

การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1 – 3  
ในจังหวัดนครปฐม

สารนิพนธ์  
ของ  
นางนพรัตน์ ศรีสุวิภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ  
กันยายน 2547

การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1 – 3  
ในจังหวัดนครปฐม

บทคัดย่อ  
ของ  
นางนพรัตน์ ศรีสุวิภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ  
กันยายน 2547

นพรัตน์ ศรีสุวิภา. (2547). การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1-3 ในจังหวัดนครปฐม. สารนิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษา : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต คำนิม

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายคือ 1) เพื่อศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ในรูปแบบของการเล่นและชนิดของการเล่น 2) เพื่อเปรียบเทียบการเล่นทั้งในแง่รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็กตามปัจจัยทางชีวสังคม คือ เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคม แบ่งเป็นสถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วยและปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแบ่งเป็น การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย เป็นนักเรียนชั้นป.1-3 ในจังหวัดนครปฐม จำนวน 382 คนซึ่งได้มาด้วยการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือ แบบสัมภาษณ์การเล่น สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ แมคนีมาร์และไคสแควร์

ผลวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. รูปแบบการเล่นของเด็ก 3 ลำดับแรก เรียงจากมากมาน้อยคือ การเล่นเพื่อรับสื่อ การเล่นแบบศิลปะและการเล่นกลางแจ้ง
2. ชนิดของของเล่นของเด็ก 3 ลำดับแรก เรียงจากมากมาน้อยคือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง หนังสือ-นิตยสาร และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ
3. ในด้านรูปแบบการเล่น พบว่า เด็กหญิงเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบต่อสู้ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม เล่นแบบก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง สำหรับชนิดของของเล่นพบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตัวต่อของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กหญิง ส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่นๆ ของเล่นที่นุ่มนวล และชุดเครื่องแต่งกายมากกว่าเด็กชาย
4. ในด้านสถานที่เล่นของเด็ก พบว่า เด็กจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นแบบอื่น ๆ และเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน ส่วนการเล่นแบบสมมติ เล่นแบบต่อสู้ เด็กจะเล่นที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน สำหรับชนิดของของเล่น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนวล คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ชุดเครื่องแต่งกายและของเล่นอื่น ๆ ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน
5. ในด้านบุคคลที่เด็กเล่นด้วยพบว่า เด็กจะเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบสมมติและเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อจะเล่นกับพ่อแม่ มากกว่าเล่นกับเพื่อน สำหรับชนิดของของเล่น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่นุ่มนวล ของเล่นที่ใช้

กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน

6. เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาต่างกันจะมีการเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมและเล่นต่อสู้อื่นๆ โดยที่การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมจะมีการเล่นในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี อนุปริญญา มัธยมศึกษาและประถมศึกษาเรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้อื่นๆ จะพบในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา อนุปริญญาและปริญญาตรี เรียงจากมากมา

มาน้อยตามลำดับ สำหรับชนิดของของเล่น พบว่า คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ตัวต่อ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง เป็นของเล่นที่เล่นกันในกลุ่มเด็กที่มีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี อนุปริญญา มัธยมศึกษาและประถมศึกษาเรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิง พบในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษา อนุปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี มัธยมศึกษาและประถมศึกษา เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ

7. เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกันจะมีการเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม การเล่นต่อสู้อื่นๆ โดยที่การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม จะมีการเล่นในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพรัฐวิสาหกิจ ราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง เกษตรกร เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ และการเล่นแบบต่อสู้อื่นๆ จะพบในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว รัฐวิสาหกิจ

รับจ้าง เกษตรกร ราชการ เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ สำหรับชนิดของของเล่น พบว่า ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม นิตยสาร-หนังสือ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงและของเล่นอื่น ๆ เป็นของเล่นที่เล่นกันในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพ รัฐวิสาหกิจ ราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้างและเกษตรกรเรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงพบในเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพธุรกิจส่วนตัว ราชการ รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง และเกษตรกร เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ

8. เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันจะมีการเล่นต่างกัน โดยที่การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม และเล่นประเภทอื่น ๆ จะมีการเล่นในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง ปานกลาง และต่ำ เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้อื่นๆ พบในเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลาง สูงและต่ำ เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ สำหรับชนิดของของเล่น พบว่า ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร-หนังสือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง เป็นของเล่นที่เล่นกันในกลุ่มเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง ปานกลางและต่ำ เรียงจากมากมาน้อยตามลำดับ

A STUDY OF MIDDLE CHILDHOOD CHILDREN'S PLAY ACTIVITIES  
IN ELEMENTARY SCHOOL GRADES 1 – 3 OF NAKHORNPATHOM PROVINCE

AN ABSTRACT  
BY  
MRS. NOPPARAT SRISUWIPA

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

Nopparat Srisuwipa. (2004). *A Study of Middle childhood Children's Play Activities in Elementary school Grades 1 – 3 of Nakhornpathom Province*. Master Project, M.Ed. (Developmental Psychology). Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor : Assist. Prof. Pranot Kaochim

The purposes of this research were 1) to study middle childhood children's types of play activities and toys, and 2) to compare types of play activities and toys of middle childhood children on the basis of bio social factor: sex, social environment, and background factor of their parents.

The sample consisted of 382 Middle Childhood children who were randomly drawn by cluster sampling technique from Grades 1-3 of Nakhornpathom Elementary school. The research instruments for collecting data were interview schedules; the statistical methods and procedures for analyzing the obtained data were percentage, Chi-square and Macnemar.

The major findings indicated that most children played entertainment games, artwork games and outdoor games respectively in rank order from the most to the least. The toys of their choices were entertainment toys, magazines-books and artwork, being in rank order from the most to the least.

Girls were found to play construction games more than boys, whereas boys were found to play outdoor games, rough games, computer games and aggressive games more than girls. boys preferred entertainment toys, puzzle toys, construction toys, aggressive toys and computer toys, While girls preferred soft toys and dress up toys. Media monitoring games, outdoor games, computer games were played at home more than at school, whereas entertainment toys, outdoor toys, puzzles games, pets, soft toys, computer-board games, construction toys and dress-up toys were played at home more than at school. They played outdoor games, artwork games, imaginative games and rough games with their friends more than with their parents, while entertainment games were played with their parents more than with their friends. They played soft toys, outdoor toys, artwork and aggressive toys with their friends more than with their parents, and played entertainment toys with their parents more than with their friends.

As for different level of parent's education, it was found that children of parents at the undergraduate or higher than undergraduate level of education played computer

games more than those of parents at a lower level of education, and rough games were played more by children of parents at the level higher than undergraduate, high school and elementary school education. Children of parents at a level higher than undergraduate education played computer toys, construction toys, puzzles and aggressive toys more than those of parents at the level of undergraduate, high school and elementary education; entertainment toys were played by children of parents at level of diploma more than other.

As for children at different levels of parents' occupations, it was found that children of parents in state enterprise, government service, private business, employment by other and agriculture played computer games, while those children of parents in private business, employment by other, agriculture, and government service respectively played rough games; artwork toys, computer-board games, magazines-books, aggressive toys were played by children of parents in state enterprise, government service, private business and employment by other respectively, and entertainment toys were played by children whose parents were business owner more than other.

Among the children at different economic levels of their parents, it was found that children of parents at a high income level played artwork games, construction games, entertainment games, outdoor games, computer games more than those of parents at a low or moderate economic level; rough games were played by children of parents at a moderate economic level. Children of parents at a high level of income would choose to play construction toys, computer toys, outdoor toys, magazine-books and entertainment toys more than those of parents at a moderate or low economic level.

การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1 – 3  
ในจังหวัดนครปฐม

สารนิพนธ์  
ของ  
นางนพรัตน์ ศรีสุวิภา

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ  
กันยายน 2547  
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## ประกาศคุณูปการ

สารนิพนธ์นี้สำเร็จลงได้ด้วยดี เป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต คำนิม ประธานกรรมการควบคุมสารนิพนธ์ ดร. นิยะดา จิตต์จรัส กรรมการสอบสารนิพนธ์ ที่เสียสละเวลาอันมีค่า เพื่อให้คำปรึกษาแนะนำแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในการจัดทำงานวิจัยนี้ ทุกขั้นตอนด้วยความเมตตา นับตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนเสร็จสมบูรณ์ รวมทั้ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลัดดาวัลย์ เกษมเนตร ที่กรุณาเป็นกรรมการสอบสารนิพนธ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความเมตตาที่ได้รับ จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูง

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ทุกท่าน ที่ประสิทธิประสาทความรู้และคำแนะนำต่าง ๆ แก่ผู้วิจัยในการศึกษาตามหลักสูตรจิตวิทยาพัฒนาการ

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการตลอดจนคณาจารย์โรงเรียนบ้านลำพญา โรงเรียนอนุบาลนครปฐม โรงเรียนวัดไผ่ล้อมและโรงเรียนวัดเกาะวังไทร ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทำวิจัยครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์มานิต-อารี เชียงของ นาวาโทประพันธ์ ศรีสุวิภา ด.ญ ภัศราภรณ์ ศรีสุวิภา และบุคคลอื่น ๆ ในครอบครัวที่ให้การสนับสนุนในด้านทุนการศึกษาตลอดจนให้กำลังใจ กำลังใจที่ดีเยี่ยมตลอดมา

ขอกราบขอบพระคุณพี่ ๆ และน้อง ๆ ตี๋กายุรกรรมรวมเมฆ โรงพยาบาลนครปฐมทุกท่าน ที่เสียสละเวลาทำงานแทน ในช่วงเวลาที่ผู้วิจัยศึกษาและทำงานวิจัยตลอดระยะเวลา 2 ปีที่ผ่านมา

ขอขอบคุณ นางสาวสมใจ แจ่มจิราวรรณ และนางสาววรานันท์ มนเพ่งพินิจ ตลอดจนเพื่อน ๆ เอกจิตวิทยาพัฒนาการทุกท่าน ที่เสียสละแรงกายและคอยให้กำลังใจตลอดการทำสารนิพนธ์ครั้งนี้

หนึ่งการวิจัยครั้งนี้จะไม่สามารถสำเร็จลงได้ด้วยดี หากปราศจากการให้ความร่วมมือจากกลุ่มตัวอย่างทุกท่าน ผู้วิจัยจึงขอขอบคุณยิ่ง

คุณค่า และประโยชน์จากงานวิจัยนี้ ขอมอบให้กับบิดา มารดา คณาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้การศึกษอบรม และปลูกฝังคุณงามความดีจนผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการศึกษาตราบเท่าทุกวันนี้

นพรัตน์ ศรีสุวิภา

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

เด็กเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่าของชาติ เพราะเด็กในวันนี้คือบุคคลที่จะเติบโตเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศชาติในวันข้างหน้า การเล่นเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็ก แต่ทว่าในอดีตนั้นยังไม่มีผู้สนใจให้ความสำคัญของการเล่นอย่างจริงจังมากนัก (สุโขทัยธรรมมาธิราช. 2536 : 119) มีผู้ใหญ่จำนวนไม่น้อยที่เข้าใจว่าการเล่นอย่างอิสระของเด็กมีประโยชน์น้อยมาก จึงจัดให้เด็กเล่นเฉพาะสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเท่านั้น โดยลืมนึกถึงธรรมชาติของเด็กเพราะเขากำลังให้เด็กข้ามขั้นของการเล่นไปสู่ขั้นของการเรียนรู้ (นิตยา ประพฤติกิจ. 2539 : 88) การกระทำเช่นนี้เองที่มีส่วนทำให้เด็กเติบโตขึ้นมากลายเป็นผู้ใหญ่ที่ขาดทักษะที่สำคัญหลาย ๆ อย่างในการดำรงชีวิต ไม่ว่าจะเป็นการปรับตัวให้เข้ากับสังคม การมีคุณธรรมจริยธรรม การรู้จักผ่อนคลายเป็นต้น บางครั้งเด็กอาจจะรู้สึกกดดันจากการที่ต้องเรียนแต่เพียงอย่างเดียว ไม่สามารถหาสิ่งอื่นผ่อนคลายเป็นต้น ทำให้เด็กเกิดความเครียด มีบุคลิกภาพที่สังคมไม่พึงประสงค์ เช่น หงุดหงิดง่าย เจ้าอารมณ์ ยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง การเล่นจึงเป็นเครื่องมือทำให้เด็กเกิดความผ่อนคลาย ตลอดจนเสริมสร้างทักษะและบุคลิกภาพให้แก่เด็ก

การเล่นมีความสำคัญกับเด็กมาก ไม่เพียงแต่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลินให้กับเด็กเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ของเด็ก การเล่นจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ของเด็กมากขึ้น (กุลยา ตันติผลาชีวะ. 2542 : 10) เด็กทุกชาติทุกภาษามีธรรมชาติที่เหมือนกันประการหนึ่งคือ รักการเล่นเป็นชีวิตจิตใจ วันทั้งวันจะเล่นโดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย (อุดม หนูทอง. 2529 : 169)

การเล่นและของเล่นเป็นสิ่งคู่กันและเชื่อมโยงกันอย่างเด่นชัด เพราะส่วนใหญ่รูปแบบของการเล่นจะผ่านสิ่งของและวัสดุต่าง ๆ (ดวงพร สถาปนกุล. 2545 : 3) มีเด็กเป็นจำนวนมากที่ไม่มีโอกาสเล่นหรือเห็นของเล่น เนื่องมาจากผู้ปกครองมองไม่เห็นความสำคัญของการเล่น เพราะอาจเห็นว่าไม่มีสาระเกรงว่าจะทำให้เด็กหวนเล่น จนไม่ยอมเรียนหนังสือ หรืออาจเป็นเพราะคิดว่าฐานะไม่อำนวย ให้สามารถซื้อของเล่นให้เด็กได้ ทั้ง ๆ ที่ของเล่นสำหรับเด็กไม่จำเป็นต้องมีราคาแพงเสมอไป (อภิชาติ มหากันธา. 2535 : 34) ซึ่งโดยแท้จริงแล้วของเล่นมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และจริยธรรม

วัยเด็กตอนกลาง (7 – 9 ปี) เป็นช่วงที่มีความสำคัญต่อการเริ่มต้นชีวิตใหม่ของเด็ก เพราะเป็นระยะที่เด็กต้องเข้าโรงเรียน การเล่นในระยะนี้จึงเป็นระยะการเล่นเชิงสังคมส่วนใหญ่

การเล่นยังคงเป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญ และจำเป็นสำหรับเด็กวัยนี้ เพราะการเล่นจะสนองความต้องการและช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กในหลาย ๆ ด้าน เช่น ช่วยให้เข้าใจการทำงานเป็นกลุ่มในอนาคต ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย เป็นหนทางระบายอารมณ์เคร่งเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนา ช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง อะไรที่เขาชอบ และไม่ชอบเกี่ยวกับเพื่อน อะไรที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับตัวเขา ตลอดจนช่วยพัฒนาการรับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขา และที่เขามีต่อเพื่อน แม้ว่าเด็กยังรับรู้ไม่ได้มาก แต่ก็มี ความแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เป็นสิ่งจำเป็นจะต้องให้เกิดขึ้น มีขึ้นในกระสวนบุคลิกภาพของเด็ก เพื่อชีวิตทางการงานและสังคมในภายภาคหน้า (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2545 : 266)

เมื่อความเจริญ ทางด้านเทคโนโลยีเข้ามา วิธีการดำเนินชีวิตของผู้คนเปลี่ยนไป การเล่นของเด็กก็เช่นเดียวกัน ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลสมัย และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงไป การเล่นบางอย่างได้รับความนิยมน้อยลง เช่น การเล่นแบบไทยสมัยโบราณ เป็นต้น ที่เป็นเช่นนี้ มาจากการที่โรงงานอุตสาหกรรมผลิตของเล่นสำเร็จรูปออกมาจำหน่ายแพร่หลาย และในสนามเด็กเล่นจัดให้มีอุปกรณ์การเล่นไว้บริการพร้อมอยู่แล้ว มีหนังสือการ์ตูน วิทยุ โทรทัศน์ วิดีโอเทป ซีดี อินเทอร์เน็ต และเกมคอมพิวเตอร์ สำหรับพักผ่อนหย่อนใจ อีกทั้งเด็กในวัยเรียนมีเวลาเล่นสนุกสนานอย่างเด็กสมัยก่อนไม่มาก ซึ่งลักษณะเหล่านี้มีให้เห็นเด่นชัดในสังคมเมือง

การเล่นมีอยู่ทุกหนทุกแห่งในเด็ก รูปแบบการเล่นที่ต่างกันมาจากอายุ เพศ สังคม และสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่เด็กเล่น และชนิดของของเล่นต่าง ๆ ในทำนองเดียวกัน ความชื่นชอบของเล่นของเด็ก และการเล่นของเด็กก็มีอิทธิพลมาจาก อายุ เพศ สิ่งแวดล้อมทางกายภาพของผู้ที่เด็กเล่นด้วยเช่นกัน (Jenvey. 1989 – 2000 : 1) ดังนั้น เราจะสามารถสังเกตเห็นได้ว่าการเล่นของเด็กในแต่ละภูมิภาค จะมีรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันออกไป หรือแม้แต่ในภูมิภาคเดียวกันก็ตาม หากมีสิ่งแวดล้อมและสภาวะในการดำรงชีวิตที่แตกต่างกัน รูปแบบการเล่นของเด็กก็จะแตกต่างกันไปด้วย แต่อย่างไรก็ตามหากสังเกตให้ลึกซึ้งแล้ว เราจะเห็น

ได้ว่า แม้รูปแบบการเล่นจะแตกต่างกัน แต่รูปแบบการเล่นทั้งหลายนั้นมาจากแนวความคิดของเด็กที่คล้ายคลึงกัน เช่น เพื่อความสนุก เล่นด้วยความเต็มใจ เพื่อให้เพื่อนในกลุ่มยอมรับตนเอง

ในต่างประเทศได้มีการศึกษาการเล่นของเด็ก ชนิดของของเล่น ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นและการเลือกของเด็กไว้มากมาย (Jenvey. 1989 – 2000 : 1) สำหรับในประเทศไทย จากการที่ผู้วิจัยได้ประมวลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น พบว่า มีน้อยมาก ทั้งที่การเล่นก่อให้เกิดประโยชน์ต่อการเสริมสร้างพัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม

และเสริมสร้าง จริยธรรมให้เกิดขึ้นแก่เด็ก ตลอดจนเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีแก่เด็ก อันเป็นการส่งผลดีต่อสังคมในอนาคตได้

ด้วยเหตุผลดังกล่าวข้างต้น ทำให้ผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษารวบรวมวิธีการเล่น ชนิดของการเล่น และปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น ตลอดจนการเล่นของเด็กในวัยเด็ก ตอนกลาง (7 – 9 ปี) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบการเล่น ลักษณะของเล่นในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน อันจะเป็นประโยชน์สูงสุดต่อการพัฒนาเด็กในวัยนี้ต่อไป

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลางในด้านรูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น
2. เพื่อเปรียบเทียบการเล่นทั้งในแง่รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็ก จำแนกตาม ปัจจัยทางชีวสังคม คือ เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคมแบ่งเป็น สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วยและปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแบ่งเป็น การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ

### ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของวัยเด็กตอนกลางในปัจจุบัน อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็กตลอดจนการเลือกซื้อของเล่นให้เด็ก
2. เพื่อให้ทราบว่า ตัวแปรทางชีวสังคม ที่แตกต่างกันจะมีผลต่อการเล่น และชนิดของของเล่นของเด็กต่างกันหรือไม่อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็ก ใช้วางแผน สนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่างเหมาะสมตาม เพศ วัย และความต้องการของเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ต่อไป

### ขอบเขตของการวิจัย

#### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนวัยเด็กตอนกลางระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียนทั้งสิ้น 8,551 คน

#### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ที่กำลังศึกษาในอยู่โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ประจำปี 2546 จำนวน 382 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่าง โดยสุ่มตัวอย่างโรงเรียน

ได้ 3 โรงเรียน ในแต่ละโรงเรียนสุมห้องเรียนในแต่ละระดับที่ต้องการศึกษาระดับละ 2 ห้อง  
ให้ได้เด็กชาย 192 คน และเด็กหญิง 190 คน

### ระยะเวลาของการศึกษา

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างเดือน ธันวาคม 2546 ถึง  
มกราคม 2547

### ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น ได้แก่ ปัจจัยทางชีวสังคมคือ

1.1 เพศ แบ่งเป็น เพศหญิงและเพศชาย

1.2 สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่

1.2.1 สถานที่เล่น แบ่งเป็น เล่นที่บ้าน เล่นที่โรงเรียน

1.2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย แบ่งเป็น เล่นกับเพื่อนหรือพี่น้อง เล่นกับพ่อแม่

1.3 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองได้แก่

1.3.1 การศึกษา แบ่งเป็น ต่ำกว่าประถมศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษา  
ตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อนุปริญญา ปริญญาตรีและสูงกว่าปริญญาตรี

1.3.2 อาชีพ แบ่งเป็น ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว  
รับจ้างและเกษตรกร

1.3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ แบ่งเป็น ต่ำกว่า 5,000 บาท  
5,001 – 15,000 บาท สูงกว่า 15,000 บาท

2. ตัวแปรตาม ได้แก่ การเล่น ประกอบด้วยรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น

### นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1. การเล่น หมายถึง รูปแบบของกิจกรรมต่างๆของนักเรียนในวัยเด็กตอนกลาง ทำให้เกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเอง เพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม อันจะนำไปสู่การพัฒนาด้านกาย สังคม อารมณ์ สติปัญญา และจริยธรรมในเด็กต่อไป สามารถวัดได้โดย แบบสัมภาษณ์การเล่น ซึ่งคณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเองตามแนวคิดของ วิกกี เจนวี และ ไฮตี้ เจนวี (Jenvey. 1989 - 2000) ประกอบด้วย รูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น

1.1 รูปแบบของการเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กๆทำเพื่อให้เกิดความสุขสนุกสนาน แบ่งเป็น 9 ชนิด คือ

1.1.1 การเล่นแบบสมมติ (Imaginative) เป็นการเล่นเลียนแบบในสิ่งที่เด็กเห็นหรือนำสิ่งของต่าง ๆ มาดัดแปลง ให้เป็นไปตามความคิดของตัวเองเช่น เล่นตำรวจจับผู้ร้าย

เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงครามอวกาศ เล่นขายของเล่นเป็นไดโนเสาร์ (Dinosaur) การเล่นตุ๊กตาเป็นต้น

1.1.2 การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง (Constructive / manipulative) เป็นการเล่นที่ต้องประกอบชิ้นส่วนหลาย ๆ ชิ้น มาต่อเข้าด้วยกันเช่น การเล่นต่อตัวต่อเลโก้ การเล่นต่อบล็อก การเล่นภาพต่อ (Puzzles) เป็นต้น

1.1.3 การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) เป็นการเล่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การวาดรูป ระบายสี เป็นต้น

1.1.4 การเล่นแบบรับสื่อ (Passive Media) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินจากการดู ฟัง เช่น การดูโทรทัศน์ การฟังเพลงจากวิทยุหรือ ซี ดี เป็นต้น

1.1.5 การเล่นคอมพิวเตอร์ บอร์ดเกม (Computers & Electronic Board Games) เช่น การเล่นเกมอินเทอร์เน็ต การเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

1.1.6 การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor) เป็นการเล่นนอกร้าน หรือนอกอาคารเรียน เช่น การว่ายน้ำ การขี่จักรยาน การเล่นในสวนสนุก การเล่นชิงช้า การเล่นกีฬาต่าง ๆ ได้แก่ ฟุตบอล เป็นต้น

1.1.7 การเล่นแบบต่อสู้ กอดรัดพัดเหวี่ยง (Rough and Tumble) เป็นการเล่นที่ใช้กำลัง เช่น การเล่นต่อสู้กับเพื่อน การเล่นมวยปล้ำ เป็นต้น

1.1.8 การเล่นแบบก้าวร้าว (Aggressive) เป็นการเล่นที่ตัวผู้เล่นเกิดความสนุกสนานแต่ผู้ถูกกระทำจะรู้สึกไม่พอใจ เช่น รังแกน้อง การแกล้งเพื่อน

1.1.9 ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นการเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น เช่น การทำกาบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

รูปแบบการเล่นทั้ง 9 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 รูปแบบ รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือกจะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละรูปแบบหมายถึงจำนวนการเลือกการเล่นในรูปแบบนั้น ๆ

1.2 ชนิดของของของเล่น หมายถึง อุปกรณ์ สิ่งของที่เด็กใช้ในการเล่น ทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติ หรือสังเคราะห์ ตลอดจนของเล่นที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ทราบ ดิน ฯลฯ แบ่งเป็น 12 ชนิดดังนี้

1.2.1 ของเล่นที่นุ่มนวลหรือของจำลอง (Soft toys / Replicas) เป็นของเล่นที่ทำจากวัสดุอ่อนนุ่ม เช่น จากผ้า ไหมพรม ยางพารา ฯลฯ หรือเป็นของเล่นที่จำลองจากของจริง ได้แก่ ตุ๊กตายาง รถไฟจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์ เรือของเล่น ตุ๊กตาโตเรมอน ชุดทำอาหารของเล่น เป็นต้น

1.2.2 ของเล่นที่เป็นชุดเครื่องแต่งกายต่าง ๆ (Dress ups) เป็นของเล่นที่ผู้เล่นต้องแต่งตัวให้ เช่น ชุดโจรสลัด ตุ๊กตาแฟชั่น ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย เป็นต้น

1.2.3 ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง (Construction) เป็นของเล่นที่ฝึกให้ผู้ผู้เล่นสร้างสิ่งต่าง ๆ ตามโครงสร้างที่กำหนดให้ เช่น ตัวต่อเลโก้ โมเดลต่าง ๆ ไม้บล็อก เป็นต้น

1.2.4 ของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ (Artistic) เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเพลิดเพลินจากการดู ฟัง ฯลฯ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี เป็นต้น

1.2.5 คอมพิวเตอร์ เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ (Computer / Electronic) เช่น เกม Play station ตุ๊กตาพูดได้ เกมต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ รถวิทยุบังคับ รถมอเตอร์ไซค์ ตำรวจทำจากแบตเตอรี่ เป็นต้น

1.2.6 ของเล่นที่ใช้เล่นกลางแจ้งหรือใช้ออกกำลังกาย (Outdoor / Active) เป็นของเล่นที่นำไปใช้เล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารโรงเรียน เช่น รถจักรยาน ลูกฟุตบอล เป็นต้น

1.2.7 หนังสือ นิตยสารต่าง ๆ (Book / Magazines etc.) เป็นการหาความบันเทิงในรูปแบบการอ่าน เช่น หนังสือการ์ตูน หนังสือรูปภาพ หนังสือนิทาน เป็นต้น

1.2.8 กระดานเกมและตัวต่อ (Board Game & Puzzles) เช่น พจนานุกรมรูปภาพ จิ๊กซอ ภาพต่อต่าง ๆ เป็นต้น

1.2.9 ของเล่นให้ความบันเทิง (Passive media) เช่น โทรทัศน์ เทป ซีดี วิทยุ เป็นต้น

1.2.10 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร (Aggressive / Militaristic) เช่น ปืนแก๊ป ของเล่นเกี่ยวกับสงคราม ระเบิด ปืนกล เป็นต้น

1.2.11 สัตว์เลี้ยง (Pet) เป็นการเลี้ยงสัตว์ที่ตนเองชื่นชอบ เช่น เลี้ยงหมา แมว ปลา นกแก้ว เป็นต้น

1.2.12. ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นของเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น

ชนิดของของเล่นทั้ง 12 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ชนิด ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือกจะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละชนิดหมายถึงจำนวนการเลือกของเล่นในชนิดนั้น ๆ

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ปัจจัยทางชีวสังคม หมายถึง องค์ประกอบทางสังคมที่ใช้ในการเลือกการเล่นของเด็ก ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

1.1 เพศ หมายถึง เพศของเด็กในขณะนั้น ได้แก่ เพศหญิงและเพศชาย

1.2 สภาพแวดล้อมทางสังคม หมายถึง ภาวะแวดล้อมที่ทำให้เด็กมีการเล่นที่

แตกต่างกันทั้งรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น ประกอบด้วย สถานที่เล่นและบุคคลที่เล่น  
ด้วยตามความหมาย ดังนี้

1.2.1 สถานที่เล่น หมายถึง สถานที่ที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบเล่นและชนิด  
ของของเล่น ได้แก่ ที่บ้านและที่โรงเรียน

1.2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย หมายถึง บุคคลที่เด็กใช้ในการเลือกรูปแบบการ  
เล่นและชนิดของของเล่น ได้แก่ เล่นกับเพื่อนหรือพี่น้อง เล่นกับพ่อแม่

1.3 ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง หมายถึง ข้อมูลของผู้ปกครอง ประกอบด้วย  
การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ ตามความหมาย ดังนี้

1.3.1 การศึกษา หมายถึง วุฒิการศึกษาสูงสุดของผู้ปกครอง ได้แก่  
ต่ำกว่าประถมศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อนุปริญญา  
ปริญญาตรี สูงกว่าปริญญาตรี

1.3.2 อาชีพ หมายถึง อาชีพปัจจุบันของผู้ปกครองเด็ก ได้แก่ ข้าราชการ  
รัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง เกษตรกร

1.3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ หมายถึง รายได้ที่ได้รับจากการประกอบอาชีพ  
ของบิดา-มารดา รวมกันหรือของผู้ปกครองเด็ก คิดเป็นจำนวนเงินบาทต่อเดือน แบ่งเป็น 3  
ระดับ ได้แก่

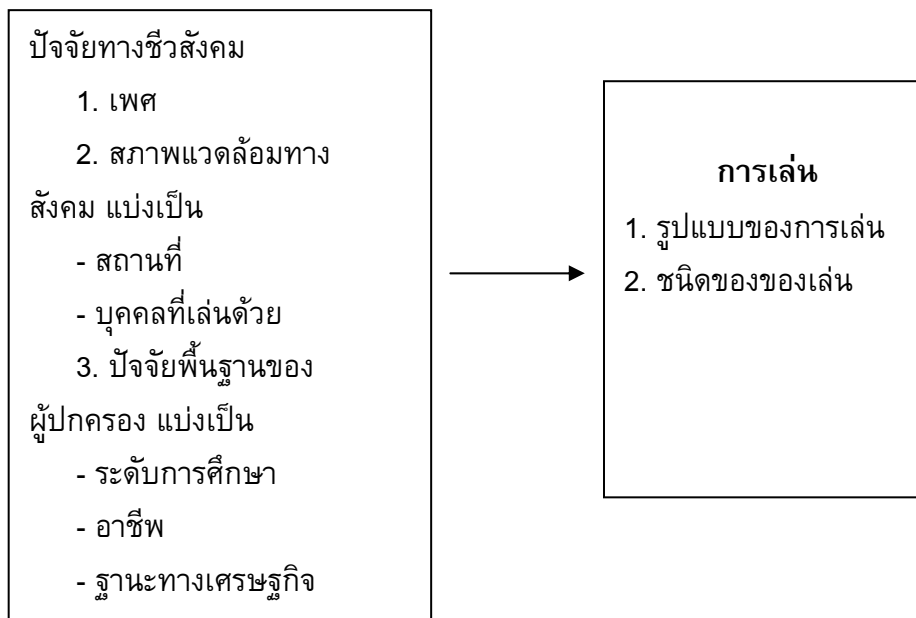
1.3.3.1 ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัวต่ำ หมายถึง ครอบครัวที่มีรายได้  
ต่ำกว่า 5,000 บาท

1.3.3.2 ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัวปานกลาง หมายถึง ครอบครัว  
ที่มีรายได้ 5,001 – 15,000 บาท

1.3.3.3 ฐานะเศรษฐกิจของครอบครัวสูง หมายถึง ครอบครัวที่มีรายได้  
สูงกว่า 15,000 บาท

2. **วัยเด็กตอนกลาง** หมายถึง นักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ของโรงเรียน  
ในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาอำเภอจังหวัดนครปฐม ปีการศึกษา 2546

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## สมมติฐานในการวิจัย

1. การเล่นของเด็กเพศชายต่างจากเพศหญิงทั้งในด้านรูปแบบการเล่นและในด้านชนิดของของเล่น
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบการเล่นและในด้านชนิดของของเล่น
3. บุคคลที่เด็กเล่นด้วยที่บ้านต่างกันจะทำให้รูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบและชนิดของของเล่นแต่ละชนิดของเด็กแตกต่างกัน
4. ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองที่แตกต่างกันจะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบและชนิดของของเล่นแต่ละชนิดแตกต่างกัน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น
  - 1.1 ความหมายของการเล่นและของเล่น
  - 1.2 ความสำคัญของการเล่น
  - 1.3 ทฤษฎีการเล่น
  - 1.4 ประเภทของการเล่น (รูปแบบของการเล่นและชนิดของของเล่น)
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง
  - 2.1 พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง
  - 2.2 ประเภทของการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง
  - 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง
  - 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง

#### 1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่น

##### 1.1 ความหมายของการเล่นและของเล่น

###### 1.1.1 ความหมายของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “การเล่น” ไว้หลายลักษณะ ซึ่งพอจะรวบรวมตามทรรศนะต่าง ๆ ไว้ดังต่อไปนี้

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

ลีเวนเฟลด์ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก Lewenfeld. 1967) มองว่า การเล่นเป็นการแสดงออกถึงจินตนาการของเด็กทำให้เด็กตระหนักถึงสภาพแวดล้อม นอกจากนี้การเล่นเป็นการเตรียมตัวสำหรับชีวิตในอนาคตของเด็กอีกด้วย

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

ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์และโกลเดนชิน (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 1 ; อ้างอิงจาก ฮาร์ทเลย์ แฟรงค์ และ โกลเดนชิน. n.d.) กล่าวถึงความหมายการเล่นไว้ ดังนี้

1. การเล่นเป็นการลอกเลียนแบบผู้ใหญ่

2. การเล่นเป็นการแสดงสภาพชีวิตจริง  
 3. การเล่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์ของเด็กในสังคม

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

ฮัลท์และกิปปี้ (ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. 2520 : 1 ; อ้างอิงจาก Hult & Gibby. n.d.) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง ความเพลิดเพลินเป็นกิจกรรมที่เกิดโดยอัตโนมัติ ไม่มีการวางแผนไม่มีเป้าหมายหรือจุดประสงค์เฉพาะเจาะจงมากไปกว่าที่จะทำให้เกิดความสนุกสนานและเป็นการระบายความเครียด

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้ความหมาย การเล่น ว่า ทำเพื่อสนุกหรือผ่อนคลาย

ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 :112) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรม หรือการกระทำใด ๆ ที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่เด็ก เพราะการเล่นเกิดจากความสมัครใจของเด็กเอง ไม่มีการบังคับใด ๆ ทั้งสิ้น ลักษณะและประเภทของการเล่นแต่ละอย่างย่อมแตกต่างกันออกไปตามวัยและความต้องการของเด็ก

ประภาพรพรณ สุวรรณสุข (2537 : 611) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง การที่เด็กสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม รวมทั้งสิ่งที่ไม่มีการสอนเขาได้ ด้วยการเล่นเด็กสามารถช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัว และเปลี่ยนแปลงความคิดความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริงรอบ ๆ ตัว

วิมลลัก สรรคพงษ์ (2538 : 22) กล่าวว่า การเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทุกด้านเพิ่มขึ้น นอกจากนี้การเล่นยังช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเอง เพื่อเตรียมตัวสำหรับการดำเนินชีวิตในอนาคตอีกด้วย

วันเพ็ญ ปลูกพันธ์ (2539 : 30) กล่าวว่า การเล่น หมายถึง กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน ในขณะที่เด็กเล่นเด็กจะเกิดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และบุคลิกภาพของเด็กในวันนี้และในอนาคตข้างหน้า

จากแนวคิดต่าง ๆ ข้างต้น พอสรุปได้ว่า การเล่นเป็นรูปแบบกิจกรรมต่าง ๆ ในเด็กทำให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน อีกทั้งเป็นการสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และ

## จริยธรรมในเด็กต่อไป

### 1.1.2 ความหมายของของเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่า “ของเล่น” ไว้หลายลักษณะ ซึ่งพอจะรวบรวมตามทรรศนะต่าง ๆ ไว้ ดังต่อไปนี้

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 28) กล่าวว่า ของเล่น หมายถึง เครื่องเล่นทุกชนิด โดยเฉพาะสิ่งที่ทำเลียนแบบของจริง เช่น รถยนต์เด็กเล่น ตุ๊กตา เพื่อให้เด็กเล่นแล้วเกิดความ

### สนุกสนานเพลิดเพลิน

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

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

ผสมตัวอักษร บัตรคำ ดินสอ ชอล์ก สี ฯลฯ

ปิยชาติ แสงอรุณ (2526 : 49) กล่าวว่า ของเล่นคือสิ่งที่ผู้ใหญ่จัดหาให้แก่เด็ก เพื่อสนองความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็น อยากทดลองของเด็ก โดยจัดออกแบบให้เหมาะสมกับระดับสติปัญญาและพัฒนาการของเด็ก

วิมลภัก สรรคพงษ์ (2538 : 23) กล่าวว่า ของเล่นเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่เด็กต้องการ และมักจะได้การสนองตอบจากพ่อแม่ ผู้ปกครอง โดยเลือกซื้อของเล่นให้เด็กอย่างเหมาะสมกับระดับสติปัญญา พัฒนาการของเด็ก และมีจุดมุ่งหมายในการซื้อที่แตกต่างกันออกไป

แมคคาร์ที (วิมลภัก สรรคพงษ์. 2538 : 23 อ้างอิงจาก Mc.Carthy. 1980)

กล่าวว่า การที่เด็กเล่นของเล่นนั้นจะมีผลต่อพัฒนาการของเด็กด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยขณะที่เด็กเล่น จะมีการสร้างมโนทัศน์เกี่ยวกับตนเอง และเรียนรู้เกี่ยวกับเด็กอื่นรวมทั้งผู้ใหญ่ด้วย

อำไพ สุจริตกุล (2536 : 3) กล่าวว่า ของเล่นเป็นตัวแทนความรักของพ่อแม่ ที่มีต่อลูก และของเล่นเป็นสิ่งที่วัดได้ว่า เด็กได้รับการเอาใจใส่จากครอบครัว สังคม และ

ประเทศชาติเพียงไร โดยเด็กคนใดได้รับความรัก หนุนนอม จากพ่อ แม่ พี่ ป้า น้า อา มาก ก็มักจะเป็นผู้มีของเล่นมากทั้งนี้ เพราะผู้ใหญ่ทุกคนรู้ว่าเด็กทุกคนชอบเล่นของเล่น

กล่าวโดยสรุป ของเล่น หมายถึง อุปกรณ์สิ่งของที่เด็กใช้ในการเล่น ทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติ หรือสังเคราะห์ ตลอดจนของเล่นที่มีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ทราย ดิน ฯลฯ

## 1.2 ความสำคัญของการเล่น

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้แนวคิดเกี่ยวกับการเล่นของเด็กไว้มากมาย ซึ่งล้วนแต่ให้ความสำคัญแก่การเล่นของเด็กทั้งสิ้น พอจะรวบรวมไว้ ดังต่อไปนี้

เพียเจท์ (เยวพา เดเซคูปต์. 2528 : 12 ; อ้างอิงจาก Piaget. n.d.) กล่าวว่า การเล่น มีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสติปัญญา จากการเล่นของเด็ก จะสามารถแยกแยะ สิ่งต่าง ๆ จากสิ่งเร้าได้และขณะที่เด็กได้ตอบสนองสิ่งเร้า เด็กจะสามารถรับรู้สิ่งต่าง ๆ เข้ามาในสมองได้ เพียเจท์ได้กล่าวถึงการเล่นไว้ 3 ประการ คือ

1. บทบาทของการเล่น คือ การระบายอารมณ์
2. การเล่นช่วยให้เข้าใจสิ่งที่เป็นนามธรรม
3. การเล่นเป็นการเรียนรู้ทางสังคม

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์และคณะ (2520 : 2) กล่าวว่า การที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานมีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็กมิใช่น้อย การเล่นจะช่วยให้เด็กพัฒนาทั้งทางด้านร่างกาย จิตใจ สังคม การเรียนรู้และศีลธรรม อันมีความสำคัญต่อกระบวนการเจริญเติบโตตามปกติของเด็ก

ภรณ์ คุรุรัตน์ (2535 : 3) กล่าวว่า การเล่นจะช่วยให้เด็กมีโอกาสตอบสนอง มีความกระตือรือร้น ใฝ่รู้ของตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบ และเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง และสิ่งรอบ ๆ ตน โดยไม่ต้องมีใครสอน การเล่นทำให้เด็กเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินพร้อมที่จะทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจ และสนใจ โดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัล หรือการทำโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และเกิดความคิดใหม่อยู่เสมอได้ เด็กไม่เพียงแต่เล่นเพื่อจะดูว่าอะไรเกิดขึ้น แต่มีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่ม การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นการแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญา และความคิดของเด็ก

หรรษา นิลวิเชียร (2535 : 85 - 86) ได้สรุปคุณค่าของการเล่นดังนี้

1. การเล่นเป็นส่วนสำคัญของชีวิตเด็กและมีคุณค่าต่อการพัฒนา ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
2. การเล่นช่วยสร้างบรรยากาศ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในขณะที่เด็กเล่นด้วยกันเด็กจะเรียนรู้การแบ่งปันการเล่นด้วยกันกับเพื่อน เรียนรู้การระวังรักษาของเล่นกับเพื่อนและเรียนรู้การเข้าสังคม

3. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้จากการดัดแปลง เช่น การนำเชือกมาผูกแทนชิงช้า ปีนเล่นบนก้อนหินแทนการปีนเล่นบนเครื่องเล่นในโรงยิม ใช้ก้านกล้วยสมมุติแทนม้า

4. การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้การรอคอย ฝึกความอดทน ซึ่งจะเป็นลักษณะนิสัย ที่ติดตัวและเป็นประโยชน์ต่อเด็กในอนาคต

5. การเล่นบทบาทต่างๆของบุคคลในชุมชน ทำให้เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ รวมถึงการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะมีผลทำให้เด็กคิดถึงอนาคตและบทบาทของบุคคล ต่าง ๆ ในสังคม

6. การเล่นช่วยให้เด็กเรียนรู้และพัฒนาความรู้สึกเห็นอกเห็นใจผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่สวมบทบาทผู้อื่นเด็กจะเริ่มเข้าใจว่าคนอื่นรู้สึกอย่างไร เมื่อมีความทุกข์หรือมีความสุข

7. การเล่นสมมติ จะช่วยให้เด็กฝึกจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะสร้างภาพพจน์เรื่องราวต่าง ๆ แม้แต่เรื่องในใจตนเอง เด็กจะเลียนเสียงธรรมชาติ เสียงสัตว์ เสียงพูด ตลอดจนภาพเคลื่อนไหวของคนและสัตว์ เด็กจะค้นหาวิชาการใหม่ๆ ในการเล่น วัสดุ สิ่งของ เด็กจะเป็นใครไปไหนทำอะไรก็ได้ในจินตนาการของตน เด็กจะเรียนรู้สิ่งแวดล้อมและเรียนรู้ที่จะแยกออกว่า อะไรเป็นความจริงและอะไรเป็นความฝัน

สการ์ฟ (ฉวีวรรณ กินาวงศ์. 2526 : 139 ; อ้างอิงจาก Scarfe. n.d ) ให้แนวความคิดว่า การเล่นของเด็กเป็นการทดลองให้เด็กสร้างความสัมพันธ์ของตนเองกับโลก โดยรอบ การเล่นทำให้เด็กเรียนรู้วิธีเรียน ช่วยให้เด็กปรับตัวกับโลก กับชีวิตการทำงาน และฝึกทักษะที่จำเป็นของชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่นทำให้เด็กมีความมั่นใจและค้นพบตนเองที่ละน้อย

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545 : 266) กล่าวถึง ความสำคัญของการเล่นในวัยเด็ก ตอนกลางว่า เป็นการสนองความต้องการ และช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตของเด็กในหลาย ๆ ด้านดังนี้

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

2. ช่วยพัฒนาความแข็งแรงของอวัยวะต่าง ๆ ของร่างกาย ทำให้เด็กมีสุขภาพดี

3. การเล่นเป็นหนทางระบายอารมณ์เคร่งเครียด อารมณ์ที่ไม่พึงปรารถนา

4. ช่วยส่งเสริมความนึกคิด การเข้าใจโลก สังคมและชีวิต

5. การเล่นเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงตัวในด้านต่าง ๆ การได้มีโอกาสเช่นนี้เป็นสิ่งสำคัญสำหรับสุขภาพจิตที่ดี

6. การเล่นช่วยให้เด็กเข้าใจตนเอง ระยะเวลาที่เด็กเริ่มต้องการรู้จักตัวเองแล้วจากการเล่นกับเพื่อนเด็กจะเรียนรู้ว่าเพื่อนเข้าใจตัวเขาอย่างไร เขาเข้าใจเพื่อนอย่างไร อะไรที่เขาชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับเพื่อน อะไรที่เพื่อนชอบและไม่ชอบเกี่ยวกับตัวเขา

7. การเล่นช่วยพัฒนาการรับรู้ ความรู้สึกของผู้อื่นที่มีต่อเขาและที่เขามีต่อเพื่อน แม้ว่าเด็กยังรับรู้ไม่ได้มาก แต่ก็มีความแตกต่างไปในแต่ละบุคคลเป็นสิ่งที่จำเป็นต้องให้เกิดมีขึ้นในกระบวนบุคคลิกภาพของเด็ก เพื่อชีวิตการทำงานและสังคมในภายหน้า

จากแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้กล่าวมาจะเห็นได้ว่าการเล่นมีบทบาทอิทธิพลอย่างมากต่อพัฒนาการทางร่างกายสติปัญญา อารมณ์ จิตใจและสังคมของเด็ก อันเป็นการปูพื้นฐานให้เด็กเพิ่มพูนประสบการณ์ เพื่อที่จะสามารถดำรงอยู่ในสังคมเมื่อโตเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างมีความสุข

### 1.3 ทฤษฎีการเล่น

จากการศึกษาทฤษฎีการเล่นของนักจิตวิทยาและนักการศึกษา สามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 2 กลุ่มทฤษฎี ดังนี้

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

1.3.1.1 การเล่น เป็นการระบายพลังงานที่เหลือ เนื่องจากในวัยเด็ก เด็กไม่ต้องคิดในเรื่องต่างๆ มาก ไม่ต้องวิตกในเรื่องการงาน เด็กจึงมีพลังงานเหลืออยู่มาก ดังนั้นการเล่น จึงเป็นการระบายพลังงานที่เหลืออยู่ในตัวเด็ก ให้เป็นไปตามธรรมชาติ เพื่อที่จะได้เจริญเติบโตต่อไป

1.3.1.2 การเล่นเป็นการหาความสนุกเพลิดเพลิน เด็กมักจะมีชีวิตในวันหนึ่ง ๆ ด้วยการเล่นอย่างสนุกสนาน การเล่นจึงการพักผ่อนหย่อนใจของเด็ก ทำให้รู้สึกสดชื่นเบิกบานไม่รู้สึกเหน็ดเหนื่อยเท่ากับการทำงาน แม้ว่าจะต้องออกแรงเหมือน ๆ กัน

1.3.1.3 การเล่นเป็นการเลียนแบบบรรพบุรุษ เด็กมักจะเล่นอะไรตามอย่างพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ที่เด็กเคยเห็นมา เช่น เด็กผู้หญิงชอบเล่นตุ๊กตา หรือหุงข้าว เพราะเห็นแม่หรือผู้หญิงชอบเลี้ยงเด็กและหุงข้าว ซึ่งเป็นการเตรียมกิจกรรมสำหรับอนาคต

1.3.1.4 การเล่นเป็นการชดใช้สิ่งที่ขาด เด็กบางคนไม่สมหวัง ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งก็จะแสดงออกมาโดยการเล่น เช่น เด็กผู้หญิงบางคนอยากมีน้องอุ้มแต่ไม่มี ก็จะหาตุ๊กตามาเล่นสมมติเป็นน้องเอามาอุ้ม อาบน้ำ ป้อนข้าว ฯลฯ เด็กผู้ชายบางคนอยากเป็นทหารแต่ตัวเองเป็นไม่ได้ ก็จะสมมติให้ตุ๊กตาเป็นพลทหาร ตัวเองทำหน้าที่ออกคำสั่งบังคับบัญชาตามอย่างทหาร เป็นต้น

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

1.3.2.1 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ เกิดจากแนวคิดของฟรอยด์ (Freud) ซึ่งกล่าวว่า การเล่นเกิดจากความต้องการ ความพึงพอใจ และการที่เด็กจะบรรลุถึงความพอใจนั้น ต้องสนองตอบด้วยการเล่น เช่น การที่เด็กเล่นสมมติเป็นหมอ พยาบาล นักแข่งรถ หรือแม่ เพื่อแสดงออกถึงความต้องการที่ทำให้ตนเองมีความพึงพอใจมากขึ้น เนื่องจากฟรอยด์เชื่อว่าการเล่นมีคุณค่าอย่างมากในแง่ของการบำบัด เพราะการเล่นสามารถลดความไม่พึงพอใจ เมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ที่ไม่พึงประสงค์ได้

1.3.2.2 ทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญา จากแนวคิดของเพียเจท์ (Piaget) ทฤษฎีนี้ได้เสนอแนะประเด็นที่แยกออกมาเป็นทฤษฎีการเล่นว่า การเล่นทำให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งแวดล้อมอย่างเต็มที่ ทั้งนี้เพราะการเล่นเป็นวิธีการ หรือทางที่เด็กจะสร้างประสบการณ์ให้กับตนเองเพื่อเรียนรู้และรับรู้สิ่งแวดล้อม และสิ่งซึ่งไม่มีใครจะสอนเขาได้ การเล่นเป็นวิธีการหรือทางที่เด็กจะช่วยให้ตนเองสามารถปรับตัวและเปลี่ยนแปลงความคิด ความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่อยู่รอบตัวเพื่อให้ตรงกับความเป็นจริง ความสัมพันธ์ระหว่างการเล่น และพัฒนาการทางระดับสติปัญญาปรากฏอยู่ เด็กต่างอายุต่างวุฒิภาวะจะสนใจและดำเนินการเล่นแตกต่างกัน การเล่นจึงมีลำดับขั้นของพัฒนาการที่สอดคล้องและเกี่ยวเนื่องกับพัฒนาการทางสติปัญญาของผู้เล่น เมื่อผู้เล่นมีพัฒนาการทางสมองสูงขึ้น การเล่นของเขาก็จะมีความซับซ้อนและมีการใช้ความคิดมากขึ้น (Flavell. 1963)

นอกจากนี้ยังมีทฤษฎีอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเล่นดังนี้

อีริกสัน (Erikson) ได้แบ่งขั้นตอนของพัฒนาการการเล่นของเด็กออกเป็น 3 ขั้น คือ ขั้นที่ 1 การเล่นเกี่ยวกับตนเอง เริ่มตั้งแต่แรกเกิดโดยศูนย์กลางการเล่นอยู่ที่ตัวเด็กเอง เด็กจะเล่นโดยการเคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย และส่งเสียงซ้ำ ๆ อยู่ตลอดเวลา ต่อมาจะมุ่งความสนใจในการเล่นออกไปที่คน หรือของสิ่งอื่นเพื่อการตอบสนองการเล่นเกี่ยวกับตนเองนี้ เป็นการเริ่มต้นที่เรียนรู้ลักษณะต่าง ๆ ของโลกที่เด็กอยู่

ขั้นที่ 2 การเล่นในโลกเล็ก ๆ ของเด็ก เด็กจะเล่นของเล่นและวัตถุต่าง ๆ รอบตัวเด็ก ช่วยให้เด็กได้ปรับตัวให้เข้ากับสังคม สิ่งแวดล้อมบางอย่างที่เด็กต้องเรียนรู้ ถ้าเด็กยังไม่สามารถเรียนรู้โลกเล็ก ๆ ของเด็กได้ก็จะทำให้เด็กกลับในสู่การเล่นในช่วงแรก

ขั้นที่ 3 การเล่นในสังคม เป็นช่วงที่จะสุวัยเรียน เด็กเริ่มเข้าสู่สังคมที่กว้างขึ้น รู้จักแบ่งปันของเล่นกับผู้อื่น ความสำเร็จของพัฒนาการขั้นนี้ เป็นผลเนื่องมาจากความสำเร็จในพัฒนาการสองขั้นแรก (ประภาพรรณ สุวรรณศุข. 2525 : 124 – 127)

ซัททัน – สมิท และเอลลิส (ประภาพรรณ สุวรรณศุข. 2537 : 617 ; อ้างอิงจาก Sutton – Smith. 1971 และ Ellis. 1972 ) เน้นว่าการเล่นเป็นการเรียนรู้ ทั้งสองกล่าวว่า

การเล่นมีการพัฒนาเกิดขึ้นด้วยกระบวนการเดียวกับการเรียนรู้ นั่นคือ การเล่นเกิดขึ้นในสภาพที่ผู้เล่นมีโอกาสตอบสนองต่อสิ่งเร้าใด ๆ และถ้าการสนองตอบได้รับการส่งเสริมหรือสนับสนุนมากขึ้นเท่าใด ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองก็จะยิ่งแน่นแฟ้นถาวรขึ้นเท่านั้น การเล่นเพื่อเรียนตามหลักเชื่อมโยงนี้ (S – R Theory) จำเป็นต้องมี 1) สิ่งเร้าในสิ่งแวดล้อม คุณสมบัติของสิ่งเร้าที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ และดึงดูดใจผู้เล่น คือ ความใหม่ ความซับซ้อนที่ท้าทาย ก่อให้เกิดความสงสัยใคร่รู้ และความไม่ตรงกันหรือขัดแย้งกันของข้อมูลกับสิ่งเร้าที่ก่อให้เกิดปัญหาท้าทายขึ้น 2) โอกาสที่ผู้เล่นได้กระทำบ่อย ๆ และ 3) การได้รับรู้ผลและได้รับการส่งเสริมสนับสนุนพฤติกรรมที่ถูกต้องเป็นที่พอใจ

จะเห็นได้ว่า องค์ประกอบที่ 2) และ 3) จะเกิดขึ้นเองในสถานการณ์การเล่น เพราะโดยธรรมชาติแล้วผู้เล่น โดยเฉพาะเด็ก ซึ่งยังถูกรอบคลุมด้วยกฎเกณฑ์ของสังคม และวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณีน้อยกว่าผู้ใหญ่ จะเกิดความรู้สึกเป็นอิสระ สนุกสนานเพลิดเพลินทุกครั้งเมื่อได้เล่น และพร้อมที่จะกระทำกิจกรรมซ้ำเมื่อเกิดความพึงพอใจ และสนใจโดยไม่ต้องมีสิ่งอื่นมากระตุ้น ไม่ว่าจะเป็นการให้รางวัลหรือการลงโทษ ทั้งเด็กยังอาจเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมให้เกิดความใหม่อยู่เสมอได้ ซึ่งไม่เพียงแต่เพื่อจะดูว่าเกิดอะไรขึ้น เช่น เมื่อแรกเล่น แต่จะมีความมุ่งหมาย มีความคิดริเริ่มในการเล่นครั้งต่อ ๆ ไป การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเช่นนี้ เป็นผลและเครื่องแสดงความก้าวหน้าในระดับสติปัญญาและความคิดของเด็ก นอกจากนี้ในขณะที่เล่นเด็กยังได้มีโอกาสตอบสนองความกระตือรือร้นใคร่รู้ของตนเอง ซึ่งเป็นลักษณะอารมณ์พิเศษของเด็กทุกคน นักจิตวิทยาและนักการศึกษาปัจจุบันจึงถือว่าการเล่นคือการทำงานของเด็ก การเล่นเป็นกิจกรรมหลักที่เด็กทุกคนจะทำ

#### 1.4 ประเภทของการเล่น (รูปแบบของการเล่นและชนิดของการเล่น)

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านได้แยกชนิดของการเล่นและชนิดของการเล่นไว้มากมายซึ่งพอจะรวบรวมไว้ได้ดังต่อไปนี้

1.4.1 รูปแบบของการเล่น การเล่นของเด็กสามารถแยกได้เป็นหลายประเภทตามลักษณะและสถานที่ของการเล่นนั้น ๆ ผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังนี้

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์ (2520 : 23 – 27) แยกประเภทการเล่นของไทยออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่

1. การเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การเล่นโดยการเลียนแบบการประกอบอาชีพของผู้ใหญ่
3. การเล่นโดยการเลียนแบบวิธีประกอบอาหารของผู้ใหญ่
4. การเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การเล่นโดยมีกฎกติกา
6. การเล่นกับเพื่อนๆโดยไม่มีกติกา

### 7. การแข่งขันโดยมีการพนัน

ผอบ โปษะกฤษณะและคนอื่น ๆ (2522 : 150) ได้แบ่งการเล่นของไทยออกเป็น 7 ประเภทใหญ่ได้แก่

1. การเล่นเกมกลางแจ้ง ซึ่งประกอบด้วย การเล่นเกมกลางแจ้งที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง
2. การเล่นเกมในร่ม ซึ่งประกอบด้วยการเล่นในร่มที่มีบทร้องและไม่มีบทร้อง
3. การเล่นเกมกลางแจ้งหรือในร่มก็ได้ ซึ่งประกอบด้วยการเล่นที่มีบทร้องและไม่มี

บทร้อง

4. การเล่นเกมเลียนแบบผู้ใหญ่
5. การเล่นเกมบดล้อเลียน
6. การเล่นเกมเบ็ดเตล็ด
7. การเล่นเกมปริศนาคำทาย

โรเบิร์ตส์ (ผอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ. 2522 : 10 –11 ; อ้างอิงจาก Roberts. n.d.) ได้จัดประเภทของการเล่นได้ 16 ประเภท คือ

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

ผ่องพรรณ มณีรัตน์ (2526 : 14 – 15) แบ่งการเล่นของเด็กไทยเป็น 2 ประเภทสรุปได้ดังนี้

1. การเล่นที่เน้นการแพ้ชนะ ได้แก่การเล่นที่มีผู้แพ้ชนะที่แน่นอน ซึ่งมีผู้เล่นทั้งสองฝ่ายยอมรับการเอาชนะกัน ในการเล่นที่ผู้เล่นเกิดความรู้สึกว่ามีความสำคัญนั้น ต้องเป็นการแพ้ชนะที่เกิดจากความชำนาญและความสามารถที่เหนือกว่าของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ไม่ใช่การแพ้ชนะที่เกิดจากการหมุนเวียนสับเปลี่ยนตัวผู้เล่น

2. การเล่นที่ไม่เน้นการแพ้ชนะ เป็นการเล่นเพื่อฆ่าเวลา เพื่อความสนุกสนานเพื่อการออกกำลังกายและฝึกฝนตนเองในบางด้าน ผู้เล่นจะแพ้หรือชนะก็ไม่รู้สึกที่สำคัญ อาจเป็นการเล่นที่ทุกคนมีโอกาสได้สับเปลี่ยนหน้าที่กัน จึงทำให้ลดความรู้สึกเรื่องแพ้ชนะลง

อุดม หนูทอง (2529 : 171 – 172) ได้แบ่งประเภทของการเล่นภาคีได้ออกเป็น 18 ประเภท คือ

1. ประเภทคัดดอก – เสี่ยงทาย
2. ประเภทไล่จับ
3. ประเภททาย
4. ประเภทโยนรับ
5. ประเภทกระโดด
6. ประเภทล้อ – กลิ้ง
7. ประเภทขว้าง – ปา
8. ประเภทซ่อนหา
9. ประเภทเดินวิ่ง
10. ประเภทเลียนแบบ
11. ประเภทเล่นสัตว์
12. ประเภทเล่นยาง
13. ประเภทร้องเพลง – คำล้อ
14. ประเภทขี่ – ไกล
15. ประเภทเตะ – ถีบ
16. ประเภทเดินหมาก
17. ประเภทเล่นน้ำ
18. ประเภทอื่น ๆ

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

1. การเล่นเพื่อการค้นคว้า เป็นการเล่นที่เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการทดลองหยิบจับตรวจสอบสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบ ๆ ตัว เนื่องจากเด็กมีความอยากรู้อยากเห็น ทำให้เด็กได้เรียนรู้ รูปร่าง ขนาด ความหมายละเอียดของวัตถุ ความแตกต่างของเสียง สังเกตความอ่อนแก่ของสี เป็นต้น

2. การเล่นที่ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทักษะทางมือ เป็นการเล่นที่เด็กนำสิ่งของต่าง ๆ มาประกอบเป็นของเล่นอย่างง่าย ๆ ได้ และการกระทำนั้นทำให้เด็กได้รับความสุข ความพอใจ

3. การเล่นเป็นละครหรือจินตนาการ เป็นการเลียนแบบจากสิ่งที่เห็นในชีวิตประจำวัน เด็กจะดัดแปลงสถานที่เล่นให้เป็นสถานที่ตามความคิดของเขาเอง และนำสิ่งของต่าง ๆ มาดัดแปลงให้เป็นตามความคิดของเขาเอง

4. การเล่นออกกำลังกาย เป็นการเล่นที่ใช้พลังร่างกาย ซึ่งเด็กจะมาเล่นร่วมกัน ต้องการกฎของการเล่น เรียนรู้การแพ้ชนะ และทำให้เด็กปรับตัวเข้ากับเพื่อนได้ดี

5. การเล่นเกมในบ้าน เป็นการเล่นร่วมกับพี่น้อง ๆ ในครอบครัว

6. การเล่นช่วยทำให้เฟลิดเฟลิน จากการดู ฟัง สังเกต เป็นการเล่นที่อาศัยการดูคนอื่นเล่น หรือดูผู้ใหญ่ทำงาน หรือสังเกตการแสดงท่าทางของสัตว์ หรือชอบที่จะฟังเรื่องราวต่าง ๆ ฟังเพลง นิทานจึงทำให้เกิดความเฟลิดเฟลินและสนุกสนานได้

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

1. การเล่นแบบอิสระ (Unstructured / Free Play) เป็นการเล่นที่มีลักษณะเปิดกว้าง ทำให้เด็กมีโอกาสตัดสินใจ เกิดการค้นพบ และได้จินตนาการในการเล่น การเล่นดังกล่าวควรได้รับความสนใจ เพราะสามารถส่งเสริมพัฒนาการต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี

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

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

โคลัมบัส (เยาวพา เดชะคุปต์. 2528 : 19 – 20 ; อ้างอิงจาก Kolunbus. 1979)

ได้แบ่งชนิดของการเล่น ออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ การเล่นอย่างอิสระ (Free Play) และการเล่นสมมติ (Dramatic Play)

1. การเล่นอย่างอิสระ (Free Play) เป็นการเล่นซึ่งเด็กมีอิสระในการเลือกเล่นตามลำพัง หรือเล่นเป็นกลุ่มตามที่เด็กสนใจ

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

ฉวีวรรณ กิณาวงศ์ (2534 :115 – 123) ได้แบ่งการเล่นตามลักษณะสถานที่ได้ 2 ประเภท คือ

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

1.1 การเล่นวาดรูป – ระบายสี

1.2 การเล่นตัด ฉีกกระดาษและการม้วน พับกระดาษ

1.3 การเล่นต่อรูปต่อเหลี่ยมหรือการเล่นสร้างด้วยบล็อกไม้

1.4 การเล่นบทบาทสมมติ สามารถเล่นได้ทั้งในร่มและกลางแจ้งกระบวนการเล่นบทบาทสมมุติของเด็กมีลักษณะที่น่าสังเกต คือ

1.4.1 ถ้าเป็นการเล่นเกี่ยวกับบ้าน เด็กจะเล่นเกี่ยวกับการปรุงอาหารกิน การเลี้ยงเด็กและการสมมุติตนเองเป็นพ่อแม่

1.4.2 ถ้าเป็นการเล่นที่เกี่ยวกับโรงเรียนเด็กจะเล่นเกี่ยวกับการสอน หนังสือสมมุติตนเองเป็นครู เพื่อน ๆ เป็นนักเรียน

1.4.3 การเล่นเกี่ยวกับการเดินทาง เช่น การขับรถยนต์ รถไฟ เครื่องบิน เป็นต้น

1.4.4 การเล่นเกี่ยวกับการลงโทษ การฆ่าผู้อื่น เช่น เล่นเป็นตำรวจยิงผู้ร้าย เป็นต้น

1.4.5 การเล่นสมมติเป็นตัวละครต่าง ๆ ในนิทานที่เด็กเคยฟังมา

1.5 การเล่นขายของ อาจเป็นการขายขนมครก หรือขายข้าวแกงตามแต่จะเลียนแบบมาจากผู้ใหญ่

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

1.7 การเล่นหมากขุม พบมากในภาคใต้ อุปกรณ์การเล่นจะประกอบด้วยรางไม้ที่มีรูปร่างคล้ายเรือขุดเป็นหลุม และลูกแก้ว หรือลูกสวาด วิธีการเล่นจะเล่นเป็นคู่ ๆ มีรางไม้ขุดเป็นหลุมข้างละ 7 หลุมและมีหลุมใหญ่อีกหลุมหนึ่งเรียกว่า “เริน” เมื่อถึงตาใครเดินก็หยอดลงเรินจนกว่าจะเดินได้นานจนกว่าจะตาย เมื่อเลิกเล่นใครได้ลูกมากกว่าก็ชนะ

1.8 การเล่นช้อนตัก (การเล่นอีตัก) เป็นการเล่นเป็นกลุ่ม พบมากในเด็กผู้หญิง อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยกระดาษที่พับเป็นรูปช้อนสำหรับตัก และเมล็ดมะขามหรือเมล็ดน้อยหน้า การเล่นจะใช้ช้อนตักโดยไม่ให้มือถือช้อนตักไปโดนเม็ดอื่น เมื่อเลิกเล่นใครได้เม็ดมากกว่าก็ชนะ

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

2.1 การเล่นห้อยโหนปีนป่ายเครื่องสนามที่ทำด้วยท่อเหล็กแข็งหรือท่อนไม้ เรียวที่มีที่สำหรับให้เด็กจับและห้อยโหน

2.2 การเล่นชิงช้า

2.3 การเล่นม้าหมุน

2.4 การเล่นป้อทราย

2.5 การเล่นกระดานลื่น

2.6 การเล่นกระดานหก

2.7 การเล่นราวโหน เด็กจะใช้กำลังแขนโหนตัวจากฝั่งหนึ่งของราวไปยังอีกฝั่งหนึ่ง

2.8 การเล่นตีลูกล้อหรือวงล้อ อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยวงล้อรถจักรยาน และไม้สำหรับตีวงล้อให้หมุนไปและไม่ให้ล้ม

2.9 การเล่นชนลูกบอลทราย อุปกรณ์การเล่นประกอบด้วยทรายปั้นเป็นลูกกลม ๆ และชุดทรายให้เป็นรางลาดเข้าหากันตรงกลาง แล้วปล่อยลูกบอลทรายให้กลิ้งไปปะทะกันใครแตกก่อนก็แพ้

2.10 การเล่นลิงชิงบอล การเล่นชนิดนี้เล่นกันเป็นกลุ่ม ๆ มีคนอยู่ตรงกลางคอยจับลูกบอล ถ้าจับได้ตรงใครคนนั้นก็ตมมาอยู่ตรงกลางคอยจับบอลคนอื่น ๆ ต่อไป

2.11 อื่น ๆ เช่น ฟุตบอล เทนนิส วายน้ำ ตำรวจจับขโมย ซ่อนหา ลูกกอล์ฟ มอญซ่อนผ้า ฯลฯ

เฮนดริคซ์ (ดวงพร สถาปนกุล. 2545 : 31 ; อ้างอิงจาก Hendrick. 1994 : 44) ได้แบ่งพฤติกรรมการเล่นของเด็กออกเป็น 3 แบบ ดังนี้

1. การเล่นตามลำพัง เด็กจะทำการเล่นของตนเองที่มีความแตกต่างจากคนอื่นโดยลำพัง ถึงแม้ว่าเด็กจะอยู่ใกล้กับคนอื่น แต่ไม่ปรากฏการสนทนาทางคำพูดเลย เด็กมุ่งมั่นที่จะเล่นกิจกรรมโดยมีตนเองเป็นศูนย์กลาง

2. การเล่นเคียงข้างเพื่อน เด็กจะเล่นอย่างอิสระท่ามกลางเด็กคนอื่น ๆ โดยเล่นของตนเองที่มีความคล้ายคลึงกับของเล่นที่เด็กอื่นเล่นอยู่

3. การเล่นแบบกลุ่มสามารถจำแนกเป็น

3.1 การเล่นแบบรวมกลุ่ม เด็กจะเล่นกับเด็กอื่น โดยทำตามการเล่นของกลุ่มเป็นสำคัญ แต่ส่วนใหญ่เป็นการเล่นที่ไม่มีการกำหนดจำนวนผู้เล่นหรือมีกฎข้อบังคับที่

## ชัดเจน

3.2 การเล่นที่มีลักษณะร่วมมือ จะเป็นการเล่นภายในกลุ่มที่มีการกำหนดเป้าหมายในการเล่นอย่างชัดเจน เช่น การเล่นเกมที่มีกติกาที่กำหนด เป็นต้น

ซัททัน และ สมิท ได้แยกการเล่นของเด็กไว้ 4 แบบ ดังนี้ (ภรณ์ี คุรุรัตน์. 2535 : 8 ; อ้างอิงจาก Sutton & Smith. 1972)

1. การเลียนแบบ (Imitation) การเล่นเลียนแบบ เป็นการสะท้อนให้ผู้อื่นเห็นและราบถึงการรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ของผู้เล่น ในด้านที่เกี่ยวกับตัวผู้เล่นหรือเด็ก การเล่นเลียนแบบช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ได้รับรู้ผ่านเข้าไปทางประสาทสัมผัส แต่อาจจะยังไม่เข้าใจหรือรู้ความหมายได้โดยทันทีที่รับรู้ ในการเล่นเลียนแบบ เด็กจะผสมผสานสิ่งที่ได้รับรู้ใหม่ให้สอดคล้องกับสิ่งที่เด็กเรียนรู้และคุ้นเคยแล้ว จะเห็นได้จากการที่เด็กมักจะเล่นเลียนแบบสิ่งที่คุ้นเคยก่อนและเห็นว่าสำคัญ แต่สถานการณ์หรือสิ่งที่เด็กนำมาเล่นจะแตกต่างกันไปแล้วแต่ภูมิหลัง ของเด็กแต่ละคน

2. การทดสอบ (Testing) ในการเล่นแบบทดสอบเด็กจะอาศัยความรู้ใหม่ที่ได้จากการสำรวจและความรู้เดิมจากประสบการณ์ที่คุ้นเคยเป็นรากฐาน สิ่งที่เด็กได้สำรวจศึกษาแล้วจะเป็นอุปกรณ์ที่เด็กนำมาเล่นเพื่อทดสอบดูว่า คุณสมบัติของของเล่นและวิธีการเล่นที่วางไว้จะเป็นไปตามที่เด็กคิดหรือไม่ อย่างไร คุณค่าของการเล่นทดสอบที่เห็นเด่นชัดคือ การส่งเสริมพัฒนาการ รู้จักคิดอย่างมีเหตุผล ซึ่งเหตุและผลนั้นจะได้รับการสรุป จากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการทดสอบและเด็กจะได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับตนเองและเรียนรู้ที่จะช่วยตนเองด้วย

3. การเล่นสร้าง (Construction) เป็นการเล่นที่ผู้เล่นสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อมในลักษณะต่าง ๆ โดยเด็กจะนำเอาประสบการณ์ต่าง ๆ ของตนเองมารวมกันในการเล่นชนิดนี้จะสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของเด็กในการรวบรวมอารมณ์ ความคิด และเหตุผลให้สัมพันธ์กันขึ้นใหม่ เพื่อก่อให้เกิดจินตนาการอย่างสร้างสรรค์ (Creative Imagination) และเพื่อให้เป้าหมายของการกระทำหรือการเล่นสร้างประสบความสำเร็จ

4. การสำรวจ (Exploration) ความสนใจ ความสงสัย ความกระตือรือร้น ใคร่รู้ในสิ่งรอบตัวต่าง ๆ เป็นคุณสมบัติประจำของวัยเด็ก หากผู้ใหญ่รู้จักสนับสนุนการเล่นให้ถูกวิธีแล้ว คุณสมบัติประจำวัยนี้ก็จะได้รับการพัฒนาและมีติดตัวเด็กต่อไปเรื่อย ๆ รวมทั้งยังจะทำให้การเล่นของเด็กเป็นสิ่งที่มีความหมาย ในการเล่นสำรวจเด็กก็จะได้ใช้ประสาทรับความรู้สึกของเขา มากกว่าเพียงการสัมผัส จับต้องหรือดูเฉย ๆ ความไวของประสาทรับความรู้สึกจะเกิด หรือพัฒนาตามประสบการณ์ใหม่ของการเล่นสำรวจอยู่เสมอ การเล่นสำรวจนี้จะเป็นพฤติกรรมขั้นที่จะนำเด็กไปสู่การค้นพบ และการแก้ปัญหาสิ่ง หรือสถานการณ์ที่เด็กไม่เคยเรียนรู้ และมีประสบการณ์มาก่อน

มาเทอร์สัน (นิตยา ประพตติกิจ. 2535 : 102 ; อ้างอิงจาก Materson. 1967) ได้แบ่งการเล่นออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. การเล่นอย่างสร้างสรรค์ (Creative Play) เช่น ทาย สี และวัสดุต่าง ๆ
2. การเล่นโดยใช้จินตนาการ (Imaginative Play) เด็กจะคิดสร้างสถานการณ์ให้ตัวเองได้แสดงออกและแก้ปัญหา ดังนั้น การจัดหาเสื้อผ้า เครื่องแต่งตัวจะช่วยส่งเสริมการเล่นประเภทนี้

3. การเล่นแบบผจญภัย (Adventure Play) เด็กจะเล่นเพื่อเอาชนะอุปสรรคหรือสิ่งยากลำบาก การเล่นแบบนี้ช่วยให้เด็กได้ออกกำลังกายและเพิ่มพูนทักษะการเคลื่อนไหว ช่วยให้การใช้กล้ามเนื้อและอวัยวะต่าง ๆ สัมพันธ์กันดียิ่งขึ้น

พาร์เทน (ณัฐฐา แก้วสุวรรณ. 2525 : 52 อ้างอิงจาก Parten. n.d.) ได้แบ่งพฤติกรรมทางสังคมของลักษณะการเล่นเป็น 6 ชั้น ดังนี้

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

Supplementary Play)

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 10) แบ่งการเล่นเป็น 9 ลักษณะ ดังนี้

1. การเล่นแบบสมมติ (Imaginative) เป็นการเล่นเลียนแบบในสิ่งที่เด็กเห็น หรือนำสิ่งของต่างๆมาดัดแปลง ให้เป็นไปตามความคิดของตัวเอง เช่น เล่นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงครามอวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ (Dinosaur) การเล่นตุ๊กตา เป็นต้น

2. การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง (Constructive / Manipulative) เป็นการเล่นที่ต้องประกอบชิ้นส่วนหลาย ๆ ชิ้น มาต่อเข้าด้วยกัน เช่น การเล่นต่อตัวต่อเลโก้ การเล่นต่อบล็อก การเล่นภาพต่อ (Puzzles) เป็นต้น

3. การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) เป็นการเล่นอย่างสร้างสรรค์ เช่น การวาดรูประบายสี เป็นต้น

4. การเล่นแบบรับสื่อ (Passive Media) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินจากการดู ฟังเช่น การดูโทรทัศน์ การฟังเพลงจากวิทยุหรือซี ดี เป็นต้น

5. การเล่นคอมพิวเตอร์ บอร์ดเกม (Computers & Electronic Board Games) เช่น การเล่น Internet การเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

6. การเล่นเกมกลางแจ้ง (Outdoor) เป็นการเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน เช่น การว่ายน้ำ การขี่จักรยาน การเล่นในสวนสนุก การเล่นชิงช้า การเล่นกีฬาต่าง ๆ ได้แก่ ฟุตบอล เป็นต้น

7. การเล่นเกมต่อสู้ กอดรัดพิดเหวี่ยง (Rough and Tumble) เป็นการเล่นที่ใช้กำลังเช่น การเล่นต่อสู้กับเพื่อน การเล่นมวยปล้ำ เป็นต้น

8. การเล่นเกมก้าวร้าว (Aggressive) เป็นการเล่นที่ตัวผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนาน แต่ผู้ถูกกระทำจะรู้สึกไม่พอใจเช่น รังแกน้อง การแกล้งเพื่อน

9. ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นการเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น เช่น การทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

จะเห็นได้ว่ารูปแบบของการเล่นมีมากมายหลายประเภท มีทั้งการเล่นที่เล่นกลางแจ้ง และในร่ม ขึ้นอยู่กับความชอบและสถานการณ์นั้นๆของเด็ก ตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่มีอยู่ซึ่งเรียกโดยทั่วไปว่า ของเล่น ซึ่งจะกล่าวต่อไป

**1.4.2 ชนิดของของเล่น** ของเล่นของเด็กสามารถแยกได้เป็นหลายประเภท ตามลักษณะของของการเล่นนั้น ๆ ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมไว้ดังนี้

ปิยชาติ แสงอรุณ (2546 : 49) แบ่งของเล่นออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

1. ของเล่นที่ทำให้เด็กเกิดทักษะ (Active toy) คือของเล่นที่มีกิจกรรมที่让孩子ได้กระทำ เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ เช่น ทำให้เด็กเกิดทักษะ ฝึกความพร้อม ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนความสนุกสนาน

2. ของเล่นที่ทำให้เด็กได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน (Passive Toy) เป็นของเล่นที่มุ่งจะให้เด็กได้รับสิ่งที่จัดหา หรือเตรียมให้มากกว่าที่จะทำให้เด็กมีกิจกรรมกระทำ

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

1. ของเล่นส่งเสริมด้านภาษา เป็นของเล่นที่เกี่ยวกับการฟัง พูด อ่าน เขียน ได้แก่ของเล่นที่เกี่ยวกับภาพตัวหนังสือ คำ เรื่องราว และการสนทนาซักถาม เช่น หนังสือ ภาพ หนังสือนิทาน เพลง ฯลฯ

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

3. ของเล่นให้รู้จักสิ่งต่าง ๆ และฝึกการสังเกตเปรียบเทียบ เป็นของเล่นเกี่ยวกับการเปรียบเทียบสี ลักษณะของสิ่งต่าง ๆ เช่น ภาพตัดต่อ โดมิโนสี โดมิโนภาพ การพับกระดาษ ฯลฯ

4. ของเล่นฝึกการใช้ประสาทสัมผัส เป็นของเล่นที่เด็กจะได้ตอก ต่อ หยอด กด ร้อย บัก เย็บ ผูก เกี่ยว รูด ซึ่งฝึกประสาทตาและมือให้สัมพันธ์กัน เช่น กระดานค้อนตอก ร้อยเชือกตามรู ร้อยลูกปัดเม็ดโต ๆ

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

6. ของเล่นเลียนแบบ และสมมติตามจินตนาการ เป็นของเล่นที่พัฒนาการรับรู้ ความคิดฝัน และเลียนแบบของจริง เช่น การเล่นตุ๊กตา เล่นขายของ เล่นเป็นพ่อแม่ เป็นครู ฯลฯ

7. ของเล่นให้เล่นสร้างและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นของเล่นที่ฝึกให้เด็ก สร้างสิ่งต่างๆตามโครงสร้างที่กำหนดให้ และสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ตนสนใจ เช่น เล่นต่อไม้บล็อก สร้างบ้าน เล่นปั้น

8. ของเล่นสร้างเสริมประสบการณ์เกี่ยวกับโครงสร้างหรือกลไกของของเล่น เป็นของเล่นที่ส่งเสริมความรู้และทักษะทางวิทยาศาสตร์ เช่น เล่นกังหันหรือใบพัดหมุน เล่นรถ ไซลาน รถใช้แบตเตอรี่ ฯลฯ

9. ของเล่นฝึกการแก้ปัญหา เป็นของเล่นที่ช่วยเด็กฝึกการแก้ปัญหา และกล้า แสดงออก คิดได้รวดเร็วคล่องแคล่ว เช่น เล่นทายปริศนา หรือปัญหาอะไรเอ่ย ของเล่นหา ทางออก ฯลฯ

จอห์นสัน, คริสตี, และ ยอร์กี (ดวงพร สถาปนกุล. 2545 : 43 – 46 ; อ้างอิงจาก Johnson, Christie & Yawkey. 1987 : 169 – 177) ได้ทำการแบ่งชนิดของวัสดุของเล่นเป็น 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1. วัสดุของเล่นเกี่ยวกับการสอน และให้ความรู้ (Instructional Materials) ส่วนใหญ่เป็นของเล่นสำเร็จรูปที่เน้นพัฒนาการ และการเรียนรู้ของเด็ก โดยออกแบบให้สอน ทักษะเฉพาะด้าน และก่อให้เกิดความคิดรวบยอดภายในตัวเด็ก ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการอ่าน คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และการศึกษาทางสังคม ซึ่งได้จากการเล่นของเล่นชนิดดังกล่าว สามารถจำแนกได้ดังนี้

1.1 ภาพต่อ (Puzzles) มักได้รับการออกแบบมาเพื่อส่งเสริมการใช้ประสาท สัมผัสตาและมือร่วมกัน โดยการฝึกหาความสัมพันธ์ทางด้านรูปทรงและขนาด รวมทั้งฝึกการ สร้างความคิดแบบองค์รวมจากชิ้นส่วนภาพต่อ โดยทั่วไปภาพต่อสำหรับเด็กเล็กควรใช้แบบ กระดาน โฟม ขนาดของชิ้นส่วนค่อนข้างใหญ่ประมาณ 4 – 6 ชิ้น ส่วนภาพต่อสำหรับเด็กโต ควรเป็นแบบจิ๊กซอว์ มีขนาดชิ้นส่วนมากขึ้น ซึ่งช่วยส่งเสริมทักษะการใช้กล้ามเนื้อเล็ก และ การพัฒนาความคิดรวบยอดขั้นสูงได้เป็นอย่างดี

1.2 ของเล่นประเภทการเรียงลำดับ (Stacking Toys) ออกแบบมาเพื่อให้เด็กฝึกการลำดับเรียงเรียงสิ่งของ โดยใช้ขนาดและสีเป็นหลัก จากขนาดเล็กสุดไปขนาดใหญ่สุด ซึ่งของเล่นชนิดนี้จะช่วยสอนให้เด็กเกิดความคิดเกี่ยวกับการเรียงลำดับ และเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างมือกับตาให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

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

1.4 วัสดุการเล่นแบบการซ้อนภาพ (Nesting Material) ออกแบบมาเพื่อพัฒนาทักษะการเรียงลำดับตามกัน และเข้าใจความสัมพันธ์ของขนาดของเล่น เช่น การฝึกให้เด็กเลือกขนาดชิ้นส่วนที่เหมาะสมชิ้นหนึ่งใส่เข้าไปในชิ้นส่วนอีกชิ้นให้กลายเป็นชิ้นส่วนเดียวกันอย่างสมบูรณ์

1.5 ชุดหมุดตอก (Pegboard Sets) เป็นของเล่นเกี่ยวกับการสอนที่ได้รับคามนิยมมาก ซึ่งช่วยให้เด็กเข้าใจในเรื่องรูปทรงของสิ่งของที่แตกต่างกัน เช่น รูปสี่เหลี่ยมกับรูปวงกลม

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

2.1 ทราย น้ำ และโคลน (Sand, Water and Mud) ถือเป็นวัสดุของเล่นที่ไม่มีรูปแบบและรูปร่างที่แน่นอน ทั้งนี้จะขึ้นอยู่กับภาชนะที่ใช้บรรจุวัสดุ เช่น กรวย หลอด หรือแม่พิมพ์นั่นเอง คุณสมบัติของของเล่นชนิดนี้ นอกจากมีราคาไม่แพงแล้วยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการเล่นได้อย่างไม่จำกัด

2.2 ดินเหนียวและแป้งโด (Clay and Play – doh) ดินเหนียวเป็นวัสดุของเล่นที่ได้จากธรรมชาติอีกชนิดหนึ่งที่เหมาะสมอย่างยิ่งกับการเล่นส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดของเด็ก วัสดุของเล่นนี้สามารถม้วน ตัดแบ่ง ผสมกัน หรือใช้เล่นกับสิ่งของต่าง ๆ ได้ เช่น แม่พิมพ์คุกกี้ เป็นต้น นอกจากนี้ดินเหนียวสังเคราะห์ หรือแป้งโดก็สามารถใช้เล่นแทน

ดินเหนียวจากธรรมชาติได้ดีเหมือนกัน

2.3 อาหาร (Food) เป็นวัสดุของเล่นทางธรรมชาติที่ไม่คำนึงถึงสถานภาพเดิมเช่นกัน สามารถเปลี่ยนสถานะได้หลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นแบบดิบ ผัดทำอาหาร หรือแบบแช่แข็ง เด็กมีโอกาสได้รับประสบการณ์จากลักษณะของอาหารที่มีความแตกต่างกันจากการใช้ประสาทสัมผัสของตนเอง

2.4 ไม้และเครื่องมือช่างไม้ (Wood and Woodworking Tools) วัสดุของเล่นไม้ส่วนใหญ่จะทำจากไม้แปรรูป ซึ่งของเล่นที่ติดจะต้องมีผิวเรียบ ไม่มีเหลี่ยมคม น้ำหนักเบา และบิดปรับรูปทรงได้ง่าย แต่เพื่อป้องกันอันตรายที่เด็กอาจได้รับจากการใช้เครื่องมือช่างไม้ ผู้ปกครองควรให้ความดูแลอย่างใกล้ชิด

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

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

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

4. ของเล่น (Toys) เป็นแบบจำลองของสิ่งที่เด็กพบเห็น และสัมผัสจากสิ่งแวดล้อม ของเล่นบางชนิดจำลองมาจากของจริงในชีวิตประจำวัน เช่น บ้าน รถ และสัตว์ต่าง ๆ บางชนิดสร้างจากสิ่งที่จินตนาการขึ้นมา เช่น ซูเปอร์ฮีโร่ (Superheroes) เด็กสามารถเล่นของเล่นชนิดนี้ได้โดยง่ายและเล่นได้ทุกแห่ง สามารถจำแนกกลุ่มของเล่นได้ 3 กลุ่ม คือ

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

4.2 ของเล่นที่เป็นยานพาหนะ (Transportation Toys) ประกอบด้วยรถไฟ รถเก๋ง รถบรรทุก และเรือของเล่น เป็นของเล่นที่เล่นได้ทั้งเด็กเล็ก และเด็กโต

4.3 ของเล่นที่เป็นรูปตัวสัตว์หรือตัวการ์ตูน (Animate Toys) ของเล่นกลุ่มนี้เป็นตัวแทนของสัตว์ คน และสิ่งสมมติทุกประเภท โดยมากของเล่นชนิดนี้จะทำจากพลาสติก และเด็กจะนิยมเล่นของเล่นที่มาจากการ์ตูนทางภาพยนตร์โทรทัศน์อย่างมาก

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 11) แบ่งชนิดของของเล่นไว้ ดังนี้

1. ของเล่นที่นุ่มนุ่มหรือของจำลอง (Soft toys / Replicas) เป็นของเล่นที่ทำจากวัสดุอ่อนนุ่ม เช่น จากผ้าไหมพรม ยางพารา ฯลฯ หรือเป็นของเล่นที่จำลองจากของจริง ได้แก่ ตุ๊กตายาง รถไฟจำลอง ตุ๊กตาสัตว์ เรือของเล่น ตุ๊กตาโดเรมอน ชุดทำอาหารของเล่น เป็นต้น
2. ชุดเครื่องแต่งกายต่าง ๆ (Dress ups) เป็นของเล่นที่ผู้เล่นต้องแต่งตัวให้ เช่น ชุดโจรสลัด ตุ๊กตาแฟชั่น ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย เป็นต้น
3. ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง (Construction) เป็นของเล่นที่ฝึกให้ผู้เล่นสร้างสิ่งต่าง ๆ ตามโครงสร้างที่กำหนดให้ เช่น ตัวต่อเลโก้ โมเดลต่าง ๆ ไม้บล็อก เป็นต้น
4. ของเล่นที่เป็นศิลปะ (Artistic) เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเพลิดเพลินจากการดู ฟัง ฯลฯ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี เป็นต้น
5. คอมพิวเตอร์ เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ (Computer / Electronic) เช่น เกม Play Station ตุ๊กตาพูดได้ เกมต่าง ๆ ในคอมพิวเตอร์ รถวิทยุบังคับ รถมอเตอร์ไซค์ตำรวจทำจากแบตเตอรี่ เป็นต้น
6. ของเล่นที่ใช้เล่นกลางแจ้งหรือใช้ออกกำลังกาย (Outdoor / Active) เป็นของเล่นที่นำไปใช้เล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารโรงเรียนเช่น รถจักรยาน ลูกฟุตบอล เป็นต้น
7. หนังสือ นิตยสารต่าง ๆ (Book / Magazines etc.) เป็นการหาความบันเทิงในรูปแบบการอ่านเช่น หนังสือการ์ตูน หนังสือรูปภาพ หนังสือนิทาน เป็นต้น
8. กระดานเกมและตัวต่อ (Board game & Puzzles) เช่น พจนานุกรมรูปภาพ จิกซอ ภาพต่อต่าง ๆ เป็นต้น
9. ของเล่นให้ความบันเทิง (Passive media) เช่น โทรทัศน์ เทป ซีดี วิทยุ เป็นต้น
10. ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร (Aggressive / Militaristic) เช่น ปืนแก้ว ของเล่นเกี่ยวกับสงคราม ระเบิด ปืนกล เป็นต้น
11. สัตว์เลี้ยง (Pet) เป็นการเลี้ยงสัตว์ที่ตนเองชื่นชอบ เช่น เลี้ยง หมา แมว ปลา นกแก้ว เป็นต้น
12. ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นของเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าของเล่นที่กล่าวไว้มีมากมายหลายประเภท ทั้งเป็นแบบที่มีชีวิต เช่น สัตว์เลี้ยง และแบบที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น พวกตัวต่อต่าง ๆ ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีประโยชน์ในการ

เสริมสร้างทักษะต่าง ๆ ให้แก่เด็ก ทั้งนี้และทั้งนั้นของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้ ขึ้นอยู่กับความชอบของเด็กอีกด้วย

## 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง

### 2.1 พัฒนาการด้านการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง

ศรีเรือน แก้วกังวาล (2545 : 267) กล่าวถึงการเล่นของเด็กในวัยนี้มีลักษณะดังนี้

1. เด็กหญิงและเด็กชายนิยมเล่นเกมแบบแยกกัน เล่นรวมกันบ้างเป็นครั้งคราว ในชนิดของการเล่นที่รวมกลุ่มได้ เกมที่เล่นบางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะชาย บางประเภทเป็นเกมที่นิยมเฉพาะหญิง เด็กชายนิยมเล่นเกมที่ใช้พลังกำลังมาก ๆ มีความตื่นเต้นและต้องใช้การต่อสู้มาก ๆ

2. เกมที่เล่นมีกฎและระเบียบมากขึ้น ไม่สันทนิยมเกมง่าย ๆ

3. ระยะเวลาที่เด็กเล่นคนเดียววันน้อยลง การเล่นสมมติ เพื่อนสมมติ ซึ่งมีมากในวัยเด็กตอนต้นจะค่อย ๆ หายไป เพราะเด็กมีโอกาสดูแลกับเพื่อนจริง ๆ มากขึ้น ซึ่งสนุกสนานกว่า แต่เด็กบางคนที่ไม่สามารถเข้ากลุ่มได้อาจยังคงเล่นสมมติและมีเพื่อนสมมติ ลักษณะเช่นนี้ เป็นไปไม่สมตามวัยต้องทำการแก้ไขปรับปรุง

4. ลักษณะการเล่นและเกมที่เด็กเลือกเล่นชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างเพศ ความถนัด ความสนใจ สติปัญญา บุคลิกภาพของเด็ก

5. เด็กบางคนอาจเริ่มเล่นประเภทงานอดิเรกบ้างแล้วในวัยนี้

แฮมมอนด์ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 7 ; อ้างอิงจาก Hammond. n.d.) ได้กล่าวถึงพัฒนาการการเล่นของเด็ก เมื่อเริ่มวัยเด็กตอนกลางว่า การเล่นจะเล่นเป็นกลุ่ม (Group Play หรือ Cooperative Play) โดยเด็กจะเริ่มเล่นร่วมกับผู้อื่นได้ แต่กับเพื่อนจำนวน 2 – 5 คน เด็กเริ่มรู้จักบทบาทการรวมกลุ่มมากขึ้น เช่น รู้จักการขอร้อง บอกกล่าว การเล่นสมมติจะเริ่มแสดงออกในการสร้างสรรค์มากขึ้น ในช่วงนี้เด็กจะชอบการปีนป่าย และชอบเล่นเครื่องเล่นที่ต้องใช้กล้ามเนื้อใหญ่ และเครื่องเล่นสนาม

เพียเจท์ (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 7 ; อ้างอิงจาก Piaget. 1962) วัยเด็กตอนกลาง พัฒนาการการเล่นอยู่ในขั้นการเล่นที่สื่อความคิดความเข้าใจ (Reflective Stage) โดยเมื่อเด็กอายุประมาณ 7 ขวบ การต่อเติมความคิด การเกิดความคิดรวบยอดมากขึ้นและสลับซับซ้อนยิ่งขึ้น เด็กจะมีพัฒนาการเรียนรู้ที่สามารถจัดหมวดหมู่หรือประเภทของวัตถุและเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ตลอดจนมีการพัฒนาทางด้านภาษามากพอที่จะสื่อความเข้าใจกับบุคคลอื่น การเล่นส่วนใหญ่ในวัยนี้จึงเป็นไปในรูปแบบการเล่นที่มีกฎเกณฑ์และขั้นตอนเข้ามาเกี่ยวข้อง ในตัวอย่างการเล่นบทบาท แม่ ลูก และหมอ จะมีการคิดแบบละคร สร้างสรรค์ ภาษาที่ใช้ จะสะท้อนให้เห็น

ถึงการที่เด็กรวบรวมและวางแนวความคิด เพื่อให้สอดคล้องกันอย่างมีเหตุผล ลำดับขั้นตอนความเป็นไปได้ และเพื่อให้สื่อความคิดของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้และเข้าใจ

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ ( 2520 : 147 – 153 ) กล่าวถึงพัฒนาการการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง เรียงลำดับตามอายุดังนี้

1. เด็กอายุ 7 ปี จะสุขุมเยือกเย็นกว่าเด็กอายุ 5 – 6 ปี พุดน้อยลง พยายามเข้าใจในสิ่งที่พบเห็น ไม่สนใจเครื่องแต่งตัว ร้องไห้ง่ายเมื่อผิดหวัง พัฒนาการใช้มือและสายตาดีขึ้น สามารถควบคุมอารมณ์ได้ เด็กจะแสดงเป็นสมาชิกของครอบครัว โดยการช่วยทำงานเล็กน้อยๆในบ้าน เริ่มรู้จักรับผิดชอบ ชอบแสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆกับบิดามารดา เด็กวัยนี้ส่วนใหญ่เริ่มอ่านเขียน คิดคำนวณ มีเพื่อนที่โรงเรียนและในชั้นเรียนมาก การเล่นของเด็กในวัยนี้จะสนุกสนานกับการมีเพื่อนใหม่ และเริ่มสนใจท่าทีของเพื่อน การเล่นเป็นแก๊งค์สำคัญมาก เด็กไม่ชอบถูกล้อ

2. เด็กอายุ 8 ปี เด็กวัยนี้ชอบทำอะไรวดอำนาจ เลียนแบบกิริยาท่าทางจากบุคคลที่ยกย่องนับถือ เด็กวัยนี้รู้ว่าตัวเองคิดมาก เก่ง เมื่อทำงานล้มเหลวผิดหวังมักร้องไห้ แต่ก็ไม่ทำให้สิ้นความคิดที่จะทำอะไรใหม่ๆ เด็กต้องการความอ่อนโยน ระยะเวลาเด็กมีเพื่อนมาก และมักชอบเล่นกับเด็กที่อายุมากกว่า การเล่นอาจจบลงด้วยการทะเลาะกัน เด็กไม่ชอบเล่นคนเดียว จะเล่นเป็นกลุ่มและทุกคนร่วมมือกัน

3. เด็กอายุ 9 ปี เริ่มเข้าสู่วัยรุ่น มีการเปลี่ยนแปลงทั้งร่างกายและจิตใจ รับผิดชอบต่อการกระทำของตน มีการวางแผนล่วงหน้า เชื้อมั่นในตนเองเพิ่มขึ้น สนใจชอบพูดคุยกับผู้ใหญ่ ชอบฟังผู้ใหญ่คุยกัน ต้องการความเห็นอกเห็นใจจากผู้ใหญ่ ชอบได้รับคำติชม ชอบรวมกลุ่มระหว่างเพศเดียวกันมากกว่าเพศตรงข้าม ต้องการเป็นอิสระแก่ตัวเพิ่มขึ้น การเล่นของเด็กวัยนี้เล่นและทำงานหนัก มีการวางแผนงานและคิดทำของเล่นที่ยาก เช่น การสร้างแบบหรือการทดลองทางวิทยาศาสตร์

## 2.2 ประเภทการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง

ประณต คำฉิม ได้สรุปประเภทการเล่น ( 2544: 46 ) ของเด็กในวัยนี้ที่นิยมเล่นได้ดังนี้

1. การเล่นสร้าง (Constructive Play) เป็นการทำสิ่งต่างๆขึ้นมาเพียงเพื่อความสนุกสนานที่จะได้ทำโดยคำนึงถึงผลที่จะนำไปใช้ในวันปลายเพียงเล็กน้อย เช่น การใช้ไม้ทำสิ่งของต่าง ๆ การวาดภาพ ระบายสี บันทึคน้ำมัน

2. การสะสม (Collecting) เป็นการเล่นที่เด็กโตนิยมมาก เช่น การสะสมแสตมป์สะสมเปลือกหอย

3. เกมและกีฬาต่าง ๆ (Games and sports) ในระหว่างวัยนี้เด็กจะเริ่มเล่นเกมสำหรับเด็กโตซึ่งมีแบบแผนที่ซับซ้อนมากขึ้น เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล แฮร์บอล เกมของ

เด็กมักจะมีลักษณะเป็นการแข่งขัน นอกจากนี้เด็กที่มีกลุ่มเพื่อนยังเริ่มเล่นเกมในร่มด้วย เช่น การเล่นเกมง่ายๆ ลูกเต๋า การเล่นเกม และกีฬาที่มีประโยชน์ต่อเด็กมาก เพราะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้ถึงกฎระเบียบต่าง ๆ ทางสังคม เด็กเรียนรู้ที่จะร่วมมือ อยู่ร่วมกับผู้อื่น รับผิดชอบต่อผู้ตามและผู้นำ ตลอดจนเรียนรู้ที่จะประเมินตนเองและความสามารถของตนเองตามความเป็นจริง โดยเปรียบเทียบตัวเองกับเพื่อนร่วมทีม

4. การหาความบันเทิงในโดยวิธีต่าง ๆ (Amusements) เช่น โดยการอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูภาพยนตร์ โทรทัศน์ และผับกลางวัน

จรรยา ทองถาวร (2530 : 241 – 243) กล่าวว่า การเล่นเกมและกิจกรรมของเด็กวัยเรียนนั้น ควรจะแสดงออกมาในรูปแบบพฤติกรรมการเล่น ดังต่อไปนี้

1. การเล่นเกมในทางสร้างสรรค์ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกต้องใช้ความคิด เช่น การประดิษฐ์สิ่งของของเด็กชาย จะออกมาในรูปแบบของการทำเครื่องมือ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ในขณะที่เด็กหญิงจะประดิษฐ์สิ่งที่ละเอียด เช่น เย็บปัก วาดภาพ

2. การสำรวจ เด็กโตจะพอใจกับการสำรวจสิ่งใหม่ๆ และมีความสนใจในสิ่งที่ไกลตัวออกไป เช่น การออกไปสำรวจในที่ต่าง ๆ กับกลุ่ม เช่น ไปเที่ยวต่างจังหวัด หรือไปท่องเที่ยวในชนบท เป็นต้น

3. การสะสม เด็กวัยนี้จะสะสมสิ่งบางอย่างที่เห็นว่ามีค่า เช่น ก้อนหิน เปลือกหอย รูปลอก การ์ตูน โดยเฉพาะเด็กจะตั้งใจสะสมในสิ่งที่ทำให้ตนเองมีค่าในสายตาของเพื่อน ๆ

4. เกมกีฬา เด็กในช่วงนี้จะสนใจในการเล่นที่เหมาะสมกับวัย เช่น ฟุตบอล บาสเกตบอล การเล่นเกมมักจะเป็นชีวิตจิตใจ เป็นการเล่นที่ใช้ทักษะตลอดจนความสามารถเฉพาะตัว นอกเหนือไปจากการเล่นเพื่อความสนุก

5. การพักผ่อน เด็กวัยนี้มักจะใช้เวลาว่างจากการทำการบ้าน หรือภาระทางบ้าน ด้วยการพักผ่อน เช่น อ่านการ์ตูน ฟังวิทยุ ดูทีวี หรือจินตนาการ

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 147 – 153) กล่าวถึง ประเภทการเล่นแบ่งตามชนิดของการเล่นและชนิดของของเล่นเด็กวัยตอนกลาง เรียงตามอายุ ดังนี้

1. เด็กอายุ 7 ปี เด็กวัยนี้ชอบอ่านหนังสือที่สนุก นิยาย นิทาน อ่านหนังสือง่ายๆ ได้ดี คิดรู้จักเปรียบเทียบให้เป็นเรื่องจริง ชอบภาพสีในหนังสือกับรูปภาพชุด มีการเล่นเสียงก๊ากเล็กน้อย ชอบปีนป่าย ชอบเล่นกีฬากลางแจ้ง ชอบออกกำลัง เด็กชายชอบเล่นกับเพื่อนเพศเดียวกัน เช่น การเล่นโปลิตจับขโมย กิจกรรมที่เด็กหญิงชอบ คือ การเล่นกระโดดเชือก เด็กชายเล่นบอล ปีนต้นไม้ วิ่งแข่ง เล่นลูกหิน ทั้งสองเพศตีบจ๊ากยาน 2 ล้อได้ดี เกมในบ้านเด็กชอบเล่นต่อภาพ เล่นกล เมื่อว่างจากการเล่น เด็กจะฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์

เด็กชายชอบประดิษฐ์เล่นและทำของเล่น เด็กหญิงชอบขีดเขียน ออกแบบเสื้อกระดาษสำหรับตุ๊กตา

2. เด็กอายุ 8 ปี เด็กหญิงมักเล่นบ้าน โรงเรียนและอื่นๆที่เลียนแบบสังคม เช่น ชอบเล่นตุ๊กตา ชอบทำขนม ปรุงอาหาร ทำการหุงต้มต่างๆ เด็กชายชอบทดลองเคมีต่างๆ ต่อสู้ ชอบกิจกรรมที่ออกกำลังกายเป็นส่วนใหญ่ อาจชวนกันเล่นฟุตบอล สนุกกับกีฬาทุกประเภท เด็กวัยนี้อ่านหนังสือได้เข้าใจและรู้เรื่องดี ชอบอ่านหนังสือสนุกขบขัน ภาพนิยาย ผจญภัยลึกลับ วิทยุ โทรทัศน์ ดนตรีเป็นสิ่งที่เด็กชอบฟัง

ของเล่นที่เด็กวัย 7 – 8 ปีสนใจ คือ

1. กองทราย
2. พลับ
3. ไม้บล็อก
4. กระดานลื่น
5. บ้านตุ๊กตา
6. อ่างสำหรับซักเสื้อผ้าตุ๊กตา
7. เครื่องประดับบ้าน
8. ไม้กวาด เต่า ถ้วยชาม (เครื่องใช้ในบ้าน)
9. ลูกบอล
10. เครื่องยนต์และแบบฝึกหัด
11. กรรไกร
12. รูปภาพที่ให้ตัดได้ และแปะเปียกสำหรับติด
13. ดินเหนียว
14. หนังสือรูปภาพสำหรับดูและอ่าน
15. ตุ๊กตากระดาษ
16. เครื่องดนตรี เช่น กลอง
17. สัตว์เลี้ยง
18. จักรยาน

3. เด็กอายุ 9 ปี เด็กชอบกีฬาที่ตื่นเต้น ไม่ชอบอยู่นิ่ง เด็กชายมักก่อความสงบ ชอบการต่อสู้ เล่นฟุตบอล หรือเบสบอล เด็กจะเพลิดเพลินกับการฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ การอ่านหนังสือเกี่ยวกับการผจญภัย สนุก ตลกขบขัน เป็นสิ่งที่โปรดปรานมาก เด็กวัยนี้สนใจดนตรีมาก เรียนดนตรี และมีโอกาสได้ยินเสียงดนตรีจากวิทยุ โทรทัศน์ เทป ภาพยนตร์

ของเล่นของเด็กวัย 9 ปี ที่สนใจ คือ

1. ศิลปอย่างง่าย
2. เครื่องมือสำหรับถักและเย็บ
3. การทนายปัญหา
4. ตึกตา ถ้วยชามตึกตา และบ้านตึกตา
5. ภาพคนซึ่งใช้ตัด ทำเป็นสวนสัตว์และฟาร์มเล่นได้
6. ลูกข้าง
7. ตึกตาและหุ่นกระบอก
8. ตึกตากระดาษ
9. เครื่องมือสำหรับใช้เขียน
10. กระดานดำ
11. อุปกรณ์ทำสวน เช่น พลั่ว จอบ
12. เครื่องมือการเล่นเป็นช่าง
13. รถจักรยาน 2 ล้อ

ฮักกี (Hughes. 1995 : 124) แบ่งชนิดของของเล่น ในวัยเด็กตอนกลาง แยกตามเพศ ดังนี้

เพศชายแบ่งเป็น 12 ชนิด ดังนี้

1. รถแข่ง
2. รถไฟ
3. ปืนจำลอง
4. กีฬากลางแจ้ง
5. บล๊อค
6. รถยนต์ และรถบรรทุก
7. ของเล่นที่เป็นอิเล็กทรอนิกส์
8. ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง
9. โมเดลสำหรับต่อเป็นเครื่องเล่นจำลอง เช่น เรือจำลอง
10. เครื่องกีฬา
11. เครื่องสำหรับช่าง
12. เครื่องรับ – ส่ง วิทยุ

เพศหญิงแบ่งเป็น 12 ชนิดดังนี้

1. ตึกตาแฟชั่น
2. ตึกตาแฟชั่นที่ต้องแต่งตัวให้ เช่น ตึกตาบาร์บี้
3. ตึกตาแม่และลูก

4. รถเข็น
5. บ้านตุ๊กตา
6. ของเล่นในครัว งานบ้าน
7. ตัวต่อที่สวยงาม
8. ตุ๊กตาขนสัตว์
9. เสื้อผ้าผู้หญิง
10. ตุ๊กตา เฟอร์นิเจอร์
11. ลูกบิด สร้อยคอ เครื่องประดับต่าง ๆ
12. ดินสอ สีเทียน อุปกรณ์ด้านศิลปะ

จากข้อมูลชนิดของการเล่นและชนิดของของเล่นที่ผ่านมาตั้งแต่ต้น ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทการเล่นเป็นรูปแบบของการเล่น และชนิดของของเล่นในเด็กวัยนี้ ตามแบบของ เจนวี ซึ่งจะเห็นได้ว่าทันสมัยกับเทคโนโลยีในปัจจุบันที่เข้ามาพร้อมวัฒนธรรมตะวันตกโดยแบ่งได้ดังนี้

### 1. รูปแบบของการเล่น

1.1 การเล่นแบบสมมติ (Imaginative) เป็นการเล่นเลียนแบบในสิ่งที่เด็กเห็นหรือนำสิ่งของต่าง ๆ มาดัดแปลง ให้เป็นไปตามความคิดของตัวเองเช่น เล่นตำรวจจับผู้ร้าย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงครามอวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ (Dinosaur) การเล่นตุ๊กตาเป็นต้น

1.2 การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง (Constructive / manipulative) เป็นการเล่นที่ต้องประกอบชิ้นส่วนหลาย ๆ ชิ้น มาต่อเข้าด้วยกัน เช่น การเล่นต่อตัวต่อเลโก้ การเล่นต่อบล็อก การเล่นภาพต่อ (Puzzles) เป็นต้น

1.3 การเล่นแบบศิลปะ (Artistic) เป็นการเล่นอย่างสร้างสรรค์เช่น การวาดรูป ระบายสี เป็นต้น

1.4 การเล่นแบบรับสื่อ (Passive Media) เป็นการเล่นเพื่อความเพลิดเพลินจากการดู ฟังเช่น การดูโทรทัศน์ การฟังเพลงจากวิทยุ หรือ ซี ดี เป็นต้น

1.5 การเล่นคอมพิวเตอร์ บอร์ดเกม (Computers & Electronic Board games) เช่น การเล่น Internet การเล่นเกมในคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

1.6 การเล่นกลางแจ้ง (Outdoor) เป็นการเล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารเรียน เช่น การว่ายน้ำ การขี่จักรยาน การเล่นในสวนสนุก การเล่นชิงช้า การเล่นกีฬาต่าง ๆ ได้แก่ ฟุตบอล เป็นต้น

1.7 การเล่นแบบต่อสู้ กอดรัดพาดเหยี่ยง (Rough and Tumble) เป็นการเล่นที่ใช้กำลังเช่น การเล่นต่อสู้กับเพื่อน การเล่นมวยปล้ำ เป็นต้น

1.8 การเล่นเกมก้าวร้าว (Aggressive) เป็นการเล่นที่ตัวผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน แต่ผู้ถูกกระทำจะรู้สึกไม่พอใจ เช่น รังแกน้อง การแกล้งเพื่อน

1.9 ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นการเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น เช่น การทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

## 2. ชนิดของของเล่น

2.1 ของเล่นที่นุ่มนิ่มหรือของจำลอง (Soft Toys / Replicas) เป็นของเล่นที่ทำจากวัสดุอ่อนนุ่ม เช่น จากผ้า ไหมพรม ยางพารา ฯลฯ หรือเป็นของเล่นที่จำลองจากของจริง ได้แก่ ตุ๊กตายาง รถไฟจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์ เรือของเล่น ตุ๊กตาโดเรมอน ชุดทำอาหารของเล่น เป็นต้น

2.2 ของเล่นที่เป็นชุดเครื่องแต่งกายต่าง ๆ (Dress Ups) เป็นของเล่นที่ผู้เล่นต้องแต่งตัวให้เช่น ชุดโจรสลัด ตุ๊กตาแฟชั่น ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย เป็นต้น

2.3 ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง (Construction) เป็นของเล่นที่ฝึกให้ผู้เล่นสร้างสิ่งต่าง ๆ ตามโครงสร้างที่กำหนดให้เช่น ตัวต่อเลโก้ โมเดลต่าง ๆ ไม้บล็อก เป็นต้น

2.4 ของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ (Artistic) เป็นของเล่นที่ทำให้ผู้เล่นรู้สึกเพลิดเพลินจากการดู ฟัง ฯลฯ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี เป็นต้น

2.5 คอมพิวเตอร์ เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ (Computer / Electronic) เช่น เกม Play Station ตุ๊กตาพูดได้ เกมต่างๆในคอมพิวเตอร์ รถวิทยุบังคับ รถมอเตอร์ไซค์ตำรวจทำจากแบตเตอรี่ เป็นต้น

2.6 ของเล่นที่ใช้เล่นกลางแจ้งหรือใช้ออกกำลังกาย (Outdoor / Active) เป็นของเล่นที่นำไปใช้เล่นนอกบ้านหรือนอกอาคารโรงเรียนเช่น รถจักรยาน ลูกฟุตบอล เป็นต้น

2.7 หนังสือ นิตยสารต่าง ๆ (Book / Magazines etc.) เป็นการหาความบันเทิงในรูปแบบการอ่าน เช่น หนังสือการ์ตูน หนังสือรูปภาพ หนังสือนิทาน เป็นต้น

2.8 กระดานเกมและตัวต่อ (Board game & Puzzles) เช่น พจนานุกรมรูปภาพ จิกซอ ภาพต่อต่าง ๆ เป็นต้น

2.9 ของเล่นให้ความบันเทิง (Passive media) เช่น โทรทัศน์ เทป ซีดี วิทยุ เป็นต้น

2.10 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร (Aggressive / Militaristic) เช่น ปืนแก๊ป ของเล่นเกี่ยวกับสงคราม ระเบิด ปืนกล เป็นต้น

2.11 สัตว์เลี้ยง (Pet) เป็นการเลี้ยงสัตว์ที่ตนเองชื่นชอบ เช่น เลี้ยง หมา แมว ปลา นกแก้ว เป็นต้น

2.12 ประเภทอื่น ๆ (Other) เป็นของเล่นที่ไม่จัดอยู่ในกลุ่มดังกล่าวข้างต้น

## 2.3 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง

ฉวีวรรณ กิณางค์ (2533 : 152 - 154) ได้สรุปองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กไว้ ดังนี้

**1. เพศ** เมื่อยังเล็กการเล่นของเด็กหญิงและเด็กชายไม่แตกต่างกันมากนัก ความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นจะเริ่มต่อเมื่อเด็กหญิงและเด็กชายแยกกลุ่มกันแล้ว แต่เมื่อเด็กยังเล็กถ้าจัดให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน และจัดของเล่นที่แตกต่างกันให้การเล่นของเด็กจะเริ่มแตกต่างกันออกไปตั้งแต่อยู่ในวัยเด็กเล็ก เด็กหญิงจะชอบตุ๊กตาที่มีสิ่งประดับประดาสวยงาม ส่วนเด็กชายจะชอบรถไฟ รถยนต์ เครื่องบินและเครื่องจักรกลต่าง ๆ เมื่อเด็กโตขึ้นเด็กชายจะชอบเล่นฟุตบอล ม้าโยก ตำรวจจับขโมย ส่วนเด็กหญิงจะชอบเล่นกระโดดเชือก ซ่อนหา ข่ายของหรือเล่นเกี่ยวกับบ้านและโรงเรียน ถึงแม้ว่าจะเล่นสิ่งของอย่างเดียวกัน เด็กชายและเด็กหญิงจะเล่นแตกต่างกัน เมื่อถึงวัยเด็กตอนปลายเด็กจะเริ่มเล่นเป็นกลุ่มเฉพาะเพศเดียวกันและจะมีรูปแบบการเล่นที่ต่างกัน

**2. ประเพณี** ประเพณีมีอิทธิพลต่อการเล่นของเด็กมาก เช่น เด็กหญิงจะต้องเล่นตุ๊กตา หรือการบ้าน การครัว ส่วนเด็กชายจะเล่นเป็นทหาร ตำรวจ หรือเล่นพวกเครื่องยนต์กลไกต่าง ๆ แบบแผนของการเล่นมักจะเหมือนกันทั่ว ๆ ไป ในโลก คือ เด็กหญิงจะชอบเล่นตุ๊กตา ประเพณีจะมีอิทธิพลต่อเด็กที่ครอบครัวมีรายได้ต่ำมากกว่าเด็กในครอบครัวที่มีรายได้สูง

**3. ฐานะทางเศรษฐกิจ** เด็กที่บิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกันทั้งประเภทและวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพงส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หรือ เล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วายน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

**4. สิ่งแวดล้อม** สิ่งแวดล้อมที่เด็กอยู่มีอิทธิพลต่อชนิดของการเล่นของเด็กมาก เด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ดีจะมีการเล่นน้อยกว่าเด็กที่อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ทั้งนี้เนื่องจากไม่มีเครื่องเล่นเพียงพอ มีเวลาน้อย และสถานที่ไม่เพียงพอก็ได้ เด็กชนบทมักจะเล่นน้อยกว่าเด็กในเมือง ทั้งนี้เพราะมีเครื่องมือหรืออุปกรณ์การเล่นน้อย

**5. ของเล่นที่ใช้ในการเล่น** เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใดขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่นก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว เนื่องจากการเล่นของเด็กเป็นการสร้างสรรค์ เด็กจึงต้องการของเล่นทุกชนิดทั้งในบ้าน และนอกบ้าน

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

การเล่นที่เล่นได้ทั้งหญิงและชายเพิ่มจำนวนมากขึ้น ดังนั้นเพศจึงมีอิทธิพลกำหนดชนิดการเล่นในสถานที่เล่นแต่ละที่

ประภาพรรณ สุวรรณศุข (2537 : 622) กล่าวว่า เด็กในวัยนี้ เด็กผู้ชายมักชอบเล่นที่ใช้กำลังมากกว่าเด็กผู้หญิง โดยที่เด็กผู้ชายมักจะเล่นเป็นที่กลางแจ้ง เช่น การเล่นฟุตบอล ส่วนการเล่นของเด็กผู้หญิง มักเป็นการเล่นเป็นกลุ่มกลางแจ้งและในร่ม เช่น การกระโดดเชือก ตีลูกตา เป็นต้น

ประณต คำฉิม (2544 : 45) กล่าวว่าความสนใจในการเล่นของเด็กวัยนี้ ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบดังนี้

1. ระดับชั้นทางสังคม
2. เพศ
3. สถิติปัญญา เด็กฉลาดชอบเล่นคนเดียว เข้าร่วมในกิจกรรมที่ใช้กำลังกายน้อยกว่าเด็กที่ฉลาดน้อยกว่า
4. ย่านที่พักอาศัย เช่น เด็กสลัมมักจะชอบดูทีวี เพราะเด็กไม่มีสถานที่กว้างพอจะทำกิจกรรมอื่น ๆ

อีริคสัน (ประภาพรรณ เอี่ยมสุภาษิต. 2536 : 141 ; อ้างอิงจาก Erikson. 1951) พบว่า เด็กผู้ชายมักจะสร้างสภาพการณ์ในร่ม และใช้ตุ๊กตาที่แสดงลักษณะของครอบครัว ใช้เฟอร์นิเจอร์และมีสัตว์เลี้ยง ในขณะที่เด็กผู้ชายสร้างสภาพการณ์กลางแจ้ง และมักจะใช้บล็อกไม้และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบ

ฮอนซิก (วิมลฉก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Honzik. 1951) กล่าวว่า ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบเล่น คือ ไม้บล็อก รถยนต์ และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่นเฟอร์นิเจอร์ และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวย ๆ

เลวิส (วิมลฉก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Lewis. 1972) กล่าวว่า เด็กผู้หญิงจะมีพฤติกรรมการเล่นที่เป็นการเล่นไม่โลดโผน ใช้แรงน้อย เล่นอย่างเงียบ ๆ ในขณะที่เด็กชายมีพฤติกรรมการเล่นที่รุนแรง ชอบเล่นในบุคคลในเครื่องแบบ เช่น ตำรวจ ทหาร และชอบเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้

มิทเชล (สุดา ชั้นไพศาลศิลป์. 2543 : 28 ; อ้างอิงจาก Mitchell. 1973) กล่าวว่า ของเล่นของเด็กจะมีรูปแบบที่แตกต่างกันไปตามเพศของเด็ก โดยของเล่นสำหรับเด็กหญิงจะเป็นของเล่นที่เกี่ยวกับอุปกรณ์ของใช้ในบ้าน เช่น เครื่องใช้ในครัว จักรเย็บผ้า ในขณะที่ของเล่นสำหรับเด็กชายจะเป็นของเล่นที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน การเล่นก่อสร้าง รวมทั้งการเล่นอย่างรุนแรงที่มีการทำลายด้วย ด้วยเหตุนี้ของเล่นสำหรับเด็กชายจึงเป็นของเล่นที่เกี่ยวกับเครื่องมือช่าง เครื่องยนต์กลไก ปืนประเภทต่าง ๆ

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) กล่าวว่า เด็กชายมักจะมีการเล่นแบบใช้กำลังต่อสู้ มากกว่าเด็กผู้หญิง รูปแบบการเล่นเป็นวิธีการเตรียมตัวสำหรับอนาคต ได้ทำให้พฤติกรรมการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายต่างกัน เขาค้นพบว่า การเล่นเกี่ยวข้องกับสถานภาพ และอุปนิสัย เช่น การเล่นอย่างรวดเร็ว เป็นการแปรสภาพจากเด็กเข้าสู่กิจกรรมและอุปนิสัย จินตนาการในการเล่น

บล็อค (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Bloch. 1989) กล่าวว่ารูปแบบการเล่นจะแตกต่างกันไปตามลักษณะสิ่งแวดล้อมทั้งทางกายภาพและทางสังคม เช่น การเล่นของเด็กในบ้าน และเล่นนอกบ้านจะแตกต่างกัน เนื่องจากการบังคับทางกายภาพของพื้นที่ในบ้าน และพื้นที่นอกบ้าน ความแตกต่างของการเล่นในบ้านและนอกบ้าน และความแตกต่างของการเล่นที่โรงเรียนและเล่นที่บ้าน

เบิร์ก (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Berk. 2000) กล่าวว่า เด็กสมัยใหม่ มักจะชอบอยู่ในบ้านและไม่ออกไปเล่นนอกบ้าน พวกเขาไม่สนใจจะเล่นอย่างอิสระ สาเหตุมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและเทคโนโลยีที่รวดเร็ว เช่น การเพิ่มขึ้นของการเล่นเกม คอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับการไม่ร่วมกิจกรรมและแยกตัวจากสังคม

ว็อช (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) กล่าวว่าเด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุเดียวกัน และความแตกต่างอื่น ๆ ในการเล่นของเด็กเกิดขึ้นโดยความคุ้นเคยมากกว่าไม่คุ้นเคย ของเล่นต่างชนิดกันสามารถช่วยให้เด็กมีการเล่นที่ต่างกันระหว่างเด็ก ๆ เช่น การเล่น Lego จูงใจให้เล่นคนเดียว เป็นต้น

## 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

คาลเดอร่าและเชียราฟฟา (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Caldera & Sciaraffa. 1998) ได้สังเกตดูพ่อแม่ที่เล่นของเล่นที่นุ่มนวล (ตัวตุ๊กตาตุ๊กตา) พบว่า เวลาเล่นกับลูกของเขาที่เป็นเด็กผู้หญิงหรือเด็กผู้ชายจะเล่นด้วยวิธีต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่าเด็กที่เล่นด้วยเป็นผู้หญิงหรือผู้ชาย

โรเซนเบอร์กและสมิท (ภรณ์ คุรุรัตน์. 2535 : 8 ; อ้างอิงจาก Rosenberg & Sutton Smith. 1960) ได้สำรวจกิจกรรมการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่า ลักษณะการเล่นนั้นแสดงความแตกต่างทางเพศ และเด็กผู้หญิงมีแนวโน้มที่จะสนใจในกิจกรรมของเด็กผู้ชายมากกว่าในอดีตด้วย

สุวดี ศรีเลนวัตติ และคนอื่น ๆ (2525 : 182 – 190) ทำการสังเกตและสัมภาษณ์เด็กจำนวน 353 คน ที่สนใจมาเล่นของเล่นในนิทรรศการ “เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก” ซึ่งสรุปผลได้ดังนี้

1. เด็กที่สนใจมาเล่นของเล่นเป็นเด็กหญิงมากกว่าเด็กชาย
2. เด็กส่วนใหญ่กระตือรือร้นที่จะเล่นของเล่น 77.9%

3. เด็กหญิงวัยเรียน + วัยก่อนวัยรุ่นเลือกเล่นต่อภาพง่าย ๆ มากกว่าเด็กชาย
4. เด็กชายทุกวัยชอบเล่นกลางแจ้งมากกว่าเด็กหญิง
5. เด็กส่วนใหญ่ (91.8%) มีของเล่น
6. เด็กวัยสูงขึ้นชอบอ่านหนังสือและสะสมของเล่นมากขึ้น
7. เด็กทุกวัยชอบดูทีวี+ฟังวิทยุจำนวนมาก
8. เด็กชายมีของเล่นประเภท อาวุธ ออกกำลังกาย ริเริ่มสร้างสรรค์ และเกม

มากกว่าเด็กหญิง ในขณะที่เด็กหญิงจะชอบเล่นสมมติและเลียนแบบมากกว่าเด็กชาย

วรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 10) ศึกษาการเล่นของเด็กบ้านกลางพบว่า การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดเลือกเล่นที่บ้าน โดยถือว่า การเล่นบางชนิดเป็นการเล่นของผู้หญิง ส่วนเมื่อเล่นที่บ้าน เส้นแบ่งเขตการเล่นของเด็กผู้หญิงและเด็กผู้ชายจะลดน้อยลง การเล่นที่เล่นได้ทั้งหญิงและชายเพิ่มจำนวนมากขึ้น ดังนั้น เพศจึงมีอิทธิพลกำหนดชนิดการเล่นในสถานที่เล่นแต่ละที่

คาร์เตอร์ และ เลวี (สุดา ชั้นไพศาลศิลป์. 2543 : 6 ; อ้างอิงจาก Carter & Levy. 1973) ได้ทำการศึกษาการเลือกของเล่นของเด็กชาย และเด็กหญิง พบว่า เด็กชายจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นชายสูง และเด็กหญิงจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงสูง

ลีเวอร์ (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Lever. 1977) ได้สังเกตการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่า เด็กผู้หญิงชอบเล่นในที่ร่ม ไม่ค่อยเคลื่อนไหวร่างกายมากนักและชอบเล่นอย่างเงียบ ๆ ในขณะที่เด็กผู้ชายมักชอบเล่นกลางแจ้ง โดยเฉพาะการเล่นกีฬาเป็นทีม ชอบเล่นเป็นตำรวจ ทหาร และชอบเล่นเกมที่ใช้จินตนาการ เช่น เกมสงคราม

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) ศึกษา พบว่า มีความแตกต่างในสถานการณ์อย่างมากที่ทำให้เห็นว่าการเล่นปกติของเด็กเปลี่ยนไปขึ้นอยู่กับสถานที่ (โรงเรียนหรือที่บ้าน) และผู้ที่เล่นด้วย (เล่นคนเดียว กับเพื่อน กับพ่อแม่พี่น้อง)

ว็อล (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) ศึกษาการเล่นของเด็กพบว่า เด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุเดียวกัน และความแตกต่างอื่น ๆ ในการเล่นของเด็กเกิดขึ้นโดยความคุ้นเคยมากกว่าไม่คุ้นเคย ของเล่นต่างชนิดกันสามารถจูงใจให้เด็กมีการเล่นที่ต่างกันระหว่างเด็ก ๆ เช่น การเล่น Lego จูงใจให้เล่นคนเดียว เป็นต้น

ฮาวเวส (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Howes. 1992) ศึกษาพบว่า เด็กหญิงมีแนวโน้มจะเล่นแบบใช้จินตนาการกับเพื่อนสนิทมากกว่าเพื่อนที่คบผิวเผิน

เจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 15) ศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า รูปแบบการเล่นที่หลากหลายของเด็กชายและเด็กหญิง เมื่อเล่นอยู่ที่บ้านกับพ่อแม่ และญาติ

พบว่า แนวโน้มของเด็กหญิงเมื่ออยู่บ้าน มักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์มากกว่าเด็กชาย

ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นวัยเด็กตอนกลาง พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวฐานะดี ระดับการศึกษาสูง เด็กชายจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ เด็กหญิงมักไปว่ายน้ำ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง และการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ และเล่นกับเพื่อน เช่น เด็กชายเล่นต่อสู้ เด็กหญิงเล่นหม้อข้าวหม้อแกง และสุดท้ายครอบครัวที่มีรายได้น้อย ระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 – 3 ชนิด และไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เด็กชายเล่นวิ่งแข่ง เด็กหญิงเล่นกระโดดเชือก

สินีนารถ (สินีนารถ นรินทร์สรศักดิ์. 2539 : 32 ; อ้างอิงจาก นันทนา พลอยแก้ว. 2519) ศึกษาการเล่นของเด็กตึกแถวสามย่าน เปรียบเทียบกันเด็กหมู่บ้านชุมชนชายถ่าน หมู่บ้านวัฒนานิเวศน์ ด้วยวิธีสังเกตและสอบถาม โดยแบ่งการเล่นของเด็กออกเป็น Game, Play และ Sport และศึกษาถึงอิทธิพลของสิ่งแวดล้อมที่มีต่อการเล่น พบว่าลักษณะการเล่นของเด็ก 2 ชุมชนต่างกัน ทั้งนี้ เนื่องจากสิ่งแวดล้อมต่างกัน คือ เศรษฐกิจ สภาพพื้นที่ในการเล่น ความเจริญทางด้านวัตถุ

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนต่อไปนี้

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

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ซึ่งมีทั้งหมด 51 โรงเรียน จำนวนนักเรียน 8,551 คน (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม. 2546 )

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ปีการศึกษา 2546 ของโรงเรียนประถมศึกษา สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม จำนวนนักเรียน 382 คน เป็นนักเรียนหญิง 190 คน นักเรียนชาย 192 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่ม ดังนี้

1. ประมาณกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยด้านความเชื่อมั่น ร้อยละ 95 จากตารางกำหนดขนาดของกลุ่มยามาเน (Yamane) พบว่า ต้องใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 382 คน
2. จำแนกประชากรแบ่งออกเป็นโรงเรียนที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมือง จำนวน 51 โรงเรียน
3. สุ่มกลุ่มตัวอย่างของโรงเรียน โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน (Multistage Random Sampling) มา 3 โรงเรียน แต่ละโรงเรียนสุ่มกลุ่มตัวอย่างมาชั้นปีละ 2 ห้อง รวมเป็นนักเรียนทั้งสิ้น 382 คน ดังรายละเอียดในตาราง ดังนี้

ตาราง 1 จำนวนนักเรียน จำแนกตามโรงเรียนและชั้นปี

ชื่อโรงเรียน / ชั้นปี	จำนวนนักเรียน
1. อนุบาลนครปฐม	
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	42
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	43
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	43
2. วัดไผ่ล้อม	
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	42
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	42
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	43
3. วัดเกาะวังไทร	
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1	42
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2	42
- ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3	43
รวม	382

### เครื่องมือที่ใช้ในการค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์การเล่นของเด็ก ที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาการสัมภาษณ์ แบ่งเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน
2. แบบสัมภาษณ์การเล่น แบ่งเป็น
  - 2.1 การเล่นทั่วไปได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
  - 2.2 การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย

## วิธีการสร้างเครื่องมือและหาคุณภาพเครื่องมือ

### 1. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน

เป็นแบบสัมภาษณ์ที่เกี่ยวกับตัวแปรด้านส่วนตัวของนักเรียน ดังตัวอย่างต่อไปนี้

#### 1. เพศ

- ชาย
- หญิง

#### 2. รายได้ครอบครัว (ผู้ปกครอง หรือบิดามารดาพร้อมกัน)

- รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท (ต่ำ)
- รายได้ 5,000 – 15,000 บาท (ปานกลาง)
- รายได้สูงกว่า 15,000 บาท (สูง)

#### 3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

- ต่ำกว่าประถมศึกษา
- ประถมศึกษา
- มัธยมศึกษา
- อนุปริญญา
- ปริญญาตรี
- สูงกว่าปริญญาตรี

### 2. แบบสัมภาษณ์การเล่น

เป็นแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่น แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

**ตอนที่ 1** เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไปได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของ

ของเล่น

**ตอนที่ 2** เป็นแบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อม และบุคคลที่เล่นด้วย

แบบสัมภาษณ์การเล่น มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

2.1 ศึกษานิยามศัพท์เฉพาะ นิยามปฏิบัติการ เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเล่น เพื่อนำมาทำเป็นแนวทางในการสร้างแบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น และชนิดของของเล่น

2.2 คณะผู้วิจัยซึ่งประกอบด้วยตัวผู้วิจัยเอง คุณสมใจ แจ่มจิราวรรณ และคุณวราพันธ์ มนเพ่งพินิจ ศึกษาเครื่องมือที่ใช้สำรวจการเล่นและชนิดของของเล่นของ วิกกี้ เจนวี และไฮดี้ เจนวี (1998 – 2000 : 8) และข้อมูลการเล่นของเด็กในแต่ละวัยจาก พ่อแม่ผู้ปกครอง และครู เพื่อนำมาเป็นข้อมูลพื้นฐานในการจำแนก ชนิดของการเล่นและชนิดของของเล่น หลังจากนั้นได้สร้างแบบสัมภาษณ์การเล่น โดยแบ่งเป็นรูปแบบการเล่น 9 ชนิด ชนิดของของเล่น 12 ชนิด

2.3 ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์การเล่นและหาความเที่ยงตรงเชิงประจักษ์ (Face Validity) โดยนำไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ท่าน คือ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประณต คำฉิม และ อาจารย์ ดร.นิยะดา จิตต์จรัส เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะความมุ่งหมายและภาษาที่ใช้ แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข

2.4 ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์การเล่นที่ได้ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะไปทดลองใช้ (Try out) กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 โรงเรียนบ้านลำพญา จังหวัดนครปฐม จำนวน 17 คน

2.5 ผู้วิจัยนำแบบสำรวจการเล่นไปหาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของการวัดครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2 พบว่ามีความสอดคล้องเท่ากับ 0.97

2.6 ลักษณะของแบบสัมภาษณ์ เป็นแบบสัมภาษณ์ที่คณะผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อที่จะได้ทราบเกี่ยวกับรูปแบบของการเล่นและชนิดของการเล่นของวัยเด็กตอนกลาง ประกอบด้วยรูปแบบของการเล่น 9 ชนิด และชนิดของการเล่น 12 ชนิด ดังตัวอย่างต่อไปนี้

### ตัวอย่างแบบสัมภาษณ์การเล่น

#### ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

แบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ .....

เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม

อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา

เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ

เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี

เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

เล่นคอมพิวเตอร์

เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น

ในสวนสนุก วายน้ำ

เล่นต่อสู้อ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน

เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง

เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

แบบสัมภาษณ์ชนิดของการเล่น .....

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของชนิดไหนเป็นพิเศษ

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตាយาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่าง ๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแพชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน
- สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ
- บับคัม เกม Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิกซอร์ ภาพต่อต่าง ๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ
- อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่น ๆ

## ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย ที่โรงเรียน

1. ที่โรงเรียนเวลาพักหุ้มนักจะเล่นอะไรกับเพื่อน ๆ .....

- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม
- อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น
- ในสวนสนุก ว่ายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

2. เวลาหนูเล่นกับเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนหนูมักใช้สิ่งของใดในการเล่น .....

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่าง ๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน
- สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ
- บิงคัม เกม Play Station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่าง ๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ
- อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่น ๆ

### ที่บ้าน

3. เวลาอยู่คนเดียวที่บ้านหนูชอบเล่นหรือทำอะไร .....

- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม
- อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น
- ในสวนสนุก วายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แก่งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

## 4. เวลาหนูเล่นหรือทำอะไรคนเดียวที่บ้านของเล่นหรือของสิ่งใดที่หนูมักจะใช้เล่น...

- ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน  
สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ  
บังคับ เกม Play Station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่าง ๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ  
อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่น ๆ

รูปแบบการเล่นทั้ง 9 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 รูปแบบ  
รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก  
จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละรูปแบบหมายถึงจำนวนการเลือก การเล่นในรูปแบบนั้น ๆ

ส่วนชนิดของของเล่นทั้ง 12 แบบ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ชนิด  
ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้  
เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละชนิดหมายถึงจำนวนการเลือก ของเล่นในชนิดนั้น ๆ

### วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปเสนอต่อ  
ผู้อำนวยการสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาตและ  
ขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2546 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2547 รวมทั้งสิ้น 382 ฉบับ จากนั้นนำมาตรวจสอบให้คะแนนและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไปเพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

## วิธีจัดทำข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ข้อมูลทั่วไป คัดคำร้อยละ
2. เปรียบเทียบตัวแปรต่าง ๆ ทางชีวสังคมกับการเล่น โดยใช้ ไคสแควร์

(Chi – square)

### สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 คำร้อยละ

1.2 ค่าความถี่

2. สถิติสำหรับวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

การหาความเชื่อมั่นของแบบสัมภาษณ์ โดยใช้ดัชนีความสอดคล้องของการวัดครั้งที่ 1 กับครั้งที่ 2

3. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน

เปรียบเทียบตัวแปรทางชีวสังคม ได้แก่ เพศ บัณฑิตพื้นฐานของผู้ปกครองกับแต่ละรูปแบบของการเล่นและแต่ละชนิดของการเล่นโดยใช้ไคส-แควร์ (Chi – Square) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 1 และ 4

3.1 เปรียบเทียบตัวแปรทางชีวสังคม ได้แก่ สถานที่เล่น, บุคคลที่เด็กเล่นด้วยกับแต่ละรูปแบบของการเล่นและแต่ละชนิดของการเล่นโดยใช้ แมคนีมาร์ (McNemar Test) เพื่อทดสอบสมมติฐานข้อ 2 และ 3

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายของผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

p	แทน	ค่านัยสำคัญทางสถิติ
N	แทน	จำนวนคนในกลุ่มตัวอย่าง
$\chi^2$	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงแบบไคสแควร์

(Chi-Squared)

McNemar	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาการแจกแจงแบบแมคเนียร์
---------	-----	---

(McNemar Test)

*	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
**	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
***	แทน	ความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้  
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ รายได้  
ครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตอนที่ 4 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การนำเสนอผลการวิเคราะห์ลักษณะของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ รายได้ครอบครัว ระดับการศึกษาของผู้ปกครองและอาชีพของผู้ปกครอง

การวิเคราะห์ส่วนนี้ได้นำเสนอข้อมูลทั่วไปของนักเรียนวัยเด็กตอนกลางมา  
แจกแจงความถี่และหาร้อยละดังแสดงผลในตาราง 2

ตาราง 2 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปร	ระดับตัวแปร	จำนวน	ร้อยละ
เพศ	ชาย	192	50.3
	หญิง	190	49.7
	รวม	382	100.0
รายได้ของผู้ปกครอง	รายได้ต่ำ	91	23.8
	รายได้ปานกลาง	176	46.1
	รายได้สูง	115	30.1
	รวม	382	100.0
ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง	ประถมศึกษา	132	34.6
	มัธยมศึกษา	100	26.2
	อนุปริญญา	40	10.5
	ปริญญาตรี	92	24.1
	สูงกว่าปริญญาตรี	18	4.7
	รวม	382	100.0
อาชีพของผู้ปกครอง	เกษตรกร	19	5.0
	รับจ้าง	177	46.3
	รัฐวิสาหกิจ	17	4.5
	รับราชการ	98	17.8
	ประกอบธุรกิจส่วนตัว	101	26.4
	รวม	382	100.0

จากตาราง 2 เด็กในวัยเด็กตอนกลาง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 382 คน เป็นเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 50.3 เพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 49.7 มีรายได้ครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 46.1 ระดับสูง คิดเป็นร้อยละ 30.1 และระดับต่ำ คิดเป็นร้อยละ 23.8 ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจบการศึกษาชั้นประถมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 34.6 มัธยมศึกษา คิดเป็นร้อยละ 26.2 ปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 24.1 อนุปริญญา คิดเป็นร้อยละ 10.5 สูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 4.7 ประกอบอาชีพรับจ้างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมาคือ ประกอบอาชีพส่วนตัว คิดเป็นร้อยละ 26.4 รับราชการ คิดเป็นร้อยละ 17.8 เกษตรกร คิดเป็นร้อยละ 5 และทำงานรัฐวิสาหกิจน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.5

**ตอนที่ 2** การนำเสนอผลการวิเคราะห์รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นของกลุ่มตัวอย่าง

ตาราง 3 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรูปแบบการเล่น

รูปแบบการเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. เล่นแบบสมมติ	141	36.9	5
2. เล่นสร้าง	61	16.0	8
3. เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	215	56.3	2
4. เล่นเพื่อรับสื่อ	223	58.4	1
5. เล่นคอมพิวเตอร์	112	29.3	7
6. เล่นกลางแจ้ง	209	54.7	3
7. เล่นต่อสู้	116	30.4	6
8. เล่นแบบก้าวร้าว	36	9.4	9
9. เล่นแบบอื่น ๆ	151	39.5	4

จากตาราง 3 เด็กในวัยเด็กตอนกลาง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่นิยมเล่นเพื่อรับสื่อ คิดเป็นร้อยละ 58.4 มากที่สุดรองลงมาคือ เล่นเกี่ยวกับศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 56.3 และเล่นกลางแจ้ง คิดเป็นร้อยละ 54.7 เล่นแบบอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 39.5 เล่นแบบสมมติ คิดเป็นร้อยละ 36.9 เล่นต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 30.4 เล่นคอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 29.3 เล่นสร้าง คิดเป็นร้อยละ 16 เล่นแบบก้าวร้าว คิดเป็นร้อยละ 9.4 ตามลำดับ

ตาราง 4 จำนวนและร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามชนิดของของเล่น

ชนิดของของเล่น	จำนวน	ร้อยละ	อันดับที่
1. ของเล่นที่นุ่มนัม	130	34.0	7
2. ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	84	22.0	10
3. ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	85	22.3	9
4. ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	176	46.1	3
5. คอมพิวเตอร์	98	25.7	8
6. ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	165	43.2	4
7. หนังสือ-นิตยสาร	185	48.4	2
8. กระดานเกม	146	38.2	6
9. ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิดเฟลิน	207	54.2	1
10. ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	73	19.1	11
11. สัตว์เลี้ยง	150	39.3	5
12. ของเล่นอื่น ๆ	71	18.6	12

จากตาราง 4 เด็กในวัยเด็กตอนกลาง ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ส่วนใหญ่นิยมเล่นของเล่นให้ความบันเทิง – เฟลิดเฟลิน คิดเป็นร้อยละ 54.2 มากที่สุดรองลงมาคือหนังสือ – นิตยสาร คิดเป็นร้อยละ 48.4 และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 46.1 ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง คิดเป็นร้อยละ 43.2 สัตว์เลี้ยง คิดเป็นร้อยละ 39.3 กระดานเกม คิดเป็นร้อยละ 38.2 ของเล่นที่นุ่มนัม คิดเป็นร้อยละ 34 คอมพิวเตอร์ คิดเป็นร้อยละ 25.7 ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง คิดเป็นร้อยละ 22.3 ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 22 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 19.1 ของเล่นอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 18.6 ตามลำดับ

### ตอนที่ 3 การนำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตาราง 5 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลางระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชาย

รูปแบบการเล่น	ชาย N = 192		หญิง N = 190		2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
การเล่นแบบสมมติ	77	40.10	64	33.68	1.690	.194
การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง	48	25.00	73	38.42	23.465***	.000
การเล่นแบบศิลปะ	103	53.65	112	58.95	1.091	.296
การเล่นแบบรับสื่อ	103	53.65	120	63.16	3.556	.059
การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	67	34.90	45	23.68	5.793*	.016
การเล่นกลางแจ้ง	117	60.94	92	48.42	6.038*	.014
การเล่นแบบต่อสู้	93	48.44	23	12.11	59.616***	.000
การเล่นแบบก้าวร้าว	27	14.06	9	4.74	9.730**	.002
การเล่นประเภทอื่น ๆ	72	37.50	79	41.58	0.665	.415

จากตาราง 5 พบว่า ในวัยเด็กตอนกลางเด็กชายจะเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างและเล่นแบบต่อสู้แตกต่าง จากเด็กหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบก้าวร้าว แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมกับการเล่นกลางแจ้ง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ การเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิง เล่นแบบสร้าง หรือโครงสร้างมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบต่อสู้ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม เล่นแบบก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางในแต่ละเพศ พบว่า การเล่นส่วนใหญ่ของเด็กชายจะเป็นการเล่นกลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะกับเล่นแบบรับสื่อ ส่วนเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุด สำหรับการเล่นของเด็กหญิงส่วนใหญ่จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ เล่นกลางแจ้ง ตามลำดับ และเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 6 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลางระหว่างการเล่นที่โรงเรียนกับการเล่นที่บ้าน

รูปแบบการเล่น	โรงเรียน		บ้าน		McNemar	p
	N = 382		N = 382			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	2	
การเล่นแบบสมมติ	148	38.74	77	20.16	41.88***	.000
การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง	64	16.75	51	13.35	0.08	.775
การเล่นแบบศิลปะ	197	41.57	203	53.14	0.28	.594
การเล่นแบบรับสื่อ	109	28.53	207	54.19	64.45***	.000
การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	55	14.40	90	23.56	17.78***	.000
การเล่นกลางแจ้ง	145	37.96	189	49.48	17.74***	.000
การเล่นแบบต่อสู้	100	26.18	67	17.54	13.56***	.000
การเล่นแบบก้าวร้าว	49	12.83	51	13.35	0.02	.883
การเล่นประเภทอื่น ๆ	119	31.15	141	36.91	4.90*	.026

จากตาราง 6 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลาง เด็กเล่นแบบสมมติ เล่นแบบรับสื่อ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม เล่นกลางแจ้งและเล่นแบบต่อสู้ที่บ้านแตกต่างจากเล่นที่โรงเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นประเภทอื่น ๆ แตกต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบก้าวร้าวไม่พบความแตกต่างระหว่าง การเล่นที่โรงเรียนกับ การเล่นที่บ้าน

สำหรับการเล่นที่ต่างกันนั้นพบว่า เด็กจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นแบบอื่น ๆ และเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียนส่วนเล่นแบบสมมติ เล่นแบบต่อสู้จะเล่นที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน

เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลาง เมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน พบว่า ที่โรงเรียนส่วนใหญ่ เด็กจะเล่นแบบศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบสมมติ และเล่นกลางแจ้ง ตามลำดับ ส่วนเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุด สำหรับที่บ้าน ส่วนใหญ่ เด็กจะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นกลางแจ้ง ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบก้าวร้าว และเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 7 การเปรียบเทียบแบบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลางระหว่างการเล่นกับเพื่อนและการเล่นกับพ่อแม่

รูปแบบการเล่น	เล่นกับเพื่อน		เล่นกับพ่อแม่		2 McNemar	p
	N = 382		N = 382			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
การเล่นแบบสมมติ	123	32.20	70	18.32	25.27***	.000
การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง	65	17.02	61	15.95	0.15	.704
การเล่นแบบศิลปะ	205	53.66	169	44.24	11.34**	.001
การเล่นแบบรับสื่อ	184	48.17	217	56.81	8.90**	.003
การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	84	21.99	78	20.42	0.42	.579
การเล่นกลางแจ้ง	221	57.85	159	41.62	33.83***	.000
การเล่นแบบต่อสู้	95	24.87	71	18.59	6.61*	.010
การเล่นแบบก้าวร้าว	56	14.66	45	11.78	1.82	.177
การเล่นประเภทอื่น ๆ	142	37.17	143	37.43	0.00	1.00

จากตาราง 7 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางจะเล่นแบบสมมติ เล่นกลางแจ้ง กับเพื่อนแตกต่าง จากเมื่อเล่นพ่อแม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบศิลปะกับการเล่นแบบรับสื่อแตกต่างกันที่ระดับ .01 และเล่นแบบต่อสู้แตกต่างที่ระดับ .05 นอกนั้น คือการเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม การเล่นแบบก้าวร้าว การเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่างระหว่าง การเล่นกับเพื่อนและ การเล่นกับพ่อแม่

สำหรับการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบสมมติและเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเพื่อน

ในการพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลาง เมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า เด็กส่วนใหญ่จะเล่นกลางแจ้งกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมา คือเล่นแบบศิลปะและ เล่นแบบรับสื่อตามลำดับ ส่วนเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า เล่นน้อยที่สุด สำหรับเมื่อเล่นกับพ่อแม่ นั้น ส่วนใหญ่จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะและ เล่นกลางแจ้งตามลำดับ ส่วนเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 8 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

รูปแบบการเล่น	ประถมศึกษา		มัธยมศึกษา		อนุปริญญา		ปริญญาตรี		สูงกว่าปริญญาตรี		<sup>2</sup>	p
	N = 132		N = 100		N = 40		N = 92		N = 18			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
การเล่นแบบสมมติ	54	40.91	34	34.00	14	35.00	29	31.52	10	55.56	5.167	.271
การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง	20	15.15	15	15.00	2	5.00	18	19.57	6	33.33	8.654	.070
การเล่นแบบศิลปะ	72	54.55	54	54.00	24	60.00	51	55.43	14	77.78	4.005	.405
การเล่นแบบรับสื่อ	68	52.31	55	55.00	28	70.00	60	65.22	12	66.67	7.532	.110
การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	23	17.42	18	18.00	11	27.50	47	51.09	13	72.22	52.283***	.000
การเล่นกลางแจ้ง	67	50.76	52	52.00	23	57.50	54	58.70	13	72.22	4.072	.396
การเล่นแบบต่อสู้	45	34.09	37	37.00	10	25.00	17	18.48	7	38.89	10.259*	.036
การเล่นแบบก้าวร้าว	15	11.36	8	8.00	3	7.50	6	6.52	4	22.22	5.355	.253
การเล่นประเภทอื่น ๆ	50	37.88	39	39.00	14	35.00	37	40.22	11	61.11	4.031	.402

จากตาราง 8 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมกับเล่นแบบต่อสู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบ ศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าวและการเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรีจะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษา ปริญญาตรี อนุปริญญา มัธยมศึกษาและประถมศึกษาตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา จะเล่นแบบต่อสู้ มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอนุปริญญาและ ปริญญาตรี

ในการพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่ จะเล่นแบบศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อ และเล่นกลางแจ้ง แต่จะเล่นแบบ ก้าวร้าวน้อย ส่วนระดับมัธยมศึกษา จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นกลางแจ้ง แต่จะเล่นแบบก้าวร้าวน้อย ระดับอนุปริญญาพบว่า จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นกลางแจ้ง แต่จะเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างน้อย ระดับปริญญาตรี พบว่า จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นกลางแจ้ง และเล่นแบบ ศิลปะ แต่จะเล่นแบบก้าวร้าวน้อย สำหรับระดับสูงกว่าปริญญาตรีพบว่า ส่วนใหญ่เด็กจะเล่น แบบศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมกับเล่นกลางแจ้ง และเล่นแบบ รับสื่อ ตามลำดับ แต่จะเล่นแบบก้าวร้าวน้อย

ตาราง 9 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกัน

รูปแบบการเล่น	เกษตรกร		รับจ้าง		ประกอบธุรกิจ		รัฐวิสาหกิจ		รับราชการ		<sup>2</sup>	p
	N = 19		N = 177		ส่วนตัว N = 101		N = 17		N = 68			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
การเล่นแบบสมมติ	6	31.58	68	38.42	39	38.61	8	74.06	20	29.41	2.924	.571
การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง	2	10.53	19	10.73	79	78.22	4	23.53	54	79.41	8.383	.079
การเล่นแบบศิลปะ	8	42.11	104	58.76	60	59.41	11	64.71	32	47.06	5.234	.264
การเล่นแบบรับสื่อ	10	52.63	99	55.93	65	64.36	12	70.59	37	54.41	3.663	.454
การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	2	10.53	31	17.51	36	35.64	13	76.47	30	44.12	42.515***	.000
การเล่นกลางแจ้ง	10	52.63	97	54.80	55	54.46	8	47.06	39	57.35	0.630	.960
การเล่นแบบต่อสู้	6	31.58	58	32.77	36	35.64	6	35.29	10	14.71	9.908*	.042
การเล่นแบบก้าวร้าว	0	0.00	21	11.86	11	10.89	0	0.00	4	5.88	6.234	.182
การเล่นประเภทอื่น ๆ	7	36.85	71	40.11	39	38.61	10	58.82	24	35.29	3.276	.513

จากตาราง 9 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่แตกต่างกัน เด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมกับเล่นแบบต่อสู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าวและการเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่าเด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมส่วนใหญ่ เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพ รัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ส่วนอาชีพรับจ้างกับเกษตรกร พบว่า เล่นน้อย

การเล่นแบบต่อสู้ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง เกษตรกร ตามลำดับส่วนอาชีพรับราชการ พบว่า เล่นน้อย

เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพ เกษตรกร ส่วนใหญ่จะเล่นแบบรับสื่อ กับเล่นกลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นประเภทอื่น ๆ ตามลำดับ ส่วนอาชีพรับจ้าง จะเล่นแบบศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อ และเล่นกลางแจ้ง อาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว พบว่า จะเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อ และเล่นแบบศิลปะ อาชีพรัฐวิสาหกิจ พบว่า จะเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบสมมติ และเล่นแบบรับสื่อ อาชีพรับราชการ พบว่า ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นกลางแจ้ง และเล่นแบบรับสื่อ ตามลำดับ สำหรับการเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า เล่นน้อยในทุกอาชีพ

ตาราง 10 การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็กที่ผู้ปกครองที่มีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน

รูปแบบการเล่น	ต่ำ		ปานกลาง		สูง		2	p
	N = 91		N = 176		N = 115			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
การเล่นแบบสมมติ	31	34.07	66	37.50	44	38.26	0.433	.806
การเล่นแบบสร้างหรือ โครงสร้าง	8	8.79	26	14.77	27	23.48	8.541*	.014
การเล่นแบบศิลปะ	37	40.66	106	60.23	72	62.61	12.011**	.002
การเล่นแบบรับสื่อ	37	40.66	107	60.80	79	68.70	17.219***	.000
การเล่นอมพิวเตอร์ -บอร์ดเกม	7	7.69	44	25.00	61	53.04	53.357***	.000
การเล่นกลางแจ้ง	41	45.05	89	50.57	79	68.70	13.720**	.001
การเล่นแบบต่อสู้	19	20.88	64	36.36	33	28.70	7.019*	.030
การเล่นแบบก้าวร้าว	10	10.99	15	8.52	11	9.57	0.431	.806
การเล่นประเภทอื่น ๆ	26	28.57	73	41.48	52	4.22	6.407*	.041

จากตาราง 10 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ของผู้ปกครองที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมและเล่นกลางแจ้ง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบศิลปะแตกต่างกันที่ระดับ .01 และเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างการเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภทอื่น ๆ แตกต่างที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ การเล่นแบบสมมติการเล่นแบบก้าวร้าว ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้นพบว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูงจะมีการเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมและเล่นประเภทอื่น ๆ มากกว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลางและต่ำตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลาง จะมีการเล่นต่อสู้มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะเศรษฐกิจสูงและต่ำตามลำดับ

เมื่อพิจารณารูปแบบการเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ส่วนใหญ่จะเล่นกลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบรับสื่อกับเล่นแบบศิลปะ และเล่นแบบสมมติ ตาม

ลำดับ แต่จะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมน้อย ส่วนฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง จะเล่นแบบรับสื่อมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นกลางแจ้ง แต่จะเล่นแบบก้าวร้าวน้อย สำหรับ ฐานะทางเศรษฐกิจสูง พบว่า จะเล่นแบบรับสื่อ กับเล่นกลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นแบบศิลปะ และเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมมากที่สุด ส่วนการเล่นแบบก้าวร้าว พบว่า เล่นน้อย

#### ตอนที่ 4 การนำเสนอผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรที่ศึกษา

ตาราง 11 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลางระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชาย

ชนิดของของเล่น	ชาย N= 192		หญิง N= 190		2	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล	28	14.58	102	53.68	65.035***	.000
ชุดเครื่องแต่งกาย	20	10.42	64	33.68	30.139***	.000
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	66	34.36	19	10.00	32.797***	.000
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	84	43.75	92	48.42	0.839	.360
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	59	30.73	39	20.51	5.212*	.022
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	90	46.88	75	39.47	2.132	.114
นิตยสาร-หนังสือ	88	45.83	97	51.05	1.042	.307
ตัวต่อ	88	45.83	58	30.51	9.476**	.002
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	114	59.38	93	48.95	4.183*	.041
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	66	34.36	7	3.68	58.191***	.000
สัตว์เลี้ยง	79	41.15	71	37.37	0.571	.450
ของเล่นอื่น ๆ	46	23.96	165	86.84	7.362**	.007

จากตาราง 11 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางเด็กชาย จะเล่นของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงแตกต่างจากเด็กหญิง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวต่อ ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .01 และ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ ของเล่น

เกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร - หนังสือ สัตว์เลี้ยง ไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของ ของเล่นที่แตกต่างกัน พบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตัวต่อ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กหญิง ส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่น ๆ ของเล่นที่นุ่มน้ม และชุดเครื่องแต่งกาย มากกว่าเด็กชาย

เมื่อพิจารณาชนิดของของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางในแต่ละเพศ พบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร - หนังสือกับตัวต่อ ตามลำดับ และเล่นของเล่นที่เป็นชุดเครื่องแต่งกาย น้อยที่สุด สำหรับการเล่นของเด็กหญิงส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นอื่น ๆ มากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่นุ่มน้ม และของเล่นที่ให้ความบันเทิงเล่น ส่วนของเล่นที่ใช้ความรุนแรง พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 12 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างที่เด็กเล่น

ที่โรงเรียนกับเล่นที่บ้านชนิด ของของเล่น	โรงเรียน N= 382		บ้าน N= 382		<sup>2</sup> McNemar	p
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มน้ม	78	20.42	125	32.72	24.89***	.000
ชุดเครื่องแต่งกาย	50	13.09	76	16.90	9.77**	.002
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	57	14.92	72	18.85	5.03*	.024
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	169	44.24	162	42.41	0.37	.543
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	44	11.52	98	25.65	34.26***	.000
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	111	29.06	156	40.84	19.17***	.000
นิตยสาร-หนังสือ	180	47.12	168	43.98	1.23	.266
ตัวต่อ	106	27.75	134	35.08	10.13**	.001
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	112	29.32	194	50.79	56.45***	.000
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	45	11.78	52	13.61	0.52	.470
สัตว์เลี้ยง	92	24.08	132	34.55	15.52***	.000
ของเล่นอื่น ๆ	26	6.81	60	15.71	20.17***	.000

จากตาราง 12 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มน้ม คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม และของเล่นอื่น ๆ ที่โรงเรียน แตกต่างจากที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวต่อ ชุดเครื่องแต่งกายแตกต่าง

กันที่ระดับ .01 และของเล่นที่เป็นโครงสร้างแตกต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิยายสาร – หนังสือ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ไม่พบความแตกต่างระหว่างการเล่นที่โรงเรียนกับการเล่นที่บ้าน

สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่น ที่ให้ความบันเทิงของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนึ่ง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ชุดเครื่องแต่งกายและของเล่นอื่น ๆ ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน

เมื่อพิจารณาชนิดของของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลาง เมื่อเล่นที่โรงเรียนและที่บ้าน พบว่า ที่โรงเรียนส่วนใหญ่ เด็กจะอ่านนิยายสาร-หนังสือมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนของเล่นอื่น ๆ พบว่า เล่นน้อยสำหรับที่โรงเรียน พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ นิยายสาร-หนังสือ และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ส่วนของเล่นที่ใช้ความรุนแรง พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 13 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ใช้เล่นกับเพื่อนและที่ใช้เล่นกับพ่อแม่

ชนิดของของเล่น	เล่นกับเพื่อน		เล่นกับพ่อแม่		2 McNemar	p
	N = 382		N = 382			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนึ่ง	193	50.52	104	27.23	12.06***	.000
ชุดเครื่องแต่งกาย	80	20.94	69	17.06	1.75	.185
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	71	18.59	69	18.06	0.03	.860
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	173	45.29	125	32.72	25.10***	.000
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	86	22.51	94	24.61	0.98	.322
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	175	45.81	141	36.91	13.28***	.000
นิยายสาร-หนังสือ	177	46.34	175	45.81	1.01	.908
ตัวต่อ	140	36.65	135	35.34	0.24	.625
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	190	49.74	223	58.38	11.51**	.001
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	66	17.28	42	10.99	12.60***	.000
สัตว์เลี้ยง	139	36.39	137	35.86	0.02	.899
ของเล่นอื่น ๆ	57	14.92	68	17.80	2.70	.099

จากตาราง 13 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลาง จะเล่นของเล่นที่นุ่มนุ่ม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนแตกต่างกับเล่นกับพ่อแม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงแตกต่างกันที่ระดับ .01 นอกนั้น คือ ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม นิตยสาร - หนังสือ ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่นุ่มนุ่ม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน

เมื่อพิจารณาชนิดของของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลาง เมื่อเล่นกับเพื่อนและเล่นกับพ่อแม่ พบว่า เด็กส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นที่นุ่มนุ่มกับเพื่อนมากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง และอ่านนิตยสาร - หนังสือ ส่วนของเล่นอื่น ๆ พบว่า เล่นน้อยสำหรับเมื่อเล่นกับพ่อแม่ พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ นิตยสาร-หนังสือ และของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ส่วนของเล่นที่ใช้ความรุนแรง พบว่า เล่นน้อยที่สุด

ตาราง 14 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน

ชนิดของของเล่น	ประถมศึกษา		มัธยมศึกษา		อนุปริญญา		ปริญญาตรี		สูงกว่าปริญญาตรี		2	p
	N = 132		N = 100		N = 40		N = 92		N = 18			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล	47	35.60	38	38.00	10	25.00	30	32.61	5	27.78	2.697	.610
ชุดเครื่องแต่งกาย	25	18.94	24	24.00	5	12.50	13	14.13	7	38.89	6.534	.163
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	24	18.18	23	23.00	6	15.00	22	23.91	10	55.56	14.199**	.007
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	53	40.15	51	51.00	21	52.50	40	43.48	11	61.11	5.393	.249
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	25	18.94	16	16.00	12	30.00	34	36.96	11	61.11	26.430***	.000
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	48	36.36	39	39.00	24	60.00	45	48.91	9	50.00	9.397	.052
นิตยสาร-หนังสือ	61	46.21	45	45.00	19	47.50	49	53.26	11	61.11	2.764	.598
ตัวต่อ	52	39.39	36	36.00	6	15.00	41	44.57	11	61.11	14.983**	.005
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	56	42.42	54	54.00	29	72.50	56	60.85	12	66.67	15.547**	.004
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	31	23.49	23	23.00	2	5.00	10	10.87	7	38.89	16.362**	.003
สัตว์เลี้ยง	55	41.67	44	44.00	15	37.50	29	31.52	7	38.89	3.626	.459
ของเล่นอื่น ๆ	29	21.97	20	20.00	7	17.50	13	14.13	2	11.11	3.034	.552

จากตาราง 14 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองต่างกัน จะใช้คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ตัวต่อ ของเล่นที่ให้ความบันเทิงและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงจะต่างกันที่ระดับ .01 นอกนั้นคือของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร-หนังสือ สัตว์เลี้ยงและของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของของเล่นที่ต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี และอนุปริญญา ส่วนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มากกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา และอนุปริญญา ตามลำดับ

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นตัวต่อ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตามลำดับ ส่วนอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ส่วนปริญญาตรี และอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอนุปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษา มัธยมศึกษา และประถมศึกษา

ในการพิจารณาชนิดของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองจบการศึกษาระดับประถมศึกษาส่วนใหญ่อ่านนิตยสาร-หนังสือมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง และสัตว์เลี้ยง แต่จะเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้างน้อย ส่วนระดับมัธยมศึกษา จะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง มากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และนิตยสาร-หนังสือ แต่จะเล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกมน้อย ระดับอนุปริญญา พบว่า จะเล่นของเล่นที่ใช้กลางแจ้งมากที่สุด รองลงมา คือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และนิตยสาร – หนังสือ แต่จะเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงน้อย ระดับปริญญาตรี พบว่า จะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ นิตยสาร – หนังสือ และของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง แต่จะเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงน้อย สำหรับระดับสูงกว่าปริญญาตรี พบว่า ส่วนใหญ่เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมาคือ เล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ด ตัวต่อ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิตยสาร-หนังสือ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ตามลำดับ ส่วนของเล่นอื่น ๆ พบว่า เล่นน้อย

ตาราง 15 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกัน

ชนิดของของเล่น	เกษตรกร		รับจ้าง		ประกอบธุรกิจ		รัฐวิสาหกิจ		รับราชการ		2	p
	N = 19		N = 177		ส่วนตัว N = 101		N = 17		N = 68			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล	7	36.84	109	61.58	34	33.66	6	35.29	15	22.06	5.944	.203
ชุดเครื่องแต่งกาย	5	26.32	33	18.64	27	26.73	5	29.41	14	20.59	3.311	.507
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	4	21.05	37	20.90	26	25.74	4	23.53	14	20.59	1.038	.904
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	6	31.58	83	46.89	52	51.49	12	70.59	23	33.82	11.064*	.026
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	4	21.05	31	17.51	29	28.71	10	58.52	24	35.29	19.975**	.001
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	11	57.89	77	43.50	44	43.56	7	41.18	26	38.24	2.396	.663
นิตยสาร-หนังสือ	5	26.32	87	49.15	59	58.42	10	58.52	24	35.29	13.223*	.010
ตัวต่อ	4	21.05	66	37.29	41	40.59	8	47.06	27	39.71	3.304	.508
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	4	21.05	90	50.85	65	64.36	9	52.94	39	57.35	13.691**	.008
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	4	21.05	41	23.16	15	14.85	7	41.18	6	8.82	13.123*	.011
สัตว์เลี้ยง	7	36.84	68	38.42	48	47.52	5	29.41	22	32.35	5.044	.283
ของเล่นอื่นๆ	3	15.79	37	20.90	18	17.82	8	47.06	5	7.35	15.554**	.004

จากตาราง 15 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน เด็กจะเลือกใช้ของเล่นที่ให้ความบันเทิง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิตยสาร - หนังสือ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้น คือของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ และสัตว์เลื้อย ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของของเล่นที่ต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่า อาชีพรับจ้าง ราชการ และเกษตรกร

เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ ราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนอาชีพรับจ้าง พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่อ่านนิตยสาร หนังสือ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง มากกว่าอาชีพราชการ และเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว ราชการ รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง มากกว่าอาชีพเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง และของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับจ้าง เกษตรกร ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว และราชการ พบว่า เล่นน้อย

เมื่อพิจารณาชนิดของของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีอาชีพแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกร ส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นที่ใช้กลางแจ้งมากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่นุ่มนวลกับสัตว์เลื้อย และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ แต่เล่นของเล่นอื่น ๆ น้อย ส่วนอาชีพรับจ้าง จะเล่นของเล่นที่นุ่มนวลมากที่สุด รองลงมา คือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง และนิตยสาร - หนังสือ แต่จะเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมน้อย อาชีพประกอบธุรกิจส่วนตัว พบว่า จะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมา คือ นิตยสาร - หนังสือ และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ แต่จะเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง อาชีพรัฐวิสาหกิจ พบว่า จะเล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะมากที่สุด รองลงมาคือ คอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม กับนิตยสาร - หนังสือ และของเล่นที่ให้ความบันเทิง แต่จะเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้างเกมน้อย สำหรับอาชีพราชการ พบว่า ส่วนใหญ่จะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงมากที่สุด รองลงมา คือตัวต่อ และของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ส่วนของเล่นอื่น ๆ พบว่า เล่นน้อย

ตาราง 16 การเปรียบเทียบชนิดของของเล่น ของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ระหว่างเด็ก  
ที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน

ชนิดของของเล่น	ต่ำ		ปานกลาง		สูง		2	p
	N = 91		N = 176		N = 115			
	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ	เล่น	ร้อยละ		
ของเล่นที่นุ่มนวล	30	32.97	70	39.77	30	26.09	5.863	.053
ชุดเครื่องแต่งกาย	22	24.18	34	19.32	28	24.35	1.359	.507
ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	6	6.59	44	25.00	35	30.43	18.116***	.000
ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	28	30.77	89	50.57	59	51.30	11.276**	.004
คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม	5	5.49	42	23.86	98	85.22	40.757***	.000
ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	22	24.18	82	46.59	61	53.04	18.789***	.000
นิตยสาร-หนังสือ	34	37.36	87	49.43	64	55.65	6.935*	.031
ตัวต่อ	26	28.57	68	38.64	52	45.22	5.985	.050
ของเล่นที่ให้ความบันเทิง	28	30.77	105	59.66	74	64.35	27.008***	.000
ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	13	14.29	40	22.73	20	17.39	3.080	.214
สัตว์เลี้ยง	30	32.97	73	41.48	47	40.87	1.999	.368
ของเล่นอื่น ๆ	10	10.99	42	23.86	19	16.52	7.034*	.030

จากตาราง 16 พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน จะเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นที่ให้ความบันเทิง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นเกี่ยวกับศิลปะต่างกันที่ระดับ .01 และนิตยสาร - หนังสือ ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ ของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ตัวต่อและสัตว์เลี้ยง ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร หนังสือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มากกว่าปานกลาง และต่ำ ส่วนเด็กที่เล่นของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง มากกว่าสูง และต่ำ ตามลำดับ

เมื่อพิจารณาชนิดของของเล่น 3 ลำดับแรก ของเด็กวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครอง

มีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกัน พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำ ส่วนใหญ่จะอ่านนิตยสาร - หนังสือมากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่นุ่มนึ่งกับสัตว์เลี้ยง และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะกับของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตามลำดับ ส่วนคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม พบว่าเล่นน้อยฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง จะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิงของเล่นที่ให้ความบันเทิงรองลงมาคือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ และนิตยสาร - หนังสือ แต่จะเล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรงน้อยที่สุด สำหรับฐานะทางเศรษฐกิจสูง พบว่า จะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากที่สุด รองลงมาคือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง และนิตยสาร - หนังสือ ส่วนของเล่นอื่น ๆ พบว่า เล่นน้อย

## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้น ป.1 – 3 ในจังหวัด นครปฐม เป็นการวิจัยเชิงบรรยาย (Descriptive Research) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูล โดยการ สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่าง (Interview) ตามแบบสัมภาษณ์ที่สร้างขึ้นสำหรับเป็นเครื่องมือในการ เก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 382 คน โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลางในด้านรูปแบบของการเล่นและชนิด ของของเล่น
2. เพื่อเปรียบเทียบการเล่นทั้งในแง่รูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นของเด็ก จำแนก ตามปัจจัยทางชีวสังคม คือ เพศ สภาพแวดล้อมทางสังคมแบ่งเป็น สถานที่เล่น บุคคลที่เล่น ด้วยและปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแบ่งเป็น การศึกษา อาชีพ ฐานะทางเศรษฐกิจ

#### ความสำคัญของการวิจัย

1. ทำให้ทราบถึงรูปแบบการเล่นและชนิดของการเล่นของวัยเด็กตอนกลางในปัจจุบัน อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคลากรในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการ ดูแลเด็กตลอดจนการเลือกซื้อของเล่นให้เด็ก
2. เพื่อให้ทราบว่า ตัวแปรทางชีวสังคม ที่แตกต่างกันจะมีผลต่อการเล่น และชนิดของ ของเล่นของเด็กต่างกันหรือไม่อันจะเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับพ่อแม่ ผู้ปกครองและบุคลากร ในหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการดูแลเด็ก ใช้อ้างอิง สนับสนุนและส่งเสริมให้เด็กได้เล่นอย่าง เหมาะสมตาม เพศ วัย และความต้องการของเด็กในการส่งเสริมพัฒนาการและการเรียนรู้ต่อไป

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนวัยเด็กตอนกลางระดับประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ของโรงเรียนในสังกัดสำนักงานประถมศึกษาจังหวัดนครปฐม จำนวน 51 โรงเรียน มีนักเรียน ทั้งสิ้น 8,551 คน

##### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 ที่กำลัง ศึกษาในอยู่โรงเรียนในสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา เขต 1 อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม ประจำปี 2546 จำนวน 382 คน ได้มาจากการสุ่มตัวอย่าง โดยวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน

(Multistage Random Sampling) มา 3 โรงเรียน ในแต่ละโรงเรียนสุ่มห้องเรียนในแต่ละระดับที่ต้องการศึกษาระดับละ 2 ห้อง ให้ได้เด็กชาย 192 คน และเด็กหญิง 190 คน

### สมมติฐานในการวิจัย

1. การเล่นของเด็กเพศชายต่างจากเพศหญิงทั้งในด้านรูปแบบการเล่นและในด้านชนิดของของเล่น
2. การเล่นของเด็กที่บ้านกับที่โรงเรียนแตกต่างกันทั้งในด้านรูปแบบการเล่นและด้านชนิดของของเล่น
3. บุคคลที่เด็กเล่นด้วยที่บ้านต่างกันจะทำให้รูปแบบการเล่นในแต่ละรูปแบบและชนิดของของเล่นแต่ละชนิดของเด็กแตกต่างกัน
4. ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองที่แตกต่างกันจะทำให้เด็กมีรูปแบบการเล่นแต่ละรูปแบบและชนิดของของเล่นแต่ละชนิดแตกต่างกัน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แบบสัมภาษณ์การเล่นของเด็กที่สร้างขึ้น โดยผู้วิจัยได้ศึกษาจากตำราและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เนื้อหาการสัมภาษณ์ แบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูลส่วนตัวของนักเรียน
2. แบบสัมภาษณ์การเล่น แบ่งเป็น
  - 2.1 การเล่นทั่วไป ได้แก่ รูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น
  - 2.2 การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย

โดยรูปแบบการเล่น แบ่งเป็น 9 รูปแบบ ได้แก่ การเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบต่อสู้ การเล่นแบบก้าวร้าว การเล่นประเภทอื่นๆ เช่น การทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์ รูปแบบการเล่นทั้ง 9 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 รูปแบบ รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 รูปแบบการเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละรูปแบบหมายถึงจำนวนการเลือกการเล่นในรูปแบบนั้น ๆ

ชนิดของ ของเล่น แบ่งเป็น 12 ชนิดได้แก่ ของเล่นที่นุ่มนึ่งหรือของจำลอง ของเล่นที่เป็นชุดเครื่องแต่งกายต่าง ๆ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์ - เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ ของเล่นที่ใช้เล่นกลางแจ้ง หรือใช้ออกกำลังกาย หนังสือ - นิตยสารต่าง ๆ กระดานเกม และตัวต่อ ของเล่นให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง สัตว์เลี้ยง ของเล่น

ประเภทอื่น ๆ ชนิดของของเล่นทั้ง 12 แบบนี้ ผู้ตอบแต่ละคนสามารถเลือกได้มากกว่า 1 ชนิด ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์เลือกจะให้ค่าเป็น 1 ชนิดของของเล่นที่ผู้ถูกสัมภาษณ์ไม่ได้เลือก จะให้ค่าเป็น 0 ค่าที่ได้ในแต่ละชนิด หมายถึง จำนวนการเลือกของเล่นในชนิดนั้น ๆ

### วิธีดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. นำหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ไปเสนอต่อผู้อำนวยการ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเขต 1 และผู้อำนวยการโรงเรียน เพื่อขออนุญาต และขอความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ที่ตรวจสอบคุณภาพแล้ว ไปเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง ระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2546 ถึงวันที่ 31 มกราคม 2547 รวมทั้งสิ้น 382 ฉบับ จากนั้นนำมาตรวจสอบให้คะแนน และนำข้อมูลมาวิเคราะห์ทางสถิติต่อไป เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

### การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS เพื่อประมวลผลข้อมูล สำหรับสถิติที่ใช้ คือ สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ จำนวน ค่าร้อยละ เพื่อใช้อธิบายลักษณะทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง สำหรับการทดสอบสมมติฐาน ใช้สถิติไคส-แควร์ (Chi – Square) เพื่อเปรียบเทียบตัวแปรทางชีวสังคม ด้านเพศกับปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง และใช้แมคเนมาร์ (McNemar Test) เพื่อเปรียบเทียบตัวแปรทางชีวสังคม ด้านสภาพแวดล้อมทางสังคม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. เพศ แบ่งเป็น เพศหญิง และเพศชาย  
2. สภาพแวดล้อมทางสังคม ได้แก่ สถานที่เล่นกับบุคคลที่เด็กเล่นด้วยในสถานที่นั้น  
ดังนี้

2.1 สถานที่เล่น แบ่งเป็น เล่นที่บ้าน เล่นที่โรงเรียน

2.2 บุคคลที่เด็กเล่นด้วย แบ่งเป็น เล่นกับเพื่อนหรือพี่น้อง เล่นกับพ่อแม่

3. ปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง ได้แก่

3.1 การศึกษา แบ่งเป็น ต่ำกว่าประถมศึกษา ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย อนุปริญญา ปริญญาตรี และสูงกว่าปริญญาตรี

3.2 อาชีพ แบ่งเป็น ข้าราชการ รัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้างและเกษตรกร

3.3 ฐานะทางเศรษฐกิจ แบ่งเป็น ต่ำกว่า 5,000 บาท 5,001 – 15,000 บาท สูงกว่า 15,000 บาท

บทนี้จะเป็นการประมวลผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไป การสรุปผลสมมติฐาน ดีความ และอภิปรายผลในแง่ต่าง ๆ อย่างละเอียด

## การสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถสรุปได้ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไปของนักเรียนวัยเด็กตอนกลางที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำแนกตามเพศ การศึกษา อาชีพและฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง มีลักษณะ ดังนี้

นักเรียนวัยเด็กตอนกลางในการศึกษาคั้งนี้มีจำนวนทั้งหมด 382 คน เป็นเพศชาย ร้อยละ 50.3 เพศหญิง ร้อยละ 49.7 มีรายได้ครอบครัวอยู่ในระดับปานกลาง ร้อยละ 46.1 ระดับสูงร้อยละ 30.1 และระดับต่ำ ร้อยละ 23.8 ส่วนใหญ่ผู้ปกครองจบการศึกษาชั้น ประถมศึกษาคิดเป็นร้อยละ 34.6 มัธยมศึกษา ร้อยละ 26.2 ปริญญาตรี ร้อยละ 24.1 อนุปริญญา

ร้อยละ 10.5 สูงกว่าปริญญาตรี ร้อยละ 4.7 ประกอบอาชีพรับจ้างมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 46.3 รองลงมา คือ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ร้อยละ 26.4 รับราชการ ร้อยละ 17.8 เกษตรกร ร้อยละ 5 และทำงานรัฐวิสาหกิจน้อยที่สุด ร้อยละ 4.5

2. ข้อมูลด้านรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นที่นักเรียนวัยเด็กตอนกลางชอบ มีลักษณะ ดังนี้

2.1 ในด้านรูปแบบการเล่น นักเรียนส่วนใหญ่นิยมเล่นเพื่อรับสื่อมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.4 รองลงมา คือเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 56.3 เล่นกลางแจ้ง คิดเป็นร้อยละ 54.7 เล่นแบบอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 39.5 เล่นแบบสมมติ คิดเป็นร้อยละ 36.9 เล่นต่อสู้ คิดเป็นร้อยละ 30.4 เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม คิดเป็นร้อยละ 29.3 เล่นสร้าง คิดเป็นร้อยละ 16 และเล่นแบบก้าวร้าวน้อยที่สุด คิดเป็นร้อยละ 9.4

2.2 ด้านชนิดของของเล่นที่นักเรียนวัยเด็กตอนกลางชอบใช้เล่น พบว่า ส่วนใหญ่ นิยมเล่นของเล่นให้ความบันเทิง – เพลิดเพลิน คิดเป็นร้อยละ 54.2 มากที่สุดรองลงมา คือ หนังสือ – นิตยสาร คิดเป็นร้อยละ 48.4 และของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คิดเป็นร้อยละ 46.1 ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง คิดเป็นร้อยละ 43.2 สัตว์เลี้ยง คิดเป็นร้อยละ 39.3 กระดานเกม คิดเป็นร้อยละ 38.2 ของเล่นที่นุ่มน้อม คิดเป็นร้อยละ 34 คอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม คิดเป็นร้อยละ 25.7 ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง คิดเป็นร้อยละ 22.3 ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย คิดเป็นร้อยละ 22 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คิดเป็นร้อยละ 19.1 ของเล่นอื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 18.6 ตามลำดับ

3. การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรด้าน เพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วย และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง พบว่า มีดังนี้

3.1 ตัวแปรด้านเพศ จากการศึกษา พบว่า ในวัยเด็กตอนกลางเด็กชายจะเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง และเล่นแบบต่อสู้แตกต่างจากเด็กหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบก้าวร้าว แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และการเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมกับการเล่นกลางแจ้ง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ การเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กหญิง เล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างมากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบต่อสู้ เล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม เล่นแบบก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง

3.2 ตัวแปรด้านสถานที่เล่น จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางเด็กเล่นแบบสมมติ เล่นแบบรับสื่อ เล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม เล่นกลางแจ้ง และเล่นแบบต่อสู้ที่บ้านแตกต่างจากเล่นที่โรงเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นประเภทอื่น ๆ แตกต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบก้าวร้าวไม่พบความแตกต่างระหว่าง การเล่นที่โรงเรียนกับ การเล่นที่บ้าน สำหรับการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นแบบอื่น ๆ และเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียนส่วนเล่นแบบสมมติ เล่นแบบต่อสู้จะเล่นที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน

3.3 ตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางจะเล่นแบบสมมติ เล่นกลางแจ้ง กับเพื่อนแตกต่างจากเมื่อเล่นพ่อแม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบศิลปะกับการเล่นแบบรับสื่อแตกต่างกันที่ระดับ .01 และเล่นแบบต่อสู้แตกต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์ บอร์ดเกม การเล่นแบบก้าวร้าว การเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่างระหว่าง การเล่นกับเพื่อนและ การเล่นกับพ่อแม่ สำหรับการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบสมมติและเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ส่วนการเล่นแบบรับสื่อจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเพื่อน

### 3.4 ตัวแปรด้านปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแบ่งเป็น

3.4.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาแตกต่างกัน จะเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกมกับเล่นแบบต่อสู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้าง หรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าวและการเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี จะเล่นคอมพิวเตอร์ - บอร์ดเกม มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาปริญญาตรี อนุปริญญา มัธยมศึกษา และประถมศึกษาตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับ

การศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษาจะเล่นแบบต่อสู้มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครอง มีระดับการศึกษาอนุปริญญา และปริญญาตรี

3.4.2 อาชีพของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลาง ที่ผู้ปกครองมีอาชีพที่แตกต่างกัน เด็กจะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมกับเล่นแบบต่อสู้แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และ .05 ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าวและการเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพ รัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ส่วนอาชีพรับจ้างกับเกษตรกร พบว่า เล่นน้อยการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง เกษตรกร ตามลำดับ ส่วนอาชีพรับราชการ พบว่า เล่นน้อย

3.4.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง จากการศึกษาพบว่า เด็กในวัยเด็ก ตอนกลางที่ของผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกันจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ด เกม และเล่นกลางแจ้ง แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนการเล่นแบบศิลปะ แตกต่างกันที่ระดับ .01 และเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้างการเล่นแบบต่อสู้ การเล่นประเภท อื่น ๆ แตกต่างที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ การเล่นแบบสมมติการเล่นแบบก้าวร้าวไม่พบความ แตกต่าง สำหรับรูปแบบการเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจ สูงจะมีการเล่นแบบสร้าง หรือโครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่น คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม และเล่นประเภทอื่น ๆ มากกว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลางและ ต่ำ ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลาง จะมีการเล่นต่อสู้ มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะเศรษฐกิจสูงและต่ำตามลำดับ

4. การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรด้านเพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่น ด้วย และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง พบว่า มีดังนี้

4.1 ตัวแปรด้านเพศ จากการศึกษาพบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางเด็กชายจะเล่น ของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงแตกต่าง จากเด็กหญิงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวต่อ ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .01 และ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร-หนังสือ สัตว์เลี้ยงไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของของเล่นที่แตกต่างกัน พบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตัวต่อ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กหญิง ส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่น ๆ ของเล่นที่นุ่มนวล และชุดเครื่องแต่งกายมากกว่าเด็กชาย

4.2 ตัวแปรด้านสถานที่เล่น พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางจะเล่นของเล่นที่ให้ ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนวล คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมและ

ของเล่นอื่น ๆ ที่โรงเรียนแตกต่างจากที่บ้านอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนตัวต่อชุดเครื่องแต่งกายแตกต่างกันที่ระดับ .01 และของเล่นที่เป็นโครงสร้างแตกต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้น คือ ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิตยสาร-หนังสือ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ไม่พบความแตกต่างระหว่าง การเล่นที่โรงเรียนกับ การเล่นที่บ้าน สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่าเด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนึ่ง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ชุดเครื่องแต่งกายและของเล่นอื่น ๆ ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน

4.3 ตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางจะเล่นของเล่นที่นุ่มนึ่ง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อน แตกต่างกับเล่นกับพ่อแม่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงแตกต่างกันระดับ .01 นอกนั้น คือ ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม นิตยสาร-หนังสือ ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง สำหรับของเล่นที่แตกต่างกันนั้น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่นุ่มนึ่ง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนมากกว่าเล่นกับกับพ่อแม่ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน

#### 4.4 ตัวแปรด้านปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง แบ่งเป็น

4.4.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองต่างกันจะใช้คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ตัวต่อ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง และของเล่นที่ใช้ความรุนแรงจะต่างกันที่ระดับ .01 นอกนั้น คือของเล่นที่นุ่มนึ่ง ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร-หนังสือ สัตว์เลี้ยงและของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของของเล่นที่ต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี และอนุปริญญา ส่วนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มากกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา และอนุปริญญา ตามลำดับ

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นตัวต่อ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตามลำดับ ส่วนอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ส่วนปริญญาตรี และอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษานอนปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษามัธยมศึกษา และประถมศึกษา

4.4.2 อาชีพของผู้ปกครอง จากการศึกษาพบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีอาชีพต่างกัน เด็กจะเลือกใช้ของเล่นที่ให้ความบันเทิง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิตยสาร-หนังสือ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อและสัตว์เลี้ยว ไม่พบความแตกต่าง

สำหรับชนิดของของเล่นที่ต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่า อาชีพรับจ้าง ราชการ และเกษตรกร

เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ ราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนอาชีพรับจ้าง พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่อ่านนิตยสาร หนังสือ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง มากกว่าอาชีพราชการ และเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว ราชการ รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง มากกว่าอาชีพเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง และของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับจ้าง เกษตรกร ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว และราชการ พบว่า เล่นน้อย

4.4.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กในวัยเด็กตอนกลางที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน จะเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นที่ให้ความบันเทิง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ต่างกันที่ระดับ .01 และนิตยสาร-หนังสือ ของเล่นอื่น ๆ ต่างกันที่ระดับ .05 นอกนั้นคือของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ตัวต่อและสัตว์เลี้ยว ไม่พบความแตกต่าง สำหรับชนิดของของเล่นที่ต่างกัน พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร หนังสือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มากกว่าปานกลาง และต่ำ ส่วนเด็กที่เล่นของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง มากกว่าสูง และต่ำ ตามลำดับ

## อภิปรายผล

จากการศึกษาการเล่นของเด็กในวัยเด็กตอนกลาง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 ในจังหวัดนครปฐมโดยภาพรวม พบว่า เด็กมีรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่นแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับ เพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เด็กเล่นด้วยและปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้และผู้วิจัยจะนำเสนอเพื่ออภิปรายแยกตามตัวแปร ดังนี้

1. การเปรียบเทียบรูปแบบการเล่นกับตัวแปรด้าน เพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่นด้วย และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองพบว่ามีดังนี้

1.1 ตัวแปรด้านเพศ จากการศึกษา พบว่า เด็กหญิง เล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง มากกว่าเด็กชาย ส่วนเด็กชายเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบต่อสู้ เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม เล่นแบบก้าวร้าวมากกว่าเด็กหญิง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของลีเวอร์ (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Lever. 1977) ที่ได้สังเกตการเล่นของเด็กผู้ชายและเด็กผู้หญิง พบว่า เด็กผู้หญิงชอบเล่นในที่ร่มไม่ค่อยเคลื่อนไหวร่างกายมากนักและชอบเล่นอย่างเงียบ ๆ ในขณะที่เด็กผู้ชายมักชอบเล่นกลางแจ้ง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของเลวิส (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Lewis. 1972) กล่าวว่า เด็กผู้หญิงจะมีพฤติกรรมการเล่นที่เป็นการเล่นไม่โลดโผน ใช้แรงน้อย ในขณะที่เด็กชายมีพฤติกรรมที่รุนแรง ชอบเล่นเกี่ยวกับการต่อสู้

ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อไม่พบความแตกต่างระหว่างเด็กเพศหญิงและเพศชาย ทั้งนี้ เนื่องจากเด็กวัยนี้ ทั้งเพศหญิงและเพศชายเริ่มสนใจงานศิลปะ การดูโทรทัศน์ เช่น การดูการ์ตูน ฟังเพลงมากขึ้น ประกอบกับมีการเล่นแบบสมมติน้อยลงจึงทำให้ไม่พบความแตกต่างระหว่างเพศในการเล่นทั้ง 3 แบบ

1.2 ตัวแปรด้านสถานที่เล่น จากการศึกษา พบว่า เด็กจะเล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นแบบอื่น ๆ และ เล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน ส่วนเล่นแบบสมมติ เล่นแบบต่อสู้จะเล่นที่โรงเรียนมากกว่าที่บ้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวรรณิ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน (2526 : 10) ที่ศึกษาการเล่นของเด็กบ้านกลาง พบว่า การเล่นชนิดที่เด็กเลือกเล่นที่โรงเรียนจะแตกต่างจากการเล่นชนิดที่เลือกเล่นที่บ้าน และ การศึกษาของเจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 2) ทำการศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า มีความแตกต่างในสถานการณ์อย่างมากที่ทำให้เห็นว่าการเล่นปกติของเด็กเปลี่ยนไป ขึ้นอยู่กับสถานที่ (โรงเรียนหรือที่บ้าน)

ส่วนการเล่นแบบสร้าง หรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม การเล่นแบบก้าวร้าวไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจากมีข้อจำกัดในการเล่น เช่น การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมมีจุดที่ให้เล่นน้อยทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนส่งผลให้ไม่พบความแตกต่าง

1.3 ตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย จากการศึกษ พบว่า เด็กจะเล่นกลางแจ้ง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบสมมติและเล่นแบบต่อสู้กับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนการเล่นแบบรับสื่อจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเพื่อน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของวีอช (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) ที่ศึกษาการเล่นของเด็ก พบว่า เด็กจะเล่นแตกต่างกันเมื่อพวกเขาเล่นกับพ่อแม่และเล่นกับเด็กอายุเดียวกัน

ส่วนการเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม การเล่นแบบก้าวร้าวและการเล่นประเภทอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่างทั้งนี้เนื่องจากการเล่นเหล่านี้เป็นการเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ใช้เล่นคนเดียว เช่น การเล่น Lego จู๋ใจให้เล่นคนเดียว (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) ส่งผลให้ไม่นิยมใช้เล่นกับเพื่อนหรือพ่อแม่ทำให้ไม่พบความแตกต่าง ส่วนการเล่นแบบก้าวร้าวเป็นการเล่นที่สังคมไทยมองว่าเป็นการเล่นที่ผิดศีลธรรม เนื่องจาก อาจทำให้ผู้อื่นบาดเจ็บทั้งทางกายและจิตใจส่งผลให้เล่นน้อย จึงไม่พบความแตกต่าง

#### 1.4 ตัวแปรด้านปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครองแบ่งเป็น

1.4.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง จากการศึกษ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรีจะเล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาน้อยกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษาและประถมศึกษาตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา จะเล่นแบบต่อสู้มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาน้อยกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี ซึ่งใกล้เคียงกับงานวิจัยของ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นวัยเด็กตอนกลาง พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวระดับการศึกษาสูง เด็กจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด ส่วนครอบครัวที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นเกมมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวระดับการศึกษาต่ำการเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 – 3 ชนิด และไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เล่นวิ่งแข่ง

ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าว ไม่พบความแตกต่างทั้งนี้เนื่องจากปัจจุบันถึงแม้ว่าเด็กวัยนี้จะมาจากครอบครัวที่ระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกัน แต่เมื่ออยู่ในโรงเรียน เด็กเหล่านี้สามารถเล่นรวมกันได้ อีกทั้งการเล่นเหล่านี้ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์มากนัก เช่นการวาดรูป ส่วนการดูโทรทัศน์ ส่วนใหญ่ในครอบครัวไทยมีอยู่ทุกบ้าน จึงทำให้ไม่พบความแตกต่าง

1.4.2 อาชีพของผู้ปกครอง จากการศึกษ พบว่า เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพ รัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว ส่วนอาชีพรับจ้างกับเกษตรกร พบว่า เล่นน้อย และการเล่นแบบต่อสู้ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง เกษตรกร

ตามลำดับส่วนอาชีพรับราชการ พบว่า เล่นน้อย ซึ่งในปัจจุบันคอมพิวเตอร์ เกมต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันคนที่มืออาชีพเกษตรกร ส่วนใหญ่ระดับการศึกษา น้อย ไม่สนใจที่จะซื้อคอมพิวเตอร์หรือเกมต่าง ๆ ให้เด็กวัยนี้ ส่งผลให้เด็กไม่สนใจ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมไปด้วย จึงหันไปเล่นแบบต่อสู้มากกว่า ส่วนผู้ปกครองที่มีอาชีพอื่น ๆ เช่น รับราชการ จะอยู่ในสังคมที่กว้างขึ้น ทำให้เล็งเห็นความสำคัญของคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม ประกอบกับรัฐบาลมีโครงการคอมพิวเตอร์เอื้ออาทรทำให้สามารถหาซื้อมาได้ในราคาไม่แพงมากนัก จึงส่งผลให้เด็กสนใจในคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกมตามมาด้วย

ส่วนการเล่นแบบสมมติ การเล่นแบบสร้างหรือโครงสร้าง การเล่นแบบศิลปะ การเล่นแบบรับสื่อ การเล่นกลางแจ้ง การเล่นแบบก้าวร้าว ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจากธรรมชาติของเด็กวัยนี้ เมื่อเริ่มวัยเด็กตอนกลาง การเล่นจะเล่นเป็นกลุ่ม (ภรณ์ี คุรุรัตน์. 2535 : 7 ; อ้างอิงจาก Hammond. n.d.) ทำให้เด็กชอบเล่นปีนป่าย เล่นกลางสนาม เล่นสมมติ น้อยลง (ศรีเรือน แก้วกังวาล. 2545 : 267) ประกอบกับอิทธิพลของสื่อ (โทรทัศน์ วิทยุ) เข้ามามีบทบาทมาก เด็กส่วนใหญ่ชอบดูการ์ตูน จึงทำให้ไม่มีความแตกต่างในแง่ของอาชีพของผู้ปกครองกับการเลือกรูปแบบการเล่นเหล่านี้ของเด็กตอนกลาง

1.4.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูงจะมีการเล่นแบบสร้าง หรือโครงสร้าง เล่นแบบศิลปะ เล่นแบบรับสื่อ เล่นกลางแจ้ง เล่นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม และเล่นประเภทอื่น ๆ มากกว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลางและต่ำ ตามลำดับ ส่วนการเล่นแบบต่อสู้พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะปานกลางจะมีการเล่นต่อสู้มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะเศรษฐกิจสูงและต่ำตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นเด็ก พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวฐานะดี มักจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด เช่น เกมต่อภาพ ส่วนครอบครัวที่มีฐานะปานกลาง การเล่นมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวที่มีระดับการศึกษาต่ำ การเล่นของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวชนิดอื่น มีการเล่น 2-3 ชนิด ไม่มีเครื่องมือประกอบมาก เช่น เด็กชายเล่นวิ่งแข่ง นอกจากนี้ ฌีวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 152 – 154) ได้กล่าวถึง เด็กที่บิดามารดาฐานะทางเศรษฐกิจต่างกัน มักเล่นต่างกันทั้งประเภทการเล่น และวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วาโยน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้ ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กยังมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

ส่วนการเล่นแบบสมมติ และการเล่นแบบก้าวร้าวไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้ เนื่องจาก เด็กวัยนี้เริ่มเล่นบทบาทสมมติ น้อยลง การเล่นแบบก้าวร้าว เช่น การแกล้งเพื่อน แกล้งน้อง สังคมไทยมองว่าเป็นสิ่งที่ไม่ดี ส่งผลให้เด็กส่วนใหญ่ไม่นิยมเล่น จึงไม่พบความ

แตกต่าง

2. การเปรียบเทียบชนิดของของเล่นกับตัวแปรด้านเพศ สถานที่เล่น บุคคลที่เล่น ด้วย และปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง พบว่า มีดังนี้

2.1 ตัวแปรด้านเพศ จากการศึกษาพบว่า เด็กชายจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ตัวต่อ ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง คอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม มากกว่าเด็กหญิง ส่วนเด็กหญิงจะเล่นของเล่นอื่น ๆ ของเล่นที่นุ่มนวล และชุดเครื่องแต่งกาย มากกว่าเด็กชาย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ คาร์เตอร์และเลวี (สุตา ชั้นไพศาลศิลป์. 2543 : 6 ; อ้างอิงจาก Carter & Levy. 1973) ที่ได้ทำการศึกษาการเลือกของเล่นของเด็กชายและเด็กหญิง พบว่า เด็กชายจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นชายสูง และเด็กหญิงจะเลือกของเล่นที่แสดงความเป็นหญิงสูง นอกจากนี้ ฮอนซิก (วิมลลัก สรรคพงษ์. 2538 : 25 ; อ้างอิงจาก Honzik. 1951) ยังกล่าวไว้ว่า ของเล่นที่เด็กผู้ชายชอบเล่น คือ ไม้บล็อก รถยนต์ และตุ๊กตาที่แต่งเครื่องแบบมากกว่าเด็กผู้หญิง ส่วนเด็กผู้หญิงชอบเล่นเฟอร์นิเจอร์ และตุ๊กตาที่แต่งตัวสวย ๆ

ส่วนของเล่นที่เกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง หนังสือและนิตยสาร และสัตว์เลี้ยงไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เด็กวัยนี้ส่วนใหญ่สนใจงานศิลปะ หนังสือที่มีรูปภาพ ชอบเลี้ยงสัตว์พอ ๆ กัน อีกทั้งมักชอบเล่นเป็นกลุ่มบริเวณสนามทั้งหญิงและชาย ทำให้ของเล่นส่วนใหญ่จึงเป็นของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ดังนั้น จึงไม่พบความแตกต่างในของเล่นเหล่านี้

2.2 ตัวแปรด้านสถานที่เล่น พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนวล คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ชุดเครื่องแต่งกายและของเล่นอื่น ๆ ที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของเจนวี (Jenvey. 1989 – 2000 : 15) ได้ศึกษาการเล่นของเด็กชาวออสเตรเลีย พบว่า เด็กเมื่ออยู่บ้านมักจะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ เกมอิเล็กทรอนิกส์ นอกจากนี้ ของเล่นที่มีอยู่ในบ้านและที่โรงเรียนมีความต่างกัน เช่น ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ได้แก่ การ์ตูนที่บ้านสามารถดูได้แต่ที่โรงเรียนไม่ได้ดู เนื่องจากต้องเรียนหนังสือทำให้มีความแตกต่างกัน

ส่วนของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ นิตยสาร-หนังสือและของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้ เนื่องจากเป็นของเล่นที่ส่วนใหญ่มีอยู่ทั้งที่บ้านและที่โรงเรียนอีกทั้งเป็นของเล่นที่เด็กชอบส่งผลให้ไม่พบความแตกต่าง

2.3 ตัวแปรด้านบุคคลที่เล่นด้วย พบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่นุ่มนวล ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะและของเล่นที่ใช้ความรุนแรงกับเพื่อนมากกว่าเล่นกับพ่อแม่ ส่วนของเล่นที่ให้ความบันเทิงจะเล่นกับพ่อแม่มากกว่าเล่นกับเพื่อน เนื่องจากความแตกต่างในระหว่างวัย กล่าวคือ พ่อแม่เด็กอยู่ในวัยผู้ใหญ่ เด็กอยู่ในวัยเด็กตอนกลาง ส่งผลให้ของเล่นบางชนิด เด็กจะไม่นิยมใช้เมื่อเล่นกับพ่อแม่ เช่น ของเล่นที่ใช้เล่นกลางแจ้ง ได้แก่ ชิงช้า จักรยาน ในขณะที่เดียวกัน เด็กมักใช้จักรยานเล่นกับเพื่อนหรือพี่น้องที่เป็นวัยเดียวกันมากกว่า

ส่วนชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม นิตยสาร - หนังสือ ตัวต่อ สัตว์เลี้ยงและของเล่นอื่น ๆ ไม่พบความแตกต่างทั้งนี้อาจเนื่องมาจากของเล่นเหล่านี้ เป็นของเล่นที่เด็กส่วนใหญ่ใช้เล่นคนเดียว เช่น การเล่น Lego จูงใจให้เล่นคนเดียว (Jenvey. 1989 – 2000 : 2 ; อ้างอิงจาก Watch. 1985) ส่งผลให้ไม่นิยมใช้เล่นกับเพื่อนหรือพ่อแม่ทำให้ไม่พบความแตกต่าง

#### 2.4 ตัวแปรด้านปัจจัยพื้นฐานของผู้ปกครอง แบ่งเป็น

2.4.1 ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นคอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี และอนุปริญญา ส่วนระดับประถมศึกษา และมัธยมศึกษา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มากกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา และอนุปริญญา ตามลำดับ

เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นตัวต่อ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ปริญญาตรี ประถมศึกษา มัธยมศึกษาตามลำดับ ส่วนอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี รองลงมาคือ ประถมศึกษา และมัธยมศึกษา ส่วนปริญญาตรี และอนุปริญญา พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาอนุปริญญา สูงกว่าปริญญาตรี และปริญญาตรี มากกว่าเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษา มัธยมศึกษา และประถมศึกษา

ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ (2520 : 181) ที่ได้ศึกษาความแตกต่างของครอบครัวกับการเล่นของเด็ก พบว่า เด็กที่มาจากครอบครัวระดับการศึกษาสูง เด็กจะชอบเล่นเกมที่ใช้ความคิด ส่วนครอบครัวที่มีการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ การเล่นเกมมักเป็นการออกกำลังกายส่วนใหญ่ เช่น เล่นต่อสู้ และสุดท้ายครอบครัวระดับการศึกษาต่ำ การเล่นเกมของเด็กจะมีวงแคบมากกว่าครอบครัวข้างต้น มีการเล่น 2 – 3 ชนิด และไม่มีเครื่องมือประกอบ เช่น เล่นวิ่งแข่ง และสอดคล้องกับ ฉวีวรรณ กินาวงศ์ (2533 : 152 - 154)

ซึ่งกล่าวว่า เด็กที่มีบิดามารดามีฐานะทางเศรษฐกิจแตกต่างกันจะเล่นต่างกันทั้งประเภทและวิธีการเล่น เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือ เกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วาโยน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้

ส่วนของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร – หนังสือ สัตว์เลี้ยง ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจากถึงแม้ระดับการศึกษาของผู้ปกครองแตกต่างกันจริง แต่ในปัจจุบันมีรายการเกี่ยวกับเด็กกล่าวถึงความสำคัญของเล่นว่าสามารถพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านสติปัญญา ร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม ทำให้ผู้ปกครองเล็งเห็นความสำคัญ อีกทั้งราคาไม่แพงสามารถหาซื้อได้ ดังที่ ฉวีวรรณ กิณางค์ (2533 : 152 – 154) ได้กล่าวไว้ว่า เด็กจะมีโอกาสเล่นเพียงใด ขึ้นอยู่กับของเล่นด้วย เด็กที่พ่อแม่ซื้อตุ๊กตาให้เล่น ก็จะเล่นตุ๊กตาเพียงอย่างเดียว ดังนั้น เมื่อผู้ปกครองเล็งเห็นความสำคัญจึงซื้อของเล่นที่หลากหลายให้เด็ก ส่งผลให้ไม่พบความแตกต่างในการเลือกใช้ของเล่นต่าง ๆ เหล่านี้

2.4.2 อาชีพของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัวมากกว่า อาชีพรับจ้าง รับราชการ และเกษตรกร เด็กที่เล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับราชการ ประกอบธุรกิจส่วนตัว และเกษตรกร ตามลำดับ ส่วนอาชีพรับจ้าง พบว่า เล่นน้อย

เด็กที่อ่านนิตยสาร หนังสือ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ ประกอบธุรกิจส่วนตัว รับจ้าง มากกว่าอาชีพรับราชการ และเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว รับราชการ รัฐวิสาหกิจ รับจ้าง มากกว่าอาชีพเกษตรกร

เด็กที่เล่นของเล่นที่ใช้ความรุนแรง และของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพรัฐวิสาหกิจ รองลงมาคือ รับจ้าง เกษตรกร ส่วนเด็กที่ผู้ปกครองประกอบธุรกิจส่วนตัว และรับราชการ พบว่า เล่นน้อย

ทั้งนี้เนื่องมาจาก เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพเกษตรกรและรับจ้างส่วนใหญ่ต้องช่วยผู้ปกครองแบ่งเบาภาระในการทำงาน ทำให้เวลาในการเล่นของเล่นต่าง ๆ มีน้อย คอมพิวเตอร์ เกมและสื่อต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตเด็กมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันผู้ปกครองที่มีอาชีพเกษตรกรส่วนใหญ่ต้องทำงานหนัก การสนใจเลือกซื้อของเล่น หนังสือนิทานต่าง ๆ ให้เด็กมีน้อย ส่งผลให้เด็กมีของที่ใช้เล่นไม่มากนัก

ส่วนของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ และสัตว์เลี้ยง ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้เนื่องจากเป็นของเล่นที่หาง่าย บางอย่างไม่จำเป็นต้องซื้อหา ขณะเดียวกัน เด็กทุกคนชอบ จึงทำให้ไม่พบความแตกต่าง

2.4.3 ฐานะทางเศรษฐกิจของผู้ปกครอง จากการศึกษา พบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง นิตยสาร หนังสือ ของเล่นที่ให้ความบันเทิง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจสูง มากกว่าปานกลาง และต่ำ ส่วนเด็กที่เล่นของเล่นอื่น ๆ ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะ

ทางเศรษฐกิจปานกลาง มากกว่าสูง และต่ำ ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับ ฉวีวรรณ กิณางค์ (2533 : 152 - 154) กล่าวไว้ว่า เด็กในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมักจะมีของเล่นดี ๆ ราคาแพง ส่วนมากจะเป็นของเล่นประเภทส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หรือเล่นเกมที่มีค่าใช้จ่ายสูง เช่น เทนนิส วายน้ำ เป็นต้น ซึ่งเด็กที่มีฐานะยากจนไม่สามารถทำได้ นอกจากนี้ฐานะทางเศรษฐกิจของครอบครัวเด็กยังมีอิทธิพลต่อการอ่านหนังสือ การดูภาพยนตร์ และการพักผ่อนของเด็กอีกด้วย

ส่วนของเล่นที่นุ่มนวล ชุดเครื่องแต่งกาย ตัวต่อ ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง สัตว์เลี้ยง ไม่พบความแตกต่าง ทั้งนี้ เนื่องมาจาก ของเล่นเหล่านี้มีทั้งราคาถูกและแพง ซึ่งผู้ปกครองที่ฐานะทางเศรษฐกิจต่ำสามารถเลือกซื้อของเล่นที่ราคาถูกได้ หรือบางครั้งไม่ต้องซื้อเลย เช่น ผู้ปกครองที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูงซื้อลูกสุนัขที่มีราคาแพงให้เด็กเลี้ยง ขณะเดียวกันผู้ปกครองที่มีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำมีสุนัขพันธุ์ไทยที่ไม่ต้องซื้อหา แต่เด็กสามารถเลี้ยงได้ ซึ่งส่งผลให้เด็กทั้ง 2 กลุ่มสามารถมีสุนัขเลี้ยงได้เหมือนกัน

สรุปได้ว่า การเลือกรูปแบบการเล่นแต่ละแบบ และชนิดของของเล่นแต่ละชนิด ตามตัวแปรที่ศึกษาส่วนใหญ่มีความแตกต่างกัน

## ข้อเสนอแนะ

1. จากการศึกษาพบว่าเด็กวัยตอนกลางส่วนใหญ่ชอบเล่นแบบรับสื่อ และเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิตเฟลิน เช่น ดูโทรทัศน์ การ์ตูน ซึ่งการที่เด็กดูโทรทัศน์มากจะทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์น้อยลง เนื่องจากมีคำตอบต่าง ๆ อยู่ในโทรทัศน์หมดแล้ว ดังนั้น ผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ควรจะจัดตารางเวลาในการดูโทรทัศน์ของเด็กเพื่อป้องกันการดูที่มากเกินไป

2. จากการศึกษาพบว่า เด็กใช้คอมพิวเตอร์ในการเล่นน้อย ดังนั้นทางโรงเรียนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรส่งเสริมให้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในโรงเรียน เพื่อให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ เช่น การเล่นเกมตอบปัญหาในคอมพิวเตอร์ เป็นต้น

3. จากการศึกษาพบว่าเด็กเล่นแบบสร้างหรือใช้ของเล่นที่เป็นโครงสร้างน้อย ดังนั้นควรจูงใจให้เด็กมีการเล่นมากขึ้น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา

4. จากการศึกษาพบว่า เด็กชายเล่นแบบก้าวร้าว เช่น การแกล้งเพื่อนมากกว่าเด็กหญิง ถึงแม้ว่าการเล่นในรูปแบบนี้จะเป็นการเล่นตามวัยของเด็ก แต่ผู้ปกครอง ครู หรือผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก ควรให้คำแนะนำ หรือชี้แจงเหตุผลในแง่ความเหมาะสมของการเล่น ในรูปแบบนี้ เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านจริยธรรมต่อไป

5. จากการศึกษาพบว่า เด็กจะเล่นของเล่นที่ให้ความบันเทิง ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง ตัวต่อ สัตว์เลี้ยง ของเล่นที่นุ่มนวล คอมพิวเตอร์-บอร์ดเกม ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ชุดเครื่อง

แต่งกายและของเล่นอื่นๆที่บ้านมากกว่าที่โรงเรียน ดังนั้น ทางโรงเรียนควรจัดหาของเล่นเหล่านี้ และเพิ่มเวลาในการเล่นของเด็กให้มากขึ้น ไม่ควรเน้นการเรียนที่เป็นวิชาการมากเกินไป ซึ่งจะส่งผลให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ควรสอดแทรกของเล่นเหล่านี้ เข้าไปในบทเรียน เช่น ให้เด็กเลี้ยงปลาในตู้ โดยผลัดเวรการให้อาหาร เพื่อปลูกฝังความรับผิดชอบในหน้าที่ ตลอดจนส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์

6. จากการศึกษาพบว่า เด็กที่เล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ผู้ปกครองมีระดับการศึกษาสูงกว่าปริญญาตรี มากกว่าปริญญาตรี มัธยมศึกษา ประถมศึกษา และอนุปริญญา ตามลำดับ ดังนั้น ผู้ปกครองที่มีระดับการศึกษาน้อยควรส่งเสริมให้เด็กเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้างเพิ่มมากขึ้น เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาต่อไป

7. จากการศึกษาพบว่า เด็กที่ผู้ปกครองประกอบอาชีพรับจ้าง และเกษตรกร จะเล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม น้อย ซึ่งในปัจจุบันมีเทคโนโลยีใหม่ๆด้านคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยมากมาย ถึงแม้ว่าผู้ปกครองที่มีอาชีพเหล่านี้ ไม่มีเวลาส่งเสริมให้เด็กเล่นคอมพิวเตอร์ – บอร์ดเกม แต่ทางโรงเรียน เรียนหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรส่งเสริมให้มีการนำคอมพิวเตอร์มาใช้ในโรงเรียนเพื่อให้เด็กเกิดทักษะการเรียนรู้ และเท่าทันเทคโนโลยี

8. จากการศึกษา พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีอาชีพอาชีพรับจ้าง รับราชการ และเกษตรกร เล่นของเล่นเกี่ยวกับศิลปะน้อย ดังนั้น ผู้ปกครองควรส่งเสริมให้เด็กเล่นของเล่นชนิดนี้ เช่น สีเทียน ดินน้ำมัน เพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางด้านอารมณ์ สติปัญญา และร่างกาย ได้แก่ กล้ามเนื้อ

9. จากการศึกษา พบว่า เด็กที่ผู้ปกครองมีฐานะทางเศรษฐกิจต่ำจะเล่นของเล่นที่เป็นโครงสร้าง ถึงแม้ว่าของบางชิ้นมีราคาแพงไม่สามารถซื้อให้เด็กเล่นได้แต่ผู้ปกครองสามารถทำของเล่นขึ้นเองจากวัสดุเหลือใช้ เช่น นำไม้เก่า ๆ มาต่อเป็นบ้าน เพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาต่อไป

## ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาการเล่นของเด็กในแต่ละภูมิภาค เพื่อเปรียบเทียบลักษณะอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม วัฒนธรรมนิยมประเพณีที่มีต่อการเล่น
2. ควรมีการศึกษารูปแบบการเล่นในแต่ละแบบ และชนิดของของเล่นในแต่ละชนิด ที่มีอิทธิพลต่อพัฒนาการด้านต่างๆและพฤติกรรมของเด็ก
3. ควรศึกษาตัวแปรอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติม ซึ่งอาจส่งผลต่อการเลือกรูปแบบการเล่นและชนิดของของเล่น เช่น ระดับสติปัญญา ย่านที่พักอาศัย
4. ควรศึกษาเปรียบเทียบความแตกต่างของการเลือกรูปแบบการเล่น และชนิดของของเล่นของเด็กในแต่ละวัย

5. ควรมีการศึกษาการเล่นของเด็กให้มีความสมบูรณ์และครอบคลุมมากขึ้น โดยอาจจะเก็บข้อมูลโดยใช้หลายวิธีร่วมกัน เช่น การสังเกตควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ทั้งเด็ก ผู้ปกครอง และครู

## บรรณานุกรม

- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2542). "การใช้การเล่นเป็นสื่อการเรียนรู้ให้กับเด็กปฐมวัย," วารสาร การศึกษาปฐมวัย. หน้า 10. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จรรยา ทองถาวร. (2530). จิตวิทยาพัฒนาการ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ศูนย์ ส่งเสริมวิชาการ
- ฉวีวรรณ กินาวงศ์. (2526). การศึกษาเด็ก. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์พัฒนาศ.
- ณัฐภา แก้วสุวรรณ. (2525). พฤติกรรมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูกับนักเรียนและพฤติกรรม ทางสังคมของนักเรียนระดับปฐมวัย : เปรียบเทียบระหว่างโรงเรียนอนุบาลและศูนย์ เด็กปฐมวัยในกรุงเทพฯ. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ดวงพร สถาปนกุล. (2545). ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเลือกของเล่นสำหรับเด็กปฐมวัยของ ผู้ปกครอง โรงเรียนอนุบาลเอกชนกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ กศม. (การศึกษา ปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ทวีพร ณ นคร. (2533). การศึกษาการเล่นสร้างสรรค์สร้างกลางแจ้งแบบอิสระกับแบบกึ่งชี้แนะที่มี ผลต่อความสามารถในการสังเกตและการจำแนกของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นิตยา ประพฤติกิจ. (2539). การพัฒนาเด็กปฐมวัย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ประณต คำฉิม. (2544). เด็กกับพัฒนาการด้านสังคม. กรุงเทพฯ : ภาควิชาจิตวิทยา คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ประภาพรรณ สุวรรณสุข และ เลขา ปิยะอัจฉริยะ. (2537). การพัฒนาพฤติกรรมเด็กหน่วยที่ 8 – 15. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประภาพรรณ เอี่ยมสุภามิตร. (2536). พฤติกรรมวัยเด็กเล่ม 2 หน่วยที่ 8 – 15. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ปิยะชาติ แสงอรุณ. (2526). ศิลปสำหรับเด็ก : ของเล่นเพื่อเสริมสร้างคุณค่าในชีวิต. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ผ่องพรรณ มณีรัตน์. (2526). มนุษยวิทยากับการศึกษาคหิชาบ้าน. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. ถ่ายเอกสาร.
- ผอบ โปษะกฤษณะ. (2522). การละเล่นของเด็กภาคกลาง. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ เอกลักษณ์ไทย.

- พูนสุข บุญยสวัสดิ์. (2535). "ของเล่นเด็ก," *หนูน้อยน่ารัก*. หน้า 104 – 109. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2528). *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- วรรณ วิบูลย์สวัสดิ์ แอนเดอร์สัน. (2526). *การเล่นของเด็กบ้านกลาง*. กรุงเทพฯ : มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วันเพ็ญ ปลุกพันธ์. (2539). *การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. วิทยานิพนธ์ กศม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิมล สรรคพงษ์. (2538). *ผลการจัดการเรียนการสอนแบบไม่แบ่งแยกเพศ ที่มีความสนใจในการเลือกของเล่นชนิดบ่งบอกเพศผู้เล่นของวัยอนุบาล*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2545). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 1*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศรีสมวงศ์ วรรณศิลป์ และคณะ. (2520). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ไทยเกษม.
- สินีนารถ นรินทร์สรศักดิ์. (2539). *การศึกษาการเล่นของเด็กในกรุงเทพฯ*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (ประถมศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุดา ชันไพศาล. (2543). *การเปรียบเทียบการเลือกของเล่นของเด็กชายอายุ 5 ปีที่พ่อแม่มีบทบาททางเพศต่างกัน*. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุรสิงห์สารวม ฉิมพะเนา. (2520). *การเล่นของเด็กลานนาไทยในอดีต*. เชียงใหม่ : ศูนย์หนังสือเชียงใหม่.
- สุวดี ศรีเลณวดี. (2525). "ความสนใจของเด็กต่อการเล่น," *รามาชิปตีเวชสาร*. 5 : 182 – 190.
- หรรษา นิลวิเชียร. (2535). *ปฐมวัยศึกษา*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.
- อภิชาติ มหากันธา. (2535). "ของเล่นของเด็กก็มีความสำคัญอย่างไร," *วารสารศึกษาศาสตร์*. หน้า 33 – 41. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อำไพ สุจริตกุล. (2526). "ความหวังของเด็กไทยจะได้พัฒนาเครื่องเล่น," ใน *เครื่องเล่นเพื่อพัฒนาเด็ก*. หน้า 3. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ตรีธาร.

- อุดม หนูทอง. (2529). “การเล่นของเด็กภาคใต้,” *สารานุกรมวัฒนธรรมภาคใต้ พ.ศ. 2529 เล่ม 1*. สงขลา : สถาบันทักษิณคดีศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สงขลา.
- Berk, L.E. (2000). *Child Development*. Boston, Ma : Ally & Bacon.
- Bloch, M.n. (1989). “Yong Boys’ and Girls’ Play at Home and in the Community : A Cultural – Ecological Framwork,” *The Ecological Context of Children’s Play*. 120 – 154.
- Caldera, Y.M. & Sciaraffa. (1998). “Parent-toddler with Feminine Toys : Are all Dolls the Same,” *SexRole*, 39(9/10) : 65 – 68.
- Fergus P. Hugnes. (1995). *Children Play Development*. New York : A Simon & Schuster Company.
- Howes, C.,Unger, O. & Matheson, C.C. (1992). *The Collaborative Construction of Pretend*. New York : SUNY Press.
- Vickii Jenvey & Heidi Jenvey. (1989 – 2000). *Australian Children’s Play and Toy*. Australia : Monash University.
- Watches, T.D. (1985). “Toy as an Aspect of the Physical Environment,” *Topics in Eary Childhood Special Education*. 5(3) : 1 – 9.

## แบบสัมภาษณ์การเล่น

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปและลักษณะส่วนตัวของนักเรียน

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่น

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปและลักษณะส่วนตัวของนักเรียน

ชื่อ ..... นามสกุล ..... ชั้น .....

1. เพศ  ชาย  
 หญิง

2. รายได้ครอบครัว (ผู้ปกครอง หรือบิดามารดาพร้อมกัน)

- รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท  
 รายได้ 5,000 – 15,000 บาท  
 รายได้สูงกว่า 15,000 บาท

3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

- ต่ำกว่าประถมศึกษา  
 ประถมศึกษา  
 มัธยมศึกษา  
 อนุปริญญา  
 ปริญญาตรี  
 สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพของผู้ปกครอง

- เกษตรกร  
 รับจ้าง  
 ธุรกิจส่วนตัว  
 รัฐวิสาหกิจ  
 รับราชการ

## ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่น

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

- ✧ แบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น  
เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ
- .....
- .....

- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม  
อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น  
ในสวนสนุก วายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

- ✧ แบบสัมภาษณ์ชนิดของการเล่น  
เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของชนิดไหนเป็นพิเศษ
- .....
- .....

- ของเล่นที่นุ่มนวล หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย  
สี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ  
บังคับ เกม Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่น ๆ

**ตอนที่ 2** แบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย  
ที่โรงเรียน

1. ที่โรงเรียนเวลาพักหุนุมักจะเล่นอะไรกับเพื่อน ๆ .....

- 
- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
  - เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
  - เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
  - เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
  - เล่นคอมพิวเตอร์
  - เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่นในสวนสนุก วายน้ำ
  - เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
  - เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
  - เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

2. เวลาหนูเล่นกับเพื่อนๆที่โรงเรียนหนูมักใช้สิ่งของใดในการเล่น .....

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์ ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ บังคับ เกม Play station

- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธ

สงคราม ระเบิด ปืนกล

- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่นๆ

### ที่บ้าน

3. เวลาอยู่คนเดียวที่บ้านหนูชอบเล่นหรือทำอะไร .....

เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม  
อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา

- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น

ในสวนสนุก วายน้ำ

- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

4. เวลาหนูเล่นหรือทำอะไรคนเดียวที่บ้านของเล่นหรือของสิ่งใดที่หนูมักจะใช้

เล่น .....

ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น

ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย

- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย

สี สมุดวาดเขียน

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ รถวิทยุบังคับ เกม Play station

ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล  
 หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ  
 กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ  
 ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ  
 ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล

สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา  
 ของเล่นประเภทอื่นๆ

5. ที่บ้านเวลาหนูเล่นกับพี่น้องหรือเพื่อนๆ หนูมักจะเล่นอะไร .....

เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม  
อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา

เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ  
 เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี  
 เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง  
 เล่นคอมพิวเตอร์  
 เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น  
ในสวนสนุก วายน้ำ

เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน  
 เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง  
 เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

6. เวลาหนูเล่นกับพี่น้องหรือเพื่อนๆ ที่บ้านของเล่น หรือสิ่งของใดที่หนูมักจะใช้  
เล่น .....

ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น

ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย

ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก  
 ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย  
สี สมุดวาดเขียน

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ รถวิทยุ

บังคับ เกม Play station

ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล

หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ

กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ

ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ อาวุธ

สงคราม ระเบิด ปืนกล

สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา

ของเล่นประเภทอื่นๆ

7. เวลาหนูเล่นกับพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ หนูมักจะเล่นอะไร .....

เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม

อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา

เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ

เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี

เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

เล่นคอมพิวเตอร์

เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น

ในสวนสนุก วายน้ำ

เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน

เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง

เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

8. เวลาหนูเล่นกับพ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ที่บ้าน สิ่งของหรือของเล่นใดที่หนูมักจะใช้

เล่น .....

ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์

ตุ๊กตาวาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น

ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้

ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย

ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก

ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย

สี สมุดวาดเขียน

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ วิทยุ

บังคับ เกม Play station

ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล

หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ

กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ

ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธ

สงคราม ระเบิด ปืนกล

สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา

ของเล่นประเภทอื่น ๆ

## แบบสัมภาษณ์การเล่น

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 2 ชุด ดังนี้

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปและลักษณะส่วนตัวของนักเรียน

ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นแบ่งเป็น 2 ตอน

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่น

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย

ชุดที่ 1 แบบสัมภาษณ์ข้อมูลทั่วไปและลักษณะส่วนตัวของนักเรียน

ชื่อ ..... นามสกุล ..... ชั้น .....

1. เพศ  ชาย  
 หญิง

2. รายได้ครอบครัว (ผู้ปกครอง หรือบิดามารดาพร้อมกัน)

- รายได้ต่ำกว่า 5,000 บาท  
 รายได้ 5,000 – 15,000 บาท  
 รายได้สูงกว่า 15,000 บาท

3. ระดับการศึกษาของผู้ปกครอง

- ต่ำกว่าประถมศึกษา  
 ประถมศึกษา  
 มัธยมศึกษา  
 อนุปริญญา  
 ปริญญาตรี  
 สูงกว่าปริญญาตรี

4. อาชีพของผู้ปกครอง

- เกษตรกร  
 รับจ้าง  
 ธุรกิจส่วนตัว  
 รัฐวิสาหกิจ  
 รับราชการ

## ชุดที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่น

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์การเล่นทั่วไป

- ✧ แบบสัมภาษณ์รูปแบบของการเล่น  
เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นอะไรเป็นพิเศษ

- .....
- .....
- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม  
อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น  
ในสวนสนุก วายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยงสัตว์

- ✧ แบบสัมภาษณ์ชนิดของการเล่น

เวลาว่างนักเรียนชอบเล่นของชนิดไหนเป็นพิเศษ

- .....
- .....
- ของเล่นที่นุ่มนวล หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย  
สี สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ  
บังคับ เกม Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิดีโอ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่น ๆ

## ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์การเล่นตามสภาพแวดล้อมและบุคคลที่เล่นด้วย ที่โรงเรียน

1. ที่โรงเรียนเวลาพักหุนุมักจะเล่นอะไรกับเพื่อน ๆ .....

- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม  
อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น  
ในสวนสนุก วายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่น ๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

2. เวลาหนูเล่นกับเพื่อนๆที่โรงเรียนหุนุมักใช้สิ่งของใดในการเล่น .....

- ของเล่นที่นุ่มน้ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์  
ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้  
ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี  
สมุดวาดเขียน
- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตุ๊กตาพูดได้ รถวิทยุ  
บังคับ เกม Play station

- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่นๆ

### ที่บ้าน

3. เวลาอยู่คนเดียวที่บ้านหนูชอบเล่นหรือทำอะไร .....
- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
  - เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
  - เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
  - เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
  - เล่นคอมพิวเตอร์
  - เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่นในสวนสนุก วาดน้ำ
  - เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
  - เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
  - เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง
4. เวลาหนูเล่นหรือทำอะไรคนเดียวที่บ้านของเล่นหรือของสิ่งใดที่หนูมักจะใช้เล่น .....
- ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์ ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
  - ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้ ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
  - ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
  - ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน

- คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ รถวิทยุบังคับ เกม Play station
- ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล
- หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ
- กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ
- ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ
- ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ อาวุธสงคราม ระเบิด ปืนกล
- สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา
- ของเล่นประเภทอื่นๆ

5. ที่บ้านเวลาหนูเล่นกับพี่น้องหรือเพื่อนๆ หนูมักจะเล่นอะไร .....

- เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม
- อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา
- เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ
- เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี
- เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง
- เล่นคอมพิวเตอร์
- เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น
- ในสวนสนุก วายน้ำ
- เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน
- เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง
- เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

6. เวลาหนูเล่นกับพี่น้องหรือเพื่อนๆ ที่บ้านของเล่น หรือสิ่งของใดที่หนูมักจะใช้

- เล่น .....
- ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์
- ตุ๊กตายาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น
- ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้
- ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย
- ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก
- ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบายสี สมุดวาดเขียน

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ รถวิทยุ

บังคับ เกม Play station

ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล

หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิทาน รูปภาพ

กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ

ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊บ อาวุธ

สงคราม ระเบิด ปืนกล

สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา

ของเล่นประเภทอื่นๆ

7. เวลาหนูเล่นกับพ่อแม่หรือผู้ใหญ่ หนูมักจะเล่นอะไร .....

เล่นแบบสมมติ เช่น ตำรวจจับขโมย เล่นพ่อแม่ลูก เล่นสงคราม

อวกาศ เล่นขายของ เล่นเป็นไดโนเสาร์ เล่นตุ๊กตา

เล่นสร้าง เช่น เลโก้ เล่นต่อบล็อก เล่นต่อภาพ

เล่นเกี่ยวกับศิลปะ เช่น วาดรูป ระบายสี

เล่นเพื่อรับสื่อ เช่น ดูโทรทัศน์ ฟังเพลง

เล่นคอมพิวเตอร์

เล่นกลางแจ้ง เช่น ขี่จักรยาน เล่นชิงช้า เล่นกีฬากลางแจ้ง การเล่น

ในสวนสนุก วายน้ำ

เล่นต่อสู้ ใช้กำลัง เช่น เล่นมวยปล้ำ เล่นต่อสู้กับเพื่อน

เล่นแบบก้าวร้าว เช่น แกล้งเพื่อน รังแกน้อง

เล่นแบบอื่นๆ เช่น ทำการบ้าน คุยกับเพื่อน เลี้ยง

8. เวลาหนูเล่นกับพ่อแม่ หรือผู้ใหญ่ที่บ้าน สิ่งของหรือของเล่นใดที่หนูมักจะใช้

เล่น .....

ของเล่นที่นุ่มนิ่ม หรือของจำลอง เช่น รถจำลอง ตุ๊กตาขนสัตว์

ตุ๊กตาวาง เรือของเล่น ชุดทำอาหารของเล่น

ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกายต่างๆ เช่น ชุดโจรสลัด, ตุ๊กตาบาร์บี้

ตุ๊กตาแฟชั่น ตุ๊กตากระดาษ ชุดเครื่องแต่งกายตามเทพนิยาย

ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง เช่น เลโก้ โมเดล ไม้บล็อก

ของเล่นเกี่ยวกับ ศิลปะ เช่น เครื่องดนตรี สีน้ำ สีเทียน สมุดระบาย

สี สมุดวาดเขียน

คอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นอิเล็กทรอนิกส์ เช่น ตู้เกมพกพาได้ รถวิทยุ

บังคับ เกม Play station

ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง เช่น จักรยาน ลูกฟุตบอล

หนังสือนิตยสาร เช่น หนังสือการ์ตูน นิตาน รูปภาพ

กระดานเกม และตัวต่อเช่น จิ๊กซอว์ ภาพต่อต่างๆ พจนานุกรมภาพ

ของเล่นที่ให้ความเพลิดเพลิน บันเทิง เช่น โทรทัศน์ CD วิทยุ

ของเล่นที่ใช้ความรุนแรงหรือเกี่ยวกับทางทหาร เช่น ปืนแก๊ป อาวุธ

สงคราม ระเบิด ปืนกล

สัตว์เลี้ยง เช่น แมว หมา นกแก้ว ปลา

ของเล่นประเภทอื่น ๆ

ตาราง 17 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กในเวลาว่าง

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบสมมติ	14	3	17	0.82
2	เล่นสร้าง	16	1	17	0.94
3	เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
4	เล่นเพื่อรับสื่อ	17	0	17	1.00
5	เล่นคอมพิวเตอร์	16	1	17	0.94
6	เล่นกลางแจ้ง	15	2	17	0.88
7	เล่นต่อสู้	16	1	17	0.94
8	เล่นแบบก้าวร้าว	17	0	17	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ	15	2	17	0.88
	รวมรูปแบบการเล่น	143	10	153	0.93

ตาราง 18 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กในเวลาว่าง

ข้อที่	ชนิดของของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นที่นุ่มนวล	16	1	17	0.94
2	ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	17	0	17	1.00
3	ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	16	1	17	0.94
4	ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
5	คอมพิวเตอร์	15	2	17	0.88
6	ของเล่นที่ใช้กลองแจ๊ซ	17	0	17	1.00
7	หนังสือ - นิตยสาร	17	0	17	1.00
8	กระดานเกม	17	0	17	1.00
9	ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิตเฟลิน	17	0	17	1.00
10	ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	17	0	17	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	16	1	17	0.94
12	ของเล่นอื่น ๆ	17	0	17	1.00
	รวมชนิดของเล่น	199	5	204	0.98

ตาราง 19 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่โรงเรียน

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบสมมติ	17	0	17	1.00
2	เล่นสร้าง	17	0	17	1.00
3	เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
4	เล่นเพื่อรับสื่อ	17	0	17	1.00
5	เล่นคอมพิวเตอร์	17	0	17	1.00
6	เล่นกลางแจ้ง	17	0	17	1.00
7	เล่นต่อสู้	17	0	17	1.00
8	เล่นแบบก้าวร้าว	17	0	17	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ	15	2	17	0.88
	รวมรูปแบบการเล่น	151	2	153	0.99

ตาราง 20 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องจำแนกรายข้อของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็ก  
ที่โรงเรียน

ข้อที่	ชนิดของของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นที่นุ่มนวล	16	1	17	0.94
2	ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	15	2	17	0.88
3	ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	17	0	17	1.00
4	ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
5	คอมพิวเตอร์	17	0	17	1.00
6	ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	17	0	17	1.00
7	หนังสือ - นิตยสาร	17	0	17	1.00
8	กระดานเกม	17	0	17	1.00
9	ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิตเฟลิต	17	0	17	1.00
10	ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	17	0	17	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	17	0	17	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ	17	0	17	1.00
	รวมชนิดของเล่น	201	3	204	0.99

ตาราง 21 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้าน  
คนเดียว

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบสมมติ	15	2	17	0.88
2	เล่นสร้าง	16	1	17	0.99
3	เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	16	1	17	0.94
4	เล่นเพื่อรับสื่อ	17	0	17	1.00
5	เล่นคอมพิวเตอร์	17	0	17	1.00
6	เล่นกลางแจ้ง	15	0	17	0.88
7	เล่นต่อสู้	17	0	17	1.00
8	เล่นแบบก้าวร้าว	17	0	17	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ	16	1	17	0.94
	รวมรูปแบบการเล่น	146	7	153	0.95

ตาราง 22 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านคนเดียว

ข้อที่	ชนิดของของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นที่นุ่มน้ม	16	1	17	0.94
2	ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	17	0	17	1.00
3	ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	17	0	17	1.00
4	ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	16	1	17	0.94
5	คอมพิวเตอร์	16	1	17	0.94
6	ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	17	0	17	1.00
7	หนังสือ - นิตยสาร	17	0	17	1.00
8	กระดานเกม	15	2	17	0.88
9	ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิตเฟลิน	16	1	17	0.94
10	ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	17	0	17	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	17	0	17	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ	17	0	17	1.00
	รวมชนิดของเล่น	198	6	204	0.97

ตาราง 23 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้าน  
กับเพื่อนหรือพี่น้อง

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบสมมติ	15	2	17	0.88
2	เล่นสร้าง	17	0	17	1.00
3	เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
4	เล่นเพื่อรับสื่อ	16	1	17	0.94
5	เล่นคอมพิวเตอร์	17	0	17	1.00
6	เล่นกลางแจ้ง	15	2	17	0.88
7	เล่นต่อสู้	17	0	17	1.00
8	เล่นแบบก้าวร้าว	17	0	17	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ	16	1	17	0.94
	รวมรูปแบบการเล่น	147	6	153	0.96

ตาราง 24 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านกับเพื่อน  
หรือพี่น้อง

ข้อที่	ชนิดของของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นที่นุ่มนิ่ม	16	1	17	0.94
2	ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	17	0	17	1.00
3	ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	16	1	17	0.94
4	ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
5	คอมพิวเตอร์	16	1	17	0.94
6	ของเล่นที่ใช้กลางแจ้ง	17	0	17	1.00
7	หนังสือ - นิตยสาร	17	0	17	1.00
8	กระดานเกม	16	1	17	0.94
9	ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-ผลิตเพลิน	16	1	17	0.94
10	ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	17	0	17	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	17	0	17	1.00
12	ของเล่นอื่น ๆ	17	0	17	1.00
	รวมชนิดของเล่น	199	5	204	0.94

ตาราง 25 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์รูปแบบการเล่นของเด็กที่บ้านกับ  
พ่อแม่

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	เล่นแบบสมมติ	17	0	17	1.00
2	เล่นสร้าง	17	0	17	1.00
3	เล่นเกี่ยวกับศิลปะ	17	0	17	1.00
4	เล่นเพื่อรับสื่อ	15	2	17	0.88
5	เล่นคอมพิวเตอร์	16	1	17	0.94
6	เล่นกลางแจ้ง	16	1	17	0.94
7	เล่นต่อสู้	16	1	17	0.94
8	เล่นแบบก้าวร้าว	17	0	17	1.00
9	เล่นแบบอื่น ๆ	16	1	17	0.94
	รวมรูปแบบการเล่น	147	6	153	0.96

ตาราง 26 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ชนิดของเล่นของเด็กที่บ้านกับพ่อแม่

ข้อที่	ชนิดของของเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนีความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	ของเล่นที่นุ่มนวล	17	0	17	1.00
2	ของเล่นที่เป็นเครื่องแต่งกาย	17	0	17	1.00
3	ของเล่นที่เป็นโครงสร้าง	17	0	17	1.00
4	ของเล่นเกี่ยวกับศิลปะ	16	1	17	0.94
5	คอมพิวเตอร์	15	2	17	0.88
6	ของเล่นที่ใช้กลองแจ๊ซ	17	0	17	1.00
7	หนังสือ - นิตยสาร	17	0	17	1.00
8	กระดานเกม	16	1	17	0.94
9	ของเล่นที่ให้ความบันเทิง-เฟลิตเฟลิน	16	1	17	0.94
10	ของเล่นที่ใช้ความรุนแรง	17	0	17	1.00
11	สัตว์เลี้ยง	16	1	17	0.94
12	ของเล่นอื่น ๆ	17	0	17	1.00
	รวมชนิดของเล่น	198	6	204	0.97

ตาราง 27 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ทั้งฉบับ

ข้อที่	รูปแบบการเล่น	จำนวนการตอบ			ดัชนี ความ สอดคล้อง
		ตรงกัน	ต่างกัน	รวม	
1	รูปแบบการเล่นทั้งฉบับ	734	31	765	0.96
2	ชนิดของเล่นฉบับ	995	25	1,020	0.96
	รวมรูปแบบการเล่นและชนิดของเล่นทั้งฉบับ	1729	56	1,785	0.97

## ประวัติย่อผู้ทำสารนิพนธ์

ชื่อ / ชื่อสกุล	นางนพรัตน์ ศรีสุวิภา
วัน เดือน ปีเกิด	19 มีนาคม 2515
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	281 ถนนลำพญา ตำบลลำพญา อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม 73000
ตำแหน่งหน้าที่การงานในปัจจุบัน	พยาบาลวิชาชีพ 6
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงพยาบาลนครปฐม อำเภอเมือง จังหวัดนครปฐม
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2534	มัธยมศึกษาตอนปลาย จากโรงเรียนราชินีบูรณะ จังหวัดนครปฐม
พ.ศ. 2538	พยาบาลศาสตรบัณฑิต จากมหาวิทยาลัยคริสเตียน
พ.ศ. 2547	กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ