน
4. ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ลดความตึงเครียด หรือความสับสนทางอารมณ์ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ความผิดหวังจะได้รับการระบายเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้

5. ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากการเล่นนี้เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขนขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกายทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะมีความแคล่วคล่องว่องไวแข็งแรงมากขึ้น

ขั้นการเล่นของเด็กยังนำมาใช้ในวิธีบำบัดหรือวิเคราะห์เด็กที่มีปัญหาด้วย อาทิ การให้เด็กแสดงออกทางการเล่นละเลงแป้งด้วยนิ้วมือ บั้นดินเหนียว ขี้ขี้ยา ทูบหรือตี หรือเคาะวัสดุใดๆ ที่จัดหามาให้เด็กเล่น ตักตาประเภทต่างๆ หุ่น หรือให้เด็กสมมุติเป็นอะไรตามใจชอบ ผู้ใหญ่คอยสังเกตการเล่นของเด็ก ก็อาจอธิบายได้ว่าเด็กที่แสดงออกในพฤติกรรมออกปฏิกิริยาอย่างไรวินั้น เด็กมีความในใจ มีปัญหาอะไรอยู่ในใจบ้าง อาจจะวิเคราะห์ออกมาได้ว่า เด็กกลัวอะไร มีความคับข้องใจอะไรอยู่ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ (กรมการฝึกหัดครู. 2528) ได้แบ่งระดับการเล่นที่มีผลต่อพัฒนาการทางด้านอารมณ์และสังคมของเด็กไว้ 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นเล่นลำพังคนเดียว (Solitary play) นับแต่แบบเบาะเด็กก็จะรู้จักเล่น แต่เป็นการเล่นเพื่อแสวงหาประสบการณ์ และทำความรู้จักคุ้นเคยกับสิ่งแวดล้อม เด็กจะเล่นคนเดียว แม้ไม่มีของเล่นให้เล่นแต่ก็จะเล่นกับอวัยวะของตนเองเช่น นิ้วมือ มือ แขน ขา ทำเสียง ส่งเสียง ถ้ามีของเล่นก็จะจับฉวยยึดเอาได้เคาะ ฟาด หยิบ จับ ซึ่งทฤษฎีของการเล่นเรียกว่าเด็กเล่น เพราะมีพลังส่วนเกิน เล่นเพื่อสนองความต้องการทางสรีระของตนเองจะเล่นกับผู้ใหญ่ใกล้ตัวที่ตนคุ้นเคยบ้างก็พ่อแม่ พี่เลี้ยง เป็นการเล่นในเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ที่ต้องอุ้มกอด เลี้ยงดูกันอย่างใกล้ชิดนั่นเอง

2. ขั้นการเล่นโดยดูคนอื่นเล่น (Spectation play) เด็กจะเริ่มพัฒนาทักษะทางสังคม โดยการเฝ้าดูคนอื่นเล่น ดูพี่ ๆ น้อง ๆ เล่น นับว่าเริ่มจะเปลี่ยนจากการยึดตนเองเป็นศูนย์กลางไปสู่ความรู้สึกพอจะร่วมกับคนอื่นได้ แต่ยังไม่ลงมือปฏิบัติการเล่นร่วมด้วย ซึ่งเด็กวัยนี้จะมีอายุอยู่ในราว 1-2 ปี

3. ขั้นการเล่นแบบต่างคนต่างเล่น (Parallel play) เป็นระยะเวลาที่เด็กสังเกตคนอื่นเล่นด้วย เริ่มสนใจคนอื่นเล่นแต่ไม่เล่นด้วย บางทีเล่นของเหมือน ๆ กัน ทำตามกัน เอาอย่างกัน แต่ไม่แบ่งปันของเล่นกัน เด็กวัยนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 2-4 ปี

4. ขั้นของการเล่นด้วยกันได้ จับคู่เล่นกันได้ (Partnership play) เด็กวัยนี้จะอยู่ในช่วงอายุ 4-6 ปี เด็กเริ่มมีพัฒนาการทางสังคมมากขึ้น รู้จักถ้อยทีถ้อยอาศัย พูดยุยด้วยกัน ปรึกษากันจะทำอะไรด้วยกัน แบ่งปันของเล่นร่วมกัน เป็นการนำไปสู่ความร่วมมือในการเล่น เป็นหมู่คณะหรือ เป็นกลุ่มอาจเป็นกลุ่มย่อย ๆ 2-3 คน 3-4 คน 5-6 คน แต่ในกรณีกลุ่มใหญ่ก็อาจจะมีการกิจกรรมการเล่นที่มีกิจกรรมย่อย ๆ ร่วมอยู่ด้วย

5. ขั้นของการเล่นเป็นกลุ่มเป็นทีม (Group Play) เด็กวัยนี้ 6-12 ปี จะเล่นรวมกลุ่มเป็นทีมได้ ถ้ามีการ เข้าใจกติกา ยอมรับกฎเกณฑ์ มีการแข่งขัน รู้จักแพ้ชนะได้ รู้จักใช้เหตุ-ใช้ผล และมีการตัดสินใจประกอบการเล่นเพื่อให้มีกระบวนการเล่นเป็นกลุ่ม มีการปรึกษาหารือหาวิธีแก้ปัญหาเพื่อให้พบกับความสำเร็จในการเล่นเกม เป็นวัยที่เหมาะสมที่สุดที่จะปลูกฝังการ

รู้จักยอมรับการแพ้ นอกจากนี้ยังฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ ทั้งในเวลาก่อนเล่น และภายหลังการเล่น

ของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยที่จัดขึ้นไว้ให้เด็กได้ใช้เรียนรู้ ซึ่งโดยทั่วไปจำแนกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ของเล่นที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านร่างกาย คือ ของเล่นและอุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการเด็กทั้งด้านกล้ามเนื้อใหญ่ และกล้ามเนื้อเล็ก
2. ของเล่นหรืออุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์ – สังคม จิตใจ ได้แก่ เครื่องเล่น-ดนตรี อุปกรณ์การทำศิลปะ
3. ของเล่นหรืออุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการด้านสติปัญญา ได้แก่ เกมการศึกษา (Didactic Game) คือ เกมที่ส่งเสริมให้เด็กได้คิดแก้ปัญหา และฝึกทักษะด้านต่างๆ ที่ทำไว้เป็นกล่อง เป็นชุดมีกฎเกณฑ์ กติกาที่กำหนดเอาไว้แน่นอน

อาจสรุปได้ว่าจากแนวคิดดังกล่าวข้างต้น การเล่นมีความสำคัญ และจำเป็นต่อเด็กอย่างยิ่ง การเล่นจะทำให้เด็กได้มีอิสระได้แสดงออกในสิ่งที่เด็กต้องการ ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความพอใจอยากค้นคว้าทดลอง คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น การเล่นยังทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อน ๆ เข้าใจธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวได้อีกด้วย

ความสำคัญของของเล่น

ของเล่นเป็นสิ่งที่มีความสำคัญ และมีความจำเป็นสำหรับเด็ก เด็กจะขาดของเล่นไม่ได้ เพราะของเล่นเป็นสื่อเป็นอุปกรณ์ที่ทำให้เด็กได้มีกิจกรรมการเล่นเพื่อพัฒนาตัวเด็กเองทั้งทางด้านร่างกาย ความรู้สึกนึกคิด จิตใจ อารมณ์ สังคมอันเป็นเครื่องมือชีวิตพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงให้เห็นภาพในอนาคตของการเจริญเติบโตได้เป็นอย่างดี ดังที่วราภรณ์ รักวิจัย (2527 : 91) ได้กล่าวถึงการเล่นว่า การเล่นเป็นขบวนการเรียนรู้ของเด็ก เพื่อก่อให้เกิดการเรียนรู้ การค้นคว้า สำรวจและทดลอง สิ่งต่าง ๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองและช่วยพัฒนาร่างกาย จิตใจ อารมณ์ และสังคม ให้เป็นผู้ที่อยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

เพียเจต์ (เยาพา เดชะคุปต์. 2528 : 12 ; อ้างอิงจาก Piaget. 1962 : 25) กล่าวไว้ว่า การเล่นจะมีความสำคัญต่อพัฒนาการทาง สติปัญญา นอกจากนี้ราศี ทองสวัสดิ์ (2529 : 361) ให้ความหมายของของเล่นไว้ว่า ของเล่นของเด็กมีความสำคัญต่อการเล่นเป็นอย่างมาก เพราะเป็นปัจจัยช่วยส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาไปสู่เป้าหมายได้อย่างรวดเร็วซึ่งการเล่นของเด็กเปรียบได้กับการทำงานของผู้ใหญ่ แต่เด็กมีการเล่นที่จะจบลงด้วยความพอใจตามธรรมชาติมิได้มุ่งหวังสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และ กาลัมบอส (ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. 2521 :15 ; อ้างอิงจาก Kalambos.1961 : 40) ให้คำจำกัดความของคำว่าการเล่น (Play) ว่าเป็นอุปกรณ์ที่มีทั้งโดยธรรมชาติและประดิษฐ์ขึ้นเป็นสื่อในการพัฒนาทางกายนั้น กิจกรรมใดๆ ที่จะทำให้เด็กเกิดการกระทำในกิจกรรมที่มีส่วนเกี่ยวข้องไม่ว่าจะเป็นกับคน กับสิ่งของ กับสิ่งแวดล้อมรอบตัวเด็กที่ทำ

ให้เด็กเกิดจินตนาการ เกิดการเคลื่อนไหว เกิดการรับรู้ การสัมผัสถือว่าการกระทำนั้นๆ เป็นการเล่นของเด็ก

ฉวีวรรณ จึงเจริญ (2528 : 53) ได้กล่าวถึงของเล่นไว้ว่า ของเล่นคือสิ่งของหรือวัสดุ – อุปกรณ์ ที่นำมาให้เด็กเล่น บางทีก็เรียกว่าเครื่องเล่นอาจรวมถึงอุปกรณ์ดนตรี อุปกรณ์ทางด้านพลานามัย และอื่นๆ ซึ่งของเล่นหรือเครื่องเล่นนั้นเป็นสื่อที่ช่วยให้เด็กได้รู้จัก ได้ใช้ ได้จัด ได้กระทำ หรือประดิษฐ์ คิดสร้าง ประกอบได้ตามความคิด จินตนาการของเด็ก โดยใช้ของเล่นนั้นเป็นสื่อ เป็นอุปกรณ์ของเล่น หรือสิ่งที่นำมาเล่นอาจเป็นวัสดุจากธรรมชาติรอบๆ ตัวเด็ก อาจเป็นเศษวัสดุเหลือใช้ หรือเป็นสิ่งที่ไม่จำเป็นจะใช้ในประโยชน์เรื่องอื่น แต่สามารถนำมาใช้ให้เป็นประโยชน์ต่อการเล่นของเด็กได้ ของเล่นหรือสิ่งที่นำมาเล่น อาจเป็นสิ่งของจริงๆ อาจเป็นคนที่อยู่ใกล้ชิด อาจเป็นเพื่อนๆ ของเด็ก และแม้แต่สัตว์เลี้ยงประเภทต่างๆ ก็อาจเป็นของเล่นได้ ในความหมายของของเล่น ในเชิงอุตสาหกรรมและพาณิชย์กรรมของเล่นหมายถึงผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบและทำขึ้นเพื่อให้เด็กเล่น และเด็กในความหมายนี้ เป็นเด็กที่มีอายุไม่เกิน 14 ปี

ของเล่นเป็นวัตถุที่มองเห็นเป็นรูปธรรมทำให้เค้าได้ใช้พื้นฐานทางกายภาพเบื้องต้นของการเรียนรู้เกี่ยวกับมโนทัศน์ทางด้านต่าง ๆ การแบ่งของเล่นอาจแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. ของเล่นเพื่อการดำเนินชีวิต การเล่นประเภทนี้จะต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่น เช่น เล่นของอะไรก็ได้ ของใช้ในชีวิตประจำวันของใช้ต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้เด็กได้มีการเพิ่มพูนประสบการณ์ของตนมากขึ้น

2. ของเล่น ประเภทที่ออกแบบเพื่อให้เล่นไปสู่วัตถุประสงค์เห็นวัสดุ – อุปกรณ์ที่กำหนดรูปแบบเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะ ได้แก่ประเภท ออกแบบเพื่อเรียนรู้มโนทัศน์ต่าง ๆ เกี่ยวกับขนาดรูปร่าง หรือเกี่ยวกับเนื้อหาวิชาต่าง ๆ

นักจิตวิทยาการศึกษาให้ความหมายของของเล่นว่า เป็นการพัฒนาตัวเด็กในทุกด้านของชาติ และเพื่ออนาคตของโลกด้วย ของเล่นเด็กนั้นไม่ใช่จะให้มีความเพลิดเพลินอย่างเดียวหลังความเพลิดเพลินแล้วควรให้เกิดความคิด การให้ของเล่นเด็กเป็นการแนะแนวและการปลูกฝังความคิดนี้ถ้าจะไปปลูกฝังกันเมื่อเป็นผู้ใหญ่แล้ว จะได้อะไรขึ้นมา ต้องปลูกฝังกันที่เด็ก (คณะกรรมการวางแผนพัฒนาเด็ก. 2527)

จึงสรุปได้ว่า ของเล่นเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่จะช่วยส่งเสริมให้เด็กหรือผู้เล่นมีการเปลี่ยนแปลงพัฒนาได้ ทางด้านอารมณ์ สังคม จิตใจ สติปัญญา และร่างกาย เป็นบุคคลที่มีคุณภาพของประเทศชาติต่อไป

แนวการจัดประสบการณ์การเล่น

ในการจัดประสบการณ์หรือกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ควรคำนึงถึงหลักการ จัดกิจกรรม ดังนี้

1. การเล่นของเด็กต้องการการเรียนรู้ตามลำดับขั้นพัฒนาการ อาทิ เด็กอายุ 5 ปี ช่วงนี้จะชอบปีนป่ายและชอบเล่นเครื่องเล่นที่จะต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่และเครื่องเล่นสนาม (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 6 ; อ้างอิงมาจาก Hammond. 1967 : 244) ซึ่งจำเป็นจะต้องได้รับความร่วมมือจากบุคคลใกล้ชิด ได้แก่ ครู บิดามารดา ในการจัดของเล่นให้เหมาะสมสำหรับเด็ก ควรจะปล่อยให้เด็กมีอิสระเต็มที่ในขณะที่เล่น (มณีวรรณ พรหมน้อย. 2526 : 81)

2. ควรให้เวลาและโอกาสในการเล่นแก่เด็กมากๆ และควรจัดเวลาให้เด็กเล่นโดยเสรี (Free Play Time) (จินตนา หมูฝิ่ง. 2526 : 6)

3. การจัดกิจกรรมการเล่นต้องคำนึงถึงระดับวุฒิภาวะของเด็กและจัดให้สอดคล้องกับความสามารถของเด็ก (เลขา ปิยะอัจฉริยะ. 2523 : 6)

4. ควรคำนึงถึงช่วงความสนใจของเด็ก (Attention Span) หรือความตั้งใจของเด็ก อายุ 5-6 ปี ใช้เวลาประมาณ 20 นาที การกำหนดเวลาในการทำกิจกรรมอย่างเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง เพราะจะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจเป็นอย่างดี ถ้าไม่กำหนดเวลา เด็กอาจจะเครียด และทำกิจกรรมจนเหนื่อย ทำให้หงุดหงิด และทำกิจกรรมไม่ได้ผล (นิรมล ชยุดสาหกิจ. 2524 : 93)

การจัดกิจกรรมการเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ควรดำเนินตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาสภาพของเด็กและกำหนดขอบข่ายความสามารถของเด็ก
2. ศึกษาสภาพแวดล้อมและวัสดุจัดเตรียมกิจกรรมและสื่อโดยเหมาะสม
3. พยายามเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสร้างความคุ้นเคยในการเล่นร่วมกับเด็กและมีโอกาสสังเกตเด็กโดยใกล้ชิด
4. เข้าไปเกี่ยวข้องในจังหวะอันเหมาะสมเพื่อช่วยให้เด็กคิดค้นวิธีเล่น เกิดความเข้าใจหรือคิดแก้ปัญหาได้

5. ในบางกรณีอาจตั้งคำถาม สรุปรตอนท้ายกิจกรรมเพื่อให้เด็กแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเกิดความเข้าใจในบางกิจกรรมที่ค่อนข้างยากต่อการทำความเข้าใจ

การตั้งคำถามสรุปรตอนท้ายกิจกรรมเพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจที่ชัดเจน จะช่วยให้เด็กเกิดความเข้าใจบางกิจกรรมที่ค่อนข้างยาก การเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจด้วยคำถามตอนท้ายกิจกรรมจะช่วยให้เด็กแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันเกิดการเรียนรู้กว้างขวางขึ้น และมีความมั่นใจในความคิดของตนเองยิ่งขึ้น (จันทนา ภาคบงกช. 2528 : 2) ซึ่งการตั้งคำถามให้เด็กคิดตอบจะเป็นการฝึกให้เด็กคิดเป็นอย่างดี เพราะคำถามเป็นสื่อกลางที่จะก่อให้เกิดความคิดและพัฒนาความสามารถทางสติปัญญา (อารมณ ดันประภัสร์. 2522 : 84 ; อ้างอิงมาจาก Socratis. n.d) การใช้คำถามประกอบในการจัดประสบการณ์ให้กับเด็ก นอกจากส่งเสริม

กระบวนการคิดและการตัดสินใจแล้วยังเป็นการช่วยให้เด็กได้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเอง เพื่อพัฒนาความคิดรวบยอดของเด็กและช่วยให้เด็กได้นำความรู้ไปใช้ (Carin and Sund. 1974 : 23-24) ซึ่งการใช้คำถามที่เหมาะสม และเกิดการเรียนรู้ที่ดีนั้นควรเป็นคำถามที่กระตุ้นให้เด็กมีโอกาสตอบคำถามได้หลายคน เป็นคำถามที่มุ่งเหตุผลตามความเป็นจริง และใช้ประสบการณ์เดิมของเด็กมาตอบคำถามเพื่อช่วยให้เด็กได้มองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่ตนเรียนกับประสบการณ์เดิม (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 66-68) หากเด็กได้รับสิ่งกระตุ้นเร้าเพื่อฝึกใช้ความคิด เช่น การสังเกต เปรียบเทียบ จำแนก เชื่อมโยงเหตุผลอย่างเหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาได้อย่างรวดเร็วขึ้น (ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์. 2526 : 31)

นอกจากนี้ยังมีการวิจัยที่แสดงว่า การใช้คำถามประกอบในการจัดประสบการณ์แก่เด็กช่วยพัฒนาสติปัญญาได้ดี แต่การใช้คำถามเสริมหลังจากการเล่นยังไม่มีผู้ใดทำการวิจัย ในที่นี้จึงเสนองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้คำถาม ได้แก่ ผลการวิจัยของ อนงค์ แสงเงิน (2533 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามและการเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุ 5-6 ปี โรงเรียนสาธิตวิทยาลัยครูพิบูลสงคราม จังหวัดพิษณุโลก จำนวน 44 คน ผลการศึกษาพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์ประกอบการใช้คำถามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสร้างสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม

จากที่กล่าวมาโดยสรุป การจัดกิจกรรมการเล่นให้กับเด็กมีสิ่งที่จะต้องคำนึงถึงมากที่สุด คือ การจัดสภาพแวดล้อม วัสดุ เครื่องมือและสื่ออย่างเหมาะสม เข้าใจธรรมชาติ และการเรียนรู้ของเด็ก เปิดโอกาสให้เด็กเล่นอย่างอิสระ เพื่อเด็กจะได้ค้นพบและคิดจากการเล่นหลากหลายวิธี ขณะเดียวกันการใช้คำถามเสริมตอนท้ายของกิจกรรมการเล่นจะช่วยกระตุ้นการคิดของเด็กและได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจที่กว้างขวางขึ้น หากเด็กได้รับคำถามกระตุ้นเร้า เพื่อฝึกใช้ความคิดเชื่อมโยงเหตุผลอย่างเหมาะสม จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาได้อย่างรวดเร็ว

ประเภทของของเล่น

ประเภทของของเล่นแบ่งประเภทตามวิธีการและประโยชน์ที่เกิดจากการเล่นสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้ (ฉวีวรรณ จึงเจริญ. 2528 : 55-56)

1. ของเล่นประเภทที่เด็กเล่นเพื่อการรับรู้ – เรียนรู้ ด้วยความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากเห็นด้วยการตรวจสอบหรือจับต้องลูบคลำ และเรียนรู้ด้วยอาศัยรูปแบบของการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 อาจกล่าวได้ว่า เด็กเล่นเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น

2. ของเล่นประเภทที่ 2 เด็กจะต้องเรียนรู้ด้วยวิธีใช้ความคิด หาวีธีลองทำเพื่อแก้ปัญหาที่ค่อย ๆ เรียนรู้แล้วลงมือทำให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ของเล่นประเภทนี้จะออกแบบให้เด็กเล่นเพื่อให้บรรลุตามเป้าประสงค์ไปตามข้อกำหนดของของเล่น เช่น เด็กพัฒนาการเล่นของตน จากขั้นการเล่นด้วยรูปแบบของการรับรู้เรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า แล้วผสมผสานกับวิธีการเล่นด้วยการรู้จักใช้ความคิด หาวีธีหาแนวทางของการแก้ปัญหาที่จะกระทำให้สำเร็จ

3. ของเล่นประเภทที่ช่วยให้เด็กได้ลงมือทำ กระทำด้วยการใช้ความคิดจินตนาการ ในทางสร้างสรรค์ และมีอิสระ เสรีที่จะคิดจะทำ (เล่น) สื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอสี สี ดินสำหรับปั้น แป้งสำหรับปะกระดาษ เศษวัสดุชนิดต่าง ๆ ที่นำมาเล่นมาประดิษฐ์ทำในงานศิลปะสร้างสรรค์

4. ของเล่นที่เด็กเลียนแบบและแสดงออกด้วยวิธีการแสดงบทบาทเชิงละคร เชิงสมมุติ เด็กจะมีวิธีเล่นโดยใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออกไปพร้อม ๆ กับการเล่นเลียนแบบ เล่นสมมติเป็นอะไรตามที่ใจเด็กคิด เช่น เป็นหมอ เป็นพ่อ เป็นแม่ เป็นต้น ฯลฯ

5. การเล่นเพื่อพัฒนาภาษา ความจริงแล้วเด็กเริ่มต้นเล่นในเชิงพัฒนาภาษาของเด็กมาแต่วัยทารก นับแต่รู้จักเล่นกับการฝึกออกเสียงของตนเองจากขั้นทำเสียงในคออ้อแอ้ ไปจนถึงฝึกออกเสียง – เล่นกับริมฝีปากจนไปถึงการฝึกการฟัง ดูดซึมรับเอาเสียงที่ได้ยินคนพูด สัมพันธ์กับสิ่งของที่มองเห็น ฟังบ่อย ๆ ซ้ำจนจำได้ และเข้าใจความหมาย ก็ฝึกออกเสียงคำเป็นคำได้บ้าง จนเป็นคำเป็นประโยค การเล่นเชิงบทบาทสมมุติจะมีการใช้ภาษาพูดจาไปด้วย ทำให้เด็กรู้จักเลือกใช้คำ เลือกประโยคที่เหมาะสมกับสิ่งที่ตนอยากจะพูดอยากจะแสดง สื่อวัสดุอุปกรณ์ในช่วงระยะนี้เป็นภาพ หนังสือภาพ บทเพลง บทกวี บทกวี คำร้องเล่น คำสัมผัส คำกลอนง่าย ๆ สั้น ๆ นิทาน หุ่นชนิดต่าง ๆ จะเป็นสื่อ-อุปกรณ์ ของเล่นที่เด็กชอบและเป็นกิจกรรมการเล่นที่เด็กชอบและเป็นกิจกรรม การเล่นที่ครูควรจัดกิจกรรมให้ จะเป็นการขยายประสบการณ์ทางภาษาของเด็กได้กว้างขวางมากขึ้นอย่างรวดเร็ว พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ (2545 : 3-4) ได้สรุปการแบ่งประเภทของของเล่นไว้ดังนี้ ประเภทของของเล่นโดยทั่วไปสามารถจัดหมวดหมู่ได้ 3 ลักษณะคือ

5.1 ประเภทของของเล่นธรรมชาติ เป็นการนำวัสดุตามธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมาใช้ในการเล่น ของเล่นประเภทนี้ ให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น รู้จักพืช ใบ ดอก ลำต้น ราก และอื่นๆ บางชนิดเป็นอาหารเป็น ยารักษาโรค เป็นของใช้ ที่สำคัญที่สุด จะเกี่ยวข้องกับศิลปะ ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ซึ่งของเล่นตามธรรมชาตินั้นจะเป็นพื้นฐานพัฒนาไปสู่สิ่งดังต่อไปนี้

5.2 ของเล่นดัดแปลงหมายถึง การนำวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวัน จากวัสดุต่างๆ นำมาดัดแปลงเป็นของเล่น เช่น หลอดกาแฟ ยางวง ฝาจากน้ำอัดลม หลอดด้าย กระดาษ เป็นต้น มาทำเป็นของเล่นต่างๆ ซึ่งอาจจะมีข้อดีและข้อเสียเช่น สกปรกมีสารตะกั่วอันตราย เช่น กระป๋องน้ำอัดลม

5.3 ของเล่นประดิษฐ์ซึ่งหมายถึง ของเล่นที่มีการออกแบบและประดิษฐ์อย่างเป็นทางการ มีการศึกษา วิจัย วิเคราะห์ ข้อดีข้อเสีย ข้อควรระวัง โดยเฉพาะกับเด็ก โดยทั่วไปแล้ว จะต้องขออนุญาต ทำการผลิตและควบคุมโดยรัฐ ให้เป็นของเล่นที่เหมาะสมกับอายุของเด็ก เช่น ตุ๊กตา รถยนต์ บิน ดาบ ลูกบอล และอื่นๆ

แนวคิดเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชน

ความหมายของห้องสมุดประชาชน

ห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งที่เปิดกว้างสำหรับบุคคลทุกประเภทและประชาชนทั่วไป ได้เข้าไปใช้ค้นคว้าศึกษาหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร วารสาร จุลสาร แผ่นเสียง เทป บันทึกเสียง เทปบันทึกภาพ ภาพนิ่ง อุปกรณ์ และปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับอันก่อให้เกิดการพัฒนาทางสมอง สติปัญญา อารมณ์ โดยจัดเป็นห้อง อาคารเล็กใหญ่ ขึ้นอยู่กับความจำเป็นและความต้องการของชุมชนความหมายของห้องสมุดประชาชนมีนักจิตวิทยาการศึกษา นักบรรณารักษศาสตร์ และนักวิชาการได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ที่สำคัญสรุปได้ดังนี้ กู๊ด (เยาพา เดชะคุปต์. 2528 : 15 ;อ้างจาก Good. 1973 : 399) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่าห้องสมุดประชาชนคือห้องสมุดที่ให้บริการแก่ผู้ที่อาศัยในชุมชนใดชุมชนหนึ่งหรือเขตใดเขตหนึ่ง และได้รับความสนับสนุนทางการเงินบางส่วน หรือทั้งหมดจากเงินของประชาชน

สมาคมห้องสมุดอเมริกัน (American Library Association 1943 : 19) ได้ให้ความหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนคือห้องสมุดที่มีหน้าที่จัดบริการโดยไม่คิดมูลค่าแก่ประชาชนในชุมชนใดชุมชนหนึ่ง และมีลักษณะสำคัญสามประการคือ รัฐบาลเป็นเจ้าของหรือเป็นผู้ควบคุม ได้รับเงินอุดหนุนจากภาษีของประชาชนและให้บริการแก่ประชาชนทั่วไปและ นอกจากนี้ แอบ (2517 : 25 – 32) ได้กล่าวเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชนว่าเป็นห้องสมุดประชาธิปไตยคือเป็นห้องสมุดของประชาชน ดำเนินการโดยประชาชนเข้าร่วมมือด้วยได้รับความอุดหนุนจากบุคคลอื่นหรือองค์การเอกชนทางราชการคอยเป็นพี่เลี้ยงให้ดำเนินไปตามวัตถุประสงค์หรือช่วยเหลือตามงบประมาณที่ได้มา และ พัทรินทร์ ชันทอง (2519 : 13) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนคือ ห้องสมุดที่ได้รับการสนับสนุนทางการเงินจากรัฐบาลโดยประชาชนเป็นผู้เสียภาษีให้รัฐเพื่อใช้บำรุงห้องสมุด

ห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งที่เปิดกว้างสำหรับประชาชนทั่วไปได้เข้าไปใช้โดยเสรี เพื่อให้เกิดประโยชน์แก่ประชาชนได้เต็มที่ ห้องสมุดประชาชนจึงมักจะมีจุดมุ่งหมายและเป้าหมายในการดำเนินการต่าง ๆ ดังต่อไปนี้(แบบ 2517 : 25-32)ได้กล่าวถึงเป้าหมายของห้องสมุดประชาชนไว้ดังนี้ว่า

1. เพื่อสนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิต (Life – long Education) เพื่อเปิดโอกาสให้กับผู้ที่ไม่มีโอกาสเรียนในวัยเด็ก เพื่อให้ประชาชนมีโอกาสศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
2. เพื่อป้องกันการลืมหืมหนังสือของบุคคล
3. เพื่อสนับสนุนและสร้างนิสัยรักการอ่านหนังสือของประชาชนชาวไทยทั่วไป
4. สนับสนุนการศึกษาตามความสนใจของบุคคลแต่ละอาชีพ
5. เพื่อขยายประสบการณ์ในชีวิตของชุมชน และเพื่อยกระดับการเป็นอยู่ของประชาชนในแต่ละท้องถิ่นให้สูงขึ้น

มาตรฐานของห้องสมุดประชาชนของกระทรวงศึกษาธิการ

มาตรฐานของกระทรวงศึกษาธิการโดยรัฐบาลที่จะพัฒนาบุคลิกภาพของเยาวชนให้มีคุณภาพชีวิตดีโดยใช้ห้องสมุดเป็นปัจจัยเกื้อหนุนอันสำคัญยิ่งของชุมชน จึงกำหนดเป็นมาตรฐานของห้องสมุดประชาชนในแง่วัตถุประสงค์ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2508 : 1) เพื่อให้ห้องสมุดประชาชนทำหน้าที่สถาบันอันสำคัญอันหนึ่งของสังคม จึงกำหนดวัตถุประสงค์ดังนี้

1. ให้การศึกษานอกโรงเรียนแก่คนทุกชั้น ทุกวัย และทุกระดับการศึกษา
 2. ส่งเสริมประชาชนให้มีนิสัยรักการอ่านและการศึกษาค้นคว้า
 3. ให้บริการทางข่าวสารและความรู้ต่าง ๆ ที่ทันต่อเหตุการณ์ และความเคลื่อนไหวของประเทศและของโลก
 4. ส่งเสริมและเผยแพร่วัฒนธรรมของชุมชนและของประเทศ
 5. ส่งเสริมและแนะนำให้ประชาชนเข้าใจและปฏิบัติตนเป็นพลเมืองดีตามระบอบประชาธิปไตย
 6. ส่งเสริมให้ประชาชนรู้จักใช้เวลาว่างในทางที่เกิดประโยชน์และความรื่นรมย์
- นอกจากนี้มาร์ติน (เยาพา เดชะคุปต์. 2528 : 18-19 ; อ้างอิงจาก Martin.1969 :1-3) ได้กล่าวไว้ว่า ห้องสมุดประชาชนที่ได้มาตรฐานจะต้องมีจุดมุ่งหมายดังต่อไปนี้
1. เพื่ออำนวยความสะดวกแก่การศึกษานอกโรงเรียนของประชากรในชุมชนที่ห้องสมุดตั้งอยู่
 2. เพื่อเพิ่มพูน และพัฒนาความรู้แก่ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในโรงเรียนหรือสถาบันให้กว้างขวางยิ่งขึ้น
 3. เพื่อสนองความต้องการทางด้านข่าวสารแก่บุคคลทั่วไป

4. เพื่อให้ความรู้เป็นพื้นฐานในการดำเนินการต่าง ๆ ทางการศึกษา หน้าที่พลเมือง และวัฒนธรรมแก่ประชาชนในท้องถิ่นนั้น
5. เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ และส่งเสริมการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์
6. ส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประชากรในท้องถิ่นให้มีความคิดกว้างขวางเพื่อการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
7. อำนวยความสะดวกในการค้นคว้าหาความรู้ โดยการจัดการห้องสมุดอย่างมีหลักเกณฑ์
8. ให้ประชากรในท้องถิ่นนั้นได้มีโอกาสยืมหนังสือหรือวัสดุห้องสมุด เพื่อประโยชน์ของตนเองและหมู่คณะ
9. จัดบริการทางข่าวสารตามที่ประชากรในท้องถิ่นต้องการ
10. แนะนำวิธีใช้ห้องสมุดเป็นรายบุคคล เพื่อให้รู้จักการค้นคว้าหาความรู้หรือเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ
11. ให้ความช่วยเหลือในการศึกษาค้นคว้าทางวัฒนธรรม การศึกษา และเพื่อความเป็นพลเมืองดีของชาติ
12. ส่งเสริมการใช้ห้องสมุด และแนะนำให้บุคคลทั่วไปรู้จักวิธีใช้ห้องสมุดโดยวิธีต่างๆ เช่น จัดนิทรรศการ จัดรายการแนะนำหนังสือ เล่านิทาน เล่าเรื่องหนังสือ อภิปรายเกี่ยวกับภาพยนตร์ หนังสือ และเรื่องราวต่าง ๆ ที่เหมาะสม ทั้งภายในห้องสมุดและตามสถานที่ต่าง ๆ ของชุมชนนั้น ๆ

นอกจากนี้จิรายุ ตาศรี (2525: 15-16) กล่าวว่า การให้บริการที่ห้องสมุดส่งเสริมให้ไปสู่เป้าหมายคือ

1. ให้ข่าว ความรู้ ตอบคำถามที่ต้องการ อาจเป็นตั้งแต่เล็ก ๆ น้อย ๆ ไปจนถึงเรื่องที่ลึกซึ้งขึ้นไป ซึ่งหมายถึงการตอบปัญหานั้นเอง
2. ให้การศึกษา เป็นการให้การศึกษาทางอ้อม ซึ่งความต้องการที่จะได้รับการศึกษาของแต่ละคนที่จะมาเข้าห้องสมุดไม่เหมือนกัน มีความต้องการตามความสนใจ สิ่งแวดล้อม พื้นฐานการศึกษา การอบรมที่ได้รับมา บรรณารักษ์จำเป็นต้องสามารถหาหนังสือ อุปกรณ์ การศึกษาต่าง ๆ เข้ามาไว้ในห้องสมุด เพื่อสนองความต้องการของผู้ที่เข้ามาับการศึกษาด้วยรสนิยมต่างๆ กัน
3. ให้การค้นคว้า
4. ให้การจรรโลงใจ คือ ทำให้เกิดความรู้สึกประณีตละเอียดอ่อนขึ้นในใจ
5. ให้บริการการพักผ่อนหย่อนใจ

สมาคมห้องสมุดประชาชนอเมริกัน (American Library Association. 1943 : 8) ได้กล่าวว่า ห้องสมุดประชาชนมีหน้าที่เก็บรวบรวมวรรณกรรมที่มีค่าของชุมชน บันทึกในด้านความคิด ความรู้ และการกระทำของคนในอดีต ซึ่งนับวันจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ทำในรูปของหนังสือ

สิ่งพิมพ์และโสตทัศนวัสดุ มีการจัดระเบียบวัสดุ เพื่อให้บริการแก่ประชาชนทั่วไปโดยไม่คิดมูลค่า ห้องสมุดมีหน้าที่ให้ข้อเท็จจริงและข้อสนเทศทุกด้านแก่ผู้ใช้ทุกคน ห้องสมุดจึงต้องจัดหาข่าวสารและข้อสนเทศสำหรับให้บริการให้กว้างขวางที่สุดเท่าที่จะทำได้ในทุกสาขาวิชาด้วยอัตราส่วนเท่า ๆ กัน เพื่อสนองความต้องการของผู้ใช้บริการแต่ละคนให้มากที่สุด นอกจากนี้ ห้องสมุดยังมีหน้าที่กระตุ้นและสนับสนุนให้ประชาชนเกิดความต้องการที่จะอ่านหนังสือ ส่งเสริมให้ประชาชนใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ ช่วยเป็นตัวกลางเชื่อมโยงสังคมกับชนกลุ่มน้อยที่ถูกแยกเพราะการศึกษา ห้องสมุดประชาชนมีหน้าที่กระจายความคิดและทัศนคติต่าง ๆ อย่างเป็นกลาง เพื่อช่วยให้ประชาชนได้ตระหนักถึงหน้าที่ของตน มีความรับผิดชอบต่องาน ต่อชุมชน และต่อประเทศชาติ ฉะนั้นห้องสมุดประชาชนจึงมีหน้าที่เสมือนเป็นมหาวิทยาลัยของประชาชน ในฐานะที่ให้โอกาสแก่ประชาชนทุกเพศทุกวัย และทุกระดับการศึกษา ให้มีโอกาสได้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองตลอดชีวิต และในฐานะที่ห้องสมุดประชาชนเป็นแหล่งการศึกษาแบบไม่เป็นทางการ ดังนั้นโดยหน้าที่ห้องสมุดก็ต้องเป็นแหล่งส่งเสริมการศึกษาแบบเป็นทางการของทุกระดับการศึกษาด้วย ฉะนั้นบรรณารักษ์จำเป็นจะต้องศึกษาเรียนรู้และเข้าไปสัมพันธ์กับความเจริญก้าวหน้าของการศึกษาและชีวิตความเป็นอยู่ของกลุ่มชนที่ห้องสมุดแห่งนั้นตั้งอยู่ ทั้งนี้เพื่อจะได้จัดบริการวัสดุในห้องสมุดทั้งด้านวิชาการ เสริมสมอง เช่น คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ธุรกิจ และทางด้านเพื่อความจรรโลงใจ และสันทนาการ เช่น วรรณคดี ดนตรี ฯลฯ

กิจกรรมและการบริการของห้องสมุด

บริการเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อห้องสมุดประชาชนมาก เพราะบริการคือหัวใจสำคัญของห้องสมุดประชาชน สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องวัดประสิทธิภาพของห้องสมุดประชาชนได้ว่าห้องสมุดประชาชนแห่งใดเป็นห้องสมุดประชาชนที่ดีหรือไม่เพียงใด การดำเนินงานของห้องสมุดประชาชนจะนับได้ว่ามีประสิทธิภาพและประสบผลสำเร็จก็ต่อเมื่อ ห้องสมุดประชาชนแห่งนั้นสามารถให้บริการอย่างกว้างขวางดีที่สุด และเหมาะสมที่สุด แก่ประชาชนทุกเพศ ทุกชั้น และทุกวัยในท้องถิ่นนั้น ธาดาศักดิ์ วชิรปริชาพงษ์ (2519 : 3) กล่าวว่า การบริการของห้องสมุด หมายถึง การจัดบริการและหาวิธีการต่าง ๆ เพื่ออำนวยความสะดวกและชักจูงใจให้บุคคลมาใช้บริการ เพื่อศึกษาค้นคว้าหาความรู้ความเพลิดเพลินจากสิ่งพิมพ์ และโสตทัศนวัสดุทุกประเภท ได้มีผู้ให้ความหมายของการให้บริการห้องสมุดไว้ดังนี้ โบเลอร์ (เยาวพา เดเซคุปต์. 2528 : 20 ; อ้างอิงจาก Bowler. 1964 : 240) กล่าวว่า การบริการแก่ชุมชนและบุคคล และกลุ่มชนต่าง ๆ ซึ่งอยู่อาศัยและทำงานในชุมชนนั้น เป็นเป้าหมายที่สำคัญที่สุดและเป็นเหตุผลเดียวที่ได้รับการสนับสนุนในการจัดตั้งและดำเนินงานห้องสมุดประชาชนให้ทันสมัยตลอดไป หลักในการพิจารณาว่า บริการอะไรบ้างที่มีความจำเป็นต่อห้องสมุดประชาชนแต่ละแห่งซึ่งสภาพท้องถิ่นที่ตั้งแตกต่างกันนั้น ควรจะต้องมีความรู้และเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ต่อไปนี้ คือ

1. ชุมชนที่ห้องสมุดให้บริการ การปกครองและโครงสร้างการเสียภาษี ประชาชน ระดับอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ ความสนใจ ความต้องการในปัจจุบันและอนาคต ศาสนา และเชื้อสายของบรรพบุรุษ โครงสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการอุตสาหกรรม ตลอดจนการพัฒนาทางเศรษฐกิจ
 2. ประโยชน์ของการศึกษา วัฒนธรรม และแหล่งทรัพยากรอื่น ๆ ของพลเมืองในชุมชนนั้น
 3. การตกลงร่วมมือกับตัวแทนห้องสมุดของรัฐและห้องสมุดเทศบาล ห้องสมุดอำเภอ และห้องสมุดเขตอื่น ๆ
 4. การอุดหนุนทางการเงินของท้องถิ่น รัฐและสาธารณรัฐ ในการสนับสนุนโครงการต่าง ๆ
 5. ความต้องการทางวัสดุอุปกรณ์ สวัสดิการต่างๆ และประโยชน์ที่จะได้จากการบริการของห้องสมุด
 6. ความสามารถของเจ้าหน้าที่และบุคลากรที่มีความสามารถบริการได้เป็นอย่างดี
 7. ความรู้ในวัตถุประสงค์ทั้งในปัจจุบันและตลอดไปของห้องสมุด
- ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่า ห้องสมุดจำเป็นต้องมีบริการที่สนองความต้องการทางด้านต่างๆ ของประชาชนในชุมชนได้ครบถ้วน

บุญเกื้อ หลงสวาสดี (2519 : 69) กล่าวว่า ห้องสมุดประชาชนทุกแห่งมีบริการขั้นพื้นฐานของห้องสมุด เช่น การให้ความสะดวกแก่ผู้ใช้หนังสือด้วยการจัดหมวดหมู่หนังสือ จัดทำและจัดหาเครื่องมือช่วยการค้นคว้า บริการค้นคว้า บริการยืมหนังสือ นอกจากนี้ ห้องสมุดทุกแห่งยังได้จัดให้มีการแนะนำหนังสือใหม่ขึ้นด้วย และมีห้องสมุดหลายแห่งจัดกิจกรรมพิเศษอื่น ๆ อีก เช่น จัดนิทรรศการ สาธิตการซ่อมหนังสือ ตอบปัญหา ฉายภาพยนตร์ ปาฐกถา อภิปราย จัดกลุ่มสนใจ เป็นต้น อย่างไรก็ตามบรรณารักษ์ยังมีความต้องการจะขยายบริการให้กว้างขวาง และมากขึ้น

งานบริการของห้องสมุดจะดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จอย่างแท้จริงนั้น จะต้องพิจารณาเตรียมการสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ด้วย คือ (ธาดาศักดิ์ วชิรปริชาพงษ์. 2519 : 66)

1. สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งจะต้องพิจารณาทั้งบรรณารักษ์ เจ้าหน้าที่และผู้ใช้บริการ เช่น ห้องทำงานบรรณารักษ์ การจัดบริเวณที่อ่านหนังสือ จำนวนโต๊ะ เก้าอี้ให้เพียงพอสำหรับผู้ที่จะมาใช้บริการ เป็นต้น
2. วัสดุห้องสมุด พิจารณาว่า วัสดุต่าง ๆ ที่มีในห้องสมุด มีทั้งปริมาณและประเภทมากพอที่จะสนองความต้องการของผู้มารับบริการได้อย่างทั่วถึงหรือไม่ ควรจะมีเฉพาะหนังสือวารสาร สิ่งพิมพ์ หรือควรมีสื่อทัศนวัสดุอื่น ๆ อีก

3. สิ่งแวดล้อมอื่นๆ จะต้องพิจารณาในด้านสถานที่ตั้ง ลักษณะรูปทรง สี แสงสว่าง อากาศ รวมทั้งอุณหภูมิภายในห้องสมุด และการควบคุมเสียงภายในห้องสมุดด้วย

อัมพร ปันศรี และ นันทนา เมือกม่อง (2515 : 68-69) ได้กล่าวถึงการจัดบริการของห้องสมุดไว้ดังนี้คือ

1. ทางเข้าออกของห้องสมุด ควรอยู่ใกล้ถนน ทางเดินควรอยู่ตรงกลาง ห้องสมุดเล็กมีทางเข้าออกทางเดียว ห้องสมุดใหญ่อาจมีมากกว่าหนึ่ง แต่ต้องควบคุมดูแลอย่างทั่วถึง ควรอยู่ใกล้ที่รับจ่ายหนังสือ ถ้ามีห้องประชุม ทางเข้า – ออก ควรมีต่างหาก

2. ที่ทำงานบรรณารักษ์ และเจ้าหน้าที่ห้องสมุด ห้องสมุดใหญ่อาจมีห้องทำงานต่างหากและมีทางเข้าพิเศษเพื่อไปถึงห้องทำงานได้สะดวก ห้องสมุดเล็กมักใช้ที่ข้างหลังโต๊ะรับ - จ่าย เป็นที่ทำงานของบรรณารักษ์ โดยไม่ต้องผ่านบริเวณที่ให้บริการแก่ผู้ใช้ ควรอยู่ใกล้ห้องอ่านหนังสือ เพราะจะได้นำหนังสือไปยังห้องอ่านหนังสือได้สะดวก

3. ที่สำหรับอ่านหนังสือ มักอยู่กลางห้อง ถ้าเป็นห้องสมุดโรงเรียนซึ่งมีทั้งเด็กเล็ก – โต มักจัดที่อ่านสำหรับเด็กเล็กไว้ใกล้บรรณารักษ์ เพื่อบรรณารักษ์จะได้ดูแลสะดวก

4. ที่อ่านวารสาร หนังสือพิมพ์ ควรอยู่ที่คนเข้าถึงง่าย ไม่ไกลจากการควบคุมนัก

5. ที่ทำงานด้านเทคนิค ควรอยู่ตอนในของห้องสมุดและมีทางเข้าออกสำหรับขนหนังสือต่างหาก หากเป็นอาคารหลายชั้น ควรอยู่ชั้นล่าง เพื่อสะดวกในการขนหนังสือ

6. ห้องสมุดประชาชนมีบริการแก่เด็ก ควรจัดห้องสำหรับเด็กใกล้ทางเข้าออก ถ้าห้องสมุดหลายชั้นควรอยู่ชั้นล่าง

7. โซดักทัศน์วัสดุ ห้องสมุดใหญ่อาจมีห้องเก็บแยกต่างหาก หากห้องสมุดเล็กอาจเก็บใส่ตู้ไว้ใกล้ที่รับ - จ่ายหนังสือ

8. ที่ตั้งโต๊ะเจ้าหน้าที่ตอบคำถามควรอยู่ในที่ที่มองเห็นได้ง่าย

9. ที่วางตู้บัตรรายการ ควรอยู่ที่มองเห็นง่าย และอยู่กลางระหว่างหนังสือทั่วไปและหนังสืออ้างอิง

10. ห้องน้ำ ควรแยกระหว่างเจ้าหน้าที่และผู้ใช้ห้องสมุด สำหรับเจ้าหน้าที่ควรอยู่ใกล้ที่ทำงาน คนทั่วไปไม่ควรอยู่ใกล้ที่อ่านหนังสือ

สุกัญญา ดันติกัลยาภรณ์ (2523 :38-39) ได้ให้คุณลักษณะสำคัญของห้องสมุดไว้ดังนี้

1. ห้องสมุดควรได้รับการจัดให้ดึงดูดความสนใจ เชิญชวนให้เข้าไปใช้ พยายามไม่ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกว่าห้องสมุดเป็นสถานที่ราชการ พยายามให้มีบรรยากาศเป็นกันเองมากที่สุด

2. ควรมีหนังสือไม่น้อยกว่า 16,000 เล่ม พยายามจัดหาวารสารต่าง ๆ ให้มากที่สุด สำหรับอุปกรณ์โสตทัศนศึกษา ควรมีภาพยนตร์ แผ่นเสียง ภาพเลื่อน ภาพนิ่ง รูปภาพเพียงพอในห้องสมุด

3. ควรจัดชั้นเรียนต่าง ๆ เช่น เรียนสำหรับเด็กก่อนวัยเรียนมีการเล่นนิทานและสำหรับผู้ใหญ่ เช่น ชั้นสองภาษาต่างประเทศ เป็นต้น

4. ห้องสมุดควรทำหน้าที่เป็นแหล่งให้ความรู้โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น จัดกิจกรรมต่าง ๆ ทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ อาจจัดงานประจำปีภายใน และภายนอกห้องสมุด โดยมีการออกบ้านขายอาหาร เกมต่าง ๆ แสดงหนังสือเกี่ยวกับประเทศหรือจังหวัดนั้น จัดโปรแกรมส่งเสริม ศิลปะวัฒนธรรมพื้นเมือง

5. บริการที่จำเป็นอย่างหนึ่งของห้องสมุดประชาชนก็คือ การจัดห้องสมุดเคลื่อนที่ บรรณารักษ์จะต้องนำหนังสือออกให้ถึงมือประชาชน

6. เพื่อเป็นการเผยแพร่บริการ และกิจกรรมต่าง ๆ ของห้องสมุด ควรจัดทำข่าวเวียนของห้องสมุด และของท้องถิ่น โดยออกเป็นรายเดือนหรือราย 2 เดือน

ในการบริการที่ดีนั้นต้องสามารถสนองตอบความต้องการของผู้รับบริการในทุกๆด้าน ได้อย่างไม่ขาดตกบกพร่องผู้ให้บริการต้องมีความชำนาญและมีความรู้ความสามารถในการให้คำแนะนำปรึกษาได้ในทุกๆเรื่อง ทั้งมีบริการที่เหมาะสมกับทุกเพศทุกวัยอย่างครบถ้วน

จึงสรุปได้ว่า ห้องสมุดประชาชนเป็นองค์กรเล็กหรือใหญ่ บรรลุไปด้วยแหล่งความรู้จากหนังสือ เอกสารตำรางานวิจัย เครื่องมือ – โสตทัศน และของเล่นที่พัฒนาทั้งสมอง จิตใจ อารมณ์ สังคม โดยรัฐถือเป็นหน้าที่อันพึงต้องจัดให้มี โดยอาศัยงบประมาณจากรัฐบาล เป็นการสนับสนุนการศึกษาตลอดชีวิต

ห้องสมุดของเล่น

ห้องสมุดของเล่น (Toy Library) คือ ศูนย์ที่รวบรวมเครื่องเล่นนานาชนิด จัดไว้เป็นหมวดหมู่ เช่นเดียวกับห้องสมุดหนังสือ โดยบางแห่งอาจจะหมายรวมเอา “ห้องสมุด” “ห้องศูนย์วิชาการ” “ศูนย์สื่อ” หรือ “ศูนย์บริการเพื่อการศึกษา” (Resource Center หรือ Pedagogic Center) เข้าไว้ด้วยกัน โดยเป็นศูนย์ที่ครู นักเรียน ผู้ปกครอง หรือผู้ที่สนใจจะสามารถเข้ามาให้บริการ โดยในศูนย์จะมีเจ้าหน้าที่คอยให้บริการแนะนำประเภทของสื่อ และเครื่องเล่นต่าง ๆ รวมทั้งวิธีใช้และอื่น ๆ ด้วยและควรจะเป็นสื่อที่จะส่งเสริมพัฒนาการของเด็กทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านจิตใจ และสติปัญญา โดยถือว่าแหล่งวิทยาการสำหรับการศึกษาค้นคว้ามีความสำคัญต่อการศึกษาระดับห้องสมุดนับว่าเป็นแหล่งวิทยาการที่สำคัญที่สุดสำหรับการศึกษาระดับอุดมศึกษาเช่นกันกับการศึกษาปฐมวัยที่ต้องมีห้องสมุด แต่ความต่างของการศึกษาปฐมวัยอยู่ที่วิธีการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเกี่ยวข้องด้วยการเรียนรู้จากประสบการณ์และการเล่น ห้องสมุดของเล่นจึงเป็นส่วนหนึ่งของแหล่งวิทยาการสำคัญสำหรับเด็กปฐมวัย เยาวพา เดชะคุปต์ (2543 : 104) กล่าวว่า ห้องสมุดของเล่นเป็นห้องที่บรรจุของเล่นตามวัยของเด็กในระบบห้องสมุดมีพื้นที่ประมาณ 12 – 14 ฟุต บริเวณตั้งอยู่กลางห้องของแผนกหนังสือเด็ก และจัดชั้นหนังสือและโสตทัศนวัสดุต่าง ๆ โดยรอบเป็นเขต เสียงของผู้ใช้ห้องสมุดซึ่งเป็นเด็กจะดังมากกว่า เพราะ นั้นเป็นการแสดงถึงความสนใจของเด็กในการค้นพบและเกิดการเรียนรู้ ทำไมต้องมีห้องสมุดของเล่นเหตุผลเพราะว่าของเล่นเป็น

ประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะให้กับเด็กปฐมวัยก่อนที่จะมีการอ่านและเขียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งของเล่นที่ช่วยเพิ่มพูนการพัฒนาทางการพูดและการใช้ภาษาของเล่นสามารถสร้างแนวความคิดสัญลักษณ์ จินตนาการและความสนุกสนานของเล่นบางอย่าง เช่น ของเล่นที่สร้างทักษะทางกายจะทำให้เกิดการประสานกันระหว่างมือ และตา และความสามารถแยกแยะการได้ยินและการมองเห็นที่ดีด้วย ของเล่นแต่ละชิ้นจะต้องมีการประเมินถึงความปลอดภัยความแข็งแรงของวัสดุที่ทำ ความเหมาะสมตามเป้าหมายของระดับอายุ คุณค่าทางการพัฒนาและความเหมาะสมในการจัดบริการให้ยืม

ที่กล่าวมาจะเห็นว่า ห้องสมุดของเล่นหมายถึง มุมที่เป็นพื้นที่สำหรับสนับสนุนส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็กเพื่อให้พ่อ-แม่ ผู้ปกครองเข้าใจวิธีส่งเสริมพัฒนาการในประสบ-การณ์ชีวิตเบื้องต้นในปฐมวัยของเด็กโดยจัดบริการของเล่นและอุปกรณ์เครื่องอำนวยความสะดวกในการเล่นและให้ยืม การเล่นเป็นการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระในการแสดงพฤติกรรมอย่างเต็มที่เด็กจะได้เรียนรู้ สำรวจค้นคว้าด้วยตัวเอง ภายใต้การจัดสภาพแวดล้อมและสื่ออุปกรณ์ของเล่นที่เตรียมไว้ ซึ่งจะนำไปสู่พื้นฐานของการพัฒนาต่อไป

การจัดห้องสมุดของเล่น

ความหลากหลายของห้องสมุดเป็นสื่อจูงใจเด็กมาก เด็กมิได้สนใจเฉพาะแต่ว่ามีของเล่นเท่านั้น ของเล่นนั้นต้องจูงใจเด็กด้วย ดังนั้น การจัดห้องสมุดนอกจากจะมีเครื่องเล่นบริการที่หลากหลายแล้ว ควรมีมุมต่าง ๆ ที่จูงใจให้เด็กเข้าไปเล่น ดังนี้

1. มุมบ้านหรือมุมบทบาทสมมุติ
2. มุมเสริมสร้างสติปัญญา ประสาทสัมผัส หรือมุมเกมการศึกษา
3. มุมสร้างสรรค์หรือมุมสรรค์สร้าง
4. มุมดนตรี หรือการแสดง
5. มุมวิทยาศาสตร์
6. มุมอ่านหนังสือ หรือมุมห้องสมุด

มุมของเล่นจะมีการจัดเป็นระบบ โดยจัดแยกตามเนื้อหาในการพัฒนาการของเด็ก เช่น จำแนกตามทักษะกลไก ทักษะทางสังคม และทักษะเฉพาะด้านที่ของเล่นชิ้นนั้นสามารถพัฒนาด้านใดด้านหนึ่งได้ดีที่สุด (พงศ์ศักดิ์ สังขวิทยไญ. 2544 : 22)

การจัดบริการของเล่นในห้องสมุด

การจัดบริการของเล่นในห้องสมุดเป็นแหล่งรวมความรู้และให้บริการแก่บุคคลทั่วไป เพื่อส่งเสริมพัฒนาการของเด็กตลอดจนให้ความเพลิดเพลิน ดังนั้นผู้ให้บริการจึงมีบทบาทที่สำคัญยิ่งในการส่งเสริมสนับสนุนให้กิจการห้องสมุดดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสนับสนุนช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ด้านสถานที่ ควรจัดให้มีขนาดและพื้นที่ตลอดจนอุปกรณ์ต่างๆประจำห้องสมุดให้มีจำนวนมากพอกับจำนวนของผู้ใช้บริการ
2. ด้านวัสดุอุปกรณ์ สิ่งที่สำคัญที่สุดของห้องสมุดของเล่นคือของเล่นและวัสดุอุปกรณ์ที่ส่งเสริมพัฒนาการของเด็ก ดังนั้นผู้บริการจำต้องให้ความสำคัญและรู้ถึงประโยชน์และการใช้อย่างถูกต้อง และต้องมีจำนวนมากพอที่จะสนับสนุนความต้องการใช้อย่างพอเพียงทั้งนี้รวมถึงเครื่องมือเครื่องใช้ที่จำเป็นอีกด้วย
3. ด้านบุคลากร นับเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องจัดหาบุคลากรประจำที่มีความรู้ความสามารถมาคอยบริการภายในห้องสมุดของเล่น
4. ห้องสมุด นับตั้งแต่บรรณารักษ์ตลอดจนถึงเจ้าหน้าที่ คนงาน ภารโรง ที่จะมาช่วยงานและจะต้องสร้างขวัญและกำลังใจให้บุคลากรด้วย

ปัญหาของห้องสมุดของเล่น

ในการปฏิบัติงานและดำเนินการอย่างใดอย่างหนึ่ง ผู้ปฏิบัติย่อมต้องเผชิญปัญหาจากการดำเนินงานในแต่ละครั้ง การดำเนินงานห้องสมุดของเล่นก็เช่นเดียวกัน เป็นงานบริการจะต้องพบปัญหามากมายหลายด้านจากผู้ให้บริการ และ บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับห้องสมุดของเล่น เช่นผู้บริหาร เจ้าหน้าที่พัสดุ เจ้าหน้าที่การเงิน สมจิต พรหมเทพ (2542 : 153-164) ได้สรุปถึงปัญหาการดำเนินงานด้านห้องสมุดไว้ 4 ประการ ดังนี้

1. ปัญหาจากผู้ให้บริการ ปัญหาที่พบและทำให้บรรณารักษ์ต้องแก้ไขคือ ผู้ใช้ส่วนใหญ่ไม่รู้จักวิธีใช้ห้องสมุด จึงทำให้ห้องสมุดขาดระเบียบเป็นไปอย่างไม่มีประสิทธิภาพบรรณารักษ์ต้องให้บริการตอบคำถามมากขึ้น อุปกรณ์การจัดกระจายอยู่ตามที่ต่างๆ ไม่เป็นระเบียบเนื่องจากผู้ใช้ไม่รู้จักจัดและรู้จักเก็บตามกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้
2. ปัญหาจากผู้ดำเนินงาน ในที่นี้หมายถึง บรรณารักษ์ และ เจ้าหน้าที่ปฏิบัติงานในห้องสมุด พอสรุปปัญหาได้ดังนี้
 - 2.1 บรรณารักษ์บางคนไม่มีวุฒิทางบรรณารักษ์ศาสตร์ การทำงานจึงเป็นไปในลักษณะของการดำเนินงานตามประสบการณ์เท่าที่เคยพบ จึงเท่ากับผินใจทำงานในสิ่งที่ตนไม่ถนัดและไม่มีความรู้ การดำเนินงานจึงไม่สัมฤทธิ์ผลเท่าที่ควรและทำให้เกิดความเบื่อหน่าย
 - 2.2 บรรณารักษ์ทำหน้าที่หลายอย่าง เช่น การเงิน ธุรการ ฯลฯ จึงไม่มีเวลาให้ห้องสมุด
3. ปัญหาจากผู้บริหาร

ผู้บริหารไม่ให้การสนับสนุน เนื่องจากห้องสมุดของเล่นมีความสำคัญน้อยกว่าส่วนอื่นๆ จึงละเลยไม่ส่งเสริม

4. ปัญหาอื่นๆที่มีผลกระทบต่อห้องสมุดได้แก่

4.1 ห้องสมุดส่วนมากยังไม่ถึงขั้นระดับมาตรฐาน ตั้งแต่อาคารสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ บุคลากร ฯลฯ

4.2 ไม่มีโต๊ะ เก้าอี้ ชั้นหนังสือ ตู้เก็บอุปกรณ์ ที่จำเป็นและควรมีงบประมาณในห้องสมุด

จะเห็นได้ว่าปัญหาของห้องสมุดนั้นมีมากมายแต่การที่จะพัฒนาห้องสมุดให้ดีขึ้นนั้น ย่อมขึ้นอยู่กับความต้องการของประชาชน หากประชาชนหากประชาชนมีความต้องการใช้บริการห้องสมุด แล้วให้การสนับสนุน รวมถึงมีการจัดการ เอาใจใส่อย่างถูกต้อง ร่วมมือร่วมกันรักษาและใช้วัสดุอุปกรณ์ อย่างทะนุถนอม งานบริการห้องสมุดของเล่น ก็จะช่วยแก้ปัญหาให้คล่องไปได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในต่างประเทศ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าจากงานวิจัยต่างประเทศเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่น ที่มีผู้วิจัยหลากหลาย จึงสรุปเฉพาะที่สำคัญและสัมพันธ์ใกล้เคียงได้ดังต่อไปนี้ ครัม (สุภัทรา จักรเงิน 2520 : 26 อ้างอิงจาก Crum. 1970 : 182A) ได้ศึกษาว่าอะไรคือ สิ่งที่ผู้ใช้ห้องสมุดต้องการอย่างแท้จริง ความเที่ยงตรงของเจ้าหน้าที่ห้องสมุด การศึกษาทางบรรณารักษศาสตร์การยอมรับความต้องการที่เกี่ยวกับห้องสมุด เขาได้ศึกษาพบว่า ผู้ที่อยู่ในตำแหน่งที่จะเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางบรรณารักษศาสตร์ เป็นผู้ที่มีความรู้ความสามารถอย่างแท้จริง เกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุด เพราะบุคคลเหล่านั้นมักจะสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้ห้องสมุดประชาชนจากผู้ที่มีวิชาชีพชั้นสูงทางบรรณารักษศาสตร์มากกว่าที่จะถามจากประชาชนจริงๆ ในการศึกษาครั้งนี้ เขาได้ให้ประชาชนในห้องสมุดประชาชนขนาดกลาง 3 แห่งเป็นผู้ให้ค่าความสำคัญเหล่านั้น และได้ความต้องการที่พิจารณาจากค่าความสำคัญ 225 ความต้องการจากผู้ตอบ 403 คน หลังจากนั้นได้นำแบบสอบถามไปให้บรรณารักษ์ 191 คน ผู้ที่อยู่ในคณะบรรณารักษศาสตร์ระดับสูงกว่าปริญญาตรี 27 คน และคณะกรรมการห้องสมุดประชาชน 70 คน เป็นผู้คาดคะเนความต้องการของประชาชนอีกครั้ง ปรากฏว่า ผู้ใช้ห้องสมุดประชาชนจะให้ค่าความสำคัญของความสำคัญมากกว่ากลุ่มหลังเป็นอย่างมาก

กรมการศึกษาและวิทยาศาสตร์ของสิงคโปร์ (สุภัทรา จักรเงิน. 2520 : 28 อ้างอิงจาก ; Department of Education and Science) ได้ศึกษาเกี่ยวกับห้องสมุดประชาชนและการเข้าใช้บริการของประชาชนสรุปผลไว้ดังนี้

1. ครั้งหนึ่งของผู้ไปใช้ห้องสมุดในสัปดาห์นั้น จะเข้าไปใช้ห้องสมุดอย่างน้อยสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เกือบ 3 ใน 4 เข้าไปใช้ 15 วันครั้ง

2. ระยะเวลาของการยืมหนังสือมีผลเพียงเล็กน้อยกับความถี่ของการเข้าใช้ห้องสมุด

3. 2 ใน 3 ของผู้ใช้ทั้งหมด เข้าใช้ห้องสมุดด้วยเหตุผลส่วนตัวหรือเพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

4. น้อยกว่า 1 ใน 10 ของผู้ใช้ห้องสมุด เข้าใช้ห้องสมุดเนื่องจากวิชาที่ตนเรียนในชั้นเรียนและสัดส่วนน้อยมากของผู้ใช้ห้องสมุดเพื่อทำงาน

5. 1 ใน 8 ของบุคคลเหล่านั้นที่เข้าห้องสมุดเนื่องจากงานหรือการศึกษาของตน มีเหตุผลมากกว่านั้นก็คือ เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ

การใช้บริการ

1. 2 ใน 3 ของบุคคลเหล่านั้นที่เข้ามายืมหนังสือเพื่อตนเอง จะหาหนังสือที่ตนสนใจ

2. แม้ว่าผู้ที่เข้าใช้ห้องสมุดกลางจะมีจุดมุ่งหมายเฉพาะในด้านค้นหาหนังสือก็ตาม ส่วนใหญ่จะมองหนังสือที่ตนสนใจด้วย

3. ผู้ใช้หนังสือพิมพ์และวารสารมีส่วนน้อยในบรรดาผู้ใช้ห้องสมุดทั้งหมด เกือบ 1 ใน 3 ของผู้ใช้หนังสือพิมพ์และวารสาร จะเข้ามาใช้เพื่อจุดประสงค์นั้นเพียงอย่างเดียว ผู้ใช้ที่มีอายุสูงกว่า 65 ปีหรือกว่านั้นขึ้นไปจะใช้หนังสือพิมพ์ประมาณ 2 ครั้ง ในช่วงสัปดาห์นั้น

4. 5% ของผู้ที่เข้าไปใช้ห้องสมุดพร้อมทั้งเครื่องอัดเสียงจะขอยืมแผ่นเสียง

5. มีห้องสมุดเพียงแห่งเดียวที่ผู้ใช้มากกว่า 1 ใน 10 ใช้สวัสดิการเกี่ยวกับการศึกษา ห้องสมุดส่วนใหญ่ เมื่อจัดตารางเรียนให้สัดส่วน 1 ใน 10 ผู้ใช้จำนวนหนึ่ง จะใช้ตำราเรียนของตนในห้องสมุด

6. ระหว่าง 7% - 12% ของผู้ใช้ที่เข้าชมนิทรรศการมีความมุ่งหมายเพื่อเข้ามาชมนิทรรศการ

ฮัต และ กิบบี (ศรีสมวงศ์ วรณศิลป์. 2520 : 1 อ้างอิงจาก Hutt and Gibby. 1973) ให้ความหมายของการเล่นว่า หมายถึง ความเพลิดเพลิน เป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผน ไม่มีเป้าหมาย หรือจุดประสงค์โดยเฉพาะเจาะจงมากเกินไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนาน และเป็นการระบายความเครียด

โอลสัน (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2521 : 64 อ้างอิงมาจาก Olson, W.C. 1959) ได้กำหนดทฤษฎีเกี่ยวกับการเล่นไว้ 3 ทฤษฎี คือ

1. ทฤษฎีวิวัฒนาการ ถือว่า เมื่อเด็กเติบโตขึ้นย่อมต้องมีการพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตามขั้นตอนที่เป็นลักษณะเด่นของเชื้อชาติที่กำเนิด เด็กต่างอายุจะมีความสนใจและวิธีการดำเนินการเล่นต่างกัน

2. ทฤษฎีสันตนาการ ถือว่าการเล่นทำให้เด็กผ่อนคลายความเครียด

3. ทฤษฎีการเตรียมชีวิต ถือว่าการเล่นเป็นการเตรียมชีวิต และการทำงานในอนาคต

สคาร์ฟ (ชียงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 64 อ้างอิงมาจาก Scarfe, N.V.1966) มีความเห็นว่า การเล่นเป็นวิธีค้นพบโลกใหม่ และการทดลองที่จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลกโดยรอบ การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตัวเองกับโลก ชีวิต การงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจ และ ค้นพบตัวเองทีละน้อย

สแตรง (ชียงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 65 อ้างอิงมาจาก Strange, Ruth. 1951) กล่าวว่า การเล่นเป็นเครื่องชี้วุฒิภาวะของเด็กในทางสังคม และส่อบุคลิกภาพของเด็กด้วย

ปาร์เตน (ชียงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 65 อ้างอิงมาจาก Parten, M.B. 1932) แยก พฤติกรรมการเล่นของเด็กอายุ 3 – 5 ปี ออกเป็น 6 ประเภท คือ

1. ไม่เล่น
2. เล่นคนเดียว
3. ดูคนอื่นเล่น
4. เล่นใกล้ ๆ คนอื่น
5. เพิ่มความสนใจต่อการเล่นกับคนอื่น
6. ร่วมเล่นกับผู้อื่นอย่างมีบทบาทเต็มที่

พฤติกรรมดังกล่าวจะเปลี่ยนแปลงไปตามอายุ และความพร้อมของเด็ก

เจอร์ซิลด์ และโฮลล์ (ชียงค์ พรหมวงศ์ 2521 : 65 อ้างอิงมาจาก Jersild, A.T and Frances Holmes. 1953) กล่าวว่า ยิ่งเด็กยังอายุน้อยเท่าไร การเล่นก็ยิ่งจะแสดงให้เห็น ความสามารถของเด็กได้มากเท่านั้น โดยเฉพาะในเรื่องการเล่นเครื่องเล่น อุปกรณ์ และวัสดุ สั้นเปลืองต่าง ๆ ครู และผู้ปกครอง จึงควรทราบลำดับขั้นพัฒนาการทางการเล่นของเด็กเป็น อย่างดี

ฮิคคีย์ (เลขา ปิยะจรรย์ะ 2523 : 16 ; อ้างอิงจาก Hicky. 1972 : 49 – 92) ได้ศึกษา ผลของประสบการณ์การเล่นต่าง ๆ ที่มีผลต่อความสามารถในการแก้ปัญหา ผลการศึกษาพบว่า การเล่นแบบอิสระ ช่วยให้เด็กแก้ปัญหาที่ผู้วิจัยกำหนดให้ได้เร็วกว่าที่ไม่มีประสบการณ์การเล่น และกลุ่มที่ได้รับการชี้แนะแนวทางตลอด

ซัทตัน สมิท (เลขา ปิยะจรรย์ะ 2524 : 19 อ้างอิงมาจาก Sutton – Smith. 1972) แยกพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 4 แบบ คือ การเลียนแบบ การสำรวจ การทดสอบ และการสร้าง แต่ละพฤติกรรมดังกล่าวมีความซับซ้อนต่อเนื่องของการใช้ทักษะทางกาย และ ทางความคิดซึ่งจะเปลี่ยนแปลงไปตามพัฒนาการของเด็กแต่ละคน พฤติกรรมการเล่นจึงเป็น เครื่องชี้วุฒิภาวะทางร่างกาย สมรรถภาพ บุคลิกภาพ และสังคมของเด็กด้วย

กริฟฟิทส์ (ประไพพรรณ ภูมิวิมลสาร. 2526 : 119; อ้างอิงมาจาก Griffiths.1973 : 119) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กอายุ 5 ขวบ เป็นจำนวน 50 คนพบว่าการเล่นของเด็กโดยอาศัยจินตนาการนั้นเป็นวิธีการแก้ปัญหาของเด็ก ฉะนั้นการเล่น คือ การแก้ปัญหา สำหรับไอแซคส์

ได้ทำการสังเกตและวิเคราะห์การเล่นของเด็ก พบว่า การเล่นเป็นกระบวนการพัฒนาของเด็กทั้ง 1 ทางได้แก่ ทางร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาซึ่งเขาได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 องค์ประกอบได้แก่

1. การเล่นนำไปสู่การค้นพบเหตุผล และความคิด
2. การเล่นเป็นการเชื่อมโยงระหว่างเด็กกับสังคม
3. การเล่นเป็นการทำให้เด็กไปสู่ความสมดุลในสังคม

เชียง (Chiang, 1985; 181) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความแตกต่างด้านพัฒนาการในการใช้วัสดุการเล่นในสนามเด็กเล่น อายุ 3-5 ปี และ 7 ปี จำนวน 57 คน โดยใช้เครื่องมือเทคนิคการสังเกตตามธรรมชาติ ผลการศึกษาพบว่าประเภทของการเล่น และวัสดุอุปกรณ์การเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีผลต่อการพัฒนาการเล่น ซึ่งจะส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคม และสติปัญญาของเด็ก นอกจากนี้ จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบที่มีความแตกต่างของการเล่นในเด็กที่มีอายุต่างกัน เด็กที่มีอายุ 3 ปี มักจะเล่นคู่ขนาน (Parallel Functional Play) เด็กอายุ 5 ปี มักจะเล่นสร้างสรรค์แบบคู่ขนาน (Parallel Constructive Play) เด็กอายุ 7 ปีมักจะเล่นสร้างสรรค์เป็นกลุ่ม (Group Constructive Play) เช่นเล่นละครร่วมกันเป็นกลุ่ม หรือเล่นเกมที่มีกติกาเป็นกลุ่มได้ดี และระดับอายุเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมทางสังคมของเด็กแต่ละวัยต่างกัน

งานวิจัยในประเทศ

จากการที่ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นที่มีผู้วิจัยหลากหลาย จึงสรุปเฉพาะที่สำคัญและสัมพันธ์ใกล้เคียงได้ดังต่อไปนี้

สมบุรณ์ ภูหล้า (2514 : จ) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดประชาชนไว้ดังนี้ คือ

1. อาคารห้องสมุดควรถูกต้องตามแบบแผน
2. ควรมีกฎหมายห้องสมุดเพื่อให้รัฐและเทศบาลต้องร่วมมือกันจ่ายเงินอุดหนุนแก่ห้องสมุดประชาชน
3. หน่วยห้องสมุดประชาชนแผนการศึกษาประชาชน กองการศึกษาผู้ใหญ่ กรมสามัญศึกษา ควรจะได้รับการยกระดับฐานะขึ้นเป็นกองห้องสมุดประชาชน เพื่อขออัตราบรรณารักษ์ที่มีคุณวุฒิ ควรได้รับงบประมาณเพียงพอ และมีหนังสือ วารสารที่ทันสมัย
4. ควรจัดตั้งห้องสมุดประชาชนตัวอย่างขึ้นในกรุงเทพมหานคร
5. ควรมีการจัดระบบห้องสมุดประชาชน

ในการอภิปรายเรื่องการปรับปรุงส่งเสริมระบบการบริหารของสมาคมห้องสมุดแห่งประเทศไทยปี พ.ศ.2516 นั้น กานต์มณี ตักดิ์เจริญ (2517: 44-50) กล่าวว่า ในการปรับปรุงระบบบริหารห้องสมุดประชาชนนั้นเห็นว่า ควรกำหนดโครงสร้างให้แน่นอนว่าควรเป็นอย่างไร คือ รัฐควรจัดห้องสมุดประชาชนเป็นนิติบุคคล ควรมีห้องสมุดกลาง ห้องสมุดจังหวัด ห้องสมุด

อำเภอ การกำหนดเขตห้องสมุดประชาชนต้องนึกถึงประชากรและสภาพภูมิศาสตร์ ควรกำหนดมาตรฐานห้องสมุดประชาชน ควรขยายหน่วยงานห้องสมุดประชาชนให้ใหญ่ขึ้นเทียบเท่ากรม คณะกรรมการห้องสมุดประชาชนมี 2 ระดับ คือ ระดับชาติ ระดับภูมิภาค หรือระดับเขต และจำเป็นที่จะต้องมีการพระราชบัญญัติห้องสมุดประชาชนในการส่งเสริมระบบบริการ ต้องมีการส่งเสริมบุคลากร ต้องให้กำลังใจ ให้มีความก้าวหน้าโดยการให้การศึกษาอบรม มีการเลื่อนวิทยฐานะ เกี่ยวกับการเงิน ควรมีการกำหนดให้แน่นอน ห้องสมุดประชาชนที่ตั้งให้ต้องมีงบประมาณพิเศษ และงบประมาณสำหรับดำเนินการ ปัจจุบันงบประมาณจากรัฐบาลไม่พอ ห้องสมุดประชาชนจึงต้องหารายได้ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ให้เช่าสถานที่สำหรับจอดรถ เป็นต้น

ธีราพร กุลนันทน์ (2530 : 104) ได้ศึกษาผลของการเล่นต่างกลุ่มอายุที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กประถมวัยพบว่า การเล่นต่างกลุ่มอายุทำให้พฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ กลุ่มทดลองที่ 1 เล่นกับเด็กต่างอายุ 3-4 ปี กลุ่มทดลองที่ 2 เล่นกับเด็กต่างกลุ่มอายุ 4-5 ปี กลุ่มทดลองที่ 3 เล่นกับเด็กต่างกลุ่มอายุ 5-6 ปี ในสถานการณ์การเล่น 3 แบบ คือ การเล่น บล็อก การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์ และการเล่นทรายผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมสูงที่สุด กลุ่มทดลองที่ 2 มีพฤติกรรมทางสังคมต่ำสุด และทำให้พฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม แตกต่างกัน โดยที่กลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่พึงประสงค์ของกลุ่มทดลอง 3 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยกลุ่มทดลองที่ 3 มีพฤติกรรมทางสังคมที่ไม่ถึงจุดประสงค์ที่สูง

ดารณี ดิษยเดช (2531 : 81-82) ได้ศึกษาเปรียบเทียบระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กประถมวัยที่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย และไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย และหาความสัมพันธ์ของระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัย กับเพศ ระดับเศรษฐกิจของผู้ปกครอง ระดับการศึกษาของผู้ปกครองโดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตอนุบาล ละอออุทิศ สหวิทยาลัยรัตนโกสินทร์ สวนดุสิต กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2529 จำนวน 36 คน โดยแบ่งออกเป็น เด็กหญิง 18 คน และเด็กชาย 18 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามผู้ปกครองและแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นทางสังคม ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ระดับขั้น คือ 1) ระดับขั้นเล่นคนเดียว 2) ระดับขั้นมองดูคนอื่นเล่น 3) ระดับขั้นเล่นคู่ขนาน 4) ระดับขั้นเล่นร่วมกับเพื่อน 5) ระดับขั้นเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดมุ่งหมาย แบบสังเกตนี้ผู้วิจัยปรับมาจากแบบสังเกตพฤติกรรมการเล่นทางสังคมของพาร์เทน (Parten, 1932) สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ t-test Independent Sample) เพื่อทดสอบความแตกต่างของระดับขั้นการเล่นทางสังคมของเด็กที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย และใช้ Chi - Square เพื่อวิเคราะห์หาความสัมพันธ์ ของระดับขั้นการเล่นทางสังคม

ของเด็กปฐมวัยกับเพศ ระดับเศรษฐกิจของผู้ปกครองระดับการศึกษาของผู้ปกครอง การวิจัยพบดังนี้

1. เด็กที่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมาก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับชั้นการเล่นทางสังคมในชั้นเล่นร่วมกับเพื่อนอย่างมีจุดมุ่งหมาย ซึ่งถือว่าเป็นระดับชั้นการเล่นทางสังคมขั้นสูงที่สุดร้อยละ 51.22 ส่วนที่เด็กไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับชั้นการเล่นทางสังคมในชั้นเล่นร่วมกันเหมือนอย่างมีจุดมุ่งหมายร้อยละ 5.56

2. ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย พบว่า เด็กที่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยแล้วไม่น้อยกว่า 1 ปีก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 มีระดับชั้นการเล่นทางสังคมสูงกว่าเด็กที่ไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยก่อนเข้าเรียนในชั้นอนุบาลปีที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย กับเพศ พบว่า ระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กับเพศ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย กับระดับฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง พบว่า ระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยมีความสัมพันธ์กับฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5. ผลการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัยกับระดับการศึกษา พบว่า ระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัยที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย มีความสัมพันธ์กับระดับการศึกษาของผู้ปกครองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรรณิการ์ สุขสม (2533 : 84-85) จากการวิจัยเพื่อศึกษา ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้างกับการเล่นปกติ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โรงเรียนอนุบาลปราจีนบุรี อำเภอเมือง จังหวัดปราจีนบุรี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2532 จำนวน 70 คน ซึ่งได้มาด้วยวิธีสุ่มอย่างง่ายโดยกำหนดให้กลุ่มทดลองจำนวน 35 คน ได้รับการเล่นสรรค์สร้างและกลุ่มควบคุม จำนวน 35 คน ได้รับการเล่นปกติ การวิจัยพบดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้างมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้างมีความคิดสร้างสรรค์กว่ากลุ่มที่ได้รับการเล่นปกติ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้างมีความสามารถในการสังเกตแตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยกลุ่มที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้างมีความสามารถในการสังเกตสูงกว่าที่ได้รับการเล่นปกติ

อนงค์ แสงเงิน (2533 : 91) ได้ศึกษา เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตามกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าคือ นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 ซึ่งมีอยู่ระหว่าง 5-6 ปี ปีการศึกษา 2532 โรงเรียนสาธิตวิทยาลัศครูพิบูลสงครามพิษณุโลก จำนวน 44 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย จากโรงเรียนสาธิตทั้งหมด 4 แห่ง จากกลุ่มตัวอย่าง 44 คน สุ่มเป็นกลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 กลุ่มละ 22 คน โดยให้กลุ่มทดลอง 1 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตาม กลุ่มทดลอง 2 ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตาม การดำเนินการทดลองกลุ่มทดลอง 1 ใช้คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตาม กลุ่มทดลอง 2 ใช้คู่มือการจัดกิจกรรมการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตามโดยจัดให้เล่นทั้งในห้องเรียน และนอกห้องเรียน ใช้นระยะเวลา ทดลองจำนวน 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 ครั้ง กลุ่มละ 32 ครั้ง หลังจากเสร็จสิ้นการทดลอง ทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของ เจลเลน และ เออร์บัน (Jellen and Urban. 1986 : 138-155) เป็นเครื่องมือวัดความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตัวอย่างแต่ละกลุ่ม โดยใช้ t-test แบบ Dependent และวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนจากผลการทดลอง 2 วิธี ระหว่าง กลุ่มทดลอง 1 และกลุ่มทดลอง 2 โดยใช้ t-test แบบ Independent ในรูป Different Scores

ผลการศึกษาค้นคว้าพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตามมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตามอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่เด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตามมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างสูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตาม นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำตามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำตามมีคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณัฐราพร พงษ์สิงห์ (2539 : 100) ได้ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งอย่างอิสระ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเด็กปฐมวัย อายุ 5-6 ขวบ กำลังศึกษาอยู่ในชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดสรรเพชญ์ อ. สามพราน จ. นครปฐม ปีการศึกษา 2538 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย แล้วทำการสุ่มอีกครั้งหนึ่งเพื่อจัดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน กลุ่ม ควบคุมได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งอย่างอิสระ ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการทดลองเองทั้ง 2 กลุ่ม เป็นระยะเวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 5 วัน รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือแผนการจัดประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับแบบอิสระ และแบบพฤติกรรมของสังคมของเด็กปฐมวัยที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีค่าความเชื่อมั่น 0.83 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลใช้การทดสอบ ค่า t-test แบบ Independent

ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่นบล็อกกลางแจ้งแบบอิสระ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วราภรณ์ แก้วแย้ม (2540 : 70) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม โดยใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ใช้คำถามคณิตศาสตร์ ประกอบบัตรภาพ และการเล่นเครื่องเล่นสนามปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาได้แก่เด็กอายุ 5-6 ปี ที่กำลังเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 45 คน พบว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มที่ใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ประกอบภาพ มีความพร้อม ทางคณิตศาสตร์ สูงกว่าเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ กับเด็กปฐมวัยกลุ่มที่เล่นเครื่องเล่นสนามปกติ และเด็กปฐมวัยกลุ่มที่ใช้คำถามทางคณิตศาสตร์ มีความพร้อมทางคณิตศาสตร์สูงกว่า เด็กปฐมวัยกลุ่มที่เล่นเครื่องเล่นสนามปกติ

บุบผา พรหมสร (2542 : 97) ได้ทำการศึกษาเพื่อศึกษาความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง และกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา เป็นนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2542 ของโรงเรียนอนุบาลวัดอ่างทอง อำเภอเมือง อ่างทอง จังหวัดอ่างทอง กลุ่มตัวอย่าง ใช้วิธีการสุ่มแบบง่ายแล้วให้นักเรียนทำการจับฉลากเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง กลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม จำนวนกลุ่มละ 18 คน ระยะเวลาการศึกษา ทดลองนาน 8 สัปดาห์ ใช้เวลาครั้งละ 30 นาที จากการวิจัยพบดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้ง มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาหลังการทดลองสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้ง และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม มีความสามารถในการแก้ปัญหาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

จุฬารัตน์ อินุพัฒน์ (2543) ได้ทำการศึกษาเพื่อศึกษาพัฒนาการทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบและมุมบล็อกแบบปกติ โดยมีกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า เป็นนักเรียนชาย - หญิง ชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ขวบ ของโรงเรียนวัดเขาสวรรคประติษฐ์ จังหวัดสุราษฎร์ธานี ปีการศึกษา 2542 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาโดยกลุ่มตัวอย่างอย่างง่าย แล้วทำการสุ่มอีกครั้งเพื่อจัดเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลอง คือ กลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ กลุ่มควบคุมคือกลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบปกติ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองเองทั้ง 2 กลุ่ม เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน รวมทั้งสิ้น 40 ครั้ง จากการวิจัยพบดังนี้

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์เล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบ มีพัฒนาการทางการพูดหลังการทดลองทุกสัปดาห์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบปกติ มีพัฒนาการทางการพูดหลังการทดลองทุกสัปดาห์สูงขึ้นกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ยกเว้นสัปดาห์ที่ 5 มีพัฒนาการทางการพูดสูงขึ้นอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ

3. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบเต็มรูปแบบและเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นมุมบล็อกแบบปกติ มีพัฒนาการทางการพูดไม่แตกต่างกัน

สุภัค ไหวหากิจ (2543 : 67) ได้ศึกษาเพื่อเปรียบเทียบการรับรู้ในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ปี ปีการศึกษา 2543 โรงเรียนอนุบาลเพชรบูรณ์ จำนวน 30 คน ที่ได้มาจากการสุ่มแบบเจาะจง 2 ห้องเรียนทดสอบเด็กทั้งสองห้องแล้วจับคู่คะแนนเด็กที่ได้คะแนนเด็กที่ได้คะแนนการรับรู้ในตนเองต่ำที่สุดโดยใช้แบบทดสอบวัดการรับรู้ในตนเอง มาจำนวนห้องละ 15 คน จัดเป็นสองกลุ่ม แล้วสุ่มอีกครั้งเพื่อกำหนดเป็นกลุ่มทดลองที่ 1 และกลุ่มทดลองที่ 2 กลุ่มทดลองที่ 1 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรม และกลุ่มทดลองที่ 2 ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือ ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20 นาที จากการวิจัยพบดังนี้ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่านิทานคติธรรมมีการรับรู้ในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเกมแบบร่วมมือแต่ไม่แตกต่างกัน

ดวงพร สถาปนกุล (2545 : 72) ได้ศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของผู้ปกครองโรงเรียนอนุบาลเอกชน การศึกษาวิจัยนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาปัจจัยที่ผู้ปกครองใช้ในการตัดสินใจเลือกของเล่น สำหรับเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือผู้ปกครองของเด็กปฐมวัยที่กำลังศึกษาในโรงเรียนอนุบาลเอกชน เขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 568 คน จากการวิจัยพบดังนี้

ปัจจัยที่ผู้ปกครองใช้ในการตัดสินใจเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัย ตามลำดับจากมากที่สุดถึงน้อยที่สุด ดังนี้

1. ความปลอดภัยของของเล่น
2. ประโยชน์ต่อการพัฒนาการของเด็ก
3. ความเหมาะสมกับอายุของเด็ก
4. ราคาของเล่น

ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบตามปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแล้วไม่แตกต่างกัน

โทรทัศน์เป็นปัจจัยแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกของเล่นของผู้ปกครองสูงสุด ส่วนวิทยุอิทธิพลน้อยที่สุด

จะเห็นได้ว่าจากเอกสารงานวิจัยข้างต้น การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ และกิจกรรมการเล่นให้แก่เด็ก มีความจำเป็นและสำคัญยิ่ง เพราะนอกจากการเล่นจะเป็นการเสริมสร้างร่างกายและสติปัญญาให้สมบูรณ์แข็งแรงแล้ว การจัดการสถานที่ที่เหมาะสมสำหรับการเล่นของเด็กจะเป็นการเปิดโอกาสการเรียนรู้ทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยเฉพาะประสบการณ์ในการเล่นที่เหมาะสมกับวัยของเด็กจะช่วยเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ทำให้เด็กได้คิดอย่างรอบรู้ และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างเป็นระบบ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี เป็นการวิจัยแบบสำรวจ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจโดยการดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

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

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้ปกครองที่นำบุตรหลานมาใช้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้สำหรับเป็นมุมของเล่น ในเขตพื้นที่ชนบุรี 6 แห่ง ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนเขตคลองสาน เขตคลองเตย เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง และเขตภาษีเจริญ จำนวนทั้งสิ้น 1,148 คน โดยคิดจากค่าเฉลี่ยต่อปีพุทธศักราช 2545 (ฝ่ายประชาสัมพันธ์ห้องสมุดพื้นที่ชนบุรี : 2546)

2. กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นผู้ให้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้สำหรับเป็นมุมของเล่น ในเขตพื้นที่ชนบุรี 6 แห่ง ได้แก่ ห้องสมุดประชาชนเขตคลองสาน เขตคลองเตย เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทอง และเขตภาษีเจริญ จำนวนทั้งสิ้น 286 คน ได้มาตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 กำหนดขนาดของกลุ่มโดยเทียบจากตารางประมาณการขนาดกลุ่มตัวอย่างของทาโร ยามาเน่ (Taro Yamane) (เพ็ญแข แสงแก้ว. 2541 : 58 – 59) ได้จำนวน 286 คน จากประชากร 1,148 คน

2.2 การสุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) โดยดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

2.2.1 แบ่งกลุ่มประชากรตามเขตพื้นที่ห้องสมุดเขตชนบุรี จำนวน 6 เขต

2.2.2 คำนวณหาสัดส่วนประชากร กับกลุ่มตัวอย่างได้อัตราส่วน 4 : 1

2.2.3 คำนวณหากลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สัดส่วนที่คำนวณได้ ในแต่ละเขตพื้นที่ห้องสมุด 6 เขต ดังปรากฏตามตาราง

ตาราง 1 แสดงจำนวนประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เขต	ประชากร	จำนวนตัวอย่าง
เขตคลองสาน	221	55
เขตคลองเตย	272	68
เขตบางกอกใหญ่	168	42
เขตราชบุรีบูรณะ	192	48
เขตจอมทอง	142	35
เขตภาษีเจริญ	153	38
รวม	1148	286

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นแบบสอบถามความต้องการของผู้ใช้บริการห้องสมุดของเล่น ในเขตพื้นที่ธนบุรี 6 เขตพื้นที่ห้องสมุด แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้
ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม
ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี มีลักษณะแบบประเมินค่า (Rating Scale) 5 ระดับ ได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

ตอนที่ 3 เป็นแบบแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดของเล่น

เกณฑ์การให้คะแนนและแปลความหมาย

แบบสอบถาม เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ซึ่งแต่ละข้อกำหนดคะแนนเป็น 5, 4, 3, 2, 1 ซึ่งแต่ละช่วงมีความหมาย ดังนี้

คะแนน	5	หมายถึง	มากที่สุด
คะแนน	4	หมายถึง	มาก
คะแนน	3	หมายถึง	ปานกลาง
คะแนน	2	หมายถึง	น้อย
คะแนน	1	หมายถึง	น้อยที่สุด

การแปลความหมายของค่าเฉลี่ยความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี แบ่งได้ดังนี้

ระดับความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น	ค่าเฉลี่ย
มากที่สุด	4.50 – 5.00
มาก	3.50 - 4.49
ปานกลาง	2.50 - 3.49
น้อย	1.50 - 2.49
น้อยที่สุด	1.00 - 1.49

ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาตำรา รายงานการวิจัย เอกสาร สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำวิจัย
2. สัมภาษณ์ผู้ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้มีความเชี่ยวชาญเกี่ยวกับเรื่องห้องสมุด เรื่องของเล่น ฯลฯ เพื่อศึกษาแนวทางที่จะสร้างแบบสอบถาม
3. นำความรู้ที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าตามข้อ 1 และข้อ 2 มาสร้างแบบสอบถามได้จำนวน 35 ข้อ
4. นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นให้คณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญาโทตรวจสอบแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ข้อความมีความชัดเจนและถูกต้อง
5. นำแบบสอบถามที่ตรวจปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปหาคุณภาพโดยดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

5.1 หาความเที่ยงตรง (content validity) โดยนำแบบสอบถามพร้อมสรุปย่อเค้าโครงการวิจัยให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน ซึ่งคัดเลือกจากผู้ที่มีประสบการณ์ด้านนันทนาการและห้องสมุดตรวจเพื่อนำผลมาพิจารณาหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์: 2535 : 124)

คะแนน +1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ
คะแนน 0	เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นมีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการหรือไม่
คะแนน -1	เมื่อแน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่มีความสอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

บันทึกผลการพิจารณาความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญแต่ละข้อแล้วนำไปหาค่าตรงกับความสอดคล้องเท่ากับ 0.5 หรือมากกว่า ซึ่งแสดงว่าแบบสอบถามนั้นมีค่าความเที่ยงตรงตามเนื้อหา ปรากฏว่า มีข้อคำถามที่มีความเที่ยงตรงและนำมาใช้ได้จำนวน 27 ข้อ จาก 35 ข้อ

5.2 นำแบบสอบถาม ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องอีกครั้ง

5.3 นำแบบสอบถามที่ผ่านการตรวจจากผู้เชี่ยวชาญเรียบร้อยแล้วไปให้คณะกรรมการควบคุมปริญญาบัตรตรวจสอบและปรับปรุงแก้ไขเพื่อดำเนินการต่อไป

5.4 นำแบบสอบถามที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างอื่นที่ไม่ใช่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้จำนวน 40 คน

5.5 นำแบบสอบถามมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ทั้งฉบับ โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์อัลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach. 1970 : 161) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.75

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ดำเนินการดังนี้

1. ขอจดหมายจากบัณฑิตวิทยาลัย เพื่อขอความร่วมมือในการตอบแบบสอบถาม
2. ฝึกอบรมผู้ช่วยเก็บข้อมูล เพื่อให้เข้าใจขั้นตอน และวิธีการเก็บข้อมูล
3. ดำเนินการเก็บข้อมูล ของแต่ละหน่วยของห้องสมุดที่กำหนด
4. ระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล เริ่มตั้งแต่เดือนพฤศจิกายน 2546 ถึง มกราคม

2547

ผู้ช่วยผู้วิจัยแจกแบบสอบถามไปยังกลุ่มตัวอย่าง 286 ฉบับ ได้รับคืนทุกฉบับ คิดเป็นร้อยละ 100

การจัดกระทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปทางสังคมศาสตร์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. คำนวณหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ค่าร้อยละของตัวแปรอิสระ เพศ และระดับการศึกษานำเสนอในรูปตารางประกอบความเรียง
2. คำนวณหาค่าเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี

3. วิเคราะห์และเรียงลำดับความคิดเห็นและข้อเสนอแนะโดยอิสระของผู้ตอบ
แบบสอบถามโดยลำดับความสำคัญแยกเป็นรายด้าน

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล และแปลความหมายของการวิเคราะห์ข้อมูลนั้น เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

N แทน จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง

$\bar{X}$ แทน ค่าคะแนนเฉลี่ย

S.D. แทน ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนนเฉลี่ย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดของเล่น

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดของเล่น เป็นรายด้าน รายข้อ และโดยรวม

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี ที่มีต่อความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น โดยแจกแจงความถี่ และลำดับความสำคัญ

ตอนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับ ลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประชาชนในพื้นที่
ธนบุรีเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดของเล่น

โดยการแจกแจงความถี่ (frequency) และการหาค่าร้อยละ (percentage) ดังปรากฏ
ในตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนและค่าร้อยละของประชากรที่เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่าง เกี่ยวกับลักษณะทั่วไป
(N =286)

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	135	47.20
หญิง	151	52.80
รวม	286	100.00
2. ระดับการศึกษา		
ต่ำกว่าปริญญาตรี	155	54.20
ปริญญาตรีขึ้นไป	131	45.80
รวม	286	100.00

จากตาราง 2 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นประชาชนที่เข้ามาใช้บริการห้องสมุด
ประชาชนในเขตธนบุรี เป็นเพศชาย 135 คน คิดเป็นร้อยละ 47.20 เป็นเพศหญิง 151 คน
คิดเป็นร้อยละ 52.80 และ มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี 155 คน คิดเป็นร้อยละ 54.20
ปริญญาตรีขึ้นไป 131 คน คิดเป็นร้อยละ 45.80

ตอนที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการของประชาชนในพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับ
การใช้ห้องสมุดของเล่น เป็นรายด้าน รายข้อ และโดยรวม

โดยวิเคราะห์ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานดังปรากฏในตาราง 3-25

ตาราง 3 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่ (N = 286)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านสถานที่			
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่นประเภท ต่างๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับ เล่นบล็อกไม้	3.86	0.93	มาก
2. การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และ เป็นระเบียบเรียบร้อย	4.19	0.79	มาก
3. การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูด ความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ	4.11	0.85	มาก
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความ เหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง	4.26	0.75	มาก
5. ความสะอาดสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด	4.10	0.81	มาก
6. สถานที่มีความปลอดภัย เช่น มีการปูพองน้ำตาม มุมของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพรมที่นุ่ม	3.95	1.10	มาก
รวม	4.07	0.87	มาก

จากตาราง 3 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี
เกี่ยวกับด้านสถานที่ โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับ
ความต้องการสูงสุดคือข้อ 4 บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศ
ถ่ายเทมีแสงสว่างพอเพียง ($\bar{X} = 4.26$) รองลงมาคือข้อ 2 การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบ
ได้สะดวก และ เป็นระเบียบเรียบร้อย ($\bar{X} = 4.19$)

ตาราง 4 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการ (N = 286)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการให้บริการ			
1. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์	4.08	0.93	มาก
2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น	3.90	0.83	มาก
3. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น	3.97	0.96	มาก
4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่นมี ของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้แล้ว	3.91	0.97	มาก
5. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของผู้ ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่น กับผู้ใช้บริการ การสาธิตการใช้อุปกรณ์การเล่น	3.72	1.03	มาก
6. การยืมของเล่นมีการให้น้ำกลับไปเล่นที่บ้านได้	3.43	1.18	ปานกลาง
รวม	3.83	0.98	มาก

จากตาราง 4 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการให้บริการโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ
พบมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลางคือข้อ 6 การยืมของเล่นมีการให้น้ำกลับไปเล่นที่บ้านได้
($\bar{X} = 3.43$) นอกนั้นอยู่ในระดับมากอันดับสูงสุดคือข้อ 1 ความกระตือรือร้นในการให้บริการของ
บรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.08$) รองลงมาคือ ข้อ 3 การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น
($\bar{X} = 3.97$)

ตาราง 5 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น (N = 286)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านประเภทของเล่น			
1. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.96	0.93	มาก
2. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกลบเลข	4.11	0.96	มาก
3. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง	4.08	0.95	มาก
4. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้	3.98	1.00	มาก
5. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช	3.69	1.07	มาก
6. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นแบบบทบาทสมมุติ	3.87	1.05	มาก
รวม	3.94	0.99	มาก

จากตาราง 5 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
 ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่น รายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.94$) เมื่อ
 พิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 2 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ
 เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกลบเลข ($\bar{X} = 4.11$) รองลงมาคือข้อ 3 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้าน
 ภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง ($\bar{X} = 4.08$)

ตาราง 6 ค่าคะแนนเฉลี่ย และค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ (N = 286)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ			
1. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ยืน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ดี	3.88	1.04	มาก
2. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.73	1.05	มาก
3. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด	3.77	1.06	มาก
4. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง	3.87	1.11	มาก
5. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูเท้า	3.82	1.08	มาก
รวม	3.81	1.06	มาก

จากตาราง 6 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ รายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$) เมื่อ
พิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 1 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ยืนเช่น
ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ดี ($\bar{X} = 3.88$) รองลงมาคือข้อ 4 เพื่อกระตุ้นการ
พัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง ($\bar{X} = 3.87$)

ตาราง 7 ค่าคะแนนเฉลี่ยความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี โดยรวมทุกด้าน (N = 286)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
1 .ด้านสถานที่	4.07	0.87	มาก
2 .ด้านการให้บริการ	3.83	0.98	มาก
3 .ด้านประเภทของเล่น	3.94	0.99	มาก
4 .ด้านการพัฒนาบุคลากร	3.81	1.06	มาก
รวมเฉลี่ย	3.91	0.97	มาก

จากตาราง 7 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีโดยรวมทุกด้านอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 1 ด้านสถานที่ ($\bar{X} = 4.07$) รองลงมาคือข้อ 3 ด้านประเภทของเล่น ($\bar{X} = 3.94$)

ตาราง 8 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่จำแนกตามตัวแปรเพศชาย (N = 135)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านสถานที่			
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่นประเภทต่าง ๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับเล่นบล็อกไม้	3.93	0.83	มาก
2. การจัดวางชั้นของเล่นสามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย	4.14	0.78	มาก
3. การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ	4.16	0.93	มาก
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง	4.36	0.63	มาก
5. ความสะอาดสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด	4.10	0.86	มาก
6. สถานที่มีความปลอดภัย เช่น มีการบุพองน้ำตามมุมของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพื้นที่นุ่ม	3.99	0.99	มาก
รวม	4.11	0.83	มาก

จากตาราง 8 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรี เกี่ยวกับด้านสถานที่จำแนกตามตัวแปรเพศชาย ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก
($\bar{X} = 4.11$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 4 บรรยากาศภายใน
ห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง ($\bar{X} = 4.36$)
รองลงมาคือข้อ 3 การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้
บริการ ($\bar{X} = 4.16$)

ตาราง 9 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรเพศชาย
 (N = 135)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการให้บริการ			
1. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์	4.08	1.04	มาก
2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น	3.87	0.77	มาก
3. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น	4.06	0.86	มาก
4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้ แล้ว	3.89	1.02	มาก
5. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของผู้ ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่น กับผู้ให้บริการ การสาธิตการใช้อุปกรณ์การเล่น	3.59	1.12	มาก
6. การยืมของเล่น มีการให้น่ากลับไปเล่นที่บ้านได้	3.56	1.10	มาก
รวม	3.84	0.98	มาก

จากตาราง 9 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
 ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรเพศชาย ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับ
 มาก ($\bar{X} = 3.84$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 1 ความ
 กระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.08$) รองลงมาคือ ข้อ 3 การให้ข้อมูลและ
 คำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น ($\bar{X} = 4.06$)

ตาราง 10 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรเพศชาย
 (N = 135)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านประเภทของเล่น			
1. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.90	1.04	มาก
2. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกลบเลข	4.13	0.86	มาก
3. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง	4.16	0.88	มาก
4. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้	3.89	0.91	มาก
5. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช	3.76	1.05	มาก
6. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติ	3.76	1.16	มาก
รวม	3.93	0.98	มาก

จากตาราง 10 แสดงว่าความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรเพศชายรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 3 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง ($\bar{X} = 4.16$) รองลงมาคือ ข้อ 2 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกลบเลข ($\bar{X} = 4.13$)

ตาราง 11 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรเพศชาย
(N = 135)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ			
1. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ยืน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ดี	3.89	1.02	มาก
2. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.84	0.97	มาก
3. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด	3.77	1.09	มาก
4. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง	3.84	1.10	มาก
5. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูงเท้า	3.64	1.06	มาก
รวม	3.79	1.04	มาก

จากตาราง 11 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรเพศชายทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือข้อ 1 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ยืน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ดี ($\bar{X} = 3.89$) รองลงมาคือข้อ 2 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน และข้อ 4 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง ($\bar{X} = 3.84$)

ตาราง 12 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง (N = 151)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านสถานที่			
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่นประเภทต่าง ๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับเล่นบล็อกไม้	3.80	1.01	มาก
2. การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย	4.23	0.80	มาก
3. การจัดการตกแต่งสถานที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ	4.07	0.76	มาก
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง	4.18	0.84	มาก
5. ความสะอาดสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด	4.11	0.77	มาก
6. สถานที่มีความปลอดภัย เช่น มีการปูพองน้ำตามมุมของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพื้นที่นุ่ม	3.92	1.19	มาก
รวม	4.05	0.89	มาก

จากตาราง 12 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรี เกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตามตัวแปรเพศหญิง ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก
($\bar{X}$ = 4.05) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบความต้องการสูงสุดคือข้อ 2 การจัดวางชั้นของเล่น
สามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย ($\bar{X}$ = 4.23) รองลงมาคือ ข้อ 4 บรรยากาศ
ภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง ($\bar{X}$ = 4.18)

ตาราง 13 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรเพศหญิง
(N = 151)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการให้บริการ			
1. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์	4.09	0.82	มาก
2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น	3.93	0.88	มาก
3. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น	3.89	1.03	มาก
4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้แล้ว	3.93	0.92	มาก
5. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของผู้ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่นกับผู้ให้บริการ การสาธิตการใช้อุปกรณ์การเล่น	3.85	0.93	มาก
6. การยืมของเล่น มีการให้น่ากลับไปเล่นที่บ้านได้	3.32	1.24	ปานกลาง
รวม	3.83	0.97	มาก

จากตาราง 13 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรเพศหญิงโดยรวมมีระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลางคือข้อ 6 การยืมของเล่นมีการให้น่ากลับไปเล่นที่บ้านได้ ($\bar{X} = 3.32$) นอกนั้นอยู่ในระดับมาก อันดับสูงสุดคือข้อ 1 ความกระตือรือร้น ในการให้บริการของบรรณารักษ์ ($\bar{X} = 4.09$) รองลงมาคือข้อ 2 การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น และข้อ 4 ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการเช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้แล้ว ($\bar{X} = 3.93$)

ตาราง 14 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรเพศหญิง
 (N = 151)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านประเภทของเล่น			
1. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้น ดินน้ำมัน	4.01	0.82	มาก
2. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข	4.09	1.04	มาก
3. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง	4.01	1.00	มาก
4. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพ ระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้	4.06	1.07	มาก
5. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช	3.62	1.08	มาก
6. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติ	3.96	0.94	มาก
รวม	3.95	0.99	มาก

จากตาราง 14 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
 ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรเพศหญิง รายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับ
 มาก ($\bar{X} = 3.95$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือข้อ 2 ของเล่นที่
 ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข ($\bar{X} = 4.09$) รองลงมาคือข้อ 4
 ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพ ระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้ ($\bar{X} = 4.06$)

ตาราง 15 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรเพศหญิง
 (N = 151)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ			
1. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ปีน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เชย่า ดี	3.87	1.07	มาก
2. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.61	1.12	มาก
3. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด	3.76	1.03	มาก
4. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง	3.19	1.13	มาก
5. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูเท้า	4.02	1.07	มาก
รวม	3.69	1.08	มาก

จากตาราง 15 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
 ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรเพศหญิงทั้งรายชื่อและโดยรวมอยู่
 ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$) เมื่อพิจารณาเป็นรายชื่อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือข้อ 5 เพื่อ
 กระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูเท้า ($\bar{X} = 4.02$)
 รองลงมาคือข้อ 1 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ปีน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า
 เชย่า ดี ($\bar{X} = 3.87$)

ตาราง 16 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการการใช้ห้องสมุด
ของเล่นของประชาชนในพื้นที่ ชนบุรีโดยรวมทุกด้านจำแนกตามเพศชายและหญิง
(N = 286)

ปัจจัย	ความต้องการ					
	เพศชาย(N = 131)			เพศหญิง(N = 151)		
	X	S.D.	ระดับ	X	S.D.	ระดับ
1. ด้านสถานที่	4.11	0.83	มาก	4.05	0.89	มาก
2. ด้านการใช้บริการ	3.84	0.98	มาก	3.83	0.97	มาก
3. ด้านประเภทของเล่น	3.93	0.98	มาก	3.95	0.99	มาก
4. ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ	3.79	1.04	มาก	3.69	1.08	มาก
รวมเฉลี่ย	3.91	0.95	มาก	3.88	0.98	มาก

จากตาราง 16 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชน ทั้งเพศชายและเพศหญิงอยู่ในระดับมาก ทั้งรายด้านและโดยรวม (ชาย $\bar{X} = 3.91$, หญิง $\bar{X} = 3.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบความต้องการอันดับสูงสุดของเพศชายคือข้อ 1 ด้านสถานที่ ($\bar{X} = 4.11$) รองลงมาคือข้อ 3 ด้านประเภทของเล่น ($\bar{X} = 3.93$) ส่วนความต้องการอันดับสูงสุดของเพศหญิงคือข้อ 1 ด้านสถานที่ ($\bar{X} = 4.05$) รองลงมาคือ ข้อ 3 ด้านประเภทของเล่น ($\bar{X} = 3.95$)

ตาราง 17 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา
 ต่ำกว่าปริญญาตรี (N = 155)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านสถานที่			
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่น ประเภทต่างๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับเล่นบล็อกไม้	3.99	0.85	มาก
2. การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และ เป็นระเบียบเรียบร้อย	4.29	0.76	มาก
3. การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูด ความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ	4.15	0.85	มาก
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความ เหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง	4.37	0.68	มาก
5. ความสะอาดสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด	4.21	0.80	มาก
6. สถานที่ที่มีความปลอดภัย เช่น มีการปูพองน้ำ ตามมุมของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพื้นที่นุ่ม	4.06	1.05	มาก
รวม	4.17	0.82	มาก

จากตาราง 17 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในเขต
 พื้นที่ชนบุรี เกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตามตัวระดับการศึกษาค่ำกว่าปริญญาตรี ทั้งรายข้อ
 และโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุด
 คือข้อ 4 บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่าง
 พอเพียง ($\bar{X} = 4.37$) รองลงมาคือข้อ 2 การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และ
 เป็นระเบียบเรียบร้อย ($\bar{X} = 4.29$)

ตาราง 18 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา
ต่ำกว่าปริญญาตรี (N = 155)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการให้บริการ			
1. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์	3.99	0.85	มาก
2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น	4.29	0.76	มาก
3. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น	4.15	0.85	มาก
4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้ แล้ว	3.95	0.96	มาก
5. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของ ผู้ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่น กับผู้ให้บริการ การสาธิตการใช้อุปกรณ์การเล่น	3.76	1.06	มาก
6. การยืมของเล่น มีการให้น่ากลับไปเล่นที่บ้านได้	3.33	1.22	ปานกลาง
รวม	3.91	0.95	มาก

จากตาราง 18 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในเขต
พื้นที่ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรีโดย
รวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อมีความต้องการอยู่ในระดับปานกลาง
คือข้อ 6 การยืมของเล่น มีการให้น่ากลับไปเล่นที่บ้านได้ ($\bar{X} = 3.33$) อันดับความต้องการสูงสุด
คือข้อ 2 การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น ($\bar{X} = 4.29$) รองลงมาคือข้อ 3 การให้ข้อมูล
และคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น ($\bar{X} = 4.15$)

ตาราง 19 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
 ของประชาชนในเขตพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปร
 ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี (N = 155)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านประเภทของเล่น			
1. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.95	0.97	มาก
2. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข	4.17	0.93	มาก
3. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง	4.11	0.95	มาก
4. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้	3.97	1.02	มาก
5. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช	3.70	1.05	มาก
6. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติ	3.84	1.07	มาก
รวม	3.95	0.99	มาก

จากตาราง 19 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในเขตพื้นที่ธนบุรี เกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.95$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 2 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข ($\bar{X} = 4.17$) รองลงมาคือข้อ 3 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง ($\bar{X} = 4.11$)

ตาราง 20 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปร
ระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรี (N = 155)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ			
1. เพื่อกระตุ้นการพัฒนากายได้อื่น เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ตี	3.92	1.04	มาก
2. เพื่อกระตุ้นการพัฒนากายสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.73	1.07	มาก
3. เพื่อกระตุ้นการพัฒนากายเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด	3.69	1.11	มาก
4. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง	3.83	1.12	มาก
5. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูเท้า	3.79	1.10	มาก
รวม	3.79	1.08	มาก

จากตาราง 20 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ต่ำกว่าปริญญาตรีทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือข้อ 1 เพื่อกระตุ้นการพัฒนากายได้อื่น เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เขย่า ตี ($\bar{X} = 3.92$) รองลงมาคือข้อ 4 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง ($\bar{X} = 3.83$)

ตาราง 21 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านสถานที่จำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา
ปริญญาตรีขึ้นไป (N = 131)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านสถานที่			
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่นประเภทต่าง ๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับเล่นบล็อกไม้	3.71	1.00	มาก
2. การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย	4.06	0.82	มาก
3. การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ	4.06	0.84	มาก
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างเพียงพอ	4.13	0.82	มาก
5. ความสะดวกสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด	3.98	0.82	มาก
6. สถานที่ที่มีความปลอดภัย เช่น มีการปูพองน้ำ ความนุ่มของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพื้นที่นุ่ม	3.83	1.14	มาก
รวม	3.96	0.90	มาก

จากตาราง 21 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรี เกี่ยวกับด้านสถานที่ จำแนกตามตัวระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุดคือ ข้อ 4 บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างเพียงพอ ($\bar{X} = 4.13$) รองลงมาคือข้อ 2 การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย และข้อ 3 การจัดการตกแต่งสถานที่ที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ ($\bar{X} = 4.06$)

ตาราง 22 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในเขตพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปร
ระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป (N = 131)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการให้บริการ			
1. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์	3.98	0.97	มาก
2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น	3.87	0.79	มาก
3. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น	3.98	0.94	มาก
4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้แล้ว	3.87	0.98	มาก
5. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของผู้ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่นกับผู้ให้บริการ การสาธิตการใช้อุปกรณ์การเล่น	3.68	0.99	มาก
6. การยืมของเล่น มีการให้น้ำกลับไปเล่นที่บ้านได้	3.55	1.13	มาก
รวม	3.82	0.96	มาก

จากตาราง 22 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ธนบุรี เกี่ยวกับด้านการให้บริการจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไปทั้งรายข้อ
และโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.82$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการสูงสุด
คือข้อ 1 ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์ และข้อ 3 การให้ข้อมูลและ
คำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น ($\bar{X} = 3.98$) รองลงมาคือข้อ 2. การให้ความสะดวกในการจัดหาของ
เล่น และ ข้อ 4. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการ
ยืม ของเล่นไปใช้แล้ว ($\bar{X} = 3.87$)

ตาราง 23 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่น
ของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปร
ระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป (N = 131)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านประเภทของเล่น			
1. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้นดินน้ำมัน	3.97	0.88	มาก
2. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข	4.03	0.98	มาก
3. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง	4.05	0.95	มาก
4. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้	3.99	0.99	มาก
5. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช	3.67	1.08	มาก
6. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมติ	3.90	1.04	มาก
รวม	3.93	0.98	มาก

จากตาราง 23 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรี เกี่ยวกับด้านประเภทของเล่นจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไปทั้งราย
ข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับความต้องการ
สูงสุดคือข้อ 3 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียง ร้องเพลง ($\bar{X} = 4.05$)
รองลงมาคือข้อ 2 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข ($\bar{X}$
= 4.03)

ตาราง 24 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการการใช้ห้องสมุด
ของเล่นของประชาชนในเขตพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตาม
ตัวแปรระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไป (N = 131)

รายการ	ความต้องการ		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับ
ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ			
1. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการไต่ปีน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรีชนิด เป่า เปีย ดี	3.84	1.04	มาก
2. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้น ดินน้ำมัน	3.73	1.03	มาก
3. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด	3.85	1.00	มาก
4. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง	3.92	1.11	มาก
5. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูกเท้า	3.85	1.06	มาก
รวม	3.83	1.04	มาก

จากตาราง 24 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่
ชนบุรี เกี่ยวกับด้านการพัฒนาบุคลิกภาพจำแนกตามตัวแปรระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป
ทั้งรายข้อและโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบอันดับ
ความต้องการสูงสุดคือข้อ 4 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง
($\bar{X} = 3.92$) รองลงมาคือข้อ 3 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง
การกระโดด และข้อ 5 เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า
ถูกเท้า ($\bar{X} = 3.85$)

ตาราง 25 ค่าคะแนนเฉลี่ยและค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของความต้องการการใช้ห้องสมุด
ของเล่นของประชาชนในเขตพื้นที่ ธนบุรีโดยรวมทุกด้านจำแนกตามระดับการศึกษา
ต่ำกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรีขึ้นไป (N = 286)

ปัจจัย	ความต้องการ					
	ระดับการศึกษา			ระดับการศึกษา		
	ต่ำกว่าปริญญาตรี			ปริญญาตรีขึ้นไป		
	(N = 155)			(N = 131)		
	X	S.D.	ระดับ	X	S.D.	ระดับ
1. ด้านสถานที่	4.17	0.82	มาก	3.96	0.90	มาก
2. ด้านการใช้บริการ	3.91	0.95	มาก	3.82	0.96	มาก
3. ด้านประเภทของเล่น	3.95	0.99	มาก	3.93	0.98	มาก
4. ด้านพัฒนานุคลิกภาพ	3.79	1.08	มาก	3.83	1.04	มาก
รวมเฉลี่ย	3.95	0.96	มาก	3. 88	0.97	มาก

จากตาราง 25 แสดงว่า ความต้องการการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชน ทั้งระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรีและปริญญาตรีขึ้นไปอยู่ในระดับมาก ทั้งรายด้านและโดยรวม (ต่ำกว่าปริญญาตรี $\bar{X} = 3.95$, ปริญญาตรีขึ้นไป $\bar{X} = 3.88$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบความต้องการอันดับสูงสุดของระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี คือข้อ 1 ด้านสถานที่ ($\bar{X} = 4.17$) รองลงมาคือข้อ 3 ด้านประเภทของเล่น ($\bar{X} = 3.95$) ส่วนความต้องการอันดับสูงสุดของระดับการศึกษาปริญญาตรีขึ้นไปคือ ข้อ 1 ด้านสถานที่ ($\bar{X} = 3.96$) รองลงมาคือข้อ 3 ด้านประเภทของเล่น ($\bar{X} = 3.93$)

ตอนที่ 3 วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น ของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี ที่มีต่อความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น โดยแจกแจงความถี่ และลำดับความสำคัญ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลการแสดงความคิดเห็นและข้อเสนอแนะโดยอิสระของประชาชนในเขตพื้นที่ธนบุรีเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นที่มีความคิดเห็นสอดคล้องและซ้ำ ๆ กันสรุปสาระสำคัญได้ดังนี้

- ด้านสถานที่
- 1. ควรมีอากาศถ่ายเทสะดวก
 - 2. ควรมีที่กว้างขวางในแต่ละห้อง
 - 3. ควรแบ่งเป็นห้องสำหรับการเล่นประเภทต่างๆ

4. ควรจัดตกแต่งสถานที่ให้สวยงามเหมาะสมกับวัยของเด็ก
5. ควรมีความปลอดภัยทั้งทางร่างกาย และสุขภาพอนามัย

ด้านการให้บริการ

1. ควรมีคอมพิวเตอร์ประกอบการเล่นด้วย
2. ควรมีผู้เชี่ยวชาญแนะนำการเล่น
3. ควรมีการประชาสัมพันธ์ให้ชัดเจน
4. ควรมีจุดบริการน้ำดื่ม
5. การให้ยืมของเล่นกลับบ้านต้องเป็นระบบ

ด้านประเภทของเล่น

1. ควรมีประเภทของเล่นให้ครบทั้ง 6 ประเภทคือ
 - 1.1 ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ
 - 1.3 ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา
 - 1.4 ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ
 - 1.5 ของเล่นเชิงธรรมชาติ
 - 1.6 ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก
2. ควรจัดของเล่นที่มีความคงทนแข็งแรงไม่แตกหักง่าย
3. ควรจัดของเล่นที่มีสีสันสวยงามและไม่เป็นอันตราย
4. ควรมีของเล่นโบราณ โดยทำจากวัสดุธรรมชาติ
5. ควรจัดแบ่งของเล่นให้เหมาะสมกับวัยของเด็กในช่วงวัยต่างๆ

ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ

1. ควรมีผู้เชี่ยวชาญในการแนะนำวิธีการเล่นเพื่อพัฒนาการเจริญเติบโตของเด็ก
2. ควรมีกิจกรรมที่让孩子ได้ปฏิบัติ
3. ควรมีมุมสำหรับออกกำลังกายในห้องของเล่นด้วย
4. ควรมีการปลูกฝังให้เด็กรักและหวงแหนของเล่นที่เป็นของส่วนรวม เล่นอย่างระวัง
5. ควรมีการบันทึกพัฒนาการของเด็ก

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการศึกษาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี ซึ่ง เป็นการวิจัยเชิงสำรวจโดยสรุปขั้นตอนการวิจัยดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

เพื่อศึกษาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นผู้นำบุตรหลานมาใช้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้สำหรับเป็นมุมของเล่นในเขตพื้นที่ชนบุรี 6 แห่งได้แก่ ห้องสมุดประชาชน เขตคลองสาน เขตคลองเตย เขตบางกอกใหญ่ เขตราชบุรีบูรณะ เขตจอมทองและเขตภาษีเจริญ กลุ่มตัวอย่าง เป็นผู้ให้บริการห้องสมุดประชาชนในพื้นที่ที่จัดไว้เป็นมุมของเล่น จำนวน 286 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling)

สรุปผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชน ในพื้นที่ชนบุรีสรุปผลการวิเคราะห์ได้ดังนี้

1. ลักษณะทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม เป็นเพศชาย ร้อยละ 47.20 เพศหญิง 52.80 มีระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 54.20 และปริญญาตรีขึ้นไป ร้อยละ 45.80

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี รายด้านและโดยรวม พบดังนี้

2.1 รายด้าน

2.1.1 ด้านสถานที่ ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.07$)

2.1.2 ด้านการให้บริการ ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$)

2.1.3 ด้านประเภทของเล่น ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.94$)

2.1.4 ด้านพัฒนาบุคลากร ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.81$)

2.2 โดยรวม

2.2.1 ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี
โดยรวมทุกด้าน อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$)

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี จำแนกตามตัวแปร เพศ และ ระดับการศึกษา พบดังนี้

3.1 เพศชาย

3.1.1 ด้านสถานที่ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.11$)

3.1.2 ด้านการให้บริการ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.84$)

3.1.3 ด้านประเภทของเล่น มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$)

3.1.4 ด้านพัฒนาบุคลากร มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$)

3.1.5 โดยรวมทุกด้าน มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$)

3.2 เพศหญิง

3.2.1 ด้านสถานที่ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.05$)

3.2.2 ด้านการให้บริการ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$)

3.2.3 ด้านประเภทของเล่น มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.95$)

3.2.4 ด้านพัฒนาบุคลากร มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.69$)

3.2.5 โดยรวมทุกด้าน มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$)

3.3 ระดับ การศึกษาค่ำกว่าปริญญาตรี

3.3.1 ด้านสถานที่ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.17$)

3.3.2 ด้านการให้บริการ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.91$)

3.3.3 ด้านประเภทของเล่น มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.95$)

3.3.4 ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.79$)

3.3.5 โดยรวมทุกด้าน มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.95$)

3.4 ระดับการศึกษา ปริญญาตรีขึ้นไป

3.4.1 ด้านสถานที่ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.96$)

3.4.2 ด้านการให้บริการ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.82$)

3.4.3 ด้านประเภทของเล่น มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.93$)

3.4.4 ด้านพัฒนาบุคลิกภาพ มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.83$)

3.4.5 โดยรวมทุกด้าน มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี อยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 3.88$)

อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่องความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี พบประเด็นที่สามารถนำมาอภิปรายได้ดังนี้

1. เมื่อพิจารณาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี โดยรวม พบมีความต้องการอยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่า ประชาชนเล็งเห็นถึงความสำคัญของการเล่น และยังขาดแคลนของเล่นที่จะนำมาซึ่งพัฒนาการในด้านต่างๆ เมื่อมีห้องสมุดของเล่นที่มีอุปกรณ์ในการเล่นและมีของเล่นที่ครบครันไว้บริการทั้งยังส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆประชาชนจึงเห็นถึงประโยชน์ที่จะได้รับและมีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นอยู่ในระดับมาก สอดคล้องกับ เบญจา แสงมะลิ (2524 : 23-24) ได้กล่าวถึงการเล่นของเล่นว่ามีความสำคัญต่อเด็กดังนี้

- 1) ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีการสังเกต และมีไหวพริบ
- 2) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางกาย
- 3) ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ และสังคม
- 4) ช่วย让孩子สนใจสิ่งรอบๆตัว

- 5) ช่วยให้เด็กพร้อมที่จะเรียนหนังสือต่อไป
- 6) ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์
- 7) ช่วยฝึกการแก้ปัญหา และลองใช้วิธีการแก้ปัญหา

ในลักษณะเดียวกัน เกษลดา มานะจติ (2529 : 2-3) กล่าวถึงความสำคัญของการเล่นของเล่นว่าช่วยให้เด็กเกิดพัฒนาการในแง่ต่างๆดังนี้

- 1) ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ โดยผ่านขบวนการค้นคว้าสำรวจ ทดลองใช้ กล้ามเนื้อประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา จมูก มือ หู ปาก ให้ประสานกัน จนก่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งไม่มีวิธีการอันใดจะสอนได้ดีเท่า
- 2) ช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ และส่งเสริมเชาว์ปัญญาจากการเล่น เด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ มีความคิดริเริ่มแปลกๆใหม่ๆ รู้จักใช้สติปัญญามาประยุกต์ เพื่อสร้างผลงานทางการเล่นที่ไม่ซ้ำซากเช่นเดิม หรือเลียนแบบจากตัวอย่างที่เคยเห็นอย่างเดียว
- 3) ช่วยให้เด็กเกิดทักษะทางสังคมอันเป็นพื้นฐานที่จะช่วยปลูกฝังให้เด็กมีความเป็นผู้นำ ผู้ตามรู้จักสับเปลี่ยน รอคอย รอบคอบ วางแผน เสียสละ ให้อภัย และปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีน้ำใจต่อกันและกัน
- 4) ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ ช่วยลดความตึงเครียดหรือความสับสนทางอารมณ์ ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากสภาพขัดแย้งของของสิ่งแวดล้อม ในระหว่างที่เด็กเล่น อารมณ์ ขุ่นมัว ความคับข้องใจ อารมณ์โกรธ ความเสียใจ ความผิดหวัง จะได้รับการระบายเป็นการช่วยปรับอารมณ์ของเด็กให้กลับสู่ภาวะปกติได้
- 5) ช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ขึ้น จากการเล่นนี้เด็กจะได้เคลื่อนไหวแขนขา และอวัยวะทุกส่วนในร่างกาย ทำให้สามารถทำงานประสานสัมพันธ์กันได้ดีขึ้น มีทักษะมีความแคล่วคล่องว่องไว และแข็งแรงขึ้น

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า ห้องสมุดของเล่นมีความสำคัญ และจำเป็นต่อเด็กปฐมวัยอย่างยิ่ง การเล่นนอกจากจะทำให้เด็กได้มีอิสระ มีโอกาสแสดงออกในสิ่งที่เด็กต้องการแล้ว การเล่นยังเป็นเครื่องมือในการจัดประสบการณ์และกิจกรรม ให้เด็กเกิดการเรียนรู้ด้วยความพอใจอยากทดลองค้นคว้า เกิดทักษะในกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น การเล่นยังเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญาของเด็กปฐมวัย ทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับเพื่อนๆ เข้าใจธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัวเด็กอีกด้วย

2. เมื่อพิจารณาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี เป็นรายด้าน พบดังนี้

2.1 ด้านสถานที่ พบว่าประชาชนในพื้นที่ชนบุรี มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นอยู่ในระดับมาก เพราะสถานที่ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการของประชาชน พื้นที่ในการให้บริการมีอยู่น้อย เป็นเพียงมุมหนึ่งในห้องสมุดเท่านั้น ประชาชนจึงต้องการให้มีสถานที่ที่สามารถตอบสนองความต้องการในกิจกรรมการเล่นที่หลากหลายได้ รวมถึงยังต้องการให้มีการจัดตกแต่งสถานที่ให้สวยงาม สะดวก สะอาด และปลอดภัยด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ สมจิต พรหมเทพ (2542 : 153-164) ที่กล่าวว่า ห้องสมุดส่วนมากยังไม่ถึงขั้นระดับมาตรฐาน ตั้งแต่อาคารสถานที่ วัสดุอุปกรณ์ ฯลฯ และ เขียวพา เตะคุปต์ (2543 : 104) กล่าวว่าห้องสมุดของเล่นเป็นห้องที่บรรจุของเล่นตามวัยของเด็ก ในระบบห้องสมุดมีพื้นที่ประมาณ 12-14 ฟุต ตั้งอยู่ในบริเวณกลางห้องของแผนกหนังสือเด็ก และ ธาดาศักดิ์ วชิรปริชาพงษ์ (2519 : 66) ยังให้ความเห็นเกี่ยวกับสถานที่ไว้ว่าจะต้องพิจารณาถึง

1) สิ่งอำนวยความสะดวกต่าง ๆ ซึ่งจะต้องพิจารณาทั้งบรรณารักษ์ เจ้าหน้าที่และ ผู้ให้บริการ เช่น ห้องทำงานบรรณารักษ์ การจัดบริเวณที่อ่านหนังสือ จำนวนโต๊ะ เก้าอี้ให้เพียงพอสำหรับผู้ที่จะมาใช้บริการ เป็นต้น

2) วัสดุห้องสมุด พิจารณาว่า วัสดุต่าง ๆ ที่มีในห้องสมุด มีทั้งปริมาณและประเภทมากพอที่จะสนองความต้องการของผู้มารับบริการได้อย่างทั่วถึงหรือไม่ ควรจะมีเฉพาะหนังสือ วารสาร สิ่งพิมพ์ หรือควรมีสื่อทัศน และวัสดุของเล่นอื่น ๆ อีก

3) สิ่งแวดล้อมอื่นๆ จะต้องพิจารณาในด้านสถานที่ตั้ง ลักษณะรูปทรง สี แสงสว่าง อากาศ รวมทั้งอุณหภูมิภายในห้องสมุด และการควบคุมเสียงภายในห้องสมุดด้วย

2.2 ด้านการใช้บริการพบว่าประชาชนในพื้นที่ชนบุรี มีความต้องการใช้บริการเกี่ยวกับของเล่นเด็ก อยู่ในระดับมาก อาจเป็นเพราะว่าประชาชนไม่ต้องลงทุนในการจัดซื้อซึ่งมีจำนวนหลากหลายชนิด บางชนิดมีราคาแพง บางชนิดมีราคาแพงมาก โดยเฉพาะสำหรับของเล่นประเภทที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนั้นห้องสมุดมีของเล่นสำหรับเด็กน้อย ทำให้ผู้ใช้บริการได้รับบริการไม่เพียงพอ และห้องสมุดมีระเบียบและวิธีการใช้ของเล่นให้เด็กเล่นในห้องสมุดเท่านั้น ไม่ให้ยืมออกนอกสถานที่ ซึ่งเมื่อเด็กได้เล่นของเล่นแล้วมักจะเพลิดเพลินจนลืมเวลา และจะเรียกร้องให้นำกลับไปเล่นต่อที่บ้านของตนเอง ดังนั้นผู้ประกอบการจึงมุ่งหวังต้องการให้บริการเป็นจำนวนมาก ซึ่งสอดคล้องกับ สมจิต พรหมเทพ(2542: 15 -164) กล่าวว่า การใช้บริการของผู้มารับบริการเกี่ยวกับหนังสือและอุปกรณ์สำหรับเด็ก ๆ มักจะถูกยืมเป็นจำนวนมาก ไม่เพียงพอกับความต้องการในทุกห้องที่ โดยเฉพาะห้องสมุดประชาชนจังหวัดเชียงใหม่ และได้สรุปว่า ผู้ปกครองต้องการจะยืมมากกว่าซื้อด้วยตนเอง

เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบความต้องการการใช้บริการ โดยเฉพาะเกี่ยวกับการยืมของเล่นกลับไปเล่นที่บ้าน อยู่ภายในระดับปานกลางทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่า ส่วนใหญ่ห้องสมุด มี

ระเบียบให้ยืมกลับบ้านเฉพาะของเล่นที่เป็นหนังสือ โดยให้เข้าระบบการยืมแบบหนังสือ และมีระเบียบเกี่ยวกับการดูแลรักษา โดยเฉพาะถ้าหนังสือชำรุดหรือสูญหายจะต้องชดเชยค่าเสียหายเป็นจำนวนแพงกว่าราคาในท้องตลาด เป็นภาระรับผิดชอบของผู้ปกครอง ดังนั้นถ้าของเล่นอื่นๆ จัดบริการให้ยืมกลับไปเล่นที่บ้านได้นั้น ทำให้ผู้ปกครองไม่สมปรารถนาได้เพราะกลัวจะต้องรับผิดชอบและจากการสัมภาษณ์สอบถามผู้ปกครองที่พาเด็กมาเล่นมีจำนวนมากเป็นคนรับจ้างเลี้ยงเด็กในบ้านหรือญาติพี่น้องมากกว่าพ่อและแม่ จึงเกรงกลัวในการรับผิดชอบเกี่ยวกับการชดเชยมากกว่าที่พ่อหรือแม่เป็นผู้ยืมด้วยตนเอง นอกจากนี้การจัดบริการของห้องสมุดมีกฎเกณฑ์ระเบียบรัดกุมในเรื่องการยืม การเล่นที่ถูกควบคุม คัดค้านในเรื่องความเสียหายจึงจัดระเบียบไว้อย่างชัดเจน อาจเป็นผลให้มีความพึงพอใจที่จะใช้น้อย จึงเป็นผลให้มีความต้องการใช้บริการอยู่ในระดับปานกลาง

2.3 ด้านประเภทของเล่น พบว่าประชาชนในพื้นที่ธนบุรี มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นอยู่ในระดับมาก เพราะแต่ละประเภทนั้นจะเป็นเครื่องปลุกปั้นลักษณะพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงของเด็กให้เกิดผลในรูปแบบต่างๆ ได้เช่น ก่อให้เกิดมโนทัศน์ เพื่อการดำเนินชีวิต จึงสรุปได้ว่า ของเล่นเป็นเครื่องมือหรืออุปกรณ์ ที่พัฒนาอารมณ์ สังคม จิตใจ สติปัญญา และร่างกาย ของเล่นบางอย่างพัฒนาความสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อ ประสาท และสายตา บางอย่างพัฒนาสมองด้านความคิดสร้างสรรค์ บางอย่างพัฒนา อารมณ์ ให้มีความฉลาดทางอารมณ์มากขึ้น สามารถหล่อหลอม บุคลิกภาพของบุคคลได้ ซึ่งสอดคล้องกับ พนมศักดิ์ สวรรค์พงษ์ (2545 : 3-4) ได้สรุปประโยชน์ของของเล่นไว้ดังนี้

1) ประเภทของของเล่นธรรมชาติ เป็นการนำวัสดุตามธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันมาใช้ในการเล่น ของเล่นประเภทนี้ ให้ความรู้เกี่ยวกับธรรมชาติ เช่น รู้จักพืช ใบ ดอก ลำต้น ราก และอื่นๆ บางชนิดเป็นอาหารเป็นยารักษาโรคของไทย เป็นของใช้ที่สำคัญที่สุด จะเกี่ยวข้องกับศิลปะ ประเพณี และวัฒนธรรมไทย ซึ่งของเล่นตามชาตินั้นจะเป็นพื้นฐานพัฒนาไปสู่สิ่งดังกล่าวต่อไป

2) ของเล่นดัดแปลงหมายถึง การนำวัสดุเหลือใช้ในชีวิตประจำวัน จากวัสดุต่างๆ นำมาดัดแปลงเป็นของเล่น เช่น หลอดกาแฟ ยางวง ฝาจากน้ำอัดลม หลอดด้าย กระดาษ เป็นต้น มาทำเป็นของเล่นต่างๆ ซึ่งอาจจะมีข้อดีและข้อเสียเช่น สกปรกมีสารตะกั่ว อันตราย เช่น ครอบงำน้ำอัดลม ให้คุณค่าในการสร้างความคิดสติปัญญาใหม่ๆ

3) ของเล่นประดิษฐ์ซึ่งหมายถึง ของเล่นที่มีการออกแบบและประดิษฐ์อย่างเป็นทางการ มีการศึกษา วิจัย วิเคราะห์ ข้อดีข้อเสีย ข้อควรระวัง โดยเฉพาะกับเด็ก โดยทั่วไปแล้ว จะต้องขออนุญาต ทำการผลิตและควบคุมโดยรัฐ ให้เป็นของเล่นที่เหมาะสมกับอายุของเด็ก เช่น ตุ๊กตา รถยนต์ ปืน ดาบ ลูกบอล และอื่นๆ ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

2.4 ด้านการพัฒนาบุคลิกภาพ พบว่าประชาชนในพื้นที่ชนบุรี มีความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นอยู่ในระดับมาก เพราะว่าของเล่นเพื่อพัฒนาบุคลิกภาพนั้นมีประโยชน์ในการส่งเสริมและพัฒนาบุคลิกภาพดังนี้(จีวีวรรณ จีจเรญ 2528 : 55-56)

1) ของเล่นประเภทที่เด็กเล่นเพื่อการรับรู้ – เรียนรู้ ด้วยความอยากรู้อยากเห็น อยากสำรวจด้วยการตรวจหรือจับต้องลูกเล่น และเรียนรู้ด้วยอาศัยรูปแบบของการเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้ง 5 อาจกล่าวได้ว่า เด็กเล่นเพื่อสนองความอยากรู้อยากเห็น

2) ของเล่นประเภทที่ 2 เด็กจะต้องเรียนรู้ด้วยวิธีใช้ความคิด หาวิธีลองทำเพื่อแก้ปัญหาค่อย ๆ เรียนรู้แล้วลงมือทำให้ได้ตามวัตถุประสงค์ ของเล่นประเภทนี้จะออกแบบให้เด็กเล่นเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายไปตามข้อกำหนดของของเล่น เช่น เด็กพัฒนาการเล่นของตน จากขั้นการเล่นด้วยรูปแบบของการรับรู้เรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า แล้วผสมผสานกับวิธีการเล่นด้วยการรู้จักใช้ความคิด หาวิธีหาแนวทางของการแก้ปัญหาที่จะกระทำให้ได้สำเร็จ

3) ของเล่นประเภทที่ช่วยให้เด็กได้ลงมือทำ กระทำด้วยการใช้ความคิด จินตนาการในทางสร้างสรรค์ และมีอิสระ เสรีที่จะคิดจะทำ (เล่น) สื่อวัสดุอุปกรณ์ เช่น ดินสอสี สี ดินสำหรับปั้น แป้งสำหรับปะกระดาษ เศษวัสดุชนิดต่าง ๆ ที่นำมาเล่นมาประดิษฐ์ทำในงานศิลปะสร้างสรรค์

4) ของเล่นที่เด็กเลียนแบบและแสดงออกด้วยวิธีการแสดงบทบาทเชิงละครเชิงสมมติ เด็กจะมีวิธีเล่นโดยใช้ภาษาเป็นสื่อของการแสดงออกไปพร้อม ๆ กับการเล่นเลียนแบบ เล่นสมมติเป็นอะไรตามที่ใจเด็กคิด เช่น เป็นหมอ เป็นพ่อ เป็นแม่ เป็นต้น ฯลฯ

5) การเล่นเพื่อพัฒนาภาษา ความจริงแล้วเด็กเริ่มต้นเล่นในเชิงพัฒนาภาษาของเด็กมาแต่วัยทารก นับแต่รู้จักเล่นกับการฝึกออกเสียงของตนเองจากขั้นทำเสียงในคออ้อแอ้ไปจนถึงฝึกออกเสียง – เล่นกับริมฝีปากจนไปถึงการฝึกการฟัง ดูดซึมรับเอาเสียงที่ได้ยินคนพูดสัมพันธ์กับสิ่งของที่มองเห็น ฟังบ่อย ๆ ซ้ำจนจำได้ และเข้าใจความหมาย ก็ฝึกออกเสียงคำเป็นคำได้บ้าง จนเป็นคำเป็นประโยค การเล่นเชิงบทบาทสมมติจะมีการใช้ภาษาพูดจาไปด้วย ทำให้เด็กรู้จักเลือกใช้คำ เลือกประโยคที่เหมาะสมกับสิ่งที่ตนอยากจะพูดอยากจะแสดง สื่อวัสดุอุปกรณ์ในช่วงระยะนี้เป็นภาพ หนังสือภาพ บทเท่กล่อม บทเพลง คำร้องเล่น คำสัมผัส คำกลอนง่าย ๆ สั้น ๆ นิทาน หุ่นชนิดต่าง ๆ จะเป็นสื่อ-อุปกรณ์ ของเล่นที่เด็กชอบและเป็นกิจกรรมการเล่นที่เด็กชอบและเป็นกิจกรรม การเล่นที่ควรจัดกิจกรรมให้ จะเป็นการขยายประสบการณ์ทางภาษาของเด็กได้กว้างขวางมากขึ้นอย่างรวดเร็ว

ข้อเสนอแนะ

1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1.1 จากผลการวิจัยพบว่า มีความต้องการการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรี อยู่ในระดับมาก ดังนั้น ห้องสมุดควรจัดให้มีมุมหรือส่วนที่เป็นของเด็ก และสถานที่สำหรับเด็กเล่นให้เป็นระบบอย่างจริงจัง

1.2 นำผลการวิจัยไปเผยแพร่ให้กับชุมชน สโมสร ชมรมต่างๆ และห้องสมุดอื่นๆ ได้ทราบถึงความต้องการให้มี ส่วนพื้นที่ การบริการสำหรับเด็กอย่างชัดเจน เพื่อจะได้ให้บริการโดยทั่วไปเช่นเดียวกัน

1.3 สำหรับความต้องการใช้ห้องสมุด ของเล่น ของประชาชนในพื้นที่ชนบุรีเกี่ยวกับการให้บริการให้ยืมของเล่นกลับไปเล่นที่บ้านได้ ควรมีระเบียบการยืมไม่เข้มงวดเกินไป โดยเฉพาะการชดใช้ค่าเสียหาย น่าจะเป็นไปตามสภาพของของเล่นนั้น

1.4 นำข้อมูลเผยแพร่ให้กับบริษัทผู้ผลิต ของเล่นเด็กให้ทราบถึงความต้องการของเด็ก เพื่อการสนับสนุนส่งเสริมเยาวชนให้มากขึ้น

2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรศึกษา ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในท้องที่อื่นๆ

2.2 ควรศึกษาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนโดยเพิ่มตัวแปรด้านอื่นๆ ให้มากกว่าวิจัยครั้งนี้

2.3 ควรศึกษา เปรียบเทียบความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนระหว่างเขตพื้นที่ต่างๆ

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมการฝึกหัดครู. (2528). การใช้สื่ออุปกรณ์ของเล่นเพื่อพัฒนาการเรียนการสอนเด็กระดับ
ก่อนวัยประถมศึกษา. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ. อัดสำเนา.
- กรรณิการ์ สุขสม. (2533). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสังเกตของ
เด็กปฐมวัยที่ได้รับการเล่นสรรค์สร้าง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2508). ศัพท์บัญญัติวิชาบรรณารักษศาสตร์. กรุงเทพฯ :
แผนกวิชาบรรณารักษศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กานต์มณี ศักดิ์เจริญ. (2517). รายงานการวิจัยความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับ
ชั้นอนุบาล. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ. อัดสำเนา.
- เกษลดา มานะจุติ. (2529). สื่อการเรียนการสอนและเครื่องเล่นเด็กก่อนวัยเรียน. เชียงใหม่ :
วิทยาลัยครูเชียงใหม่.
- จินดนา หมู่ผึ้ง. (2526). อนุบาลศึกษา. กรุงเทพฯ : อักษรการพิมพ์.
- จิรายุ ตาศรี. (2525). ห้องสมุดประชาชนและที่อ่านหนังสือพิมพ์ประจำหมู่บ้าน. กรุงเทพฯ :
สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จุฬารัตน์ อินนุพัฒน์. (2543). พัฒนาทางการพูดของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์
การเล่นมุมบล็อก. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ฉันทนา ภาคบงกช. (2528). การสร้างชุดฝึกอบรมพ่อแม่เพื่อการพัฒนาเด็กอย่างมีคุณภาพ.
ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- ฉวีวรรณ คูหาภินันท์. (2521). การละเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ฉวีวรรณ จึงเจริญ. (2528). การเล่นเพื่อการศึกษา : เอกสารโรเนียวเย็บเล่ม
กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2521). นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษากับการสอนระดับอนุบาล.
กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ณัฐราพร พงษ์สิงห์. (2539). พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการประสบการณ์เล่น
บล็อกกลางแจ้ง. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงพร สถาปนกุล. (2545). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของ
ผู้ปกครองโรงเรียนอนุบาลเอกชน. ม.ป.พ.

- จารณี ดิษยเดช. (2531). การศึกษาเปรียบเทียบระดับชั้นการเล่นทางสังคมของเด็กปฐมวัย
ที่เคยผ่านและไม่เคยผ่านศูนย์เด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- ธาดาศักดิ์ วชิรปรีชาพงษ์. (2519). บริการของห้องสมุดวิทยาลัยครูพระนคร. กรุงเทพฯ.
- ธีราพร กุลนันทน์. (2530). การศึกษาผลของการเล่นต่างๆ กลุ่มอายุที่มีต่อพฤติกรรมทาง
สังคมของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- นายแอบ (นามแฝง). (2517). ได้อะไรบ้างจากการอบรมบรรณารักษ์ที่คุรุสम्मนาการศึกษา
ผู้ใหญ่. กรุงเทพฯ. อัดสำเนา.
- นิรมล ชยุดสาหกิจ. (2524). "ทฤษฎีการเล่นเพื่อพัฒนาสติปัญญา," ใน การละเล่นและ
เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก เอกสารวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่น
ของเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเกื้อ หลงสวัสดิ์. (2519). สภาพและเกณฑ์ปกติของห้องสมุดประชาชนจังหวัดซึ่งเป็นที่ตั้ง
เขตการศึกษา. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- บุบผา พรหมศร. (2542). ความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัด
กิจกรรมการเล่นเกมกลางแจ้งและกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม. วิทยานิพนธ์
กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.ถ่ายเอกสาร.
- เบญจา แสงมะลิ. (2524). การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ประไพพรรณ ภูมิวิมลสาร. (2526). พัฒนาการเด็ก. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัย-
ธรรมราช.
- ปิยะนุช ประจักษ์จิตต์. "สิ่งเร้า ความตั้งใจในการรับรู้ การเรียนรู้ในวัยเด็กก่อนเข้าเรียน,"
จิตวิทยาคลินิก. 14(1) : 31-48 ; มิถุนายน 2526.
- ผอบ ไปษะกฤษณะ และคณะ. (2522). การละเล่นของเด็กภาคกลางโครงการเผยแพร่
เอกลักษณ์ของไทย. กรุงเทพฯ : กระทรวงศึกษาธิการ.
- ฝ่ายประชาสัมพันธ์ห้องสมุดพื้นที่ธนบุรี (2546) เอกสารประชาสัมพันธ์ ห้องสมุดประชาชน
กรุงเทพฯ : ห้องสมุดประชาชนกรุงเทพมหานคร.
- พงศ์ศักดิ์ สังขวิญญู. (2544). วารสารการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์. (2545). เอกสารประกอบการบรรยาย วิชา วนค.519 ของเล่นและ
การออกแบบของเล่น. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อัดสำเนา.

- พันทนี เจริญสุข. (2528). การศึกษาความสนใจของเด็กปฐมวัยที่มีต่อเครื่องเล่นสนาม. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พัชรินทร์ ชันทอง. (2519). การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อบริการห้องสมุดประชาชนระดับจังหวัดสังกัดกระทรวงศึกษาธิการในภาคใต้ของประเทศไทย. ปรินทิพนิพนธ์. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิกุล ประเสริฐศรี. (2527). ห้องสมุดของเล่น. กรมการศึกษานอกโรงเรียน กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพฯ : อัดสำเนา.
- เพ็ญแข แสงแก้ว. (2541). การวิจัยทางสังคมศาสตร์. กรุงเทพฯ. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535) การเล่นของเด็ก. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มณีวรรณ พรหมน้อย. (2526). เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธรรมสาร
- เยาวภา เดชะคุปต์. (2528). กิจกรรมสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- _____. (2543). ห้องสมุดของเล่น. วารสารการศึกษาปฐมวัย. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- วาศี ทองสวัสดิ์. (2529). การเล่นเพื่อการพัฒนาเด็ก. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ. (2524). สถิติวิทยาทางการศึกษา. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2523). ประสบการณ์การเล่นที่มีการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. "การเล่นเป็นศรีของเด็ก" การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. (2524). เอกสารทางวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก.
- _____. "การเล่นเพื่อเรียน" การเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก. (2524). เอกสารทางวิชาการคณะทำงานเกี่ยวกับการพัฒนาเครื่องเล่นของเด็ก.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2527). การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วราภรณ์ แก้วแย้ม. (2540). ความพร้อมทางคณิตศาสตร์ ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นเครื่องเล่นสนาม. ปรินทิพนิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิเชียร เกตุสิงห์. (2538). การวิจัยเชิงปฏิบัติ : คู่มือการวิจัย. ไทยวัฒนาพานิช.
- ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์. (2520). การเล่นของเด็กไทย. กรุงเทพฯ : ไทยเชชม.
- สมจิต พรหมเทพ. (2542). ห้องสมุดโรงเรียน. เชียงใหม่ : อัดสำเนา.
- สมบุรณ์ ภู่อลา. (2514). การศึกษางานของเจ้าหน้าที่ห้องสมุดประชาชน. ปรินทิพนิพนธ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อ.ม. กรุงเทพฯ. อัดสำเนา.

- สุกัญญา ดันติกุลยาภรณ์. (2526). ความต้องการการบริการและกิจกรรมจากห้องสมุดประชาชนของประชาชนในเขตเทศบาลเมืองภูเก็ต. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุนิตย์ เย็นสบาย. (2519). การสำรวจความคิดเห็นของประชาชนต่อบริการห้องสมุดประชาชนระดับจังหวัด สังกัดกระทรวงศึกษาธิการในภาคกลางตอนบนของประเทศไทย. ปรินูญานิพนธ์ อ.ม. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภัค ไหวหากิจ. (2543). เปรียบเทียบการรับรู้วินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นนิทานคติธรรมและการเล่นเกมแบบร่วมมือ. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุภัทรา จัตรเงิน. (2520). ห้องสมุดประชาชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุพัตร เกิดจันทิก. (2527). การทดลองสอนจำสูตรคูณด้วยการเล่นเกมกับการท่องจำของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช,มหาวิทยาลัย(2526)เอกสารการสอนชุดวิชาฝึกอบรมครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย หน่วยที่ 1-7 กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช 2526
- อนงค์ แสงเงิน. (2533). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นสรรค์สร้างประกอบการใช้คำถามและการเล่นสรรค์สร้างแบบไม่ใช้คำถาม. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อารมณ ดันประภัสร์. "ทักษะในการใช้คำถาม," การวัดผลการศึกษา. 1(1) : 77-91 : พฤษภาคม-สิงหาคม 2522.
- อนุชิต เมฆศิริน. (2520). เครื่องเล่นเด็ก. กรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์สถาบันดัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพร ปันศรี และ นันทนา เมือกผ่อง. (2515). การจัดและบริหารงานห้องสมุด. กรุงเทพฯ : วัฒนาพานิช.
- เอกสารการประชุม คณะกรรมการวางแผนพัฒนาเด็ก. (2527). อัดสำเนา.
- แอบ (นามแฝง). (2517). ได้อะไรบ้างจากการอบรมบรรณารักษ์ที่คุรุสम्मนา การศึกษาผู้ใหญ่. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.
- American Library Association. (1943). *Post-War Standards for Public Libraries*. Chicago : American.
- Besevegin, Elias G.14 (1963) : 35. "The Development of Dramatic and Constructive Play Preschool Children", *Dissertation Abstract*.
- Butler, George D. (1959). *Introduction to Community Recreation*. New York : McGraw-Hill.

- Chiang, L. (1985). *Development al Differences in Children's Use of Play Meteri Is*.
- Cronbach, Lee Joseph. (1970). *Essential of Psychological Testing*. 3 rd. New York.
- Fietelson, S. and Ross G. (1973). "The Neglected Factor-play," *Human Developments*. 16 : 202-223.
- Lee, Sook Jae (1997, November). "A Study on Toys and Children's and Mother's Acceptation of toys," *Korean Journal : Strategies of teaching*. Englewood Cliffs : N.J. Prentice-Hill.
- Lovinger Inhelder. (1974). *The Psychology of Child*. New York : Weaver. Heloen, Basic Books,
- Monighan, R. A. (1983). "Social and Cognitive Dimensions of Selitary Play and Egocentric Speech During The Preschool Years," *Dissertation Abstracts*.
- Peterson, Helen Thomus. (1958). " Kindergarten," *The Day to Child Growth*. New York : Exposition Press.
- Piaget, Jean. (1962). *The Stage of the Intellectual I Development in Thinking and RW Soning*. New York : Pan uin Books Ltd.
- Rubin and Maioni. (1975). *Psychology of the Child*. 2nd . Ed. New York : John Wiley & Son.
- Tansley, A. E. (1960). *The Education of Slow Learning Children*. London : Bautled Ge.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจแบบสอบถาม

รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ นางกนกวดี ฟังโพธิ์ทอง
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
สถาบัน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. ชื่อ นางสุภารัตน์ วรทอง
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา
สถาบัน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. ชื่อ ดร.สุจินดา ขจรรุ่งศิลป์
ตำแหน่ง อาจารย์ภาควิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย
คณะศึกษาศาสตร์
สถาบัน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

4. ชื่อ ดร.วิรัช วรรณรัตน์
ตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ สำนักทดสอบทางการศึกษา และจิตวิทยา
สถาบัน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

5. ชื่อ นางบุญญลักษณ์ คำนานจิตร
ตำแหน่ง อาจารย์โปรแกรมวิชาสารนิเทศศาสตร์ และบรรณารักษศาสตร์
สถาบัน สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

ภาคผนวก ข

แบบสอบถาม

แบบสอบถาม

เรื่อง

ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี

คำชี้แจง ในการตอบแบบสอบถาม

แบบสอบถามชุดนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชนในพื้นที่ธนบุรี ผู้วิจัยขอความร่วมมือจากท่านกรุณาตอบแบบสอบถามให้ครบทุกตอนทุกข้อ เพราะข้อความทุกข้อมีความสัมพันธ์กันและมีความสำคัญอย่างยิ่งในการวิเคราะห์ มี คุณค่าต่อการวิจัย คำตอบของท่านจะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาห้องสมุดของเล่นเป็นอย่างยิ่ง

แบบสอบถามแบ่งออกเป็น 3 ตอน

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่น

ตอนที่ 3 แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้ห้องสมุดของเล่น

ตอนที่ 1 สถานภาพส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน () หน้าข้อความที่ตรงกับความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวท่านให้มากที่สุด

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. ระดับการศึกษา

() ต่ำกว่าปริญญาตรี

() ปริญญาตรีขึ้นไป

ตอนที่ 2 ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่น

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความต้องการของท่านในการใช้ห้องสมุดของเล่น

เกณฑ์การให้คะแนนแต่ละข้อในแบบสอบถาม ผู้วิจัยกำหนดค่าน้ำหนักคะแนนของตัวเลือก 5 ระดับ ดังนี้

- คะแนน

5

หมายถึง ความต้องการในระดับมากที่สุด
- คะแนน

4

หมายถึง ความต้องการในระดับมาก
- คะแนน

3

หมายถึง ความต้องการในระดับปานกลาง
- คะแนน

2

หมายถึง ความต้องการในระดับน้อย
- คะแนน

1

หมายถึง ความต้องการในระดับน้อยที่สุด

ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชน	ระดับความต้องการ				
	5	4	3	2	1
ด้านสถานที่					
1. มีพื้นที่เพียงพอและเหมาะสมกับการเล่นประเภทต่างๆ เช่น มีลานสำหรับเล่นลูกบอล มีโต๊ะสำหรับเล่นบล็อกไม้ ฯลฯ					
2. การจัดวางชั้นของเล่น สามารถหยิบได้สะดวก และเป็นระเบียบเรียบร้อย					
3. การจัดการตกแต่งสถานที่มีความสวยงาม ดึงดูดความสนใจ นำเข้าไปใช้บริการ					
4. บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่นมีความเหมาะสม เช่น อากาศถ่ายเท มีแสงสว่างพอเพียง					
5. ความสะอาดสบายภายในห้องสมุดของเล่น เช่น กว้างขวาง เดินสะดวก ไม่แออัด					
6. สถานที่มีความปลอดภัย เช่น มีการบุฟองน้ำตามมุมของโต๊ะหรือชั้น มีการปูพื้นที่นุ่ม					
ด้านความต้องการใช้บริการ					
7. ความกระตือรือร้นในการให้บริการของบรรณารักษ์					
8. การให้ความสะดวกในการจัดหาของเล่น					
9. การให้ข้อมูลและคำแนะนำเกี่ยวกับของเล่น					

ความต้องการใช้ห้องสมุดของเล่นของประชาชน	ระดับความต้องการ				
	5	4	3	2	1
10. ปริมาณของเล่นเพียงพอต่อความต้องการ เช่น มีของเล่นสำรองในกรณีที่มีการยืมของเล่นไปใช้แล้ว					
11. การที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเล่นกับเด็กของผู้ให้บริการ เช่น อธิบายกติกาหรือร่วมเล่นของเล่นกับผู้ให้บริการ ใช้อุปกรณ์การเล่น					
12. การยืมของเล่น มีการให้นากลับไปเล่นที่บ้านได้					
ด้านประเภทของของเล่น					
13. ของเล่นที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เช่น การปั้นดินน้ำมัน ฯลฯ					
14. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านวิชาการ เช่น การต่อบล็อกไม้ การบวกนับเลข					
15. ของเล่นที่ส่งเสริมทางด้านภาษา เช่น การฝึกออกเสียงร้องเพลง					
16. ของเล่นเชิงศิลปะและงานฝีมือ เช่น การวาดภาพ ระบายสี และการประดิษฐ์ดอกไม้					
17. ของเล่นเชิงธรรมชาติ เช่น ของเล่นจากกะลา ของเล่นจากเมล็ดพืช					
18. ของเล่นที่ก่อให้เกิดความกล้าแสดงออก เช่น การเล่นเกมบทบาทสมมุติ ฯลฯ					
ด้านความต้องการการพัฒนาบุคลากร					
19. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการได้ยิน เช่น ของเล่นประเภทเครื่องดนตรี ชนิด เป่า เขย่า ตี ฯลฯ					
20. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการสัมผัส เช่น การปั้นดินน้ำมัน ฯลฯ					
21. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การวิ่งแข่ง การกระโดด ฯลฯ					
22. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาทางความเข้าใจภาษา เช่น การทำตามคำสั่ง ฯลฯ					
23. เพื่อกระตุ้นการพัฒนาให้เด็กทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง เช่น การใส่เสื้อผ้า ถูเท้า ฯลฯ					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

คำชี้แจง โปรดเสนอความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการของท่านในการใช้ห้องสมุด ของเล่น และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ความต้องการทางด้านสถานที่.....

.....

.....

.....

ความต้องการการใช้บริการ.....

.....

.....

.....

ความต้องการด้านประเภทของของเล่น.....

.....

.....

.....

ความต้องการด้านการพัฒนาบุคลากร.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ค.

ภาพแสดงห้องสมุดของเล่น



1. ห้องสมุดประชาชนเขตคลองสาน



2. ห้องสมุดประชาชนเขตตลิ่งชัน



3.ห้องสมุดประชาชนเขตบางกอกใหญ่



4.ห้องสมุดประชาชนเขตราษฎร์บูรณะ



5. ห้องสมุดประชาชนเขตจอมทอง



6. ห้องสมุดประชาชนเขตภาษีเจริญ



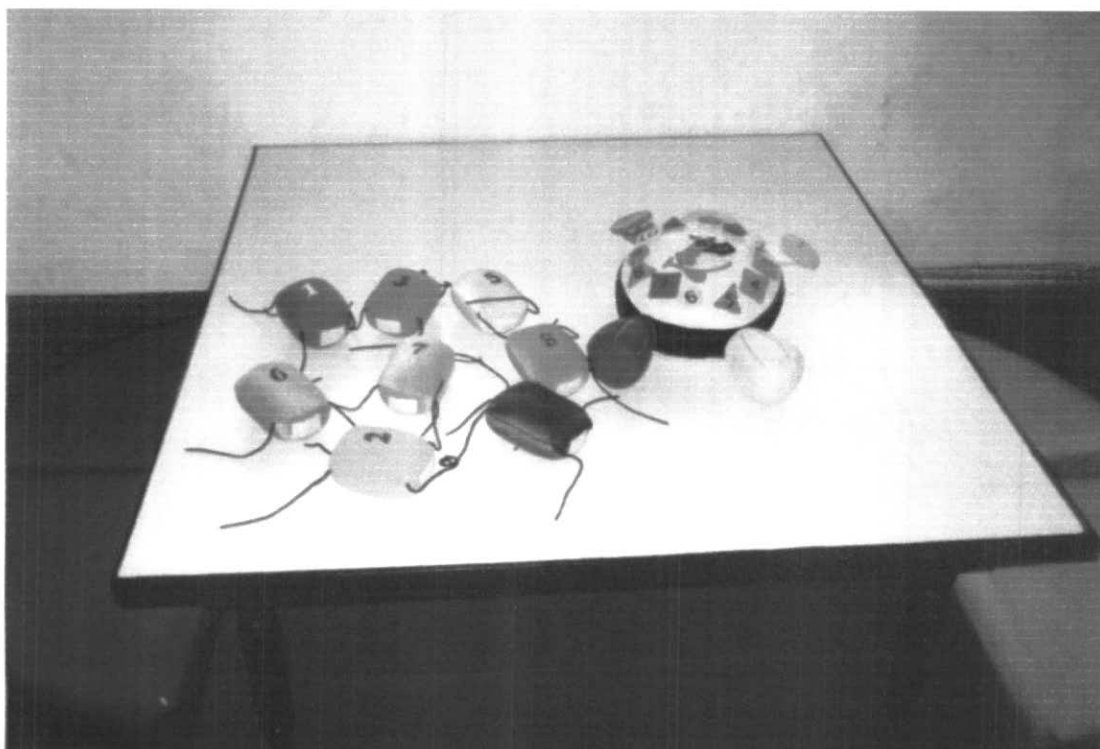
7.-8.การจัดตกแต่งสถานที่ภายในห้องสมุดของเล่น





9.-10.การจัดแบ่งประเภทของเล่น





11.-12.ของเล่นเพื่อพัฒนาการในด้านต่างๆ





13. 14.บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่น





15.-16.บรรยากาศภายในห้องสมุดของเล่น



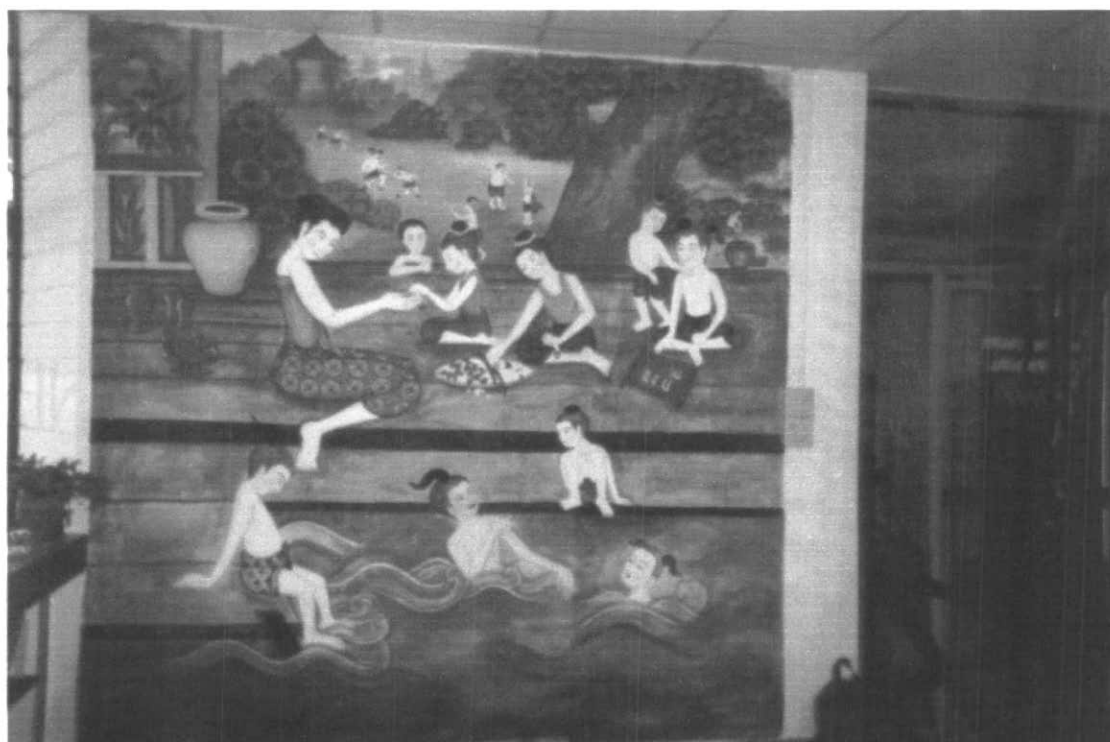


17.-18.กิจกรรมการเล่นของเด็กภายในห้องสมุดของเล่น





19.-20.ผู้ปกครองร่วมกิจกรรมการเล่นกับเด็ก



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชอ-สกุล

นายไชยวิทย์ แจ่มเที่ยงตรง

วัน เดือน ปีเกิด

วันเสาร์ ที่ 30 มิถุนายน พ.ศ. 2520

สถานที่เกิด

โรงพยาบาลกรุงเทพคริสเตียน

สถานที่อยู่ปัจจุบัน

บ้านเลขที่ 23/31 หมู่ที่ 3 ต.บางไผ่ เขตบางแค
จ.กรุงเทพมหานคร 10160

ประวัติการศึกษา

2539 มัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนราชวินิตบางแคปานจ๋า

2544 ศิลปะศาสตรบัณฑิตสาขาโฆษณา นิเทศศาสตร์
คณะบริหารธุรกิจ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต

2547 วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต
 สาขาการจัดการนันทนาการ คณะพลศึกษา
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร