

ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย  
ที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ  
พฤษภาคม 2554

ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย  
ที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

พฤษภาคม 2554

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย  
ที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ  
พฤษภาคม 2554

เสาวณีย์ ลอยอุดมโชค. (2554). ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้าน  
ไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ปรินญาณิพนธ์ วท.ม.  
(การจัดการนันทนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.  
คณะกรรมการควบคุม: รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพฤษ์, รองศาสตราจารย์  
สุภารัตน์ วรทอง.

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่น  
พื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ใน  
การวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 ที่ศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา  
2553 โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา กรุงเทพมหานคร เพศชายและหญิง มีอายุ 8 - 9 ปี แบ่งเป็น  
กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง  
(Purposive sample) โดยกลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมเป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน  
วันละ 50 นาที รวม 10 วัน เป็นการเตรียมความพร้อม 2 ชั่วโมงแรก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
รวบรวมข้อมูล คือ โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม มีค่าดัชนี  
ความสอดคล้องระหว่างพฤติกรรมกับจุดประสงค์ IOC เท่ากับ 1 ซึ่งต้องมากกว่าหรือเท่ากับ 0.5  
วิเคราะห์เปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมโดยใช้ Dependent sample t-test หรือ  
Paired samples t-test กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผลการวิจัยพบว่า

นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการการเล่นพื้นบ้าน  
ไทย มีค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทาง  
สถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้ นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยมีค่าคะแนน  
พฤติกรรมทางสังคม แต่ละด้านไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบนักเรียนที่ทำกิจกรรมโดยอิสระ

THE EFFECTS OF THAI FOLK AMUSEMENT ACTIVITIES ON  
SOCIAL BEHAVIOUR FOR GRADE THREE STUDENT



Presented in Partial Fulfilment of the Requirements for the  
Master of Science Degree in Recreation Management  
at Srinakharinwirot University

May 2011

Saowanee Loyudomchok. (2011). *Effect of Thai Folk Amusement Activities on Social Behaviour for Grade Three Student*. Master Thesis, M.S. (Recreation Management) Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assc. Prof.Tawate Piriypoen, Assc. Prof.Suparat Worathong.

The purpose of this study was to investigate the effects of Thai folk amusement activities on social behaviour for three grade students. The samples used in this study were boys and girls with 8 - 9 years of age, of grade three students at Prasertthamwittaya School in second semester of 2010 academic year. The samples were divided into 2 groups of an experiment and a control group. Each group has 15 students, totally 30 students were selected using purposive sample from class. The experiment group was assigned to perform the Thai folk amusement activities for 10 weeks, spending 1 day per week and 50 minutes a day. The first 2 weeks of experiment were before experiment investigation. The instruments used in this study are programme for Thai folk amusement activities and the observation form for social behaviour with 1.0 scores of index of item objective congruence (IOC). The IOC score shall be at least 0.5 to confirm that the item and objectives are congruence. The data were collected and analyzed by using the dependent sample t-test or paired sample t-test with statistical significance at the level of .05

The result of study reveals that the scores of social behaviour of the grade three students after the experiment of Thai folk amusement activities was higher than those scored before experiment with statistical significance at level of .05 Furthermore, the scores of social behaviour of the grade three students after the experiment of Thai folk amusement activities was no statistical significance difference comparing with those students who have performed independent activities as a control group.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

ผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย

ที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ของ

เสาวณีย์ ลอยอุดมโชค

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒน์กุล)

วันที่..... เดือน..... พ.ศ. 2554

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน

..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์)

(อาจารย์ ดร.วินิตา เจียรนัย)

..... กรรมการ

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุภรัตน์ วรทอง)

(รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพูนท์)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์สุภรัตน์ วรทอง)

..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารมณีน นาเวกาญจน์)



งานวิจัยนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัย  
จาก  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงด้วยดีเป็นเพราะผู้วิจัยได้รับความกรุณาอย่างยิ่งจากบุคคลหลายท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ ณ โอกาสนี้ นับตั้งแต่ รองศาสตราจารย์เทเวศร์ พิริยะพจน์ท์ ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ รองศาสตราจารย์สุภารัตน์ วรทอง กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษาแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ สนับสนุน แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ตลอดการทำปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ อาจารย์ ดร.วินิตา เจียรนัย และรองศาสตราจารย์ ดร.อารมณี นาวากาญจน์ ที่กรุณาเป็นคณะกรรมการสอบปากเปล่า ซึ่งได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมช่วยปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องต่างด้วยความเมตตา

ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญที่ได้ให้ความกรุณาสละเวลาอันมีค่าในการตรวจโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย ได้แก่ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สมควร โพธิ์ทอง, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยโรจน์ สายพันธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์กนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง, อาจารย์ว่าที่ร้อยตรีจักรพงษ์ ธรรมพงษ์บวร, อาจารย์วิพงษ์ชัย รองชั้นแก้ว ภาควิชาสันนทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, และแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ นางอัจฉรา สุขารมณีย์ ข้าราชการบำนาญ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุชาติ ธรรมรักษ์ สำนักภาควิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สนั่น มีขันหมาก สำนักภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อาจารย์สมเกียรติ ทิพย์ทัศน์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, อาจารย์ ดร.พรรณี บุญประกอบ สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ใช้เป็นเครื่องมือการทดลองครั้งนี้ ได้ให้คำแนะนำแก้ไขข้อบกพร่อง

ขอขอบคุณ ผู้อำนวยการ คณะครูและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา ที่ให้ความร่วมมือและอำนวยความสะดวกในการทดลอง

ขอขอบคุณ อาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ จนมีความรู้เพิ่มมากขึ้น

ขอขอบคุณ คุณสมักร ภูมิเขต เจ้าหน้าที่ประจำภาควิชาสันนทนาการที่คอยให้คำปรึกษาคำแนะนำ ด้วยความใจดีเสมอมา

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ คุณแม่อารมณี ลอยอุดมโชค และสมาชิกทุกคนในครอบครัว เพื่อนนิสิตปริญญาโท รวมทั้ง คุณพงศธร เชาว์ขุนทด รวมถึงผู้ที่มีพระคุณอีกหลายท่านที่มีได้กล่าวนามในที่นี้ ที่ได้ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา ให้ความช่วยเหลือในการทำปริญญานิพนธ์ซึ่งผู้วิจัยระลึกถึงเสมอ

เสาวณีย์ ลอยอุดมโชค

# สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1 บทนำ</b> .....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	2
ความสำคัญของการวิจัย.....	2
ขอบเขตของการวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
สมมติฐานของการวิจัย.....	3
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	4
เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ.....	4
ความหมายของนันทนาการ.....	4
คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ.....	5
ขอบข่ายของนันทนาการ.....	6
นันทนาการในโรงเรียน.....	9
การสร้างโปรแกรมนันทนาการ.....	9
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน.....	10
ความหมายของการเล่นพื้นบ้าน.....	10
ความสำคัญของการเล่นไทย.....	12
ประวัติความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้าน.....	14
ประเภทและลักษณะของการเล่นพื้นบ้านของไทย.....	15
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านพฤติกรรมทางสังคม.....	25
ความหมายของพัฒนาการทางสังคม.....	25
ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม.....	26
การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม.....	28
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	30
- งานวิจัยในต่างประเทศ.....	30
- งานวิจัยในประเทศ.....	31

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
<b>3</b> วิธีดำเนินการวิจัย.....	33
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	33
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	33
การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย.....	34
วิธีดำเนินการทดลอง.....	35
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	36
<b>4</b> ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
<b>5</b> สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	53
บรรณานุกรม.....	57
ภาคผนวก.....	63
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	81

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง.....	38
2 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลองก่อน และหลังการทดลอง.....	39
3 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง.....	40
4 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง.....	41
5 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลองหลังการทดลอง.....	42
6 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุม และกลุ่มทดลอง.....	43

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	3
2 ระดับคะแนน IOC.....	35
3 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจและด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	44
4 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมด้านการช่วยเหลือ.....	45
5 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	45
6 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	46
7 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือในการพูดอธิบาย วิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	47
8 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือในการเข้าไปช่วยเพื่อน ทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	47
9 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือในการช่วยหยิบยื่น อุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อนของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	48
10 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือในการช่วยเก็บอุปกรณ์ การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่นของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	48
11 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ ในการพูดด้วยวาจาสุภาพของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	48
12 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจใน การปลอบโยนด้วยการสัมผัสของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	49
13 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจในการ ประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการเล่นของกลุ่มควบคุม กับกลุ่มทดลอง.....	49
14 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจในการ ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาดของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	50
15 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นในการกล่าวคำยกย่องชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	

	ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	51
16	กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นในการปรบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	51
17	กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นในการยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการ ทำกิจกรรมของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	52
18	กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงาม ของตนเองและผู้อื่นในการชูมือแสดงความยินดีเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง.....	52



# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การเล่นที่บ้านของเด็กไทยมีความสำคัญซึ่งเราควรจะได้รับ การอนุรักษ์ให้คงมีอยู่ หารทางส่งเสริมหรือโดยเฉพาะในเด็กประถมต้นจะสนใจฟังกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย และเรื่องเล่ามาก ซึ่งเนื้อหาของกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยจะช่วยส่งเสริมประสบการณ์ ชีวิตให้กับเด็กให้เกิดขึ้นกับจิตใจ เสริมสร้างอุปนิสัยที่ดีพึงประสงค์ จนกระทั่งเกิดความรู้สึกผูกพัน มีเจตคติที่ดีในด้านต่างๆ ติดตัวไปจนเป็นผู้ใหญ่ ซึ่งกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยเป็น อีกกิจกรรมหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม ซึ่งทำให้เด็กมีโอกาสพบปะสัมพันธ์กันได้ พุดคุยและเล่นสนุกสนานร่วมกันทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน มีชีวิตจิตใจเบิกบานมีสุขภาพกายและ จิตที่ดีซึ่งเป็นลักษณะของการนั้นหนากการอย่างหนึ่ง ดังนั้น ลักษณะการเล่นที่เป็นการเล่น พื้นบ้านจึงไม่เคร่งครัด หรือเอาจริงจัง แม้จะมีกติกา หรือข้อกำหนดในการเล่นเป็นกติกาที่ไม่ แน่นนอนตายตัว เด็กเล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมในขณะที่ เล่น ดังตัวอย่างเช่นการเล่นจ้ำจี้ที่ไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่นตายตัว เล่นสนุกไม่ต้องการชนะกัน จริงจัง แต่ในเวลาเล่นผู้เล่นมีอิสระที่จะปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับกลุ่มที่เล่นและเป้าหมายที่ ต้องการเล่นร่วมกัน

พัฒนาการทางสังคม เป็นพัฒนาการสำคัญอีกด้านหนึ่งในการดำรงชีวิตเมื่อเผชิญต่อสิ่ง ไร้และปัญหาต่างๆ และอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข พัฒนาการทางสังคมจะเกิดขึ้นโดยลำดับ สำหรับในเด็กวัยกลางเป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆด้าน ได้แก่ เริ่มเข้าโรงเรียนอย่างเป็นทางการ (Formal schooling) สามารถพัฒนาทักษะต่างๆ ได้ง่าย เป็นวัยที่ดูดซับค่านิยม วัฒนธรรมและสิ่งต่างๆรอบตัว และเป็นวัยที่จะพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จ (Stage of industry) พัฒนาการทางสังคมของเด็กวัยนี้ ประกอบด้วย การให้ความหมายต่อตัวเอง (Self concept) การ สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง (Self esteem) การสร้างความสามารถทางจิตสังคม (Psychosocial competence) ที่เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม ที่ทำให้ตนเองพึงพอใจและเป็นที่ยอมรับในสังคมพัฒนาการทางสังคมที่เหมาะสมของเด็กวัยนี้ จะนำไปสู่พัฒนาการที่ดีในช่วงวัยรุ่นน ต่อไป (ศิริกุล อิศรานุรักษ์. 2549: 89)

เกรสแฮม (วรนุช เสนีวงศ์ ณ อยุธยา. 2547 อ้างอิงจาก Gresham. 1981: 390) พบว่า เด็กที่ขาดทักษะทางสังคมจะไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์อันดีกับเพื่อนได้ ทำให้มีการ เรียนรู้ทางสังคมน้อยและมีปัญหาในการปรับตัว

กลุ่มของนักเรียนนั้นก็ประสบกับปัญหาของการอยู่ร่วมกัน เช่น การได้รับการเลี้ยงดูที่ ต่างกัน หรืออาจจะมาจากต่างสถานที่ ก็จะทำให้การที่จะต้องทำกิจกรรมร่วมกันนั้นอาจจะไม่ดี เท่าที่ควร จึงต้องอาศัยวิธีการหรือกิจกรรมต่างๆ เข้ามาเป็นตัวช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ซึ่งเป็นที่

เข้าใจกันว่ากิจกรรมนันทนาการนั้นมีส่วนอย่างยิ่งในการปรับพฤติกรรมของบุคคลไม่ว่าจะอยู่ในวัยใด ให้ไปในแนวทางเดียวกันเป็นอย่างดี และยังสามารถช่วยพัฒนาความคิดของผู้ร่วมกิจกรรมได้ ซึ่งในเด็กที่อยู่ในระดับประถมศึกษาชั้นนั้นก็เริ่มจะมีการเข้ากลุ่มไม่ว่าจะเป็นกิจกรรม การทำงาน ทั้งที่เป็นผู้นำและผู้ตามแล้วนั้น การที่จะสร้างพัฒนาการทางสังคมของนักเรียนในระดับนี้ก็ถือได้ว่ามีความสำคัญ เป็นการฝึกและปรับให้นักเรียนในระดับนี้รู้จักการอยู่ร่วมกันในสังคมได้เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมเมื่อโตไปในอนาคตอย่างสมบูรณ์และมีความสุข

เนื่องจากผู้วิจัยเป็นครูจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทกิจกรรมพื้นบ้านไทยต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งในการศึกษารุ่นนี้ก็สามารเป็นแนวทางให้บุคลากรทางการศึกษานำไปปฏิบัติใช้กับนักเรียนหรือเด็ก ๆ ที่จะพัฒนาด้านการอยู่ร่วมกันในสังคมต่อไปในอนาคตได้

### **ความมุ่งหมายของการวิจัย**

ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### **ความสำคัญของการวิจัย**

เพื่อให้ทราบผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งผู้เกี่ยวข้องสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางให้กับบุคลากรทางการศึกษาโดยเฉพาะระดับประถมศึกษาได้ตระหนักถึงคุณค่าของนันทนาการและนำไปสู่พัฒนาการทางสังคมของนักเรียนระดับประถมต้น ได้อย่างเหมาะสม

### **ขอบเขตของการวิจัย**

#### **ประชากรที่ใช้ในการวิจัย**

##### **ประชากร**

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทั้งชายและหญิง ระดับอายุ 8-9 ปี รวม 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sample)

##### **ตัวแปรอิสระ**

กิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย

##### **ตัวแปรตาม**

พฤติกรรมทางสังคม ได้แก่ พฤติกรรมด้านการช่วยเหลือ ด้านการปลอบโยน และให้กำลังใจและพฤติกรรมการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น



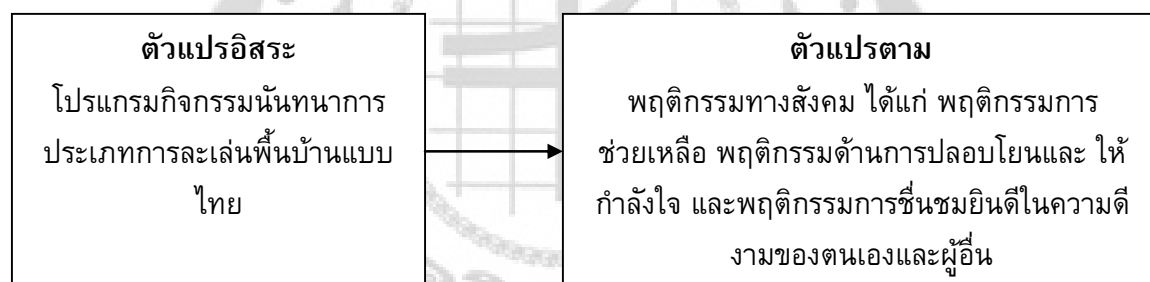
## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การละเล่นพื้นบ้านไทย หมายถึง กิจกรรมที่สนุกสนาน แสดงออกถึงเอกลักษณ์ของท้องถิ่น(ไทย) ในงานวิจัยนี้ได้แก่ เกมมอญซ่อนผ้า ตีจับ แข่งปลาบนบก ช่วงใช้ แมวกินไก่ วิ่งสามขา แมวไล่หนู วิ่งเปี้ยว ตะหุ่น รถไฟสามัคคี

2. พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง การกระทำของบุคคลที่แสดงต่อกันในสังคม โดยพฤติกรรมหนึ่งของบุคคลสามารถส่งผลต่อความคิด ความรู้สึก รวมถึงพฤติกรรมของอีกบุคคลหนึ่งได้ เมื่อบุคคลนั้นๆเกิดการปฏิสัมพันธ์กันทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ได้แก่ พฤติกรรมด้านการช่วยเหลือ ด้านการปลอมโยนและให้กำลังใจและด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น

3. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 หมายถึง นักเรียนที่กำลังเรียนอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา กรุงเทพมหานคร ช่วงอายุ 8-9 ปี ทั้งชายและหญิง

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย มีพฤติกรรมทางสังคม หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้านไทย มีพฤติกรรมทางสังคมสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ทำกิจกรรมโดยอิสระ

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนันทนาการ
  - 1.1 ความหมายของนันทนาการ
  - 1.2 คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ
  - 1.3 ขอบข่ายของนันทนาการ
  - 1.4 นันทนาการในโรงเรียน
  - 1.5 การสร้างโปรแกรมนันทนาการ
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน
  - 2.1 ความหมายของการเล่นพื้นบ้าน
  - 2.2 ความสำคัญของการเล่นไทย
  - 2.3 ประวัติความเป็นมาของการเล่นพื้นบ้าน
  - 2.4 ประเภทและลักษณะของการเล่นพื้นบ้านของไทย
3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านพฤติกรรมทางสังคม
  - 3.1 ความหมายของพัฒนาการทางสังคม
  - 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม
  - 3.3 การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม
  - 3.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
    - งานวิจัยในต่างประเทศ
    - งานวิจัยในประเทศ

#### 1. เอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องทางด้านนันทนาการ

##### 1.1 ความหมายนันทนาการ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 (2546: 571) ให้ความหมายของคำว่า “ นันทนาการ ” คือ กิจกรรมที่ทำตามสมัครใจในยามว่าง เพื่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินและผ่อนคลายความตึงเครียด การสราญใจ

บัทเลอร์ (บันเทิง เกิดปรารค์; และเจษฎา เจียรนัย 2546: 29; อ้างอิงจาก Butler, 1959) ให้ความหมายว่า การใช้เวลาว่างนั้นเพื่อประโยชน์และคุณค่าในทางงดงาม จากการเข้าร่วมกิจกรรม ในวัยเด็กจะเรียกว่า "การเล่น" แต่ในวัยหนุ่มสาวจะเรียกว่า "นันทนาการ"

สมบัติ กาญจนกิจ. (2542: 26) กล่าวถึง นันทนาการว่า มีกิจกรรมที่เป็นองค์ประกอบเช่นเดียวกันกับการเล่นแต่มีความแตกต่างกันในรูปแบบของนันทนาการมีหลายอย่าง นอกเหนือจากการเล่น อาจเป็นการศึกษาความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ หรือ พัฒนาการทางอารมณ์

สุรเชษฐ์ เศษฐมาส. (2526: 4) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ว่า ต้องเป็นกิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลดีต่อร่างกาย จิตใจ หรืออารมณ์ต่อผู้เข้าร่วมโครงการ กิจกรรมที่ทำในเวลาว่าง และด้วยความสมัครใจของผู้กระทำเอง กิจกรรมนั้นจะต้องเป็นที่พึงประสงค์ ไม่เป็นไปในทางอบายมุข

บัทเลอร์ (Butler. 1959: 3-4) กล่าวว่านันทนาการ หมายถึง กิจกรรมที่กระทำในเวลาว่าง ซึ่งเป็นเรื่องที่ตรงกันข้ามกับการทำงาน นันทนาการแต่ละบุคคลไม่เหมือนกันจะแปรผันไปตามรสนิยม เวลา อายุ และความต้องการของแต่ละบุคคล

แนช (สมบัติ กาญจนกิจ. 2544: 26; อ้างอิงจาก Nash. 1975: 19) กล่าวว่า นันทนาการเป็นสื่อสำหรับการสนองความพึงพอใจ ความต้องการของมนุษย์ซึ่งอยู่ภายใต้แรงขับและความกดดันภายใน นันทนาการเป็นการแสดงออกในทางที่ดีต่อความต้องการในการใช้เวลาว่าง

จากความหมายของนันทนาการดังที่บุคคลต่างๆ กล่าวมาแล้ว สรุปได้ว่า นันทนาการหมายถึง กิจกรรมที่ทำในยามว่าง โดยที่บุคคลทำด้วยความสมัครใจ เกิดความพึงพอใจในการปฏิบัติกิจกรรมนั้น อีกทั้งยังช่วยผ่อนคลายความตึงเครียด ช่วยพัฒนาตนเอง พัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และที่สำคัญยังพัฒนาบุคคลทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา

## 1.2 คุณค่าของกิจกรรมนันทนาการ

คุณค่าของนันทนาการ หมายถึง คุณค่าที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ได้รับความจากการเข้าร่วมกิจกรรม ทำให้เกิดพัฒนาการทางด้านต่างๆ ทำให้ร่างกาย จิตใจ ฟันฟูสภาพปกติ หายจากการเหน็ดเหนื่อยเมื่อยล้า มีผู้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการไว้หลายรูปแบบ เช่น ประโยชน์ของนันทนาการ วัตถุประสงค์ของนันทนาการ ซึ่งทั้งหมดก็หมายถึง สิ่งที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการนั่นเอง

ไวซ์คอป (คงศักดิ์ เจริญรักษ์. 2527: 80-81; อ้างอิงจาก Weiskopf. 1957: 16-17) ได้กล่าวถึงคุณค่าทางนันทนาการ ที่ให้ผลต่อการเจริญเติบโตและพัฒนาการในด้านต่างๆ ต่อผู้เข้าร่วมดังนี้

1. นันทนาการกับผลทางด้านจิตใจ เป็นที่ยอมรับกันว่า กิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการที่จะป้องกันบุคคลที่ป่วยทางด้านจิตใจ และยังใช้ในด้านการฟื้นฟูจิตใจให้กับสุขภาพเดินได้อย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นแล้วเป็นปัญหาอื่นๆ ที่ทำให้ทุกคนเกิดความคับข้องใจหรือความวิตกกังวลก็จะถูกลืมไปได้ เมื่อบุคคลเหล่านั้นได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการไม่ว่าจะ

เป็นทางตรง หรือทางอ้อมก็ตาม กิจกรรมที่ทำเป็นกลุ่ม หรือคณะจะได้ผลดีต่อจิตใจมาก โดยเฉพาะทางด้านกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ ด้านเกมและกีฬา

2. นันทนาการกับผลทางด้านร่างกาย กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา จะช่วยเสริมสร้างสมรรถภาพทางกายให้กับผู้เข้าร่วมได้เป็นอย่างดี ทำให้ร่างกายได้รับการพัฒนาทุกด้าน ส่งเสริมการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพของระบบภายในร่างกาย โดยเฉพาะระบบการไหลเวียนของโลหิต ระบบประสาท ระบบการหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ และระบบขับถ่ายของเสีย เมื่อร่างกายแข็งแรงก็จะมีผลทำให้สามารถประกอบภารกิจประจำวันได้ดียิ่งขึ้น

3. นันทนาการกับผลทางสังคม กิจกรรมนันทนาการเปิดโอกาสให้บุคคลที่เข้าร่วมมีการทำงานและรับผิดชอบร่วมกัน มีการติดต่อประสานงานเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีต่อกัน จึงเป็นการส่งเสริมให้การอยู่ร่วมกันในสังคมเป็นไปด้วยความราบรื่น

### 1.3 ขอบข่ายนันทนาการ

สมบัติ กาญจนกิจ. (2544: 101-122) กล่าวว่ากิจกรรมนันทนาการเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งต่อบุคคล ครอบครัว ชุมชน สังคมและประเทศชาติ ทั้งนี้เพราะว่ากิจกรรมเป็นสื่อที่จะช่วยพัฒนาความเจริญเติบโตทางด้านต่างๆ เช่น ทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจของประชาชน กิจกรรมนันทนาการส่งเสริมให้บุคคลและชุมชนได้มีส่วนร่วม เป็นกิจกรรมของกลุ่มที่มีความสนใจ หรือความต้องการร่วมกันส่งผลต่อการพัฒนามนุษย์สัมพันธ์ การเป็นส่วนหนึ่งของทีม นอกจากนี้ กิจกรรมนันทนาการช่วยส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต ประสบการณ์ใหม่ โดยได้มีการจัดแบ่งกิจกรรมนันทนาการออกเป็น 15 หมวดหมู่ ดังต่อไปนี้

#### 1. กิจกรรมนันทนาการประเภทเกมกีฬา และกีฬาเพื่อการแข่งขัน

เป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลายในรูปแบบต่างๆ เช่น เกมเบ็ดเตล็ด เกมนำไปสู่กีฬาใหญ่ เกมประกวด เกมสร้างสรรค์ เกมกลุ่มสัมพันธ์ เกมพัฒนาสติปัญญา เกมส่งเสริมคุณค่าทางศิลปะวัฒนธรรม เกมการละเล่นพื้นเมือง เป็นต้น

#### 2. นันทนาการประเภทศิลปะหัตถกรรม

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสามารถ ทักษะ งานฝีมือให้แก่ประชาชน เพื่อก่อให้เกิดการพัฒนาอารมณ์สุขและความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา

#### 3. การเต็นรำและกิจกรรมเข้าจังหวะ

การเต็นรำเป็นกิจกรรมทางสังคมที่ให้คุณค่าพัฒนาการทางด้านการเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคมและจิตใจ ส่งเสริมการแสดงออก เสริมสร้างมนุษย์สัมพันธ์ เสริมสร้างความคิด สร้างสรรค์ รู้จักมารยาท วัฒนธรรมและคุณธรรมทางสังคม กิจกรรมการเต็นรำเป็นวัฒนธรรมของมนุษย์ มีประวัติยาวนานของมวลมนุษย์

กิจกรรมเข้าจังหวะ หมายถึง การเล่นที่ใช้จังหวะประกอบการเคลื่อนไหวตามบทเพลงและจังหวะประกอบดนตรี เป็นการส่งเสริมการแสดงออกของบุคคลที่เข้ากับจังหวะดนตรี

#### 4. การละคร

นันทนาการประเภทละคร เป็นกิจกรรมการแสดงออกเป็นการระบายอารมณ์หรือกิจกรรมของชีวิตประจำวัน การสร้างความรู้สึกรการแสดงออกแห่งตน นันทนาการละครเกิดขึ้นได้หลายวิธี เช่น เกิดจากการแสดงพิธีการศาสนา ความฝัน หรือจินตนาการ ที่ส่งเสริมพัฒนาทางด้านอารมณ์สุข สนุกสนาน

#### 5. งานอดิเรก

งานอดิเรกจัดเป็นกิจกรรมนันทนาการที่ส่งเสริมการพัฒนาคุณค่าชีวิตของมนุษย์ ตั้งแต่วัยเด็ก เยาวชนและผู้สูงอายุ เป็นการส่งเสริมการสร้างประสบการณ์ชีวิต เป็นการบำบัดทางกายและจิตใจ ส่งเสริมโอกาสให้บุคคลเลือกกิจกรรมตามความสนใจ สัมผัสใจและกระทำด้วยความเต็มใจในช่วงเวลาอิสระ เวลาว่างและเพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตบุคคลและสังคม

#### 6. การดนตรีและร้องเพลง

ดนตรีเป็นภาษากลางที่ใช้สื่อสาร หรือถ่ายทอดความรู้สึกของมนุษย์ชาติ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน บุคคล ชุมชน คู่กันเคยกับดนตรี ทั้งในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การแสดงออกแห่งตน การทำทนาย การแสดงความสามารถขั้นสูงสุดที่บุคคลพึงกระทำได้ ดนตรีเป็นการระบายอารมณ์ที่ช่วยผ่อนคลายความเครียดขณะทำงาน หรือจากการปฏิบัติภารกิจประจำวัน

#### 7. นันทนาการ/นอกเมือง

เป็นกิจกรรมหลายหลายที่ส่งเสริมให้บุคคลได้มีโอกาสใกล้ชิดธรรมชาติ สภาพแวดล้อมมลภาวะเป็นพิษ ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของบุคคลและสังคม

#### 8. นันทนาการสังคม

ดังที่เข้าใจกันโดยทั่วไป มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องการความรัก ความเข้าใจ ความสัมพันธ์และการเป็นเจ้าของ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการสังคม เป็นกิจกรรมที่ช่วงส่งเสริมโอกาส มนุษย์สัมพันธ์ ความเข้าใจ ความสามัคคี อันดีต่อเพื่อนมนุษย์

#### 9. นันทนาการพิเศษ

เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นในโอกาสพิเศษ ต้องมีการจัดเตรียมอาหาร สถานที่ เพื่อเปิดโอกาสให้ชุมชนได้มาร่วมกัน เช่น เทศกาลสงกรานต์ ลอยกระทง คริสต์มาส รวมทั้งกิจกรรมวันพิเศษของบุคคลในครอบครัว เช่น วันเกิด วันครบรอบแต่งงาน เป็นต้น

#### 10. วรรณกรรม (อ่าน พูด เขียน)

กิจกรรมประเภทวรรณกรรมส่งเสริมให้บุคคลพัฒนาทักษะความรู้และความสามารถจัดได้ทุกระดับ วัยและเพศ กิจกรรมก่อให้เกิดความสนุกสนานเพลิดเพลิน การแสดงออกแห่งตนอย่างสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดการพัฒนา จินตนาการ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมแบบประหยัดได้และเป็นกิจกรรมที่เก่าแก่ของมนุษย์ชาติ

### 11. การบริการอาสาสมัคร

กิจกรรมประเภทอาสาสมัคร เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมในเรื่องคุณธรรม จริยธรรม การให้และการรับ การร่วมมือของชุมชน อันจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและการพัฒนา จิตใจของบุคคลและสังคมอาสาสมัครเป็นการให้บริการโดยปราศจากสินจ้างรางวัล เป็นการสร้างเสริมทักษะ และการสร้างคุณภาพชีวิต การให้บริการอาสาสมัคร เป็นการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติโดยอาศัยแรงงานความร่วมมือของกลุ่ม หน่วยงานเอกชน ชุมชนและองค์กรธุรกิจการค้า ที่จะต้องจัดบริการชุมชน

### 12. การท่องเที่ยวทัศนศึกษา

กิจกรรมการท่องเที่ยวทัศนศึกษา เป็นกิจกรรมที่สร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต สร้างความประทับใจ ความซาบซึ้งในธรรมชาติ ศิลปวัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตของชุมชนและสังคมในลักษณะที่แตกต่างกัน การท่องเที่ยวส่งเสริมการพัฒนาและการเจริญเติบโตทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์และสังคม รวมทั้งบุคลิกภาพ เป็นการสร้างประสบการณ์ตรงโดยใช้แหล่งนันทนาการที่นอกจากจะเรียนในห้องเรียน หรือสถานบันการศึกษา เป็นการศึกษาชุมชนธรรมชาติที่แท้จริง นอกจากนี้การท่องเที่ยวยังเป็นการพัฒนาเศรษฐกิจ เป็นการกระจายรายได้สู่ชนบทและการสร้างความเข้าใจอันดีต่อเพื่อนมนุษย์ต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม

### 13. นันทนาการประเภทกลุ่มสัมพันธ์

มนุษย์สัมพันธ์เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่า การเรียนรู้ การอยู่ทำงานร่วมกันในสังคม ลดความเห็นแก่ตัว ทำให้บุคคลมีความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่า และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ส่วนหน้าที่ความรับผิดชอบการเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดี เป็นการพัฒนาสังคมและทรัพยากรของชุมชน นอกจากนี้ กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ยังช่วยและละลายพฤติกรรมของกลุ่มในการที่เข้าร่วม การให้ความร่วมมือในการที่ทำให้จุดหมายดำเนินการไปสู่เป้าหมายขององค์กรที่ตั้งขึ้นได้

### 14. นันทนาการประเภทพัฒนาจิตใจและความสุขสงบ

เป็นกิจกรรมที่สอนคุณค่าในเรื่องของการพัฒนาสมาธิ จิตใจ ความสุขสงบ ซึ่งไม่ได้เน้นในเรื่องการเคลื่อนไหว ตื่นเต้น หรือความสนุกสนาน ซึ่งรูปแบบกิจกรรมจะช่วยสร้างความสมดุลระหว่างการงานกับการพักผ่อน การลดความเครียด ความวิตกกังวล เป็นการพัฒนาการทางจิตใจและสภาพร่างกาย ระบบสรีระและชีวภาพควบคู่กับทางด้านจิตใจ

### 15. นันทนาการประเภทพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ

เป็นกิจกรรมที่ให้คุณค่าในเรื่องการพัฒนาคุณภาพชีวิตในด้านสุขภาพร่างกาย และจิตใจเพื่อให้เกิดการพัฒนาสุขภาพและสมรรถภาพ รวมถึงการควบคุมอาหาร การออกกำลังกาย การพักผ่อน การสร้างความสมดุลของชีวิต

#### 1.4 นันทนาการในโรงเรียน

วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548: 96-97) ได้กล่าวว่า นันทนาการสำหรับนักเรียนในโรงเรียน (School recreation) เป็นนันทนาการที่จัดขึ้นให้นักเรียนในโรงเรียน โดยถือว่านักเรียนในโรงเรียนนั้นเป็นเยาวชนที่อยู่ในระยะของการพัฒนาที่สำคัญยิ่งระยะหนึ่ง ดังนั้น โรงเรียนแต่ละแห่งนอกจากจะมีการจัดกิจกรรมเสริมหลักสูตรให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในด้านต่างๆ หลากๆ อย่างแล้วก็ตาม โรงเรียนก็ยังคงถือว่าควรจะมีการจัดกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในเวลาว่างตามความถนัด ความต้องการ และความสนใจอย่างทั่วถึงกันควบคู่กันไปด้วย

บันเทิง เกิดปรารภ; และเจษฎา เจียรนัย (2546: 87) ได้สรุปลักษณะการจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียน คือ การจัดกิจกรรมเสริมสร้างประสบการณ์และลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อสนองความต้องการของเด็กนักเรียน หรือเพื่อชดเชยให้แก่เด็กนักเรียนทั้งในด้านการออกกำลังกายและเพื่อความสนุกสนานรื่นเริงนอกเวลาเรียนหรือเป็นกิจกรรมพิเศษ

รุท สตอง (Ruth Stong. 1951: 495) ได้ชี้ให้เห็นความสำคัญของการจัดนันทนาการในโรงเรียนว่า เป็นวัยแห่งนักเรียนยังเป็นวัยที่มีพลังสูง ถ้าใช้พลังงานไปในทางที่มีคุณค่า ก็จะสามารถสร้างสรรค์สิ่งที่ดี ด้วยเหตุผลนี้ การจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีการเล่น การแสดงออกและการแข่งขัน จึงเป็นการส่งเสริมการแสดงออกของทักษะความสามารถเฉพาะตน

สมบัติ กาญจนกิจ. (2535: 135) ได้สรุปว่า นันทนาการในโรงเรียนเป็นกิจกรรมหรือกระบวนการที่สร้าง และพัฒนานิสัยของเด็กและเยาวชนในระบบการศึกษา ให้เกิดความเจริญเติบโตทางกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาและจิตใจ ตลอดจนเป็นการสร้างคุณค่าในเรื่องของการใช้เวลาว่างให้มีคุณภาพสมดุลกับการงาน นันทนาการช่วยให้เยาวชนรู้จักการจัดการเวลาพัฒนาคุณค่าทางสังคมระบอบประชาธิปไตยและเป็นประชากรของประเทศที่มีคุณภาพในอนาคต

#### 1.5 การสร้างโปรแกรมนันทนาการ

อเนก หงส์ทองคำ. (2542: 89-93) สรุปองค์ประกอบที่ควรพิจารณาก่อนสร้างโปรแกรมดังนี้

1. อายุของผู้เข้าร่วมกิจกรรม อันประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาความสามารถและความสนใจ

2. ความแตกต่างเรื่องเพศ ซึ่งประกอบด้วยการเจริญเติบโตทางกาย พัฒนาความสามารถ ความสนใจ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

3. ชนิดของชุมชน ซึ่งแบ่งได้เป็น

3.1 ชุมชนเมือง แบ่งเป็น ชุมชนเมืองหนาแน่นและชุมชนแออัด

3.2 ชุมชนชนบท แบ่งเป็น ชุมชนชนบทเป็นกลุ่มและชุมชนชนบทกระจาย

กระจาย

4. สภาพของสังคม ประกอบด้วย
  - 4.1 มีองค์ประกอบ เรื่องวิถีประชา ศีลธรรม และกฎหมาย
  - 4.2 สถานภาพและบทบาท
  - 4.3 วัฒนธรรม
5. ประเภทของหน่วยงานที่จัดนันทนาการ
  - 5.1 หน่วยงานรัฐ
  - 5.2 หน่วยงานเอกชน
  - 5.3 หน่วยงานธุรกิจ
  - 5.4 หน่วยงานอาสาสมัคร
6. ขนาดของกลุ่มผู้เข้าร่วมกิจกรรม แบ่งได้ 2 ขนาด คือกลุ่มเล็กและกลุ่มใหญ่
7. ประเภทของผู้ใช้บริการ ผู้บริหาร ผู้จัดการ ผู้นำ
8. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก ให้พิจารณาเรื่องขนาดพื้นที่ จำนวนความเพียงพอและความทันสมัย
9. ทักษะพื้นฐานของผู้เข้าร่วม
10. ระยะเวลา ความเหมาะสมของเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรม รวมถึงความยากง่ายของกิจกรรมกับเวลา
11. กิจกรรมอื่นที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ อันได้แก่ กิจกรรมและโปรแกรมนันทนาการที่เป็นประโยชน์ต่อกิจกรรมที่จัดขึ้น
  - ลำดับขั้นตอนการเขียนโปรแกรม
    1. กำหนดวัตถุประสงค์โปรแกรมให้ชัดเจน
    2. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านการเจริญเติบโต ทัศนคติ ความสนใจของแต่ละระดับอายุ
    3. ศึกษารายละเอียดของสมาชิกที่จะเข้าร่วมโครงการในด้านสังคมและจิตวิทยา
    4. ศึกษารายละเอียดสภาพสิ่งแวดล้อมและชุมชน
    5. สำรวจสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ใช้ในกิจกรรม
    6. กำหนดกิจกรรมให้สอดคล้องกับหลักการดังกล่าวข้างต้น

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นพื้นบ้าน

### 2.1 ความหมายของการเล่นพื้นบ้าน

ความหมายของการเล่นพื้นบ้าน พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2530 ได้ให้ความหมายของคำว่า “เล่น” “การเล่น” และ “พื้นบ้าน” ไว้ดังนี้

“เล่น” หมายถึง ทำเพื่อสนุก หรือผ่อนคลายอารมณ์ทำหรือพูดอย่างไม่เอาจริงร่วมด้วย



“ การละเล่น ” หมายถึง มหรสพการแสดงต่างๆ เพื่อความสนุก หรือผ่อนคลาย อารมณ์ให้เกิดความเพลิดเพลิน

“ พื้นบ้าน ” หมายถึง เฉพาะถิ่น

สารานุกรมภาษาไทยอีสาน ไทย - อังกฤษ (ปรีชา พิณทอง, 2532) ได้ให้ความหมายของคำว่า พื้น และ บ้าน ไว้ดังนี้

“ พื้น ” หมายถึง ประวัติ ดำนาน เช่น นิทานพื้นบ้าน

“ บ้าน ” หมายถึง บริเวณที่เรือดั้งอยู่เมื่อนามารวมกัน “การละเล่นพื้นบ้าน” หมายถึง การละเล่นเพื่อความสนุกสนานและผ่อนคลายอารมณ์ในท้องถิ่น

รัฐวรรณ ประพาน. (2541: 31-32) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า หมายถึง กิจกรรมการละเล่นของสังคมที่ไม่ทราบที่มาแต่ได้ยอมรับและถ่ายทอดการเล่นต่อกัน มาโดยไม่ขาดสาย เป็นกิจกรรมการละเล่นที่เป็นการละเล่นสืบทอดต่อกันมาตั้งแต่อดีตจนถึง ปัจจุบัน และเป็นกิจกรรมที่เด็กเล่นเพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน อาจจะเป็นการเล่นคนเดียว หรือเล่นเป็นกลุ่ม การละเล่นจึงมีบทบาทต่อการพัฒนาทั้ง 4 ด้าน (ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา) ของเด็ก และเป็นเครื่องหมายแสดงออกถึงความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก อีกด้วย และวีรพงษ์ บุญประจักษ์. (2545: 20) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า เป็น กิจกรรมที่เด็กเล่นด้วยความสมัครใจเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในขณะที่เด็กได้เล่นนั้นเด็กจะ เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา และสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเอง

มณี ผ่านจันทาญ. (2545: 3) ได้ให้ความหมายของการละเล่นพื้นบ้านว่า กิจกรรมที่ ประชาชนร่วมกันทำขึ้นเพื่อให้สนุกและอื่นๆ ในแต่ละท้องถิ่นหรือตำบลหมู่บ้าน บางอย่างอาจ เหมือนกันกับท้องถิ่นอื่นหรือบางอย่างอาจแตกต่างกันไปบ้างตามความนิยมของท้องถิ่นนั้น

จรรุวรรณ ธรรมวัตร. (2530: 198-199) ได้กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านของเด็กไทยว่า การเล่นทุกชนิดนอกจากจะเกิดความเพลิดเพลินแก่เด็กแล้ว ยังมีคุณค่าอื่นแฝงอยู่ เช่น เสริมสร้าง พัฒนาการทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ การเล่นหลายชนิดฝึกให้เด็กรู้จักสังเกต ใช้ไหว พริบในการเล่นทายปริศนา สอนให้เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม คุณค่าของการเล่นคือ การเสริมสร้างการพัฒนาการสังคม ทำให้เด็กเข้ากับเพื่อนได้ โดยเพื่อนยอมรับอย่างเต็มใจ การ เล่นของเด็กแบ่งได้หลายประเภท คือการเล่นและการเล่นในร่ม ถ้าแบ่งเอาบทร้องเป็นหลัก ก็จะมี สองประเภทคือ การเล่นมีบทร้องและการเล่นที่ไม่มีบทร้อง

สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้าน หมายถึง การละเล่นที่สืบทอดกันมามีกฎกติกาต่างๆ วัสดุที่ใช้ในการเล่นหาได้ง่ายในท้องถิ่น ส่วนมากจะเป็นวัสดุจากธรรมชาติ บางเกมจะมีบทร้องและ คำคล้องจองสั้นๆ ประกอบการเล่น ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนุกสนาน ซึ่งการละเล่นพื้นบ้านอีสานจะ เล่นกันเป็นกลุ่มตั้งแต่ 2 คน ขึ้นไป

โครงสร้างสังคมปัจจุบันซึ่งมีความซับซ้อนก็เป็นปัจจัยทำให้การละเล่นของคนไทย เปลี่ยนไปจากเดิมจะเห็นได้จากครอบครัวซึ่งมีขนาดเล็กกว่าสมัยก่อนส่วนใหญ่เป็นครอบครัว

เดี่ยวที่แยกออกมาจากครอบครัวของพ่อแม่ ด้วยสมาชิก 3-4 คน คือ พ่อ แม่ ลูก ส่วนมากมีลูกไม่มากกว่า 2 คน จึงไม่มีการเล่นในกลุ่มญาติพี่น้องจำนวนมากๆ และไม่มีการถ่ายทอดจากเพื่อนหรือพี่รุ่นโตกว่าตั้งเช่นการเล่นของเด็กในหมู่บ้านชนบท ซึ่งญาติพี่น้องตั้งครอบครัวในหมู่บ้านเดียวกันทำให้สามารถนัดหมายหรือชักชวนกันมาเล่นในลานบ้านได้เป็นจำนวนมาก เมื่อลักษณะของครอบครัวไทยเปลี่ยนไปจากสภาพเดิมดังกล่าวมา เด็กจึงเลือกการละเล่นที่สามารถเล่นได้ 2-3 คน มีการใช้อุปกรณ์การเล่นจำนวนมากเพื่อทดแทนจำนวนคนเล่น นอกจากนี้ระบบการศึกษาก็เป็นปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ทำให้การเล่นในปัจจุบันแตกต่างจากสมัยก่อนจากการกำหนดการศึกษาเป็นระบบ มีหลักสูตรการเรียนการสอนชัดเจน และบรรจุไว้ในวิชา พลศึกษามีส่วนสำคัญทำให้การเล่นของตะวันตกแพร่หลายเข้ามาแทนที่ การละเล่นพื้นบ้านของไทย เพราะเมื่อการถ่ายทอดการเล่นได้ขาดตอนไปในครอบครัว แต่โรงเรียนไม่สามารถมีบทบาทแทนได้ ทำให้การเล่นพื้นบ้านบางสูญหายไป และปรากฏการเล่นตะวันตกเข้ามาแทนที่ ดังเห็นได้จากการสอนให้เด็กรู้จักการเล่นฟุตบอล เทนนิส บิงปอง ฯลฯ แทนการเล่นทอยกอง ลูกช่วง ขี่ม้าส่งเมือง เป็นต้น

สรุปได้ว่า การละเล่นพื้นบ้านเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องมาจากอดีต แต่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพสังคมและชีวิต ถ้าจะพิจารณาถึงจุดมุ่งหมายในการเล่นก็ยังคงเป็นจุดมุ่งหมายที่ยังไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ยังคงเป็นการเล่นเพื่อความบันเทิงใจ ซึ่งทำให้สุขภาพกายและจิตที่ดีชีวิตมีความสุขและมองโลกในแง่ดี

## 2.2 ความสำคัญและคุณค่าของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้านเป็นการละเล่นที่สืบทอดกันมาแต่โบราณ โดยเฉพาะเด็กๆ จะนิยมเล่นกันมาก เด็กสมัยก่อนจะเรียนรู้ การละเล่นโดยไม่มีการเรียนการสอน การละเล่นพื้นบ้านไม่ว่าของภาคใดล้วนเป็นประโยชน์ เพราะการเล่นเด็กได้เคลื่อนไหว ได้ออกกำลังกายเกิดความคล่องแคล่วว่องไว ฝึกความอดทน ฝึกการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี ฝึกการสังเกตมีปฏิภาณไหวพริบ สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ พร้อมทั้งเกิดความสนุกสนาน การละเล่นจึงถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเด็ก ในปัจจุบันโรงเรียนเป็นสถานที่ที่ควรจะนำการเล่นพื้นบ้านมาใช้ได้ดีที่สุด และเป็นการเล่นของพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ที่ต้องการให้ครูผู้สอนได้สถานศึกษาสามารถนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยงเข้าสู่การเรียนรู้ โดยเฉพาะการเล่นพื้นบ้านเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มีความสำคัญและชนรุ่นหลังควรอนุรักษ์ไว้ ซึ่งการเล่นเป็นกิจกรรมรู้จักความยุติธรรม รู้จักการให้การรับและช่วยพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ให้เจริญเติบโต ผ่อนคลายความตึงเครียด สจ๊วตและเพื่อน (2543: 28) กล่าวถึงการละเล่นพื้นบ้านว่า การละเล่นพื้นบ้านจะเป็นการเล่นที่ง่าย ๆ แต่งดงาม และไม่ซับซ้อนยุ่งยากเกินกว่าจะทำความเข้าใจไม่ว่าจะเป็นเด็กเล็กหรือเด็กโตสามารถนำไปเล่นผ่อนคลายได้อย่างสนุกสนาน สิ่งที่เล่นกันก็ไม่ต้องลงทุนอะไรมากมาย อย่างมากก็ใช้วัสดุที่มีในท้องถิ่นทำขึ้นเอง การละเล่นบางอย่างไม่ต้องใช้อุปกรณ์ใดๆ เลยก็มี

สาร สารทัศนานันท์. (2529: 3) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการละเล่นพื้นบ้านไว้ว่า ธรรมชาติของมนุษย์ เกิดมาย่อมมีการเคลื่อนไหวจะอยู่นิ่งไม่ได้ตั้งแต่เป็นเด็กแล้วต้องมีการเคลื่อนไหว บ่อยๆ ทั้งนี้เพื่อบริหารร่างกายให้เจริญเติบโต การเคลื่อนไหวหรือการออกกำลังกายนับเป็น สิ่งจำเป็นอย่างหนึ่งของมนุษย์ทั้งเด็กและผู้ใหญ่ตลอดจนผู้สูงอายุ และมนุษย์ผู้มีนิสัยชอบสังคมนิยม ชอบรวมกันอยู่เป็นกลุ่ม จึงต้องมีการคบหาสมาคมกัน และมีการระบายออกทางจิตใจ เพื่อให้มีความสบายทั้งกายและใจด้วย การละเล่นจึงเป็นการแสดงออกของการเชื่อมความสัมพันธ์ของคนทำให้คนคบหากันได้อย่างสนิทสนม จึงนับเป็นนันทนาการอย่างหนึ่ง นอกจากนี้ การละเล่นเมื่อมีการ จัดเป็นระเบียบแบบแผน มีกติกาให้คนในกลุ่มปฏิบัติย่อมเป็นการแสดงถึงความเจริญงอกงามของคนกลุ่มนั้น และเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งด้วย อันแสดงความเป็นผู้มีวัฒนธรรมของคนกลุ่มนั้นด้วยการละเล่นจึงเป็นเครื่องช่วยส่งเสริมให้มีการพัฒนาทางกายและจิตใจของคน ทำให้คนได้เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และมีความสามัคคีกลมเกลียวก้าวหน้า นับเป็นวัฒนธรรมได้อย่างหนึ่ง ดังนั้น หากได้มีการฟื้นฟู แก้ไขเปลี่ยนแปลงและส่งเสริมการละเล่นของคนในกลุ่มในแต่ละหมู่บ้าน ให้คงมีอยู่ ผลที่ตามมาก็คือ นอกจากประชาชนได้ออกกำลังกายและทำจิตใจให้สบายแล้วยังทำให้คนในกลุ่มอยู่ด้วยกันด้วยความรักใคร่กลมเกลียวและมีความสุขด้วย การละเล่นพื้นบ้านจึงนับว่ามีความสำคัญซึ่งเราควรจะได้รับอนุรักษณ์ให้คงมีอยู่หาทางส่งเสริมหรือพัฒนาให้เจริญก้าวหน้ายิ่งขึ้น

อนันท์ ทะยอมใหม่. (2540: 1) กล่าวว่า มนุษย์รู้จักการเล่นมาตั้งแต่สมัยดึกดำบรรพ์ การละเล่นเป็นกิจกรรมที่ทำเพื่อความสนุกสนาน เพื่อการพักผ่อนหย่อนใจ ภายหลังการทำงานต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมนุษย์มีความรอบรู้จนสามารถประดิษฐ์คิดค้นเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ เพื่อช่วยให้ชีวิตมีความสุขสะดวกสบายยิ่งขึ้นแล้ว เวลาส่วนใหญ่ที่เหลือซึ่งมักใช้ไปกับการเล่นเสียส่วนมาก ฉะนั้นกิจกรรมการเล่นจึงมีมากมายหลายลักษณะ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการเล่นนั้นๆ ตอบสนองความต้องการ ความสนใจ และความพอใจของผู้เล่นเป็นสำคัญ คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านที่เห็นได้ชัดเจนก็คือให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินบันเทิงใจ ผู้เล่นจะมีอารมณ์แจ่มใสและเบิกบาน นอกจากนี้การละเล่นพื้นบ้านยังมีคุณค่าในแง่มุมมองอื่นๆ อีกมากมาย เช่น ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ จิตใจ ด้านการศึกษา ด้านสังคม ด้านวัฒนธรรม เป็นต้น ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 4 ประเภท ดังนี้ คุณค่าของการละเล่นพื้นบ้านต่อผู้เล่น ผู้เล่นทุกเพศทุกวัยได้รับประโยชน์จากการละเล่นพื้นบ้านโดยเฉพาะเด็กๆ ที่เป็นผู้เล่นกันบ่อยๆ ซึ่งสามารถ แบ่งออกได้ ดังนี้คือ

1. ด้านร่างกาย เด็กได้รับการพัฒนาด้านร่างกาย ทำให้ร่างกายมีการเจริญเติบโต ช่วยให้เด็ก ได้ฝึกทักษะการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ได้อย่างเหมาะสม เช่น การวิ่งก้าวกระโดด การใช้สายตาคาดคะเน ระยะเวลา การใช้สายตาประสาหรับความรู้สึกสัมผัส การใช้กล้ามเนื้อในการขีดลากเส้น ทักษะในการทรงตัว ทักษะทั้งหมดนี้เด็กสามารถแยกแยะได้ว่าทักษะที่จะเหมาะสมกับการเล่นชนิดใด การเล่นเกมเด็กจะต้องเรียนรู้การทรงตัว บังคับร่างกายเดินบนไม้ไผ่

โดยไม่ล้มได้ หากเด็กไม่สามารถเรียนรู้การใช้ทักษะของร่างกายให้เหมาะสมกับการเล่น ก็จะทำให้การเล่นชนิดนั้นๆ ไม่ประสบผลตามที่ได้คาดหวังไว้

2. คุณค่าทางด้านอารมณ์ ความสนุกสนาน ความมีชีวิตชีวา ความตื่นเต้น เป็นอารมณ์ที่เด็กได้รับจากการเล่น คุณค่านี้เด็กจะแสดงออกมาในรูปแบบของการเล่นที่แตกต่างกันไป ถ้าเป็นการเล่นตามลำพังเพียงคนเดียว พฤติกรรมการเล่นจะเป็นไปแบบเรียบง่าย เพราะถ้าไม่มีใครสนใจ เด็กจะสนใจเฉพาะสิ่งที่ตัวเองกำลังจ้องอยู่เท่านั้น ซึ่งต่างไปจากการเล่นสองคนและการรวมกลุ่มการเล่นหลายคน เด็กจะได้รับความเพลิดเพลิน ความตื่นเต้นมากกว่าการเล่นเพียงคนเดียวการเล่นในทักษะนี้เมื่อมีผู้เล่นหลายคนก็จะให้ความสนุกสนานมากขึ้น พื้นที่ที่ใช้ในการเล่นจะต้องมีบริเวณกว้างขวางพอสมควร เช่น การเล่นหมอนาฬิกา ปิดตาตีหม้อ ตมดอกไม้ เป็นต้น

3. คุณค่าด้านการศึกษา โดยธรรมชาติการเล่นของเด็กจะเริ่มจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวแล้วขยายการเรียนรู้ไปยังบุคคลรอบข้างโดยได้รับการถ่ายทอดจากผู้ร่วมเล่น มีความคิดสร้างสรรค์การเล่นใหม่ๆ มีการแลกเปลี่ยนวิธีการเล่นระหว่างกัน เด็กได้เรียนรู้ธรรมชาติรอบตัว เช่น ธรรมชาติของสัตว์และธรรมชาติของคน จากผลของการเรียนรู้เด็กจะได้ประสบการณ์การเล่นเพิ่มขึ้น ประสบการณ์ยังช่วยส่งเสริมด้านสติปัญญา ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านการเรียนรู้ประสบการณ์เหล่านี้เป็นการช่วยเตรียมให้เด็ก พร้อมทั้งจะทำหน้าที่เป็นพลเมืองดี เมื่อเขาเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในอนาคต โดยเฉพาะความเป็นระเบียบวินัยเป็นสิ่งที่ประเทศชาติกำลังต้องการ

4. คุณค่าด้านสังคม การเล่นเป็นส่วนสำคัญและแสดงให้เห็นความเด่นชัดในการพัฒนาด้านสังคมให้แก่เด็ก กล่าวคือ เด็กที่อยู่ในสภาพที่ต้องอยู่คนเดียวที่บ้านหรือมีบุคคลิกที่ไม่ค่อยปกติ ไม่มีพลังความสามารถที่จะเข้าร่วมมือกับคนอื่นได้อย่างน่าพอใจ คนขาดสิ่งเหล่านี้เมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่เขาจะไม่มีโอกาสได้เปรียบคนอื่นและเราจะพอเสนอว่าคนที่เคยร่วมการเล่นกับเพื่อนๆ มาตั้งแต่ครั้งยังเป็นเด็ก มักจะเป็นคนที่ให้ความร่วมมือกับคนอื่น และคนอื่นก็ให้ความร่วมมือด้วย มีผู้นิยมชมชอบอย่างมาก เด็กที่ขี้อายชอบหลบหน้าไม่พูดไม่จา ก็ได้เรียนรู้ถึงการเปลี่ยนนิสัยดังกล่าว เด็กที่กำก้นเห็นแก่ตัวเอารัดเอาเปรียบคนอื่น ก็จะได้เรียนรู้ว่าไม่ใช่มีเขาเพียงคนเดียวเท่านั้นที่มีโอกาสจะทำอย่างนั้นได้ คนที่ไม่เคยนิยมชมชอบใน

### 2.3 ประวัติความเป็นมาของการละเล่นพื้นบ้าน

การละเล่นพื้นบ้าน ไม่สามารถระบุได้ว่า เกิดขึ้นในยุคสมัยใด แต่สามารถอ้างอิงได้จากวรรณคดีของไทยสมัยก่อนที่จะสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของคนไทยในยุคหนึ่ง และดูจากการบันทึกไว้ ซึ่งพระยาอนุমানราชชน. (2510: 130) กล่าวว่า การละเล่นพื้นบ้านมีมานานตั้งแต่สมัยทิดำบรรพ์ก่อนประวัติศาสตร์ เมื่อมนุษย์เพิ่งรู้จักเอาดินปั้นเป็นภาชนะในครั้งแรกแล้วจึงเจริญคลี่คลายมาเป็นลำดับ เด็กที่เห็นผู้ใหญ่ทำก็เลียนแบบมาปั้นเล่นบ้าง เช่น การเล่นแตกโพละ คือเอาดินมาปั้นเป็นรูปกระทงเล็กๆ แต่ให้ส่วนที่เป็นก้นมีลักษณะบางที่สุดเท่าที่จะบางได้ แล้วขว้างลงไปบนพื้นให้แรงก็จะมีเสียงแตกดังโพละและเป็นช่องโหว่ที่ก้น แล้วเอาดินมาแผ่บางๆ ให้เท่า

รูโหว่ จากหลักฐานศิลาจารึกของพ่อขุนรามคำแหง มีข้อความตอนหนึ่งว่า คนในสมัยนั้นอยู่เย็นเป็นสุข อยากรู้เล่นก็เล่น ดังคำกล่าวที่ว่า “ใครจักเล่น เล่น ใครจักหัว หัว ใครจักเลื่อน เลื่อน..” แต่ไม่ได้ระบุว่าเล่นอะไร ในสมัยอยุธยาได้กล่าวถึงการละเล่นบางอย่างไว้ในบทละครครั้งกรุงเก่า เรื่องนางมโนห์รา มีการเล่นลิงชิงเสา เล่นปลาลงอวน ส่วนในสมัยรัตนโกสินทร์ก็ปรากฏเรื่องขุนช้างขุนแผน มีการกล่าวถึงการเล่นไม้หึ่ง การเล่นเกมบทบาทสมมติ นอกจากนี้มีคำฉันท์ เยาวพจน์ ของนายเบ็ญจมาภรณ์ กวีสมัยรัชกาลที่ 5 ได้แต่งคำฉันท์ที่เกี่ยวกับการเล่นของเด็ก ตลอดจนบทร้องเล่น โดยแสดงความเชื่อว่าการเล่นของเด็กเป็นการเล่นตามวิธีที่เทวดาสอนให้ (สุรสิงห์ ส้ารวม ฉิมพะเนาว์, 2520: 10-11) ได้กล่าวว่า การเล่นสำหรับเด็กและผู้ใหญ่มากมายหลายประเภท หลายรูปแบบ การเล่นเหล่านั้นถือเป็นนันทนาการ และเมื่อเกิดขึ้นมานานมากจึงถือเป็น “พื้นเมือง” ซึ่งในสังคมปัจจุบันการเล่นได้เปลี่ยนแปลงไป เพราะการเล่นพื้นเมืองต้องเล่นกันเป็นกลุ่มกับเพื่อนนอกบ้านในละแวกเดียวกันและต้องมีบริเวณหรือลานกว้างๆ เพียงพอที่เด็กจะวิ่งได้สะดวกสบาย แต่ความเป็นอยู่ในปัจจุบัน ผู้ปกครองไม่อนุญาตให้เด็กออกไปเล่นนอกบ้านหรือเพื่อนบ้านข้างเคียงเหมือนสมัยก่อน เพราะเกรงจะเกิดอันตราย สถานที่เล่นไม่มี สถานที่แออัด โดยเฉพาะในเขตชุมชน เด็กจำเป็นต้องเล่นภายในบ้านของตน มีเครื่องเล่นจากท้องตลาดมากมายเข้ามาแทนที่ เช่น หุ่นยนต์ ตุ๊กตา เครื่องเล่นพลาสติก เครื่องเล่นที่มีกลไก ทำให้การเล่นพื้นบ้านนับวันจะสูญหายไป ปัจจุบันเป็นยุคของคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต เกมจากคอมพิวเตอร์ ซึ่งเด็กจะต้องอยู่กับเครื่องคอมพิวเตอร์ เป็นเวลานานๆ ไม่ได้เคลื่อนไหวร่างกายตามวัยที่ควรจะได้เล่น ทำให้เด็กมีพฤติกรรมเก็บตัว เก็บกด ก้าวร้าว ขาดความอดทนอดกลั้น ไม่สามารถปฏิบัติตนตามกฎกติกาของกลุ่มได้ ไม่รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา ขาดมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เห็นแก่ตัว ดังนั้นนโยบายการปฏิรูปการศึกษาจึงสนับสนุนให้บุคลากรในชุมชนและในสถานศึกษาร่วมมือกันนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาเชื่อมโยง ส่งเสริมเรียนรู้ เพื่อพัฒนาผู้เรียนได้อย่างเต็มตามศักยภาพ ซึ่งพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กล่าวถึงการนำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในสถานศึกษา ตาม มาตราที่ 7 มุ่งปลูกฝังและส่งเสริมภูมิปัญญาท้องถิ่น มาตราที่ 23 (ข้อ 3) ให้จัดการศึกษาด้วยการประยุกต์ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้องการ ด้วยเหตุผลดังกล่าวการเล่นพื้นบ้านอีสาน คงได้รับการฟื้นฟูและสมควรนำมาเผยแพร่ให้เยาวชนรุ่นหลังได้เล่นและเรียนรู้ อีกทั้งเป็นการปลูกฝังให้เด็กมีความรักและความภาคภูมิใจในท้องถิ่นของตนสืบไป

#### 2.4. ประเภทและลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

กิ่งแก้ว อุตถากร. (อนันท์ ทะยอมใหม่. 2540: 27; อ้างอิงจาก กิ่งแก้ว อุตถากร. 2520: 51-52) ได้จัดแบ่งการละเล่น ตามวิธีการละเล่นเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 17 ประเภท ดังนี้

1. ประเภทการละเล่นท่าย เป็นการลับสมอง ความชำนาญจากตา หรือจากสัมผัส เช่น กำท่าย อะไรเอ๋ย หัวก้อย ทายเชื้อ โพงพาง

2. ประเภทการนับ การละเล่นประเภทนี้ของไทยมีไม่มากนัก
3. ประเภทการกระโดดเชือก มีการกระโดดเชือกคนเดียวและหลายคน
4. ประเภทซ่อนหา ได้แก่ ซ่อนหา แข่งเรือคน คลาหา ผีซุกผ้า
5. ประเภทการปรับผู้แพ้ถูกปรับด้วยวิธีต่างๆ อาจให้รำ ให้ร้องเพลง หรือเชกหัวเข้า เช่น ม้าหลังแดง ลูกช่วง กาทิ้งไข่ ขี่ม้าส่งเมือง ชักคะเย่อ
6. ประเภทไล่-ไล่จับ เช่น เสือตบตูป ตีจับ งูกินหาง มอญซ่อนผ้า วึ่งเปี้ยว
7. ประเภทใช้ลูกบอล การละเล่นประเภทนี้เป็นของต่างประเทศ เช่น แอนด์บอล ลิงชิงบอล ลูกบอลลอดขา
8. ประเภทคัดลอด ได้แก่ รีรีข้าวสาร พรายกระชิบ เทวดานั่งเมือง แก้วอีตดนตรี
9. ประเภทกระโดดข้าม ได้แก่ เสือข้ามห้วย ตากกระโดด
10. ประเภทตลก ประเภทนี้คนดูสนุกสนาน เมื่อผู้เล่นทำผิดพลาด เช่น ปิดตาข้ามของ ดมดอกไม้ ปิดตาห่มมือ จูบเงา
11. ประเภทกระดาดดินสอ ได้แก่ เสือตกถั่ง ฟานางเข้าห้อง ดูกระจกเขียนภาพ แมวจับหนู หมอดูแม่นๆ
12. ประเภทแม่นยำ เช่น คล่องช้าง ขี่หลังทอยกระเบื้อง สะบ้า
13. ประเภทเกี้ยว ได้แก่ เพลงพวงมาลัย เพลงยั่ว เพลงเรือ
14. ประเภทไม้ ได้แก่ ไม้หึ่ง โยนพอง ตีหึ่ง โยนไม้สูง
15. ประเภทสำหรับเด็ก ได้แก่ จำจี้ แมงมุมขยุ่มหลังคา จับปูดำ
16. ประเภทร้องเพลง ได้แก่ ระเบ้า รำ รำแคน รำโทน
17. ประเภทเบ็ดเตล็ด

สุรสิงห์สำรวม ฉิมพะเนาว์. (2520: 5) ได้แบ่งประเภทการละเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยไว้เป็น 7 ประเภท ดังนี้

1. การละเล่นโดยการเลียนแบบการทำงานของผู้ใหญ่
2. การละเล่นโดยการเลียนแบบการอาชีพของผู้ใหญ่
3. การละเล่นโดยวิธีเลียนแบบการหาอาหารของผู้ใหญ่
4. การละเล่นเพื่อความเพลิดเพลินของตนเองตามลำพัง
5. การละเล่นโดยมีกติกา
6. การละเล่นกับเพื่อนๆโดยไม่มีกติกากติกา
7. การละเล่นแข่งขันโดยมีการพนัน

ลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทย

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรณมาริราช. (2533: 650-651) กล่าวว่าลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยมีความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคมเป็นกิจกรรมองสังคมที่สอดคล้องกับวิถีและสภาพของสังคมนั้นๆ ดังนั้นลักษณะของการละเล่นพื้นบ้านของไทยจึงน่าจะมีลักษณะ

สอดคล้องกับสภาพสังคมไทย ซึ่งอาจจะมีลักษณะบางประการเหมือนหรือแตกต่างกับการละเล่นพื้นบ้านของสังคมอื่นๆ ซึ่งจะขอกล่าวถึงลักษณะการละเล่นพื้นบ้านของไทยในแง่มุมต่างๆ ดังนี้

1. ความสอดคล้องกับสภาพแวดล้อม เนื่องจากสังคมไทยเป็นสังคมเกษตรส่วนใหญ่มีชีวิตผูกพันกับธรรมชาติ และใช้เวลาอยู่กับการอาชีพทางการเกษตร การละเล่นของไทยจึงเล่นในเวลาว่างเว้นจากภารกิจในไร่นา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลาว่างภายหลังการเก็บเกี่ยวพืชผล คือในวันเทศกาลต่างๆ ได้แก่ วันตรุษสงกรานต์ การละเล่นพื้นบ้านมักนิยมเล่นมี สะบ้า ช่วงมัย ชักคะเยอ มอญช้อนผ้า เป็นต้น นอกจากนี้การละเล่นบางอย่างนำมาเล่นในเวลาเย็นและกลางคืน ซึ่งเป็นเวลาที่มีโอกาสพักผ่อนจากการงานประจำวัน ถ้าเป็นการละเล่นของเด็กโดยทั่วไปไม่ต้องทำงานตลอดทั้งวันเหมือนผู้ใหญ่ เด็กจึงเล่นได้ตลอดเวลาและมีอิสระในการเล่นเต็มที่ แม้ว่าผู้ใหญ่จะมอบหมายให้ทำงาน เช่น เลี้ยงน้อง พาวัวควายไปเลี้ยงทุ่งนา เป็นต้น เด็กก็จะใช้เวลาขณะทำงานเล่นไปพร้อมๆ กันด้วย

2. วิธีการเล่น การละเล่นเป็นกิจกรรมทางสังคมซึ่งทำให้คนเล่นมีโอกาสสภาพปะสัมพันธกัน ได้พูดคุยและเล่นสนุกสนานร่วมกันทำให้ได้รับความเพลิดเพลิน มีชีวิตใจเบิกบานมีสุขภาพการและจิตที่ดีซึ่งเป็นลักษณะของการนันทนาการอย่างหนึ่ง ดังนั้น ลักษณะการละเล่นที่เป็นการเล่นพื้นบ้านจึงไม่เคร่งครัดหรือเอาจริงจัง แม้จะมีกติกาหรือข้อกำหนดในการเล่นเป็นกติกาที่ไม่แน่นอนตายตัวผู้เล่นสามารถปรับเปลี่ยนกติกาได้ตามสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมในขณะที่เล่นจะเห็นได้จากการเล่นจ้ำจี้ ไม่ได้กำหนดจำนวนผู้เล่น เล่นสนุกไม่ต้องการชนะกันจริงจัง แต่ในเวลาเล่นผู้มีอิสระที่จะปรับวิธีการเล่นให้สอดคล้องกับกลุ่มที่เล่นและเป้าหมายที่ต้องการเล่นร่วมกัน ดังนั้นจึงพบว่าการละเล่นพื้นบ้านอย่างหนึ่งๆ มีลักษณะของวิธีการเล่นไม่เหมือนกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นการเล่นต่างถิ่นกัน วิธีการเล่นจะถูกดัดแปลงจนมีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจจะเป็นบทร้องการเล่น กติกาการเล่น การใช้อุปกรณ์การเล่น เป็นต้น

นอกจากนี้ การละเล่นพื้นบ้านยังมีขั้นตอนการเล่นที่น่าสนใจ กล่าวคือถ้ามีคนเล่นเป็นจำนวนมากจะมีขั้นตอนการคัดเลือก “คนเป็น” หรือคนที่ต้องการสวมบทบาทเป็นที่บุคคลหรือตัวที่กำหนดขึ้นขั้นตอนแรกนี้ในแต่ละถิ่นมีวิธีการเลือกที่มีชื่อแรกแตกต่างกันไป เช่น การละเล่นซ่อนหาจะต้องกำหนด “คนเป็น” ซึ่งมีบทบาทเป็นผู้หา ส่วนคนอื่นเป็นผู้ซ่อน บางถิ่นมีการคัดเลือก “คนเป็น” ด้วยการโอบหรือโอบตาเหล่าตาแป๊ะ หรือเป่ายั้งจูบ บางถิ่นมีชื่อเรียกอย่างอื่น คือ โอน้อยออก โอบแปลกประหลาดเป็นและวันทูล่ม (ภาคใต้) และบางถิ่นคัดเลือกด้วยการจับไม้สั้นไม้ยาว เป็นต้น นอกจากนี้ ก่อนสิ้นสุดการเล่นเมื่อหาคนแพ้ได้ก็อาจจะมีขั้นตอนของการปรับคนแพ้ ได้แก่ กินโต๊ะ หรือยอมให้คนชนะขี่หลังพาไปยังจุดที่กำหนดหรือยึดเอาสิ่งของ ที่ใช้เล่นเป็นของตนเอง เป็นต้นว่า ลูกหิน ยาง เมล็ดน้อยหนา เมล็ดมะขาม ขั้นตอนการเช่นนี้ไม่ได้กำหนดไว้แน่นอนตายตัว ขึ้นอยู่กับคนเล่นจะกำหนดและตกลงร่วมกัน

จากลักษณะในการเล่นการละเล่นพื้นบ้านดังกล่าวมานี้ สะท้อนให้เห็นว่า การละเล่นเป็นกิจกรรมที่ยอมรับร่วมกันในสังคม การละเล่นพื้นบ้านเป็นสมบัติร่วมกันของคนในสังคม ซึ่งมีการรับ

การถ่ายทอดจากคนรุ่นหนึ่งไปยังอีกคนรุ่นหนึ่งด้วยการสอน แนะนำหรือด้วยการเล่นเลียนแบบกัน เด็กเล็กจะเรียนรู้วิธีการเล่นจากเด็กโตและผู้ใหญ่

#### ลักษณะเฉพาะของการเล่น

ลักษณะเฉพาะแต่ละอย่างมีลักษณะเฉพาะในด้านเวลาที่เล่น จำนวนผู้เล่น กติกาการเล่น และอุปกรณ์การเล่น ลักษณะเหล่านี้เป็นปัจจัยที่กำหนดการเล่นของเด็กและผู้ใหญ่ จนมีผู้นำไปใช้เป็นเกณฑ์แบ่งประเภทของการละเล่น ได้แก่ ประเภทในร่ม ประเภทใช้วัสดุ ประเภทเล่นเป็นหมู่คณะ ประเภทมีบทร้องและเจรจาโต้ตอบการเล่นบางครั้งอาจแบ่งเป็นกีฬา เกม การสวมบทบาท ฯลฯ ตามแต่พิจารณาว่าจะใช้ลักษณะเฉพาะแง่ใดเป็นเครื่องกำหนด ลักษณะของการเล่นที่มีอิทธิพลต่อการละเล่นที่บ้านที่ยกตัวอย่าง ได้แก่

1. เวลาที่ใช้ การละเล่นแต่ละชนิดใช้เวลาเล่นแตกต่างกัน ผู้เล่นจะตัดสินใจว่าเวลาที่มีอยู่สำหรับการเล่นมีมากน้อยเพียงใด ถ้ามีเวลาน้อยก็จะเลือกการละเล่นชนิดที่จบได้ในเวลาที่จำกัด ถ้ามีเวลามากก็จะเลือกเล่นการละเล่นที่ซับซ้อนมากขึ้น ใช้เวลาเล่นกว่าจะรู้แพ้รู้ชนะนานขึ้น

2. จำนวนผู้เล่น เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจว่าเลือกเล่นอะไรดีถ้าจำนวนผู้เล่นมีมากก็มักจะเล่นแข่งขันกันโดยแบ่งเป็น 2-3 ฝ่าย 4 มีคนจำนวนเพียง 2-3 คน ก็มีโอกาสปริมาณกันว่าจะเลือกเล่นอะไรได้มากกว่า โดยอาจจะเลือกเล่นแข่งขัน หรือไม่แข่งขันก็ได้

3. กติกาในการเล่น การละเล่นหลายอย่างกำหนดกติกาการเล่นไว้ชัดเจนเป็นแบบแผนที่ผู้เล่นรับรู้กันแต่ถ้ามีคนบางคนไม่รู้จักกติกาคนที่เคยเล่นจะอธิบายกติกาให้ฟัง แต่มีบทบาทของผู้เล่นแต่ละคนให้เหมาะกับเวลา จำนวนผู้เล่น ลักษณะผู้เล่น และอุปกรณ์การเล่นที่มีอยู่

4. อุปกรณ์การเล่น เป็นของเล่นประเภทวัสดุอุปกรณ์ หรือสิ่งของต่างๆ ที่ใช้ในการเล่น อาจจะซื้อหามาหรือประดิษฐ์ขึ้นเอง บางชิ้นใช้ได้ชั่วคราว และบางชิ้นใช้ได้ถาวร นอกจากนี้ จำนวนและขนาดของอุปกรณ์การเล่นก็มีอิทธิพลต่อการเล่นเช่นกัน กล่าวคือการเล่นที่เล่นได้คล่องตัว นำมาเล่นได้บ่อยเกือบทุกโอกาส มักเป็นการละเล่นที่ไม่ต้องใช้อุปกรณ์การเล่นขนาดใหญ่ จำนวนมาก และใช้เวลาทำงาน จะไม่นิยมเล่นกันบ่อยๆ นอกจากจะเล่นในโอกาสสำคัญๆ หรือเก็บไว้รอดคนอื่น ๆ

สรุปได้ว่าการละเล่นที่บ้านเป็นวัฒนธรรมการเล่นที่เป็นปัจจัยต่างๆ เป็นตัวกำหนดที่มีอิทธิพลต่อการเล่นของมนุษย์ ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ได้แก่ จากธรรมชาติแวดล้อม สภาวะทางสังคมและวัฒนธรรม และลักษณะเฉพาะของการละเล่น

#### ตัวอย่างการละเล่นที่บ้าน

การละเล่นที่จะนำเสนอต่อไปนี้เป็นเพียงการละเล่นบางอย่าง ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมานำเสนอเท่านั้น (ชัย เรื่องศิลป์. 2528: 1-26 และมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์, 2553: 17-40)

##### 1. ตีไก่

1.1 ความหมาย คำว่า “ ตีไก่ ” หมายถึง เอาคนซึ่งสมมติว่าเป็นไก่มาตีหรือต่อสู้กัน



1.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน อาจจัดให้ต่อสู้กันเป็นคู่ๆหรือเล่นรวมกันหลายคนก็ได้ แต่ไม่ควรมากเกินไป คือ อย่างมากไม่ควรเกินชุดละ 10 คน

1.3 สถานที่เล่น ลานบ้าน ลานวัดในท้องเรียนหรือใต้ร่มไม้ หรือสนามก็ได้ แต่ควรให้ราบเรียบ และมีหญ้าขึ้นยิ่งดีเพื่อผู้เล่นจะได้ไม่เปราะเปื้อนขณะนั่งหรือล้มลงกับพื้น

1.4 อุปกรณ์ จะมีหรือไม่มีก็ได้ ก็ใช้ผ้าหรือเชือกสำหรับผูกข้อมือผู้เล่นคนละ 1 ผืน

#### 1.5 วิธีเล่น

1.5.1 ให้ผู้เล่นนั่งเป็นวงกลม 1 วง โดยเลือกผู้เล่น 2 คนออกมารกลางวงกลม แล้วนั่งยองๆ เอามือประสานกันไว้ใต้ขาพับ หรือกอดเข้าชนไว้ให้แน่น

1.5.2 เมื่อได้ยินสัญญาณให้ทั้งคู่กระโดดเข้าชนกันโดยใช้ไหล่หรือลำตัวด้านข้างชนกัน ห้ามยืนขึ้น ห้ามมือที่ประสานกันไว้ใต้ขาพับ หรือกอดเข้าหลุดออกจากกันหากหลุดจากกันถือว่าแพ้ การเล่นจะเล่นทีละคู่หรือทีละหลายคู่ก็ได้

1.5.3 ฝ่ายที่หนึ่งเป็นวงกลมใช้เชียวร์ไก่อตัวที่เราชอบโดยการตบมือ

#### 1.6 ประโยชน์

1.6.1 เป็นการให้กล้าแสดงออก รู้จักตัดสินใจ

1.6.2 ให้รู้จักเคารพกฎกติกา

1.6.3 ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย

1.6.4 เป็นการฝึกปฏิกิริยาไหวพริบและการต่อสู้

1.6.5 ฝึกความสามัคคีและความอดทน

1.6.6 ทั้งผู้ดูและผู้เล่นเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน

## 2. หอนอว

2.1 ความหมาย ผู้เล่นที่เป็นผู้วิ่งไล่เรียกว่า “หอนอ” ลักษณะการเล่นอยู่ในวงกลมคนเป็นหอนออยู่นอกวงวิ่งไล่คนที่อยู่ในวงกลมโดยไม่เข้ามาในวงกลม

2.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน

2.3 สถานที่เล่น ลานดินใต้ร่มไม้ หรือลานดินที่โล่ง

2.4 อุปกรณ์ เส้นรอบวงบนพื้นดิน 1 เส้น ขนาดพอเหมาะกับจำนวนคนเล่น หรือเมื่อเข้าไปรวมกันในวงแล้วที่วางสำหรับหลบหลีกได้แต่ไม่กว้างจนเกินไป

2.5 วิธีเล่น ผู้เล่นทุกคนเข้าแถวเรียงหนึ่ง พร้อมทั้งลากเท้าขวาให้เกิดรอยบนดินทำให้เป็นวงกลม สำหรับวิ่งหนีหลบหลีกไปเรื่อยๆ วงได้และขณะที่เดินพูดไปด้วยว่า “วง วง ผู้ได้ บ่-วง บ่ให้เล่นนำ” หรือพูดภาษากลางว่า “วง วง ใครไม่วงไม่ให้เล่นด้วย” เมื่อพูดจบทุกคนรีบกระโดดเข้าวงให้เร็วที่สุด ผู้ที่เข้าวงได้เป็นสุดท้าย ต้องเป็นผู้วิ่งไล่และผู้ที่อยู่ในวง เรียกผู้วิ่งไล่ว่า “หอนอ” หอนอจะเข้าไปในวงไม่ได้ สามารถวิ่งได้ตามรอย เส้นที่ขีดไว้เท่านั้น โดยยื่นมือเข้าไปแตะคนที่อยู่ในวง ผู้ที่ถูกหอนอแตะตัวต้องออกมาเป็นหอนอแทน

## 2.6 ประโยชน์

- 2.6.1 เป็นการออกกำลังกาย
- 2.6.2 ให้อารมณ์ดี
- 2.6.3 ฝึกความคล่องแคล่วว่องไว
- 2.6.4 ฝึกปฏิภาณไหวพริบในการหลบหลีก
- 2.6.5 ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

ภาษาอีสาน	คำแปล
ผู้ได้	ใคร คนใด
บ่	ไม่
เล่นน้ำ	เล่นด้วย
บ่ว่ง	อ่านว่า บ่-วง ไม่วัง

## 3. เล่นเตย

3.1 ความหมาย การเล่นเตยเป็นการเล่นที่สนุกสนานมาก เป็นการทดสอบความว่องไว รวดเร็วและไหวพริบในการหลอกล่อ เล่นได้ทุกเพศทุกวัย คำว่า “เตย” ผู้เล่นจะใช้เมื่อสามารถเล่นได้ประสบความสำเร็จ ก็จะร้องว่า “เตย”

3.2 จำนวนผู้เล่น ตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป

3.3 สถานที่เล่น ลานกว้างๆ ลานวัด สนามหญ้า ใต้ร่มไม้

3.4 อุปกรณ์ รอยเส้นบนดิน

3.5 วิธีเล่น การเล่นเตยมีทั้งเตยเดี่ยวและเตยหมู่ เตยเดี่ยวเป็นคนวิ่งผ่านซึ่งจะคอยมีคนกันไว้ไม่ให้ผ่านไปด้านตรงข้ามได้ ส่วนเตยหมู่ขีดเป็นตาราง ผู้เล่นและฝ่ายกันยืนอยู่เป็นจุด คอยกันไม่ให้อีกฝ่ายหนึ่งเข้าไปในบริเวณ

### 3.5.1 การเล่นเตยเดี่ยว

3.5.1.1 คนที่เป่าจิ้งจุกได้เป็นคนสุดท้ายจะต้องมายืนที่เส้นที่ขีดไว้ทางแขนออกไม่ให้ผู้เล่นคนอื่นๆ วิ่งข้ามแดน

3.5.1.2 ผู้ที่จะวิ่งข้ามแดนต้องพยายามหลอกล่อให้คนอื่นๆ วิ่งไม่ทัน อาจช่วยกันหลอกล่อหลายคน ถ้าวิ่งข้ามไปโดยไม่ถูกคนกันและถูกตัว ถือว่าผ่านแดนได้ แล้วข้ามกลับมาที่เก้าร้องว่า “เตย”

3.5.1.3 ผู้ที่ถูกแตะขณะวิ่งข้ามเขตแดนจะต้องมาเป็นผู้กันแทน

3.5.1.4 ผู้ที่ถูกแตะบ่ถือว่าไม่เก่ง ขาดความคล่องแคล่วว่องไว ผู้ที่ไม่ถูกแตะถือว่าเก่ง

### 3.5.2 การเล่นเตยหมู่

3.5.2.1 ขีดเส้นแบ่งเป็นช่องๆ ขนาดไม่กว้างหรือแคบจนเกินไป จำนวนช่องเท่ากับจำนวนผู้เล่น ถ้าผู้เล่น 10 คน ต้องขีด 4 ช่อง หรือถ้า 12 คนต้องขีด 5 ช่อง

3.5.2.2 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 พวกๆ ละเท่ากัน ทำเป่าฉิ่งซุบ ฝ่ายแพ้จะเป็นผู้กัน ฝ่ายชนะจะต้องหาทางวิ่งผ่านแต่ละช่องให้ได้

3.5.2.3 ฝ่ายกันจะแบ่งกัน กันช่องละ 1 คน โดยพยายามกันไม่ให้ฝ่ายตรงข้ามผ่านไป แต่ถ้ามารผ่านไปทุกช่องและสามารถผ่านมาที่จุดเริ่มต้นได้ และร้องว่า “เตย” ผู้เล่นคนอื่นๆ จะต้องหยุดถือว่าฝ่ายได้เตยชนะแล้ว ถ้าฝ่ายกันแต่ละตัวฝ่ายที่วิ่งได้ถือว่าตาย และถ้าตายหมดจะเปลี่ยนมาเป็นผู้กันแทน ฝ่ายใดที่ได้เตยมากถือว่าเก่ง

### 3.6 ประโยชน์

3.6.1 ฝึกความคล่องแคล่วว่องไวในการหลบหลีก

3.6.2 ฝึกปฏิภาณไหวพริบ

3.6.3 ฝึกความสามัคคี

3.6.4 ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.6.5 ได้ออกกำลังกาย

3.6.6 ฝึกการเคารพกฎกติกา

### 4. เสือข้ามห้วย

4.1 ความหมาย เสือข้ามห้วย หมายถึง สมมติให้คนเป็นเสือแล้วกระโดดข้ามคน ซึ่งหมอบขวางหน้าหลายๆ คนโดยให้หมอบหันข้างให้ผู้กระโดดข้าม คนที่หมอบอยู่สมมติว่าเป็นห้วย

4.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวนแต่ผู้เล่นทีมหนึ่งๆ นอกจากผู้กระโดดข้ามแล้วควรมีประมาณ 5-6 คน ผู้กระโดดควรมีกำลังไล่เลี่ยกัน

4.3 สถานที่เล่น ใช้ลานแห่งใดแห่งหนึ่ง ซึ่งกว้างพอสมควร และพื้นที่ควรราบเรียบ เช่น ลานวัด สนาม เป็นต้น

4.4 อุปกรณ์ ไม่มี

4.5 วิธีเล่น

4.5.1 สนามเล่นควรกำหนดเส้นตั้งต้นและเส้นไว้ให้ชัดเจน ให้เส้นชัยอยู่ห่างจากเส้นตั้งต้นประมาณ 30 เมตร

4.5.2 ให้มีผู้กระโดดข้ามทีมละ 1 คน ส่วนผู้หมอบให้มีจำนวนเท่าๆ กัน ประมาณทีมละ 5-6 คน ให้ผู้ที่หมอบสมมติว่าเป็นห้วยหมอบกับพื้น โดยหันข้างให้ผู้กระโดดห่างกันประมาณ 1 เมตร หันศีรษะไปทางเดียวกัน

4.5.3 ผู้ที่อยู่หน้ายื่นให้ได้ระดับเดียวกันที่เส้นตั้งต้นหันหน้าไปทางเส้นชัย

4.5.4 พอสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้กระโดดทำการวิ่งข้ามผู้หมอบอยู่ในทีมของตนไปโดยเร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้

4.5.5 ผู้ที่วิ่งถึงเส้นชัยก่อนผู้นั้นชนะ

### 4.6 ประโยชน์

4.6.1 ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย

4.6.2 ผู้เล่นและผู้ดูสนุกสนานเพลิดเพลิน

4.6.3 ก่อให้เกิดความสามัคคีรักใคร่กัน

4.6.4 ฝึกความอดทนอดกลั้น

## 5. บักอ้อหรือเล่นตี

5.1 ความหมาย คำว่า “บักอ้อ” หรือ “หมากตี” หรือ “เล่นตี” บางเรียก “ตีจับ” หรือ “ตีก๊ก” (คำว่า ก๊ก แปลว่า เป็นไม้ หรือผู้เล่นที่ไปพูดคำว่า ตี มีได้พูดอย่างอื่นทำตัวเหมือนคนไม้) การเล่นทำได้โดยฝ่ายหนึ่งเข้าไปในแดนฝ่ายตรงกันข้าม แล้วร้องคำว่า “ตี” ยาวๆ พร้อมกันเอามือไล่แตะฝ่ายตรงข้าม และฝ่ายตรงกันข้ามก็พยายามจับคนร้องไว้ และสับเปลี่ยนกันเล่นดังกล่าว เนื่องจากขณะร้อง “ตี” จึงเรียกว่า “หมากตี” หรือ “บักอ้อ”

5.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัดจำนวน ฝ่ายหนึ่งๆ ไม่ควรเกิน 10 คน โดยแบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่าย การเล่นชนิดนี้เหมาะสำหรับผู้ชาย สถานที่เล่น จะใช้ลานแห่งใดแห่งหนึ่ง เช่น ลานบ้าน ลานวัด หรือสนามก็ได้ สถานที่ควรราบเรียบและกว้างขวางพอเล่นได้ ถ้าลานนั้นมีหญ้าขึ้นด้วยยิ่งดี เพื่อผู้เล่นจะได้ไม่เจ็บตัว ขณะจับจุดซึ่งและกัน

5.3 อุปกรณ์ ไม่มี แต่ต้องมีเส้นเขตแดน

5.4 สถานที่เล่น บริเวณลานดิน

5.5 วิธีเล่น

5.5.1 แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 ฝ่ายๆ เท่าๆ กัน โดยการจับคู่ปาวฉิ่งซุบคนที่จับคู่กันต้องมีน้ำหนักตัวและส่วนสูงใกล้เคียงกัน

5.5.2 ชีตเส้นแดนไว้ให้ชัดเจน 1 เส้น ส่งตัวแทนปาวฉิ่งซุบหาฝ่ายเล่นก่อนหลัง ฝ่ายชนะเป็นฝ่ายเข้าไปก่อน

5.5.3 เข้าไปตีที่ละคนโดยจะเดินหรือวิ่งก็ได้พร้อมกับร้องว่า “อ้อ” ดังๆ อย่าให้ขาดเสียง ขณะที่ร้องต้องพยายามไล่แตะฝ่ายตรงกันข้าม ซึ่งฝ่ายตรงข้ามต้องพยายามหลบหนีหรือช่วยกันจับผู้ร้องไว้จนเสียงขาดหายไปถือว่าตาย แต่ถ้าคนอ้อสามารถสะบัดหลุดได้ผู้ที่จับคนอื่นอยู่ต้องตายหมด ดังนั้นการจับต้องมั่นใจว่าจะจับอยู่ซึ่งอาศัยความสามัคคี

5.5.4 เมื่อฝ่ายหนึ่งอ้อแล้วต่อไปให้ฝ่ายตรงกันข้ามอ้อบ้างสลับกันไปจนกว่าฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจะหมดคนที่อ้อ ถือเป็นฝ่ายแพ้ฝ่ายใดได้พวกมากถือว่าชนะการเล่นอ้อจึงมีการเล่นเดียวกันต่างกันตรงที่ผู้อ้อห้ามมีเสียงห้ามยิ้มห้ามหัวเราะ หรือห้ามพูด ฝ่ายตรงข้ามจะพยายามจุดไว้และทำให้จึกจี้เพื่อให้พูดหรือหัวเราะ

5.6 ประโยชน์

5.6.1 ฝึกการกลั่นลมหายใจเป็นการออกกำลังกายปอด

5.6.2 ฝึกความอดทนความกล้าหาญ

5.6.3 เป็นการสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ

5.6.4 ฝึกความมั่นใจกล้าตัดสินใจ

5.6.5 ฝึกความคล่องแคล่วว่องไว รู้จักหลบหลีก ได้ผจญภัยตื่นเต้น

ภาษาอีสาน	คำแปล
อี	เป็นคำหน้านามส่วนมากใช้เรียกหน้าชื่อผู้หญิง เช่น อีนางน้อย อีต้อย ปัจจุบันไม่ใช่เพราะบางกลุ่มถือไม่สุภาพ
กีก	เป็นใบ้พูดไม่ได้เพราะหูหนวก

## 6. รีรีข้าวสาร

6.1 ความหมาย คำ “รีรี” เป็นชื่อไม้เถาชนิดหนึ่ง ขึ้นช่อดูหนึ่งๆ เท่านั้น มีผลเป็นรูปแบนๆ เมื่อผลแก่ข้างในมีเมล็ดแข็งและกลมยาวคล้ายเมล็ดข้าวสาร ชาวนาเรียกว่า “หมากรีรีข้าวสาร” มีความหมายอีกอย่างหนึ่ง คือ เป็นชื่อการเล่นชนิดหนึ่งโดยให้คนลอดแขนแล้วกันเอาไว้ พร้อมกับร้องเพลงไปด้วย การเล่นชนิดนี้บางที่เรียกว่า “ลอดแหลดข้าวสาร”

6.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด แต่ปกติไม่เกิน 10 คน การเล่นชนิดนี้เหมาะสำหรับเด็กเล็กๆ เป็นการเล่นเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น

6.3 สถานที่เล่น ใช้ลานแห่งใดแห่งหนึ่ง เช่น ลานบ้าน ลานวัด หรือสนามหญ้า เป็นต้น แต่พื้นที่ควรราบเรียบดีและกว้างขวางที่จะเล่นได้สะดวก

6.4 อุปกรณ์ ไม่มี

6.5 วิธีเล่น

6.5.1 จัดผู้เล่นออกเป็นพวกๆ มีจำนวนประมาณพวกละ 9-10 คน

6.5.2 ให้สองคนยืนหันหน้าเข้าหากัน เอามือจับกันทั้งสองข้าง แล้วยกมือขึ้นให้สูงจนพ้นศีรษะ

6.5.3 ให้ผู้เล่นนอกนั้น จัดแถวตอนเรียงหนึ่งตามลำดับไหล่ คือ เรียงซ้อนกันเป็นต้น เหมือนแถวหน้ากระดาน แล้วทำขวาทันนั้นเอง

6.5.4 ให้ผู้เล่นยืนแถวตอนเรียงหนึ่งเอามือจับบันเอวหรือเข็มขัดของผู้อยู่ข้างหน้าตามลำดับพอเริ่มเล่น ผู้อยู่ข้างหลังสุดพาร้องเพลง พร้อมกับพาพรรคพวกออกเดินโน้มตัวลอดแขนของผู้เล่นสองคนที่จับมือกัน ที่กล่าวข้างต้น

6.5.5 ขณะร้องเพลงก็ลอดไปมา ตอนเพลงจบ คือ วรรคสุดท้าย ผู้จับมือกันสองคน ก็กันเอาคนที่อยู่ข้างหลังสุดไว้ แล้วคนที่ถูกไว้จับมือกับคนทั้งสอง และทำเป็นวงกลมพร้อมกับยกมือขึ้นให้สูง

6.5.6 ให้ผู้เล่นที่เหลือร้องเพลงเช่นคราวก่อน เมื่อจบเพลงก็กันไว้อีกทีละคน และจับกันเป็นวงต่อไป ทำเช่นนี้จนกว่าจะหมดทุกคน

6.5.7 การเล่นคราวต่อไป ก็เปลี่ยนคนอื่นไปยืนโยงแขนไว้อีก แล้วเล่นต่อดังกล่าว จนกว่าจะยุติการเล่น

6.5.8 เพลงที่นิยมใช้ร้อง ได้แก่ เพลงรีรีข้าวสารหรือลอดแหลดข้าวสาร เพลงใดเพลงหนึ่ง ดังต่อไปนี้

### วิธีข้าวสาร

วิธีข้าวสาร	วิธีรานวิธีรานข้าวเปลือก
เด็กน้อยน้อย	ตาเหลือกตาลน
ปลาปกแล่นลงหาด	ปลาจาดแล่นลงถึง
พานเอาคนทางหลัง	หรือคนทางขอก ออกก็ได้

### หลอดแหลดข้าวสาร

หลอดแหลดข้าวสาร	พานลานข้าวเปลือก
เด็กน้อยน้อย	ตาเหลือกตาลาน
เขียนสมุด	ใส่ใบตาล
เขียนใบลาน	ใส่ใบอ้อย
เด็กน้อยให้	นำกันคอบเอา

#### 6.6 ประโยชน์

- 6.6.1 ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย
- 6.6.2 ผู้เล่นและผู้ดูสนุกสนานเพลิดเพลิน
- 6.6.3 ทำให้ผู้เล่นรักใคร่สามัคคีกัน
- 6.6.4 ส่งเสริมให้เด็กๆ ได้ซาบซึ้งศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น

#### 7. กู๊กินหาง

7.1 ความหมาย “กู๊กินหาง” หมายถึง ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวเรียงหนึ่งตามลำดับไหล่ คือ คนสูงอยู่ข้างหน้า และคนเตี้ยอยู่ข้างหลัง ผู้เล่นเอามือจับบั้นเอว หรือเข็มขัดต่อกันไป สมมติว่าเป็นงู โดยให้คนหน้าเป็นงู คนถัดไปเป็นหางงู แล้วคนอยู่หัวเลี้ยวไปจับผู้อยู่หางเมื่อจับได้ก๊ินหาง จึงเรียกว่า กู๊กินหาง

7.2 จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด แต่ผู้เล่นชุดหนึ่งๆ ไม่ควรเกิน 10 คน เพราะถ้ามากเกินไปจะทำให้การเล่นไม่สะดวก การเล่นควรแยกชายหญิง

7.3 สถานที่เล่น ให้ลานแห่งใดแห่งหนึ่งซึ่งกว้างขวางและราบเรียบ เช่น ลานบ้าน ลานวัด สนาม เป็นต้น

#### 7.4 อุปกรณ์ ไม่มี

#### 7.5 วิธีเล่น

7.5.1 แบ่งผู้เล่นออกเป็นพวกๆ ละไม่เกิน 10 คน

7.5.2 ให้ผู้เล่นยืนเป็นแถวตอนโดยให้คนที่สูงอยู่ข้างหน้า และเรียงตามลำดับไหล่หรือจะแถวเป็นหน้ากระดานเรียงหนึ่งตามลำดับไหล่ แล้วทำขวาหันก็ได้

7.5.3 ผู้เล่นซึ่งอยู่ถัดคนหน้าสุดเอามือจับเอว หรือเข็มขัดที่อยู่ข้างหน้าของคนไว้ให้แน่นทุกคน โดยสมมติ ผู้อยู่ข้างหลังสุดเป็นหัวงู ส่วนผู้อยู่ถัดๆ ไปเป็นหางงู

7.5.4 พอสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้อยู่หัวแถวทำการเลี้ยวซ้ายหรือเลี้ยวขวา คนที่อยู่ถัดค่อยเลี้ยวคดเลี้ยวไปตามด้วย และพยายามไล่จับคนผู้อยู่หางคนสุดท้าย ส่วนผู้เล่นทาง หาง ก็พยายามหลีกเลี่ยงหนีจากการจับ

7.5.5 เมื่อผู้อยู่หางหัวจับได้คนหลังสุดคนใด ถือว่าหัวงูได้ “ กิน ” ผู้ถูก จับนั้นก็ออกจากการเล่นผู้อยู่หัวแถวก็พยายามไล่จับคนห่างแถวสุดท้ายต่อไป มาจนถึงคนสุดท้ายจึงยุติ การเล่น

7.5.6 ถ้าการเล่นแบ่งออกเป็นหลายชุดหรือหลายคณะแข่งขันกันคณะใคร สามารถกินหางได้เร็วที่สุด คือ สามารถให้คนอยู่หางหมดก่อนคณะอื่นเป็นผู้ชนะ

### 7.6 ประโยชน์

7.6.1 ผู้เล่นได้ออกกำลังกาย

7.6.2 ผู้เล่นได้ฝึกความคล่องแคล่วว่องไว

7.6.3 ฝึกปฏิภาณไหวพริบ และความอดทน

7.6.4 ช่วยสนับสนุนให้รักใคร่สามัคคีกัน

7.6.5 ผู้เล่นและผู้ดูสนุกสนานเพลิดเพลิน

## 3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านพฤติกรรมทางสังคม

### 3.1 ความหมายพัฒนาการทางสังคมของเด็ก

ได้มีผู้ให้ความหมายของพัฒนาการทางสังคมไว้หลายทัศนะ กล่าวคือ เฮอร์ลอค (ชจิตพรรณ ทองคำ. 2536: 9; อ้างอิงจาก Hurlock. 1978: 228) ให้ความหมายของพัฒนาการ ทางสังคม หมายถึง การพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมตามแบบแผนของพัฒนาการ ทางสังคม ซึ่งหมายถึงการพัฒนาความสามารถในการแสดงพฤติกรรมกับแบบแผนที่สังคมยอมรับ เพื่อเข้ากับสังคมได้ ภรณ์ คุรุรัตน์. (2525: 24) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่จะให้เด็กปรับตัวเข้ากับ สังคมได้ดีเพียงใดนั้นมี 3 ประการ ดังนี้

1. ลักษณะพฤติกรรมที่เหมาะสม เด็กจะเข้าสังคมได้ดี ต้องประพฤติตามแนวที่ สังคมยอมรับ และนิยมชมชอบ ซึ่งสังคมแต่ละสังคมย่อมมีมาตรฐานของตนเอง เด็กจะต้องเข้าใจ มาตรฐานและปฏิบัติให้เหมาะสม

2. บทบาทในสังคม หมายถึง แบบแผนพฤติกรรมที่ยึดถือปฏิบัติเป็นธรรมเนียม ของสังคม ซึ่งในแต่ละสังคมไม่เหมือนกัน บทบาททางสังคมดังกล่าว ได้แก่ บทบาทพ่อแม่ของ เด็กของครู ฯลฯ ถ้าเด็กไม่เข้าใจและไม่สามารถปฏิบัติตามบทบาทที่สังคมกำหนด เด็กคนนั้นจะมี ปัญหาการปรับตัว และอยู่ในสังคมอย่างไม่มีความสุข

3. เจตคติต่อสังคม หมายถึง ความรู้สึกของเด็กที่มีต่อสังคม เด็กจะต้องรู้สึกว่ ตนเองเป็นส่วนหนึ่งของสังคม มีหน้าที่ต้องให้ความร่วมมือ และมีความรู้สึกพอใจในสังคมของตน เด็กจึงจะมีความสุข กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2546: 127) ได้กล่าวว่า พัฒนาการทางสังคม เป็น

พัฒนาการของความสามารถแสดงพฤติกรรมต่อบุคคลอื่น และสิ่งแวดล้อมให้สอดคล้องกับแบบแผน ที่สังคมยอมรับได้ พฤติกรรมแสดงออกจะบ่งบอกให้เห็นถึง เจตคติและค่านิยมเฉพาะตนของบุคคล คนนั้น

สรุปได้ว่า จากความหมายของพฤติกรรมทางสังคมที่นักการศึกษาได้ให้ไว้แสดงว่า พฤติกรรมทางสังคม หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมเฉพาะของแต่ละบุคคล หรือกลุ่มบุคคลในสังคม ที่แสดงออก โดยอาจจะได้รับอิทธิพลจากบุคคลอื่นรอบข้าง หรือธรรมเนียมปฏิบัติแบบแผนทาง สังคม

### 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม

ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมมีหลายทฤษฎี ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริม พฤติกรรมด้านสังคม ได้แก่ ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน ทฤษฎีพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมระหว่างบุคคลของฮัลลิแวน ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของฮาวิกเฮอร์ส และทฤษฎีการ เรียนรู้ทางสังคมของแบนดูรา

ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Theory of development)

ทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน เน้นถึงความสำคัญของบุคลิกภาพมนุษย์ว่า จะพัฒนาได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับความสำเร็จในแต่ละช่วงอายุ การพัฒนาที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงของ ชีวิต ถ้าบุคคลใดได้รับการตอบสนองอย่างเต็มที่แล้วบุคคลนั้นก็จะมีบุคลิกภาพดีและพร้อมที่จะ พัฒนาขั้นต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีริกสัน ได้แบ่งพัฒนาการทางสังคมไว้ 8 ระยะ ในช่วง ของเด็กปฐมวัยคือ 3 ระยะแรก ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นความไว้วางใจ – ความไม่ไว้วางใจ (Trust VS Doubt) อายุเด็ก ขั้นนี้อยู่ระหว่างแรกเกิด – 1 ปี ถ้าเด็กได้รับการดูแลอย่างสม่ำเสมอมั่นคงจากบิดามารดาจะช่วย พัฒนาความรู้สึกในด้านความเป็นตัวของตัวเองและความไว้วางใจผู้อื่น ซึ่งจะส่งผลให้เด็กมีอารมณ์ ที่ดีและมีความรู้สึกที่ปลอดภัย การที่เด็กได้รับการดูแลทางร่างกายอย่างสม่ำเสมอ ได้รับความ อบอุ่นอย่างมั่นคงสม่ำเสมอ ได้รับการตอบสนองความต้องการ อย่างทันทีทันใด สิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กเกิดความไว้วางใจและเป็นพื้นฐานในการส่งเสริมพัฒนาการในขั้นต่อไป แต่ถ้าเด็กไม่ได้รับ การดูแลอย่างสม่ำเสมอและไม่มีความมั่นคง เด็กจะเกิดความรู้สึกไม่เชื่อมั่นในตนเอง ขาดทักษะใน การที่จะเผชิญกับความทุกข์ยากและภาวะกดดัน

ขั้นที่ 2 ขั้นความเป็นตัวของตัวเอง – ความไม่มั่นใจในตนเอง (Autonomy VS Doubt) อายุเด็กขั้นนี้อยู่ระหว่าง 2 – 3 ปี ในขั้นนี้เด็กเรียนรู้การใช้ทักษะทางร่างกายและทักษะ ทางจิตใจเด็กพัฒนาร่างกายให้แข็งแรง และสร้างความสมดุลระหว่างความเป็นตัวของตัวเองและ ความไม่มั่นใจในตนเอง ถ้าเด็กได้รับการควบคุม จำกัดความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะรู้สึกสงสัย ลังเล ไม่เชื่อมั่นในตนเองซึ่งจะส่งผลให้เด็กรู้สึกไม่ปลอดภัย ความสำเร็จในพัฒนาการขั้นนี้คือ การ ให้เด็กได้ใช้ความพยายามอย่างเต็มที่ ในการสำรวจโลกด้วยกิจกรรมและการเล่น



ขั้นที่ 3 ขั้นความคิดริเริ่ม – ความรู้สึกผิด (Initiative VS Guilt) อายุของเด็กในขั้นนี้อยู่ระหว่าง 3 – 5 ปี หรือ 6 ปี ในขั้นนี้เด็กจะรู้จักร่วมมือในการวางแผนและปฏิบัติกิจกรรม เด็กต้องได้รับอิสระอย่างเพียงพอในการร่วมทำกิจกรรมกับผู้อื่น เด็กจะให้ความสนใจ ใช้ความคิดริเริ่มและใช้ความพยายามจนประสบความสำเร็จ ขบวนการทางสังคมในขั้นนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการเกิดอารมณ์เร้าแรง โกรธเคืองบิดามารดาที่ควบคุมเด็กมากเกินไปจะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกผิด การไม่จำกัดความคิดของเด็กจะส่งผลให้เด็กรู้จักการยอมรับและไม่ยอมรับสังคม ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นในการเจริญงอกงามของพัฒนาการขั้นต่อไปอธิบายการรู้สึกผิด (Guilt) เหมือนกับฟรอยด์คือ เน้น Resolution และ Oedipal Complex ดังที่ได้อธิบายมาแล้ว ดังนั้น เด็กชายวัยนี้ต้องการทำอะไรเหมือนพ่อ เด็กหญิงอยากจะทำอะไรเหมือนแม่เด็กบางคนอาจทำงานซ้ำ เสร็จซ้ำ แต่เมื่อเสร็จแล้วก็ยังเป็นสิ่งที่สมบูรณ์เรียบร้อยและถูกต้อง เด็กบางคนอาจจะเรียนไม่เก่ง แต่เล่นกีฬาเก่ง เป็นต้น การช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อย และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง ไม่เกลียดตนเองและไม่มีปมด้อย

ขั้นที่ 4 ความต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ – ความรู้สึกด้อย (Industry versus inferiority) อิริคสัน ใช้คำว่า Industry กับเด็กอายุประมาณ 6 – 12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านร่างกาย อยู่ในขั้นที่มีความต้องการที่จะทำอะไรอยู่เสมอไม่เคยว่างหรืออยู่เฉยๆ แม้ว่าเด็กที่เจริญเติบโตในวัฒนธรรมที่ไม่มีการศึกษาในโรงเรียนทั่วโลกก็พบว่าเด็กในวัยนี้ เป็นวัยที่จะเริ่มฝึกหัดอาชีพ สำหรับสังคมที่มีการศึกษาในโรงเรียน เด็กก็จะอยู่ในความพยายามอย่างมาก ผู้ใหญ่จะต้องพยายามช่วยให้เด็กได้รับสัมฤทธิ์ผล ให้เขารู้ว่าจะต้องมีประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เขาคิดว่าคนเราเก่ง มีความสามารถทำอะไรก็ได้ เพื่อจะไม่ให้เกิดปมด้อย มีส่วนช่วยให้เด็กที่โชคไม่ดีที่ทำงานซ้ำ สู้คนอื่นไม่ได้ โดยพยายามหาสิ่งที่เด็กคนนั้นทำได้ดีกว่าเด็กคนอื่น และนอกจากชี้ให้เห็นความสามารถพิเศษของเขา และประกาศให้คนอื่นเห็นด้วย เช่น เด็กบางคนอาจจะทำงานซ้ำ เสร็จซ้ำแต่เมื่อเสร็จแล้วเป็นผลงานที่มีความถูกต้องสมบูรณ์ เด็กบางคนเรียนไม่เก่ง แต่ทำกิจกรรมต่างๆ ที่ใช้มือได้ดี หรือเล่นกีฬาเก่งการช่วยเหลือแบบนี้จะช่วยทำให้เด็กไม่มีปมด้อย และมีทัศนคติที่ดีต่อตนเอง

#### ทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory)

อัลเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. 2550: 65–66; อ้างอิงจาก Bandura, A. 1977) กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้น มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม ซึ่งทฤษฎีนี้ เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้ โดยการให้ตัวแบบ โดยผู้เรียนจะทำการลอกเลียนแบบจากตัวแบบ การเรียนรู้ดังกล่าวนี้ เป็นกระบวนการ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกต การตอบสนอง และปฏิบัติต่างๆ ของตัวแบบสภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ ซึ่งกระบวนการต่างๆ ของการเลียนแบบของเด็กประกอบด้วย 4 กระบวนการ คือ

1. กระบวนการดึงดูดความสนใจ คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กสังเกตตัวแบบและตัวแบบนั้น ดึงดูดให้เด็กสนใจที่เลียนแบบควรเป็นพฤติกรรมง่าย ๆ ไม่สลับซับซ้อนง่ายต่อการเอาใจใส่ของเด็กที่เกิดการเลียนแบบและเกิดการเรียนรู้

2. กระบวนการคงไว้ คือ กระบวนการบันทึกหรือเก็บเป็นความจำ การที่เด็กจะต้องมีความแม่นยำ ในการบันทึกสิ่งที่ได้เห็นหรือได้ยินเก็บเป็นความจำ ทั้งนี้ เด็กดึงข้อมูลที่ได้จากตัวแบบออกมาใช้กระทำตามโอกาสที่เหมาะสม เด็กที่มีอายุมากกว่าจะเรียนรู้จากการสังเกตการกระทำที่ฉลาดของบุคคลอื่น ๆ ได้มากกว่า โดยประมวลไว้ในลักษณะของภาพพจน์ และในลักษณะของภาษา และเด็กโตขึ้นนำประสบการณ์ และสัญลักษณ์ต่างๆ มาเชื่อมโยงและต่อมาจะใช้การเรียนรู้ มีเทคนิคที่นำมาช่วยเหลือความจำ คือ การท่องจำ การทบทวน หรือการฝึกหัดคิดและการรวบรวมสิ่งที่เกี่ยวข้องกันในเหตุการณ์ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้เก็บสะสมความรู้ไว้ในระดับ ซึ่งสามารถนำมาใช้ได้เมื่อต้องการ

3. กระบวนการแสดงออก คือ การแสดงผลการเรียนรู้ด้วยการกระทำ คือ การที่เด็กมีผลสำเร็จ ในการเรียนรู้จากตัวแบบต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำ เด็กจะต้องแสดงพฤติกรรมที่ได้จากการเรียนรู้ด้วยการเคลื่อนไหวออกมา เป็นการกระทำออกมาในรูปของการใช้กล้ามเนื้อ ความรู้สึกด้วยการกระทำครั้งแรกไม่สมบูรณ์ ดังนั้น เด็กจำเป็นจะต้องลองทำหลายๆ ครั้ง เพื่อให้ได้ลักษณะพฤติกรรมที่ต้องการ เพื่อนำมาแก้ไขพฤติกรรมที่ยังไม่เข้ารูปเข้ารอย สิ่งนี้จะทำให้เกิดพัฒนาการ ในการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เด็กที่มีอายุมากกว่า จะมีกล้ามเนื้อที่แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดีกว่าเด็กที่มีอายุน้อย

4. กระบวนการจูงใจ คือ กระบวนการเสริมแรงให้กับเด็ก เพื่อแสดงพฤติกรรมตามตัวแบบได้ถูกต้อง โดยเด็กเกิดการเรียนรู้จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่จะมาจากบุคคลที่มีชื่อเสียงมากกว่าบุคคลที่ไม่มีชื่อเสียง จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่มาจากบุคคลที่เป็นเพศเดียวกันกับเด็กมากกว่า จะเป็นเพศตรงข้ามกัน จากการเลียนแบบ ตัวแบบที่เป็นรางวัลเช่น เงินทอง ชื่อเสียง สถานภาพทางเศรษฐกิจสูง จากพฤติกรรมของบุคคลที่ถูกลงโทษ มีแนวโน้มที่จะไม่นำมาเลียนแบบ และจากการที่เด็กได้รับอิทธิพลจากตัวแบบ ที่มีความคล้ายคลึงกันกับเด็ก ได้แก่ อายุหรือสถานภาพทางสังคม

### 3.3 การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม

การส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็ก เป็นการพัฒนาพฤติกรรมใหม่ให้เกิดขึ้นกับเด็กอาจทำได้ ดังนี้ (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. 2544: 31-36)

1. การปรับพฤติกรรมของเด็กต้องให้เด็กค่อยๆ ปรับพฤติกรรมทีละน้อยด้วยการเสริมแรง เช่น ให้การเสริมแรงเวลาที่เด็กแสดงพฤติกรรมที่เหมาะสม หรือเมื่อเด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ

2. การพัฒนาพฤติกรรมโดยให้ตัวแบบที่ดี การให้เด็กเห็นตัวอย่างที่ดีจะช่วยให้เด็กเลียนแบบตาม เด็กมักจะชอบเลียนแบบผู้ที่เด็กชื่นชม เช่น พ่อแม่ ครู ญาติ พี่น้อง นักกีฬา นักร้อง ตัวละครในนิทานและผู้มีชื่อเสียง

3. การให้สัญญาณเตือนพฤติกรรม โดยการแสดงออกด้วยวาจา หรือท่าทางว่าเด็กควรทำหรือไม่ ด้วยคำพูดหรือการพยักหน้า เป็นการให้สัญญาณเตือนพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม ก่อนที่เด็กจะทำอะไรลงไป จะดีกว่าการติเตียนเมื่อเด็กทำอะไรผิดลงไปแล้ว สุขุมล สุขุมล (มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. 2547: 82-83) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้เด็กไว้ว่า ความสัมพันธ์อันอบอุ่นของคน ในครอบครัวและการเรียนรู้จากประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลต่างๆ นอกครอบครัวและจากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมอื่นๆ จะช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางสังคมที่ดี การส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมของเด็กทำได้ ดังนี้

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างสมาชิกในครอบครัว มีความรัก ความเมตตาต่อกัน เข้าใจกันมีน้ำใจต่อกัน ช่วยเหลือกัน บิฑามารดา ต้องเป็นตัวอย่างของลูกและเป็นผู้สร้างบรรยากาศที่ดีดังกล่าวในหมู่สมาชิกของครอบครัว จะช่วยให้เด็กเรียนรู้การสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับผู้อื่น

2. ฝึกมารยาททางสังคมให้แก่เด็ก เช่น การไหว้ การทำความเคารพผู้ใหญ่ การเป็นคนยิ้มแย้มแจ่มใส การรู้จักขอบคุณ ขอโทษ การมีมารยาทในการรับประทานอาหาร การใช้คำพูด การรู้จักรอคอยเข้าแถว การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การมีมารยาทที่ดี จะช่วยให้เด็กสร้างความสัมพันธ์กับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น

3. ปลูกฝังคุณลักษณะที่ดี เพื่อการอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข เช่น ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบ ความมีระเบียบวินัย การให้ความร่วมมือ การให้เกียรติผู้อื่น การรู้แพ้รู้ชนะ รู้ภัย เป็นต้น

4. ให้โอกาสเด็กได้มีประสบการณ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นๆ เช่น ให้เด็กได้เล่นได้คบหากับเพื่อนๆ ในละแวกบ้าน ทั้งเพื่อนเพศเดียวกันและเพื่อนต่างเพศ พาลูกไปเข้าสังคมของผู้ใหญ่บ้าง ทั้งในหมู่เครือญาติและเพื่อนๆ ของบิดามารดา โดยบิดามารดา จะคอยดูแลแนะนำให้ลูกรู้จักเลือกคบเพื่อนที่ดี รู้จักการวางตัว การสมาคมและการสร้างมิตรภาพกับบุคคลในระดับต่างๆจากที่กล่าวมา สรุปได้ว่า การส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัยนั้น มีหลายวิธี ที่สามารถมีส่วนร่วมช่วยในการพัฒนาและส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคมให้กับเด็กได้ อาทิเช่นการจัดสภาพแวดล้อม ให้เอื้อต่อการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ต่างๆ รวมไปถึงการชมเชย ให้รางวัล เมื่อเด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคมที่เหมาะสม ซึ่งวิธีเหล่านี้ สามารถสร้างพฤติกรรมทางสังคมที่พึงประสงค์ให้กับเด็กได้เป็นอย่างดี

### 3.4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### งานวิจัยต่างประเทศ

วูด (Wood 1977: 4837) ทำการศึกษา หาความสัมพันธ์ระหว่างการเป็นที่ยอมรับของสังคม กับการมีอำนาจในสังคมของนักเรียนอนุบาล โดยใช้เด็กในโรงเรียนเอกชนจำนวน 25 คน เป็นกลุ่มตัวอย่างประชากร แยกเป็นเด็กชาย 15 คน และเด็กหญิง 10 คนที่ใช้ภาษาพูดเดียวกัน และเป็นคนระดับกลางเหมือนกัน การเก็บรวบรวมข้อมูล แยกเป็น 2 ส่วน คือ การมีอำนาจในสังคม ได้จากการสังเกตพฤติกรรมเด็กแต่ละคน ในช่วงที่เด็กเลือกทำกิจกรรมด้วยตนเองรวมเวลาที่สังเกตคนละ 120 นาที ส่วนพฤติกรรมการเป็นที่ยอมรับในสังคม คือ การเป็นผู้นำและผู้ตามในกลุ่มเพื่อน การแสดงความภาคภูมิใจต่อเพื่อน และการแสดงออกทั้งรักและเป็นศัตรูกับผู้ใหญ่ ส่วนพฤติกรรมที่ไม่มีความสัมพันธ์กัน คือ การประจบผู้ใหญ่ เพื่อให้เป็นที่ยอมรับ การใช้ผู้ใหญ่ให้เกิดอำนาจ และการแข่งขันกับกลุ่มเพื่อน

ซาโลเม (Salome 1979: 1349) ได้วิจัยถึงความแตกต่างของปฏิสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัย ระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในแง่ของ 1) วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2) วิธีที่ใช้ในการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่มและ 3) การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็ก อายุ 4 – 5 ปี จำนวน 30 คนเป็นชายและหญิงเท่ากัน จากการสังเกตพฤติกรรมในขณะที่เด็กเล่นกับกลุ่มเพื่อนครั้งละ 10 นาทีโดยสังเกตเด็กทีละคนรวมเวลาที่สังเกตคนละ 70 นาที ตลอดเวลา 5 สัปดาห์ขณะสังเกตจะบันทึกเสียง แล้วนำไปวิเคราะห์พฤติกรรม ผลการวิจัยพบว่า ไม่มีความแตกต่างระหว่างเด็กหญิงกับเด็กชายในด้านต่อไปนี้ คือ 1) วิธีการที่ใช้ในการเข้ากลุ่ม 2) วิธีการรวมกับเด็กอื่นเป็นกลุ่ม 3) การมีส่วนร่วมเล่นในกลุ่ม

บาร์ - ทาล และคนอื่นๆ (Bar – Tal and other 1982: 396 – 402) ได้ทำการศึกษาเชิงสังเกต กับพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กปฐมวัย จำนวน 156 คน ที่มีอายุระหว่าง 1 – 3 ปี เด็กแต่ละคนได้รับการสังเกต 3 ครั้งๆ ละ 10 นาที ในระหว่างกิจกรรมการเล่นอิสระในการสังเกต ผู้สังเกตได้รหัสพฤติกรรมความช่วยเหลือแต่ละอย่างที่เด็กแสดงออกมาไม่ว่าพฤติกรรมความช่วยเหลือนั้น จะเป็นพฤติกรรมที่เด็กได้แสดงออกมาจริงๆ หรือแสดงออกมาในการเล่นแบบสร้างจินตนาการ ผลการวิจัยพบว่า โดยทั่วไปแล้วพฤติกรรมความช่วยเหลือของเด็กไม่เพิ่มขึ้นตามอายุ แต่เด็กจะแสดงพฤติกรรมช่วยเหลือ ในสถานการณ์ที่เป็นการเล่นแบบสร้างจินตนาการน้อยลง และแสดงพฤติกรรมความช่วยเหลือจริงๆ ออกมามากขึ้นและเด็กช่วยเหลือเพื่อนด้วยการปลอมใจ ในสถานการณ์จริงๆ มากขึ้น แต่ช่วยเหลือด้วยการให้สิ่งของแก่เพื่อนในสถานการณ์จริงน้อยลงเมื่ออายุมาก

บลาล็อค (Blalock 1984: 172) ได้ศึกษาสังเกตเด็กอนุบาล 2 ห้อง นักเรียนจำนวน 36 คน ในขณะที่เด็กกำลังเล่นอย่างอิสระ และใส่รหัสพฤติกรรม การมีปฏิสัมพันธ์โดยใช้รหัสพฤติกรรมเด็ก (Child behavior code) ครูผู้สอน เป็นผู้ตอบแบบสอบถาม และทำนายสถานภาพ ในเด็กแต่ละคน ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงสหสัมพันธ์ทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ

ระหว่างคะแนนการยอมรับทางสังคมมิติ (Sociol metric) ของเด็กกับการทำนายการยอมรับเพื่อนที่ถูกทำนาย และเด็กที่มีผลกระทบทางสังคมมิติ (Sociol metric) สูง ตอบคำถามปลายเปิดน้อย และแสดงความรักและความรู้สึกทางคำพูดกับเพื่อนน้อยจากการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สรุปได้ว่า พฤติกรรมทางสังคมของเด็กจะทั้งด้านการช่วยเหลือ ด้านพลบโยน และให้กำลังใจและด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่นนั้นสามารถตอบสนองได้ดีเมื่อเด็กได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับเพื่อนหรือผู้อื่น โดยการแสดงออกทางพฤติกรรมดังกล่าว ทั้งนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเพศ และอายุ แต่เด็กสามารถแสดงออกได้ดี โดยผ่านการเล่นในสถานการณ์จริงดังนั้น จึงควรได้รับการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม โดยการจัดกิจกรรมการเล่นร่วมกันเป็นกลุ่ม เพื่อให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ตรง และเพื่อให้เด็กได้แสดงออกถึงพฤติกรรมที่สังคมยอมรับ

### งานวิจัยในประเทศ

ณัฐจารี พงษ์สิงห์. (2539: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นบล็อก เป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผนกับเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์ การเล่นบล็อกอย่างอิสระ กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาล 2 อายุ 5 – 6 ปี จำนวน 30 คน โดยกลุ่มทดลองจะได้รับประสบการณ์ การเล่นบล็อก เป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน กลุ่มควบคุม ได้รับประสบการณ์ การเล่นบล็อกอย่างอิสระ ผลการศึกษาพบว่า พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์การเล่นบล็อกอิสระแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปราณี โมณะตระกูล. (2543: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบพัฒนาการทางสังคมของเด็กก่อนประถมศึกษา ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการโดยใช้แผนการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับการจัดกิจกรรมโดยใช้แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ พบว่า เด็กก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีพัฒนาการทางสังคมสูงกว่าก่อนการได้รับการจัดโปรแกรม นันทนาการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01 และเด็กก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการจัดโปรแกรม กิจกรรมนันทนาการเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางสังคมมีพัฒนาการทางสังคมเพิ่มขึ้นสูงกว่าเด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมโดยใช้แผนการจัดประสบการณ์ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ศิริรัตน์ ชูชีพ. (2544: 37) ศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย ก่อนการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ และหลังจากจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ในสัปดาห์ที่ 1 หลังจัดประสบการณ์เคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ใน 1 สัปดาห์ เด็กปฐมวัย มีพฤติกรรมชอบสังคมเพิ่มขึ้นจากก่อนจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วีระพงษ์ บุญประจักษ์. (2545: 50) ศึกษาความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคม พบว่า เด็กปฐมวัย ก่อนจัดประสบการณ์ และระหว่างการจัดประสบการณ์ การเล่นพื้นบ้านไทย ในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีพฤติกรรมทางสังคมโดยเฉลี่ยแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงระหว่างช่วงสัปดาห์ พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคม โดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 8 สัปดาห์ เมื่อวิเคราะห์คะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคม ของเด็กปฐมวัย แยกเป็นรายด้าน ได้แก่ ความร่วมมือในการทำกิจกรรมกลุ่มร่วมกัน ความเห็นอกเห็นใจ ช่วยเหลือและแบ่งปัน พบว่า คะแนนพฤติกรรมทางสังคม ทั้ง 3 ด้าน มีการเปลี่ยนแปลงไปในลักษณะที่สอดคล้องกับ การวิเคราะห์แบบคะแนนรวมทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

ศศินันท์ นิลจันทร์. (2547: บทคัดย่อ) ศึกษาเปรียบเทียบระดับความมีวินัย ในตนเองของเด็กปฐมวัย ในชุมชนแออัดคลองเตย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นิทานในช่วงระยะเวลาที่แตกต่างกัน พบว่า เด็กปฐมวัย ในชุมชนแออัดคลองเตย หลังจากได้รับกิจกรรมเล่นิทานในแต่ละช่วงสัปดาห์ มีระดับคะแนนของพฤติกรรม ความมีระเบียบวินัยในตนเองแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $P < .01$  และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความมีระเบียบวินัยในตนเอง ในด้านความรับผิดชอบ ความซื่อตรง การตรงต่อเวลา และการควบคุมตนเองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  $P < .01$

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือในการศึกษาวิจัย
4. วิธีดำเนินการทดลอง
5. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุ 8-9 ปี โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา ปีการศึกษา 2553 ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 อายุ 8-9 ปี โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา กรุงเทพมหานคร ทั้งชายและหญิง จำนวน 30 คน แบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน โดยแบ่งเด็กเก่งและเด็กอ่อนให้มีจำนวนเท่าๆกันทั้งสองกลุ่ม

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการการเล่นพื้นบ้านไทย ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการ คัดเลือกการเล่นพื้นบ้านของไทย โดยการกำหนดเกณฑ์ที่เหมาะสมกับเด็กไทย 3 ประการ ได้แก่ การเล่นที่เด็กนิยมเล่น การเล่นที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม การเล่นที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก โดยจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเป็นเวลา 10 สัปดาห์

2. แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม ซึ่งจะทำการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ โดยนำแบบสังเกตพฤติกรรมขอบสังคมของ ทศนีย์ จารุเสถียร (2549: 76). มาอ้างอิงใช้กับการวิจัยครั้งนี้

## การสร้างเครื่องมือและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

### 1. โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมนันทนาการ ที่เหมาะสมกับเด็กประถมศึกษปีที่ 3 และแนวทางการจัดกิจกรรมนันทนาการที่มีผลต่อพัฒนาการทางสังคมของเด็กประถมศึกษาปีที่ 3

1.2 ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการให้สอดคล้องกับความมุ่งหมายและนิยามศัพท์เฉพาะ แล้วเสนอประธานและกรรมการควบคุมปริญญาบัณฑิตพิจารณาความถูกต้องของการใช้สำนวนและภาษา

1.3 ผู้วิจัยนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับความมุ่งหมาย กิจกรรมนันทนาการและวิธีดำเนินการจากนั้นแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.4 ผู้วิจัยนำโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการที่ได้รับการแก้ไขปรับปรุงแล้วหลังปรับปรุงไปใช้กับกลุ่มทดลองจำนวน 30 คน

### 2. การสร้างแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

2.1 ศึกษาค้นคว้า เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาการทางสังคม

2.2 นำแบบสังเกตพฤติกรรมชอบสังคมของ ทศนีย์ จารุเสถียร (2549: 76) มาอ้างอิงใช้กับการวิจัยครั้งนี้

2.3 ผู้วิจัยได้ปรับเปลี่ยนชื่อแบบสังเกตพฤติกรรมชอบสังคมเป็นแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม แล้วจึงนำแบบสังเกตไปเสนอผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ทำการตรวจสอบและแก้ไขข้อความที่แสดงพฤติกรรมที่สังเกตนั้นมีความสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสังเกต

2.4 ผู้เชี่ยวชาญ 3 ใน 5 คน เสนอให้ปรับเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้

ระดับคะแนน 2 หมายถึง แสดงพฤติกรรมด้านสังคมได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 1 หมายถึง แสดงพฤติกรรมทางสังคมโดยมีเพื่อนหรือครูช่วยร้อง

ให้กระทำ

ระดับคะแนน 0 หมายถึง ไม่แสดงพฤติกรรมทางสังคม

2.5 นำแบบสังเกตพฤติกรรมที่ได้ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขแล้วไปใช้ในการทดลองพฤติกรรมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### 3. การหาคุณภาพเครื่องมือ

1. นำโปรแกรมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 คน ตรวจสอบความสอดคล้องของนิยามศัพท์เฉพาะกับความมุ่งหมาย กิจกรรม วิธีดำเนินการ

2. นำแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม เกณฑ์การประเมินที่นำมาปรับปรุง เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และความเหมาะสมของแบบสังเกต จำนวน



5 คน การแสดงหลักฐานความเที่ยงตรงของแบบสังเกต ดำเนินการโดยนำเอาแบบสังเกต พฤติกรรมทางสังคมที่ปรับปรุงแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญทำการตรวจสอบและแก้ไขข้อความที่แสดง พฤติกรรมที่สังเกตนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสังเกต ซึ่งค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่าง พฤติกรรมกับจุดประสงค์ (IOC: Index of Item objective congruence) ต้องมีค่า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 (บุญเชิด ภิญโญนนตพงษ์. 2533: 85) พบว่าแบบสังเกตพฤติกรรม ขอบสังคมของ ทศนีย์ จารุเสถียร (2549: 76) มีค่า IOC เท่ากับ 1 โดยได้แสดงค่าหลักฐาน ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่มีค่าสูง สามารถนำมาเก็บรวบรวมข้อมูลได้

คะแนน IOC	ความหมาย
+1	แน่ใจว่าข้อความที่แสดงพฤติกรรมที่สังเกตนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสังเกต
0	ไม่แน่ใจว่าข้อความที่แสดงพฤติกรรมที่สังเกตนั้นสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสังเกต
-1	แน่ใจว่าข้อความที่แสดงพฤติกรรมที่สังเกตนั้นไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์ของการสังเกต

ภาพประกอบ 2 ระดับคะแนน IOC

3. นำผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาและปรับปรุงแก้ไขทั้งแผนการจัด กิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม

4. นำโปรแกรมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้วเสนอต่อประธานกรรมการควบคุมปริญญาโทตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อพิจารณาความถูกต้องของการใช้สำนวนและภาษา

5. นำโปรแกรมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยและแบบสังเกตไปใช้กับกลุ่มทดลอง

### วิธีดำเนินการทดลอง

การทดลองในครั้งนี้ ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ๆ ละ 1 วันๆ ละ 50 นาที รวมจำนวน 10 วัน โดยดำเนินการเตรียมความพร้อม 2 สัปดาห์ ซึ่งทำการบันทึกการสังเกต 2 สัปดาห์ต่อ 1 ครั้ง รวมบันทึก 5 ครั้ง โดยมีลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ระยะก่อนการทดลอง คือ 2 สัปดาห์แรกของการทดลอง ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม และบันทึก จากนั้นแบ่งนักเรียนเก่งสลับอ่อนออกเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 15 คน เป็นกลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน

2. ระยะทดลอง คือ 8 สัปดาห์หลังระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยตามรายการที่กำหนดกับกลุ่มทดลอง
3. ระยะหลังการทดลอง ผู้วิจัยสังเกตและบันทึกตามแบบสังเกตพัฒนาการทางสังคมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
4. ผู้วิจัยนำค่าคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมทั้งก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

### การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมบันทึกการและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน
  - 1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)
  - 1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)
2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมติฐาน เปรียบเทียบค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและระหว่างการทดลองในแต่ละสัปดาห์โดยใช้ t-test สำหรับ Dependent sample หรือ Paired samples t-test กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมาย ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ ดังนี้

n	หมายถึง จำนวนกลุ่มตัวอย่างในการทดลอง
$\bar{X}$	หมายถึง ค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	หมายถึง ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
df	หมายถึง ชั้นแห่งความเป็นอิสระ
t	หมายถึง ค่าสถิติ t-distribution
p	หมายถึง ค่าความน่าจะเป็นทางสถิติ
*	หมายถึง ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

#### การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามลำดับดังนี้

##### ตอนที่ 1

1. วิเคราะห์ค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ของกลุ่มทดลองรายด้าน โดยการเปรียบเทียบก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
2. วิเคราะห์ค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคม ของกลุ่มควบคุมรายด้าน โดยการเปรียบเทียบก่อนการทดลองกับหลังการทดลอง
3. วิเคราะห์ค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคม รายด้าน โดยการเปรียบเทียบกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม

##### ตอนที่ 2

นำเสนอกราฟเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมเป็นรายด้าน ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตลอดระยะเวลาการทดลอง

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

##### ตอนที่ 1

ผู้วิจัยได้นำเสนอการวิเคราะห์ค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 รายด้านตามตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 1 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

พฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลอง	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการทดลอง	12.00	4.75		
หลังการทดลอง	18.53	3.94	8.88*	0.000

จากตาราง 1 แสดงว่าค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลอง สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตาราง 2 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

พฤติกรรมทางสังคม	การสังเกต	$\bar{X}$	S.D.	t	p
<b>ด้านการช่วยเหลือ</b>					
1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	ก่อนทดลอง	0.87	0.74	2.45*	0.014
	หลังทดลอง	1.27	0.70		
2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	ก่อนทดลอง	0.67	0.62	5.29*	0.000
	หลังทดลอง	1.33	0.72		
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	ก่อนทดลอง	0.87	0.64	5.53*	0.000
	หลังทดลอง	1.67	0.49		
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	ก่อนทดลอง	0.87	0.64	3.67*	0.001
	หลังทดลอง	1.47	0.64		
ค่าคะแนนรวมด้านการช่วยเหลือ	ก่อนทดลอง	3.27	1.87	6.35*	0.000
	หลังทดลอง	5.73	2.05		
<b>ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ</b>					
1. พูดด้วยวาจาสุภาพ	ก่อนทดลอง	0.67	0.82	5.87*	0.000
	หลังทดลอง	1.73	0.46		
2. ปลอบโยนด้วยการสัมผัส	ก่อนทดลอง	0.93	0.59	1.15	0.136
	หลังทดลอง	1.13	0.52		
3. ประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการเล่น	ก่อนทดลอง	0.87	0.74	3.06*	0.004
	หลังทดลอง	1.27	0.59		
4. ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด	ก่อนทดลอง	1.13	0.83	3.56*	0.002
	หลังทดลอง	1.87	0.35		
ค่าคะแนนรวมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ	ก่อนทดลอง	3.60	2.38	5.53*	0.000
	หลังทดลอง	6.00	1.60		
<b>ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น</b>					
1. กล่าวคำยกย่องชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	0.80	0.56	3.50*	0.002
	หลังทดลอง	1.27	0.46		
2. ประมอแสดงความคิดเห็นเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	1.13	0.52	3.06*	0.004
	หลังทดลอง	1.53	0.52		
3. ยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม	ก่อนทดลอง	1.47	0.52	4.00*	0.001
	หลังทดลอง	2.00	0.00		
4. ชูมือแสดงความคิดเห็นเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	1.73	0.46	2.26*	0.020
	หลังทดลอง	2.00	0.00		
ค่าคะแนนรวมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น	ก่อนทดลอง	5.13	1.51	5.23*	0.000
	หลังทดลอง	6.80	0.86		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05, ค่า  $t_{critical} = 1.761$  (one tail t-test) และ  $t_{critical} = 2.144$  (two tails t-test), (n=15)

ตาราง 3 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

พฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
ก่อนการทดลอง	13.93	6.51		
หลังการทดลอง	15.80	5.95	3.84*	0.001

จากตาราง 3 แสดงว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลอง สูงกว่าจากการก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



ตาราง 4 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

พฤติกรรมทางสังคม	การสังเกต	$\bar{X}$	S.D.	t	p	
<b>ด้านการช่วยเหลือ</b>						
1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	ก่อนทดลอง	0.87	0.74	1.87	0.041	
	หลังทดลอง	1.07	0.59			
2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	ก่อนทดลอง	1.07	0.59	1.00	0.167	
	หลังทดลอง	1.13	0.52			
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	ก่อนทดลอง	1.07	0.59	1.00	0.167	
	หลังทดลอง	1.13	0.52			
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	ก่อนทดลอง	1.00	0.85	0.81	0.217	
	หลังทดลอง	1.13	0.83			
ค่าคะแนนรวมด้านการช่วยเหลือ		ก่อนทดลอง	4.00	2.39	1.97	0.034
		หลังทดลอง	4.47	2.17		
<b>ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ</b>						
1. พูดด้วยวาจาสุภาพ	ก่อนทดลอง	1.00	0.85	2.65*	0.010	
	หลังทดลอง	1.33	0.72			
2. ปลอบโยนด้วยการสัมผัส	ก่อนทดลอง	1.07	0.7	1.00	0.167	
	หลังทดลอง	1.20	0.77			
3. ประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการเล่น	ก่อนทดลอง	1.40	0.63	-	-	
	หลังทดลอง	1.40	0.63			
4. ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด	ก่อนทดลอง	1.40	0.74	1.38	0.094	
	หลังทดลอง	1.60	0.51			
ค่าคะแนนรวมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ		ก่อนทดลอง	4.87	2.26	2.47*	0.013
		หลังทดลอง	5.53	2.13		
<b>ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น</b>						
1. กล่าวคำยกย่องชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	0.80	0.68	1.87	0.041	
	หลังทดลอง	1.00	0.76			
2. ประบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	1.27	0.8	1.47	0.082	
	หลังทดลอง	1.40	0.74			
3. ยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม	ก่อนทดลอง	1.40	0.74	2.26*	0.020	
	หลังทดลอง	1.67	0.49			
4. ชูมือแสดงความยินดีเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ	ก่อนทดลอง	1.60	0.63	1.47	0.082	
	หลังทดลอง	1.73	0.46			
ค่าคะแนนรวมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น		ก่อนทดลอง	5.07	2.60	3.56*	0.001
		หลังทดลอง	5.80	2.18		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตาราง 5 การเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง หลังการทดลอง

พฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลอง	$\bar{X}$	S.D.	t	p
กลุ่มควบคุม	15.8	5.95	1.67	0.058
กลุ่มทดลอง	18.53	3.94		

จากตาราง 5 แสดงว่า ค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลองของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน





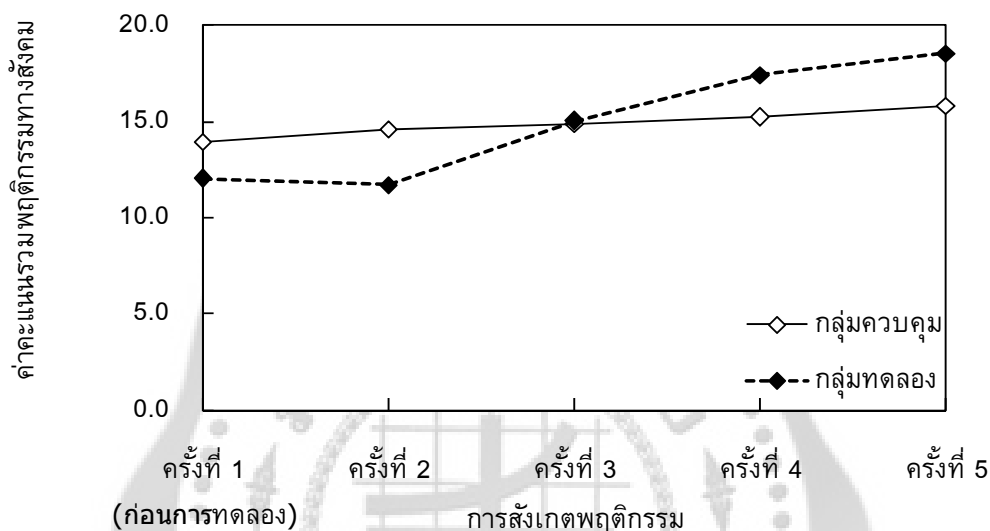
ตาราง 6 การเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง

พฤติกรรมทางสังคม	กลุ่ม	$\bar{X}$	S.D.	t	p
<b>ด้านการช่วยเหลือ</b>					
1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	กลุ่มควบคุม	1.07	0.59	0.82	0.212
	กลุ่มทดลอง	1.27	0.70		
2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	กลุ่มควบคุม	1.13	0.52	0.90	0.192
	กลุ่มทดลอง	1.33	0.72		
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	กลุ่มควบคุม	1.13	0.52	2.78*	0.007
	กลุ่มทดลอง	1.67	0.49		
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	กลุ่มควบคุม	1.13	0.83	1.43	0.087
	กลุ่มทดลอง	1.47	0.64		
ค่าคะแนนรวมด้านการช่วยเหลือ	ก่อนทดลอง	4.47	2.17	1.78	0.049
	หลังทดลอง	5.73	2.05		
<b>ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ</b>					
1. พูดด้วยวาจาสุภาพ	กลุ่มควบคุม	1.33	0.72	1.70	0.055
	กลุ่มทดลอง	1.73	0.46		
2. ปลอบโยนด้วยการสัมผัส	กลุ่มควบคุม	1.20	0.77	-0.29	0.387
	กลุ่มทดลอง	1.13	0.52		
3. ประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการเล่น	กลุ่มควบคุม	1.40	0.63	-0.62	0.273
	กลุ่มทดลอง	1.27	0.59		
4. ให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด	กลุ่มควบคุม	1.60	0.51	1.47	0.082
	กลุ่มทดลอง	1.87	0.35		
ค่าคะแนนรวมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ	ก่อนทดลอง	5.53	2.13	0.68	0.253
	หลังทดลอง	6.00	1.60		
<b>ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น</b>					
1. กล่าวคำยกย่องชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	กลุ่มควบคุม	1.00	0.76	1.17	0.131
	กลุ่มทดลอง	1.27	0.46		
2. ประบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	กลุ่มควบคุม	1.40	0.74	0.62	0.273
	กลุ่มทดลอง	1.53	0.52		
3. ยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม	กลุ่มควบคุม	1.67	0.49	2.65*	0.010
	กลุ่มทดลอง	2.00	0.00		
4. ชูมือแสดงความยินดีเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ	กลุ่มควบคุม	1.73	0.46	2.26*	0.020
	กลุ่มทดลอง	2.00	0.00		
ค่าคะแนนรวมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น	ก่อนทดลอง	5.80	2.18	1.66	0.059
	หลังทดลอง	6.80	0.86		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

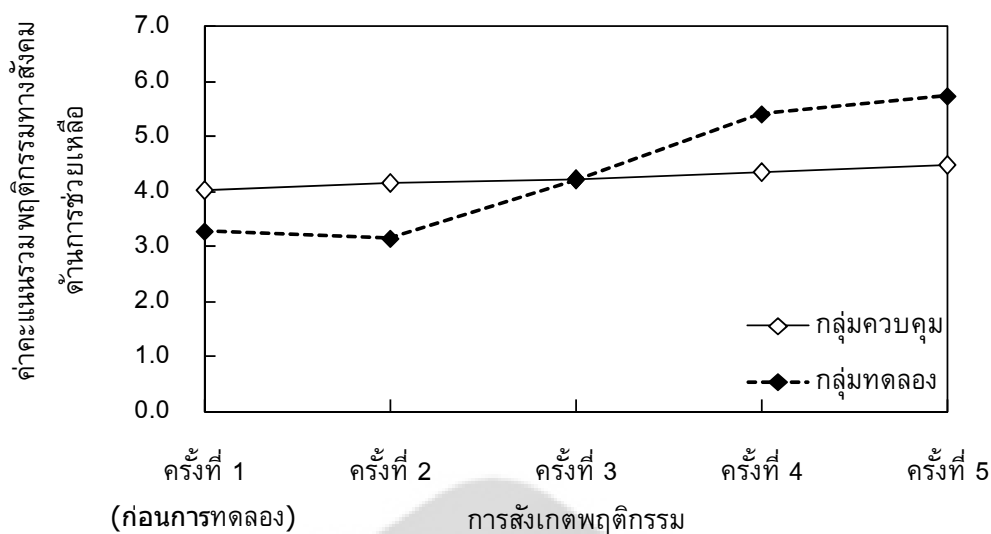
## ตอนที่ 2

1. การเสนอกราฟเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมรวมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจและด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตลอดระยะเวลาการทดลอง ดังปรากฏในภาพประกอบ 3 ดังนี้

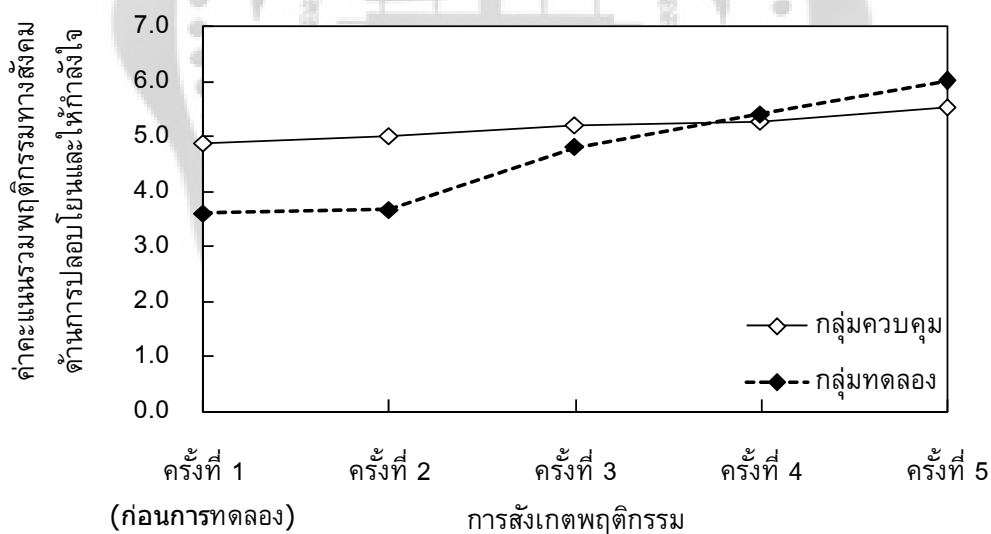


ภาพประกอบ 3 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม 3 ด้าน ได้แก่ ด้านการช่วยเหลือ ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจและด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

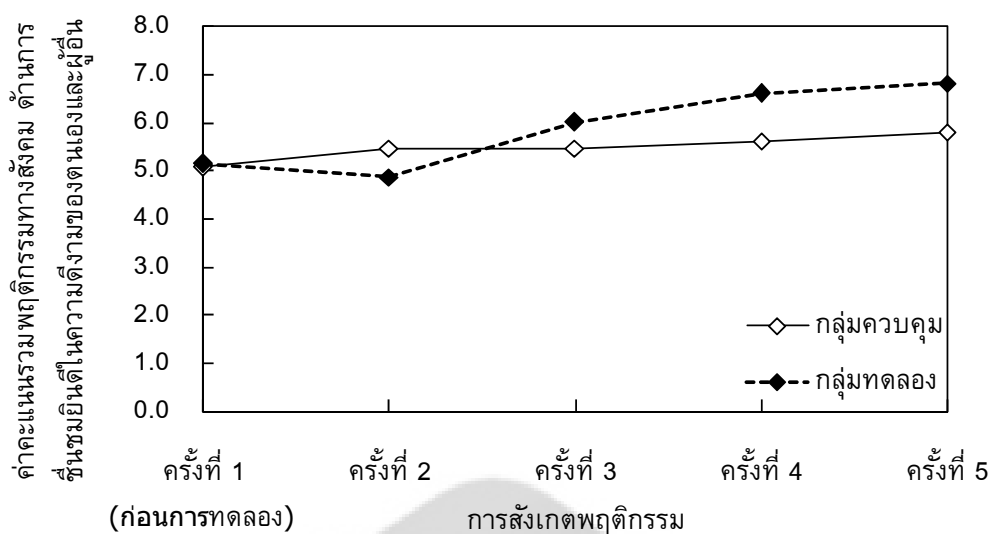
จากการเปรียบเทียบค่าคะแนนรวมเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมทั้ง 3 ด้าน พบว่า ค่าคะแนนรวมของกลุ่มทดลอง  $\bar{X} = 18.53$ ,  $S.D = 3.49$  และค่าคะแนนรวมกลุ่มควบคุม  $\bar{X} = 15.8$ ,  $S.D = 5.95$  เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนรวม พบว่าไม่แตกต่างกัน ทั้งนี้ผู้วิจัยเสนอกราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม เป็นรายด้าน ดังปรากฏในภาพประกอบ 4, 5 และ 6



ภาพประกอบ 4 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม ด้านการช่วยเหลือของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

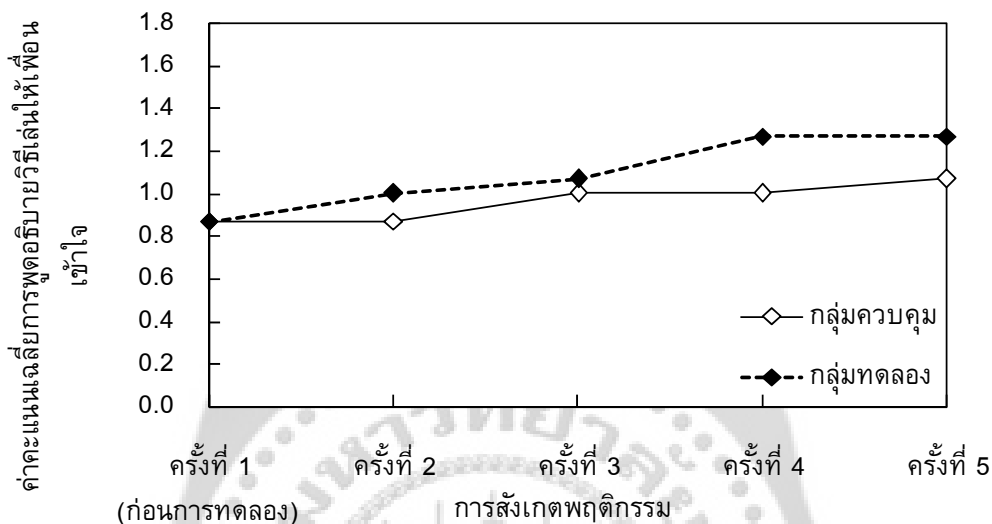


ภาพประกอบ 5 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

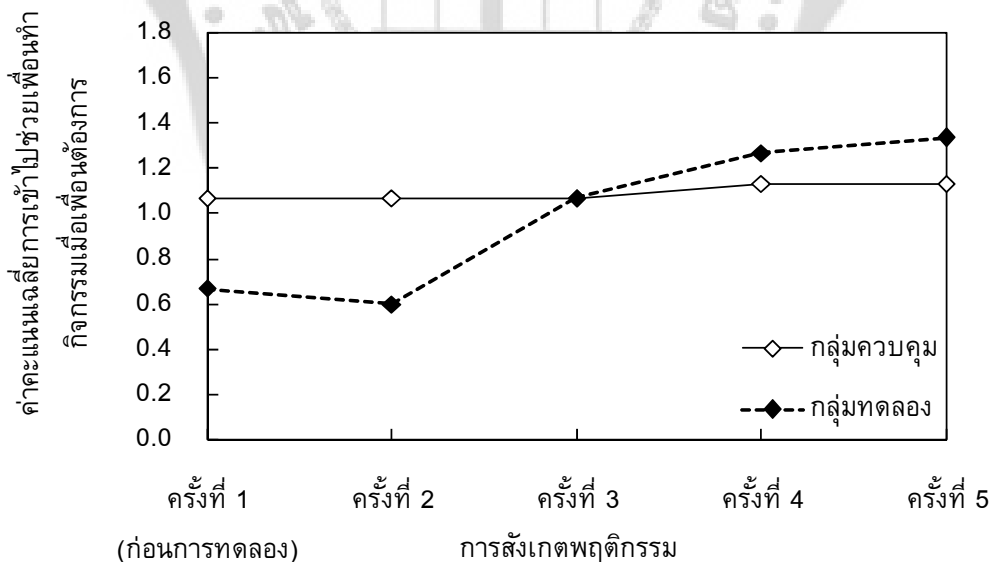


ภาพประกอบ 6 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมโดยรวม ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

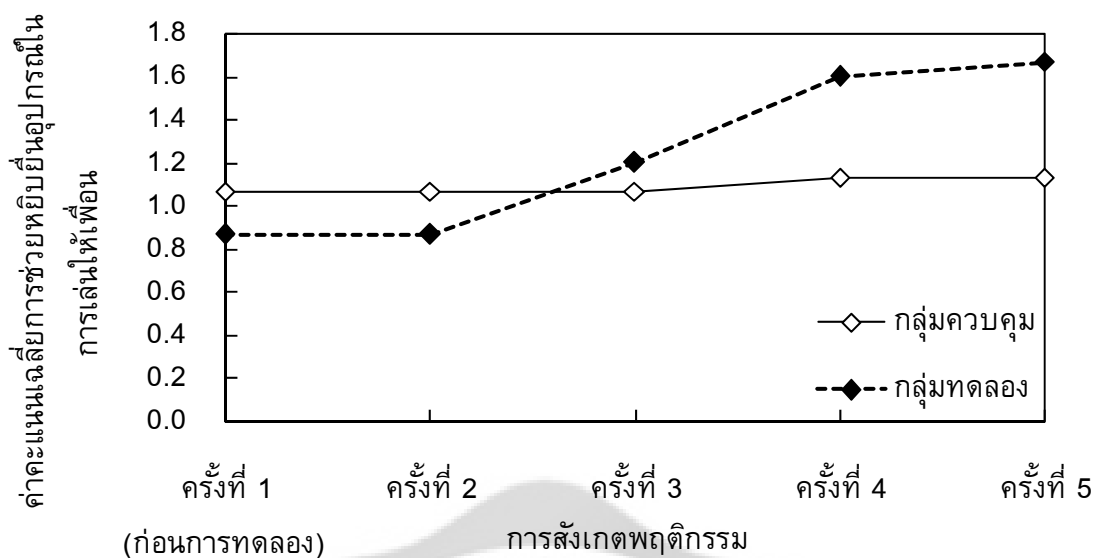
2. การเสนอกราฟเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตลอดระยะเวลาการทดลอง ดังปรากฏในภาพประกอบ 7, 8, 9 และ 10 ตามลำดับดังนี้



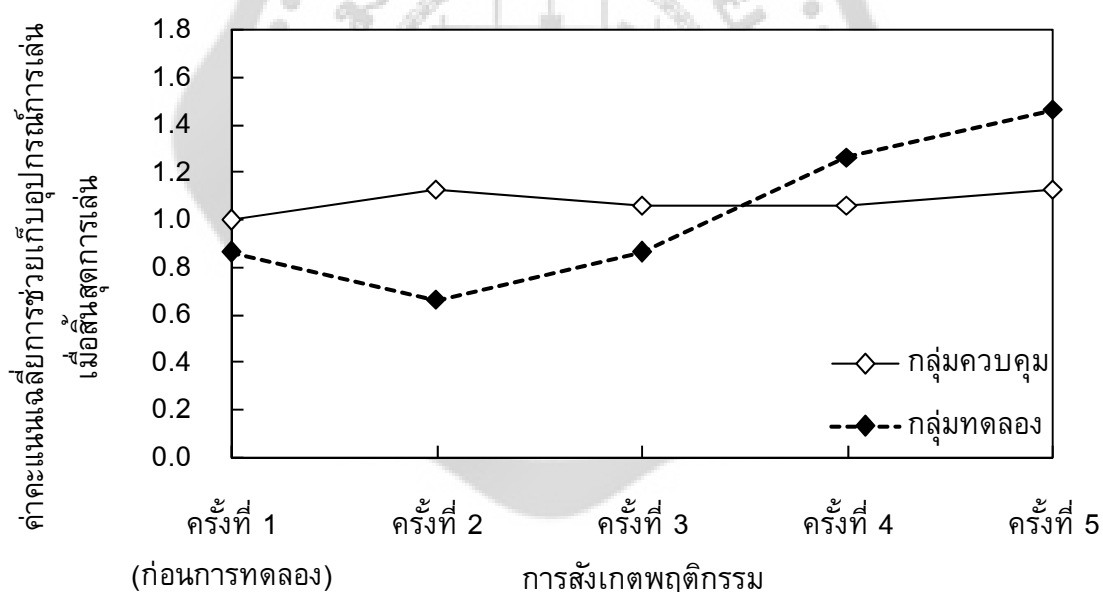
ภาพประกอบ 7 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ ในการพูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 8 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ ในการเข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



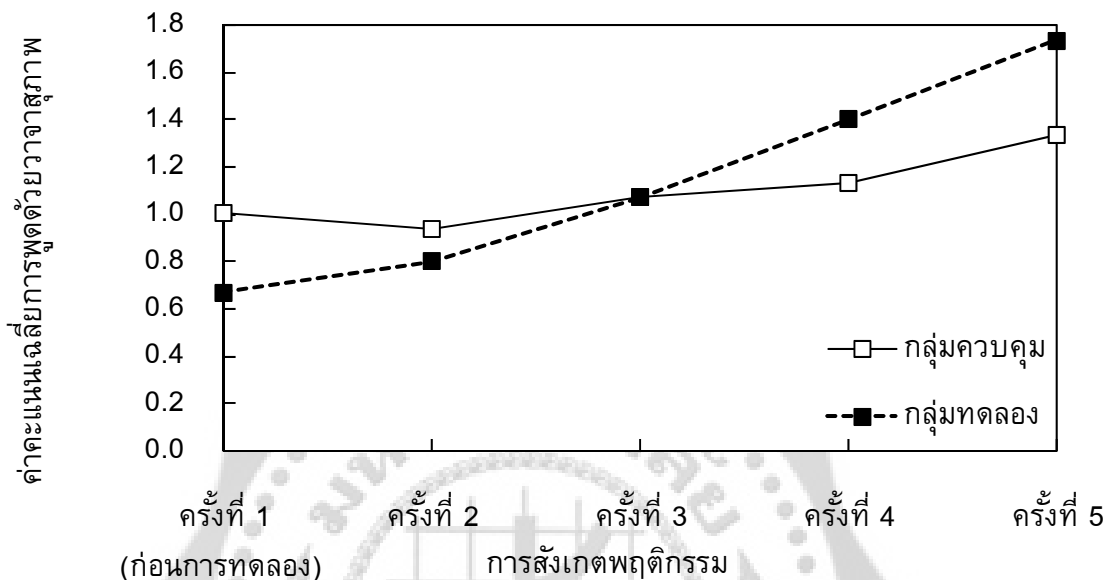
ภาพประกอบ 9 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคม ด้านการช่วยเหลือ ในการช่วยหิยยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



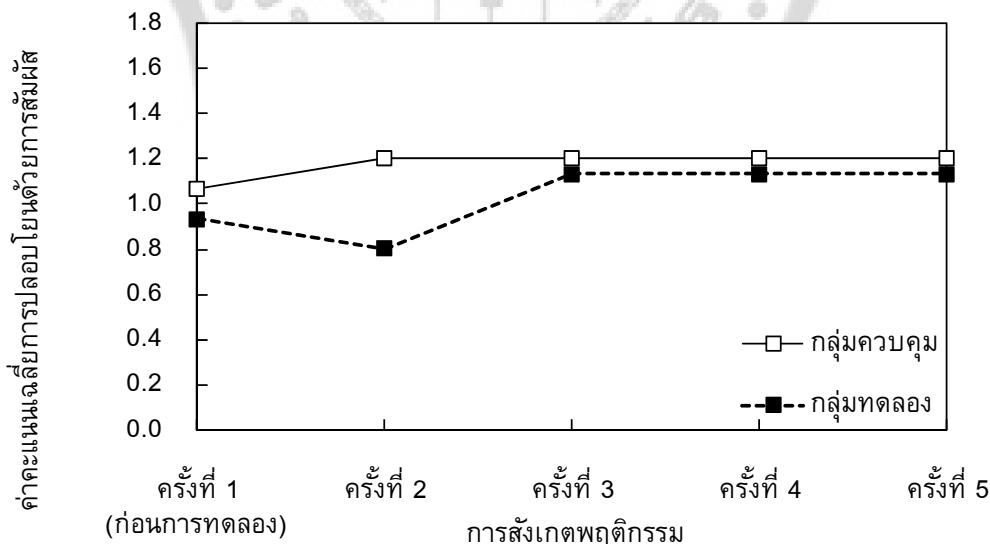
ภาพประกอบ 10 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ในการช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

จากการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการช่วยเหลือ ค่าคะแนนรวมของกลุ่มทดลอง  $\bar{X} = 5.73$ ,  $S.D = 2.05$  และค่าคะแนนรวมกลุ่มควบคุม  $\bar{X} = 4.47$ ,  $S.D = 2.17$  เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนรวม พบว่าไม่แตกต่างกัน

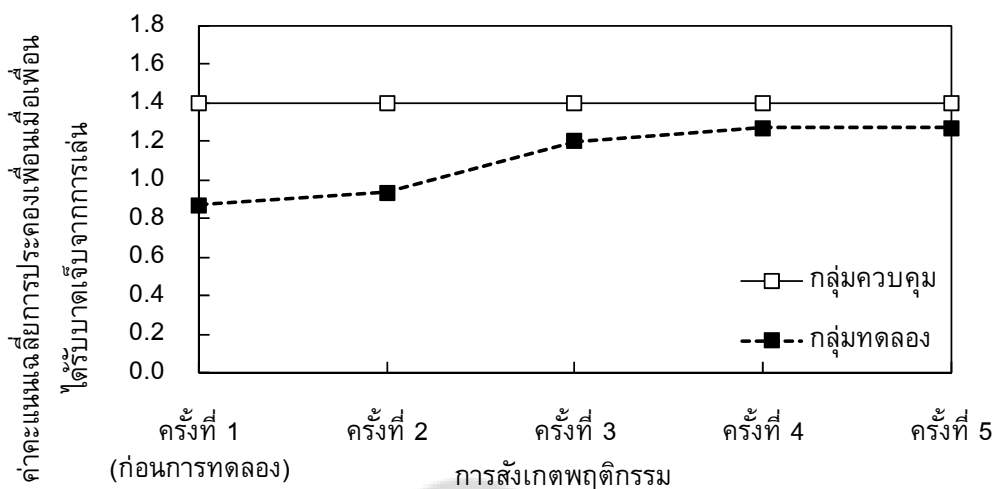
3. การเสนอกราฟเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตลอดระยะเวลาการทดลอง ดังปรากฏในภาพประกอบ 11, 12, 13, และ 14 ตามลำดับดังนี้



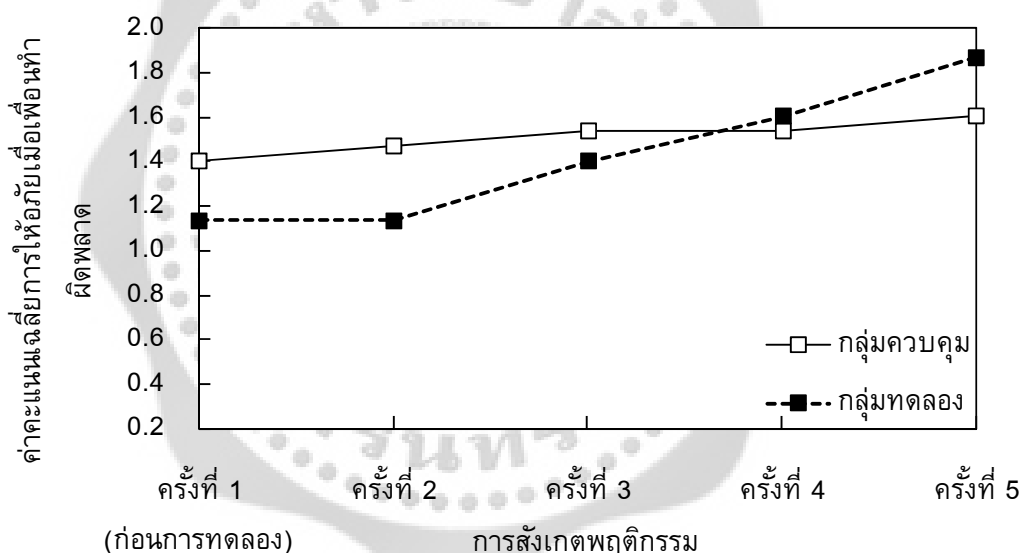
ภาพประกอบ 11 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ ในการพูดด้วยวาจาสุภาพ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 12 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ ในการปลอบโยนด้วยการสัมผัส ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 13 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปล่อยโยนและให้กำลังใจ ในการประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการเล่น ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

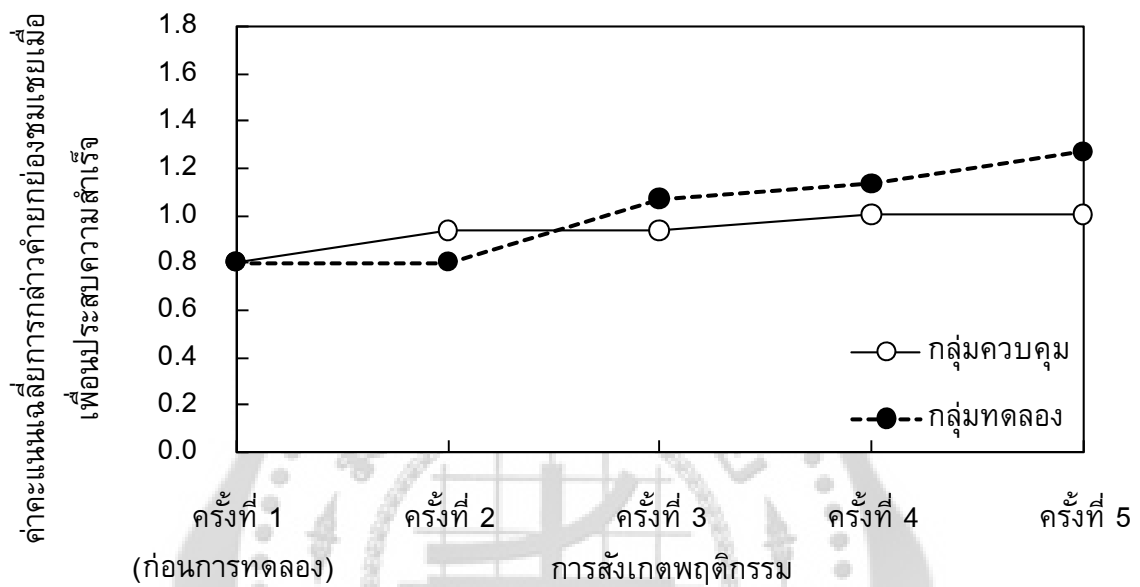


ภาพประกอบ 14 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการปล่อยโยนและให้กำลังใจ ในการให้อภัยเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

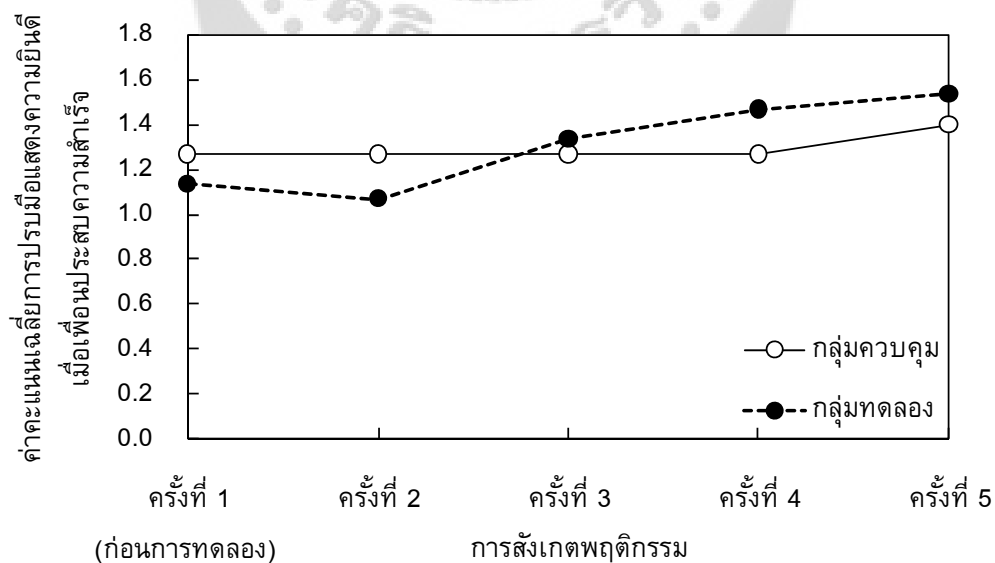
จากการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการปล่อยโยนและให้กำลังใจ ค่าคะแนนรวมของกลุ่มทดลอง  $\bar{X} = 6.00$ ,  $S.D = 1.60$  และค่าคะแนนรวมกลุ่มควบคุม  $\bar{X} = 5.53$ ,  $S.D = 2.13$  เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนรวม พบว่าไม่แตกต่างกัน



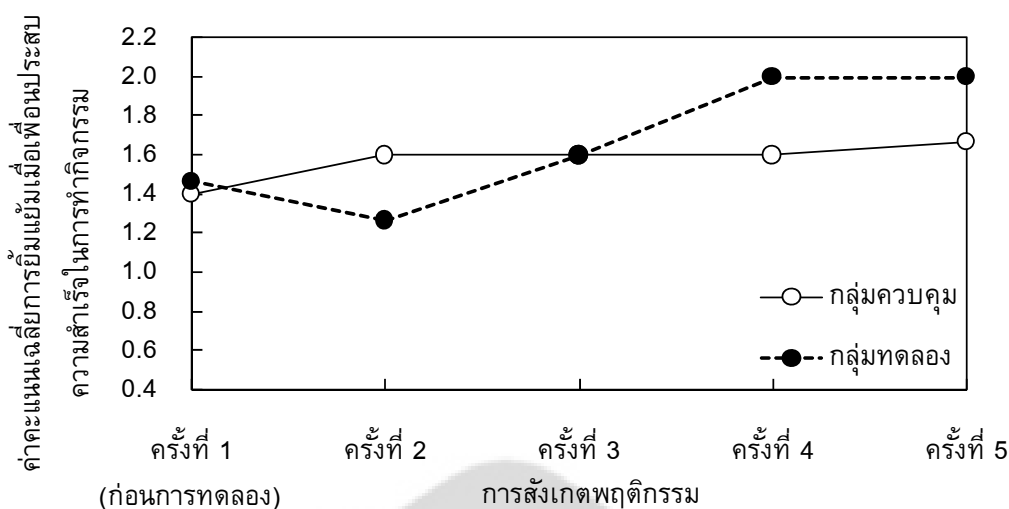
4. การเสนอกราฟเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมตลอดระยะเวลาการทดลอง ดังปรากฏในภาพประกอบ 15, 16, 17 และ 18 ตามลำดับดังนี้



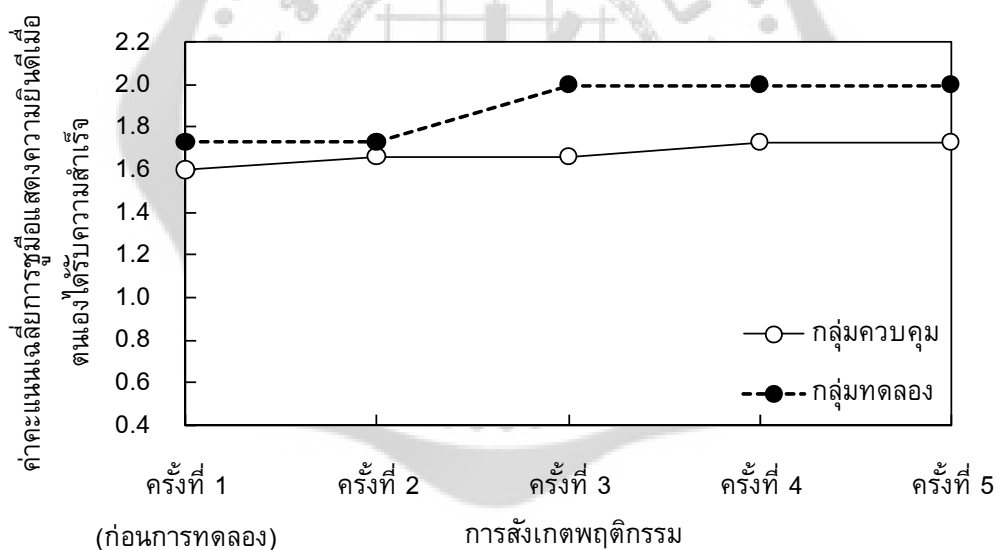
ภาพประกอบ 15 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ในการกล่าวคำยกย่องชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 16 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ในการปรบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 17 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคม ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ในการยอมรับเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง



ภาพประกอบ 18 กราฟเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ในการชื่นชมยินดีเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ ของกลุ่มควบคุมกับกลุ่มทดลอง

จากการเปรียบเทียบค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น ค่าคะแนนรวมของกลุ่มทดลอง  $\bar{X} = 6.80$ ,  $S.D = 0.86$  และค่าคะแนนรวมกลุ่มควบคุม  $\bar{X} = 5.80$ ,  $S.D = 2.18$  เมื่อเปรียบเทียบค่าคะแนนรวม พบว่าไม่แตกต่างกัน

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

#### ความมุ่งหมายของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มุ่งที่จะศึกษาผลการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการจัดกิจกรรมและหลังการจัดกิจกรรม

#### สมมติฐานในการวิจัย

1. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย มีพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย มีพฤติกรรมทางสังคมสูงกว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ทำกิจกรรมโดยอิสระ

#### ขอบเขตการวิจัย

##### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาชั้นปีที่ 3 โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 ระดับอายุ 8-9 ปี รวม 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sample)

##### ตัวแปรอิสระ

กิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทย

##### ตัวแปรตาม

พฤติกรรมชอบสังคม ได้แก่ พฤติกรรมการช่วยเหลือ พฤติกรรมด้านการพลอบโยนและให้กำลังใจและพฤติกรรมที่ชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น

#### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย โดยการ คัดเลือกการเล่นพื้นบ้านของไทย โดยกำหนดเกณฑ์ที่เหมาะสมกับเด็กไทย 3 ประการ ได้แก่ การเล่นที่เด็กนิยมเล่น การเล่นที่ส่งเสริมพฤติกรรมทางสังคม การเล่นที่ไม่เป็นอันตรายต่อเด็ก โดยจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านเป็นเวลา 10 สัปดาห์

2. แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมซึ่งจะทำการสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นเวลา 10 สัปดาห์

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ได้ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 50 นาที รวม 10 วัน เป็นการเตรียมความพร้อม 2 ชั่วโมงโดยมีลำดับขั้นตอนดังนี้

1. ระยะเวลาทดลอง ผู้วิจัย สังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม และบันทึก จากนั้นแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 15 คน เป็นกลุ่มทดลอง 15 คน และ กลุ่มควบคุม 15 คน

2. ระยะเวลาทดลอง ดำเนินการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยตามรายการที่กำหนดกับกลุ่มทดลอง

3. ระยะเวลาหลังการทดลอง ผู้วิจัยบันทึกแบบสังเกตพัฒนาการทางสังคมของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

4. ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมทั้งก่อนและหลังการทดลอง มาวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติ เพื่อใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

### การจัดการทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมบันทึกการและแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมได้ใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าคะแนนเฉลี่ย (Mean)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

2. สถิติที่ใช้ทดสอบสมมุติฐาน เปรียบเทียบค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมก่อนและระหว่างการทดลองในแต่ละสัปดาห์โดยใช้ t-test สำหรับ Dependent sample หรือ Paired samples t-test กำหนดค่านัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### สรุปผลการวิจัย

1. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย ก่อนและหลังการทดลอง มีค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมหลังการทดลอง ด้านการช่วยเหลือ  $\bar{X} = 5.73$ , S.D = 2.05 ด้านการปลอบโยนและให้กำลังใจ  $\bar{X} = 6.00$ , S.D = 1.60 และด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น  $\bar{X} = 6.80$ , S.D = 0.86 ซึ่งค่าคะแนนเฉลี่ยแต่ละด้านสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย มีค่าคะแนนพฤติกรรมทางสังคมแต่ละด้าน ไม่แตกต่างกัน เมื่อเปรียบเทียบกับนักเรียนที่ทำกิจกรรมโดยอิสระ

## อภิปรายผล

จากการศึกษาพฤติกรรมทางสังคมของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการประกอบกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

1. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทย มีค่าคะแนนเฉลี่ยพฤติกรรมทางสังคมรายด้านสูงกว่า ก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลเป็นเช่นนี้เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยกระตุ้นให้เด็กแสดงพฤติกรรมทางสังคม เด็กมีโอกาสได้ลงมือกระทำ มีโอกาสได้คิดทำความเข้าใจกฎเกณฑ์และจุดประสงค์ของการเล่น และได้มีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มเพื่อน สภาพแวดล้อมรวมถึงครูผู้จัดกิจกรรม ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการทางสังคมของอีริกสัน (Erikson's Theory of development) ชั้นที่ 4 ด้านความต้องการที่จะทำกิจกรรมอยู่เสมอ ความรู้สึกด้อย (Industry versus inferiority) ในเด็กอายุประมาณ 6 – 12 ปี เนื่องจากเด็กวัยนี้ มีพัฒนาการด้านสติปัญญาและด้านร่างกาย อยู่ในชั้นที่มีความต้องการที่จะทำอะไรอยู่เสมอไม่เคยว่างหรืออยู่เฉยๆ แม้ว่าเด็กที่เจริญเติบโตในวัฒนธรรมที่ไม่มีการศึกษาในโรงเรียนทั่วโลกก็พบว่า เด็กในวัยนี้ เป็นวัยที่จะเริ่มฝึกหัดอาชีพ สำหรับสังคมที่มีการศึกษาในโรงเรียน เด็กจะอยู่ในความพยายามอย่างมาก ผู้ใหญ่จะต้องพยายามช่วยให้เด็กได้รับสัมฤทธิ์ผล ให้เขารู้ว่าจะต้องมีประสบการณ์ที่ส่งเสริมให้เขาคิดว่าคนเราเก่ง มีความสามารถทำอะไรก็ได้ เพื่อจะไม่ให้เกิดปมด้อย มีส่วนช่วยให้เด็กที่โชคไม่ดีที่ทำงานซ้ำ สู้คนอื่นไม่ได้ โดยพยายามหาสิ่งที่เด็กคนนั้นทำได้ ดีกว่าเด็กคนอื่น และนอกจากนี้ให้เขาเห็นความสามารถพิเศษของเขา และประกาศให้คนอื่นเห็นด้วย

การจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยยังกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของอัลเบิร์ต แบนดูรา (สิริมา ภิญาญอนันตพงษ์, 2550: 65 – 66; อ้างอิงจาก อัลเบิร์ต แบนดูรา) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์ เกิดจากพฤติกรรมของบุคคลนั้น มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องระหว่างบุคคลและสิ่งแวดล้อม ทฤษฎีนี้เน้นบุคคลเกิดการเรียนรู้ โดยการให้ตัวแบบ โดยผู้เรียนจะทำการลอกเลียนแบบจากตัวแบบ การเรียนรู้ดังกล่าวนี้ เป็นกระบวนการ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยอาศัยการสังเกตพฤติกรรมของตัวแบบ การสังเกต การตอบสนอง และปฏิกิริยาต่างๆ ของตัวแบบสภาพแวดล้อมของตัวแบบ ผลการกระทำ คำบอกเล่า และความน่าเชื่อถือของตัวแบบได้ โดยเด็กจะเรียนรู้จากตัวแบบที่เป็นเพื่อนเด็กนักเรียนที่สามารถทำกิจกรรมได้ด้วยตนเอง

การทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า ในการจัดกิจกรรมแต่ละครั้งเด็กส่วนใหญ่จะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมในแต่ละด้านเพิ่มขึ้นเมื่อมีการกระตุ้นโดยครูและเพื่อนๆ เด็กเริ่มมี

การเรียนรู้ที่จะปรับพฤติกรรมเมื่ออยู่ในสถานการณ์ต่างๆ และแสดงออกด้วยการกระทำ ไม่ว่าจะเป็นการช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ให้กำลังใจ หรือภูมิใจและชื่นชมยินดีในความสำเร็จของการทำกิจกรรมในแต่ละครั้ง ซึ่งก็เป็นสัญญาณที่ดีของการพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมของเด็ก เพื่อจะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขต่อไปในอนาคต

2. การศึกษาเปรียบเทียบพฤติกรรมทางสังคมของเด็กนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง พบว่าพฤติกรรมทางสังคมของกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองไม่แตกต่างกัน ผู้วิจัยเห็นว่ามีผลกระทบมาจากระยะเวลาการจัดกิจกรรมที่ใช้ระยะเวลาสั้นและความถี่ของการจัดกิจกรรมไม่เพียงพอ ส่งผลให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนไม่เด่นชัด แต่หากเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมากกว่านี้ และในแต่ละสัปดาห์จัดกิจกรรมให้บ่อยขึ้น เช่น 2-3 ครั้ง ต่อสัปดาห์ ประกอบกับการอธิบาย ชี้นำของครูผู้สอน เด็กน่าจะมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทางสังคมไปในทางที่สูงขึ้นและชัดเจนมากขึ้น

### ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ควรส่งเสริมให้มีการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยในเด็กนักเรียนให้มากขึ้น ทั้งหน่วยงานและสถาบันการศึกษาที่มีส่วนเกี่ยวข้อง
2. ผู้จัดการเรียนการสอนสามารถสอดแทรกกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยควบคู่กับการเรียนการสอนปกติ เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย ทั้งยังส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีความสำคัญ และยังพัฒนาทักษะในด้านอื่นไปพร้อมกับการพัฒนาสติปัญญาอีกด้วย

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาวิจัยผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยในกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น ระดับประถมศึกษาชั้นอื่นๆ ซึ่งจะทำให้ได้กลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น
2. ควรมีการศึกษาวิจัยผลของการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยที่มีต่อพฤติกรรมด้านอื่นต่อไป เช่น พฤติกรรมที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางร่างกายและสติปัญญา
3. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นพื้นบ้านไทยต่อพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นเด็กที่อยู่ในช่วงอายุเดียวกัน จึงใคร่เสนอแนะว่าการวิจัยครั้งต่อไปควรศึกษาในกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายของช่วงอายุ



บรรณานุกรม

- กองวิจัยทางการศึกษา. กระทรวงศึกษาธิการ. (2542). *การสังเคราะห์รูปแบบการพัฒนาศักยภาพของเด็กไทยด้านความรับผิดชอบและมีวินัยในตนเอง*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์กรมการศาสนา.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2543). *การสอนแบบจิตปัญญา*. กรุงเทพฯ : เอดิสัน เพรสโปรดักส์จำกัด.
- ขจิตพรรณ ทองคำ. (2536). *การเล่นบทบาทสมมติโดยเด็กมีส่วนร่วมในการจัดสื่อการเล่นที่มีผลต่อการคลาย การยึดตนเองเป็นศูนย์กลางและความสามารถทางภาษา* ปริญญาโท กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย) กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- คงศักดิ์ เจริญรักษ์. (2527). *นันทนาการกับความต้องการของมนุษย์ วารสารสุขศึกษาพลศึกษา และนันทนาการ* 3(125): 60-65.
- คณิต เขียววิชัย. (2534). *หลักนันทนาการ*. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร พระราชวังสนามจันทร์.
- เจษฎา เจียรนัย. และบันเทิง เกิดปรานต์. (2546). *กีฬาเพื่อพัฒนาสุขภาพและบุคลิกภาพ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ฉวีวรรณ กินางค์. (2533). *การศึกษาเด็ก*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ชัย เรื่องศิลป์. (2528). *การละเล่นของเด็กไทย*. กรุงเทพมหานคร: แสงศิลป์การพิมพ์.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2530). *จริยธรรมกับการศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อ้างถึง L. Kohlberg. 1976. *Moral Stage and Moralization : The Cognitive Developmental Approach* by Lickona. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- ชูชีพ เยาวพันธ์. (2543). *นันทนาการ*. กรุงเทพมหานคร : โอเดียนสโตร์.
- ชำเลือง วุฒิจันทร์. (2524). *หลักการปลูกฝังคุณธรรมแก่นักเรียน*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์การศาสนา.
- ณัฐพร พงษ์สิงห์. (2539). *พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเล่น บล็อกเป็นกลุ่มอย่างมีแบบแผน*. ปริญญาโท กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ดวงเดือน พันธมนาวิน และเพ็ญแข ประจันปัจฉิก. (2520). *รายงานการวิจัยฉบับที่ 21 สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร จริยธรรมของเยาวชนไทย*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์การศาสนา.
- ทัศนีย์ จารุเสฏฐิโน. (2549). *รายงานผลการจัดกิจกรรมการเล่นกลางแจ้งแบบไทยที่มีต่อพฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัย*. โรงเรียนบ้านทวารไพโร สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาสุรินทร์ เขต 1
- บุญมี แทนแก้ว. (2539). *จริยศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โอ.เอส พรินติ้ง เฮาส์.



- บรรจง คณะวรรณ. (2531). กิจกรรมการเสริมสร้างลักษณะนิสัย การจัดการเรียนการสอน กิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถมศึกษา. ขอนแก่น : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น. การพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนการสอน. *ประชากรศึกษา*. 33(8): 5-8.
- ประทีป นวลสุวรรณ. (2547). กิจกรรมเสริมประสบการณ์ก่อนนอนพักผ่อนเด็กชั้นอนุบาล *วารสารวิชาการ*. (1 มกราคม-มีนาคม 2547): 14-16.
- ปราณี โมนะตระกูล. (2543). การศึกษาผลการจัดกิจกรรมที่มีต่อพัฒนาการด้านสังคมของเด็ก ระดับก่อนประถมศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การบริหารการศึกษา). ชลบุรี : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ปรีชา พิณทอง (2532). *สารานุกรมอีสาน - ไทย - อังกฤษ*.
- ผ่องพรรณ ตรียมงคลกุล และสุภาพ จัตุราภรณ์. (2545). *การออกแบบการวิจัย*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พนัส หันนาคินทร์. (2533). *การสอนค่านิยมและจริยธรรม*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์พิมพ์เนต.
- พรรณิ รัตนธรรม. (2533). *การใช้กิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยสอนระเบียบวินัยในเด็ก ก่อนวัยเรียน*. วิทยานิพนธ์ ปรินญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- พีระพงศ์ บุญศิริ.(2536). *นันทนาการเบื้องต้น*. เชียงใหม่ : สถาบันราชภัฏเชียงใหม่.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- มณี ผ่านจันทาญ. (2545). *การสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ของเด็กปฐมวัยด้วย กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ องครักษ์. (2553). *งานสงกรานต์ไทย น้ำใจชาว มศว*.
- รัชฎวรรณ ประพาน. (2541). *การศึกษาความสามารถใช้กล้ามเนื้อใหญ่ของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางปัญญาในระดับที่เรียนได้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จากการฝึกโดยใช้กิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาพิเศษ). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วัชร ทอดอนหับ. (2545). *ผลของกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยโดยใช้หุ่นมือที่มีต่อทักษะ พื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กก่อนวัยเรียน*. วิทยานิพนธ์ปรินญาโท, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วีรพงศ์ บุญประจักษ์. (2545). *การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

- วันเพ็ญ ปุฒพัฒน์. (2539). *การเล่นสมมติแบบกึ่งชี้แนะที่ส่งผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วรศักดิ์ เพียรชอบ. (2548). *รวมบทความเกี่ยวกับปรัชญาหลักการวิชิสอนและการวัดผลเพื่อประเมินผลทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิลาวัลย์ เผือกพวง. (2536). *พฤติกรรมความเอื้อเฟื้อความมีระเบียบวินัยและความสามารถในการใช้กล้ามเนื้อเล็กของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ (ศิลปะศึกษา) โดยใช้คำถาม*. ประกอบปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วีรพงศ์ บุญประจักษ์. (2545). *การจัดประสบการณ์การเล่นพื้นบ้านไทยที่มีผลต่อพฤติกรรมทางสังคมของเด็กปฐมวัย*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ศศิพันธ์ นิลจันทร์. (2547). *ผลของการจัดกิจกรรมเล่นนิทานที่มีต่อความมีวินัยในตนเองของเด็กปฐมวัยในชุมชนแออัดคลองเตย*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริรัตน์ ชูชีพ. (2544). *พฤติกรรมชอบสังคมของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศรีภูมิ ธนะภูมิ. *พัฒนาการทางอารมณ์และบุคลิกภาพ*. กรุงเทพมหานคร : ชวนพิมพ์.
- สาลี ปาลกะวงศ์ ณ อยุธยา. (2540). *ปรัชญานันทนาการ*. กรุงเทพมหานคร : คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สิริมา ภิญโญอนันตพงษ์. (2550). *หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต. ใน เอกสารประกอบการสอนวิชา ECED 201 สาขาการศึกษาปฐมวัย*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- สุกัญญา สดบรรทัด และคณะ. (2537). *กรณีศึกษาเพื่อการเรียนการสอนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมมวลชนไทย*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรเชษฐ์ เชษฏมาส. (2526). *คำบรรยายวิชาการจัดพื้นที่นันทนาการ*. กรุงเทพฯ : ภาควิชาอนุรักษวิทยา คณะวนศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมคิด นวลดอกกรักษ์. (2539). *ผลของกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยโดยใช้หุ่นร่างกายที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนวัยเรียน*. วิทยานิพนธ์ปรินญาโท มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2533). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_. (2520). *นันทนาการขั้นนำ*. กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- \_\_\_\_\_ (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_ (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน พิมพ์ครั้งที่ 3*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- \_\_\_\_\_ (2544). *นันทนาการและอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมพงษ์ จิตระดับ. (2530). *การสอนจริยศึกษาในระดับประถมศึกษา*. กรุงเทพมหานคร : โอ เอส พริ้นติ้ง เฮ้าส์.
- สมพร สุทัศนีย์. (2541). *จิตวิทยาการปกครองชั้นเรียน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : บริษัท คอทฟอร์ม จำกัด.
- สันหพัฒน์ อรุณธारी. (2542). *กิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทยสำหรับเด็กปฐมวัย*.  
ภูเก็ต : สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2541. *คู่มือประเมินพัฒนาการเด็ก ระดับก่อนประถมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สาร สารทัศนันทน์. (2529). *การเล่นพื้นบ้าน ท้องถิ่นจังหวัดเลย*. เลย. วิทยาลัยครูเลย.  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2528). *การศึกษาสภาพการอบรมในศูนย์เด็กปฐมวัย*.  
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ศรีเดชา.
- สำนักนายกรัฐมนตรี. (2545). *แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2545-2559) : ฉบับสรุป*. ม.ป.ท.
- สุสิงห์สำรวม จิมพะเนาว์ (2520). *การเล่นของเด็กไทยล้านนาไทยในอดีต*. กรุงเทพฯ : กราฟิคอาร์ต.
- อภิรดี สีนวล. (2547). *การฝึกเด็กแก้ปัญหาด้วยกิจกรรมการเล่นพื้นเมืองของเด็กไทย*.  
วารสารศึกษาปฐมวัย. (4 ตุลาคม 25 :38-43).
- อนันท์ ทะยอมใหม่. (2540). *การเล่นของเด็ก อำเภอเมือง จังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ (ศศ.ม. ไทยคดีศึกษา เน้นมนุษยศาสตร์). มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- อเนก หงษ์ทองคำ. (2542). *นันทนาการกับสังคม*. กรุงเทพฯ: คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ : Prentice Hall.

Bar – Tal , D.; et al. (1982, June). Helping Behavior Among Preschool Children:  
An Observational Study. *Child Development*. (53): 396 – 402.

Butler, George D. (1959), *Introduction to Community Recreation*, New York,  
McGraw-Hill.

- Erikson, E.H. (1975). *Childhood and Society*. New York: Morton.
- Piaget J. (1972). *Intellectual Evolution for Adolescence to Adulthood Human Development* London and New York, Routledge.
- Ruth Strong. (1951). *An Introduction to Child Study* New York, McMillan.
- Salome, Este. (1979, September). Play with Peer : A Comparison of the Social Interaction of Preschool Girls and Boy. *Dissertation Abstracts International*. 40: 1349 – A.
- Hurlock, E.B. (1964). *Child Development*. New York: McGraw – Hill Book
- Wood, Helen Louise. (1977, February). The Relationship Between Sociometric Status and Social Competence in Kindergarten Children. *Dissertation Abstracts International*. 37.





ภาคผนวก ก  
โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยระดับประถมศึกษาที่ 3



โปรแกรมกิจกรรมนันทนาการประเภทการเล่นพื้นบ้านไทยระดับประถมศึกษาปีที่ 3

ครั้งที่ 1 (ก่อนทดลอง)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ชี้แจงอธิบายกิจกรรม (กิจกรรมเตรียมความพร้อม)	บอกรายละเอียดของกิจกรรมต่างๆ และอธิบายโปรแกรมนันทนาการ ให้ยกตัวอย่างการเล่นพื้นบ้าน ไทย	<ul style="list-style-type: none"> <li>– สร้างความเข้าใจในกิจกรรม</li> <li>– ส่งเสริมความกล้าแสดงออก</li> </ul>
เกมรถไฟสามัคคี	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้แต่ละคนนำของตัวเองไปซ่อน</li> <li>2. แบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน</li> <li>3. แจกเชือกให้กลุ่มละ 1 เส้นให้นำเชือกพันรอบตัวสมาชิกทั้งหมด</li> <li>4. ให้ไปนำของที่สมาชิกแต่ละคนซ่อนไว้กลับมาให้ครบ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม</li> <li>– ละลายพฤติกรรม</li> <li>– ให้รู้จักการวางแผน</li> <li>– สร้างความคุ้นเคยสนิทสนม</li> </ul>

ครั้งที่ 2 (สังเกตครั้งที่ 1)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ปรบมือตามคำบอก (กิจกรรมเตรียมความพร้อม)	ให้เด็ก ๆ ปรบมือตามที่ครูบอก	สร้างบรรยากาศสนุกสนาน
เกมมอญซ่อนผ้า	<ol style="list-style-type: none"> <li>ครูสุ่มเลือกคนซ่อนผ้า ผู้เล่นคนอื่น ๆ นั่งล้อมวงกันเป็นวงกลม ส่วนคนซ่อนผ้าให้ถือผ้ายืนอยู่นอกวง</li> <li>ผู้นั่งล้อมวงให้ร่วมกันร้องเพลง ปรบมือทำจังหวะว่า “มอญซ่อนผ้า ตึกตอกอยู่ข้างหลัง ไวโน่นไว้นี้ ฉันจะตีกันเธอ” ขณะเดียวกันผู้ซ่อนผ้าที่นอกวงจะถือผ้า พยายามบังไวในตัว แล้วเดินรอบวงด้านหลังผู้นั่งวงกลม</li> <li>ซ่อนผ้าที่ถือไว้ข้างหลังผู้เล่น คนใดคนหนึ่ง โดยไม่ให้ผู้หนึ่งรู้ตัวว่าผ้าอยู่ข้างหลัง แล้วผู้ซ่อนก็เดินหรือวิ่งรอบวง</li> <li>ผู้หนึ่งที่มีผ้าอยู่ข้างหลัง ให้จับผ้าวิ่งไล่ตีฝ่ายที่ซ่อนไปรอบวงกลม ถ้าตีได้ถูกตัวคนที่ถูกตีจะต้องเป็นคนซ่อนผ้าต่อไป และคนที่ไล่ตีผ้าก็จะนั่งในที่ว่างนั้นแทน</li> <li>ถ้าผู้เล่นตีไม่ถูกจะต้องซ่อนผ้าต่อไป</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>รู้แพ้ รู้ชนะ</li> <li>รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>



ครั้งที่ 3		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ร้องเพลงเข้าวันหนึ่ง (กิจกรรมเตรียม ความพร้อม)	ร่วมกันร้องเพลงและทำท่าทางประกอบเพลงเต้น เข้าวันหนึ่งพร้อมๆกัน	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน — ฝึกสมาธิ
เกมแข่งปลาบนบก	1. แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 5 กลุ่มใน 1 กลุ่มให้ แบ่งครึ่ง อยู่ปลายทางและต้นทาง 2. แจกกระดาษและพืดให้กลุ่มละ 1 ชุด 3. คนหนึ่งทางต้นทางใช้พืด พืดปลาให้เขยื้อน ไปทางปลายทาง เมื่อถึงแล้วให้คนที่ ปลายทางรับช่วงมาส่งคนที่สองต้นทาง สลับกันไปจนครบทุกคน กลุ่มใดเสร็จก่อน เป็นฝ่ายชนะ	— สร้างความสามัคคี — ฝึกความคล่องแคล่ว — รู้จักการเล่นร่วมกับ ผู้อื่น — สร้างความ สนุกสนาน



ครั้งที่ 4 (สังเกตครั้งที่ 2)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ปรบมือตามจังหวะ (กิจกรรมเตรียมความพร้อม)	ให้นับจังหวะพร้อมปรบมือตาม จังหวะที่นับให้ถูกต้อง	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน — ฝึกสมาธิ
เกมช่วงใช้	<ol style="list-style-type: none"> <li>แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 2 กลุ่ม เท่าๆกัน</li> <li>ยืนหันหน้าหากัน ห่างกันมาก น้อยแล้วแต่กำลังของนักเรียน มีลูกบอลที่ทำจากกระดาษกลุ่ม ละ 1 ลูก</li> <li>เป่ายิ้งฉุบ เพื่อเลือกฝ่ายปา ก่อน ผู้เล่นปาให้ถูกคนใดคน หนึ่งของฝ่ายตรงข้าม ถ้าปาถูก ก็ได้ผู้ถูกปามาเป็นพวกของตน ผลัดกัน ปาฝ่ายละครั้ง ฝ่ายใด หมดคน หรือเหลือน้อยเมื่อ หมดเวลาเล่นเป็นฝ่ายแพ้</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> <li>— รู้แพ้ รู้ชนะ</li> </ul>

ครั้งที่ 5		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ร้องเพลงฮิปโป (กิจกรรมเตรียม ความพร้อม)	ร่วมกันร้องเพลงพร้อมปรบมือตามจังหวะ	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน
เกมตีจับ	<ol style="list-style-type: none"> <li>แบ่งกลุ่มเด็กออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน ส่งตัวแทนเป่า ยิงจุม ตกลงกันว่าฝ่ายใดจะเป็นฝ่ายรุกหรือรับ และ ฝ่ายใดจะเริ่มตีก่อน</li> <li>ฝ่ายใดตีก่อน ส่งผู้เล่นของตนหนึ่งคนวิ่งเข้าไปยัง แดนฝ่ายตรงข้าม พร้อมออกเสียงร้องว่า “ตี” อย่าให้ เสียงขาดหาย แล้วพยายามไล่เตะผู้เล่นฝ่ายตรงข้าม ให้ได้จำนวนมากที่สุดแต่ต้องระวังฝ่ายตรงข้ามจับตัว ไว้ได้ ส่วนผู้เล่นฝ่ายรับจะต้องหนีอย่าให้ถูกเตะตัว ได้ ขณะเดียวกันก็ต้องหาโอกาสช่วยกันจับตัวผู้ที่ กำลังตีอยู่นั้นไว้</li> <li>ผู้เล่นที่ถูกเตะตัวได้นั้นทุกคนจะต้องไปเป็นเชลย ของอีกฝ่าย และผู้เล่นฝ่ายตรงข้ามจะต้องพยายาม ร้องตีเพื่อไปช่วยเชลยให้ได้ ฝ่ายใดผู้เล่นตามหมด เป็นฝ่ายแพ้</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— สร้างความ สนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>— รู้แพ้ รู้ชนะ</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับ ผู้อื่น</li> </ul>

ครั้งที่ 6 (สังเกตครั้งที่ 3)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ปรบมือตามคำบอก (กิจกรรมเตรียม ความพร้อม)	ให้เด็กนักเรียนปรบมือตามคำที่ครูบอก	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน
เกมแมวกินไก่	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ให้ผู้เล่นคนหนึ่งเป็นแมว อีกคนหนึ่งเป็นไก่ นอกนั้นเป็นลูกไก่เกาะเอาแม่ไก่ต๋อๆ กันไป คนหลังสุดเป็นลูกเจี๊ยบ</li> <li>2. ผู้เล่นเป็นแมวคอยไล่ตะครุบลูกไก่ตัวสุดท้าย ผู้ที่เป็นแม่ไก่ต้องพยายามขัดขวางไม่ให้แมวตะครุบลูกเจี๊ยบได้ โดยพยายามหลบหลีก ทางแขนกันลูกไก่ ต้องไม่ปล่อยมือ คนที่มีมือหลุดต้องออกจากการเล่น ถ้าลูกไก่ตัวสุดท้ายถูกแมวตะครุบ ถือว่าตาย ต้องออกแล้วให้คนอื่นเป็นแทน</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— สร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>— รู้แพ้ รู้ชนะ</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>

ครั้งที่ 7		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
เพลงแอปเปิ้ล มะละกอ กล้วย ส้ม (กิจกรรมเตรียมความพร้อม)	ให้เด็กนักเรียนร้องเพลง แอปเปิ้ลๆ มะละกอๆ กล้วยๆ ส้มๆ แอปเปิ้ล มะละกอ กล้วย ส้ม พร้อมทำท่าประกอบ	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน
เกมวิ่งสามขา	1. แบ่งนักเรียนออกเป็นคู่ๆ ผู้ก ข้อเท้าข้างที่ใกล้กันด้วยผ้า 2. ให้วิ่งแข่งกันทีละ 5 คู่จาก จุดเริ่มต้น สู่เส้นชัย คู่ไหนถึง ก่อนเป็นผู้ชนะ แล้วให้ผู้ชนะ แข่งต่อผู้ชนะ จนกระทั่งเหลือ ผู้ชนะคู่สุดท้าย	— สร้างความสามัคคี — รู้แพ้ รู้ชนะ — รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น

ครั้งที่ 8 (สังเกตครั้งที่ 4)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
หัว ใหญ่ ตูด (กิจกรรม เตรียมความ พร้อม)	ให้นักเรียนจับส่วนต่างๆของร่างกายตามคำบอก ของครู จากช้าและค่อยๆเร็วขึ้นเรื่อยๆ ตามลำดับ	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน — ฝึกสมาธิ
เกมแมวไล่หนู	<ol style="list-style-type: none"> <li>เลือกคนที่จะเป็นแมว และคนที่จะเป็นหนู (ถ้า ผู้เล่นมีจำนวนมาก จะให้มีแมวกับหนูมากกว่า 1 ตัวก็ได้) คนที่เหลือก็จับมือล้อมวง เว้น ระยะห่างเท่าๆกัน</li> <li>คนยืนพยายามช่วยหนู เมื่อแมวจะเข้าในวง เพื่อกินหนู จะช่วยกันไม่ให้ลอดใต้แขน หรือ ถ้ากันไม่สำเร็จแมวเข้าได้ ก็ช่วยให้หนูออกได้ สะดวก เมื่อหนูออกมาแล้ว ก็ต้องพยายามเข้า ในวงอยู่เสมอ ถ้าแมวตะครุบหนูได้ แมวชนะ เปลี่ยนกันเป็นหนูบ้างแมวบ้าง สลับกันไป</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— สร้างความสามัคคี</li> <li>— ฝึกความว่องไว</li> <li>— เพื่อความสนุกสนาน</li> <li>— รู้แพ้ รู้ชนะ</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>

ครั้งที่ 9		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ปรบมือตามคำบอก (กิจกรรมเตรียม ความพร้อม)	ให้เด็กๆปรบมือตามที่ครูบอก	สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน
เกมวิ่งเปรี้ยว	<ol style="list-style-type: none"> <li>แบ่งผู้เล่นออกเป็น 2 กลุ่มเท่าๆกัน</li> <li>ให้แต่ละฝ่ายยืนแถวอยู่ตรงข้ามกัน ครูเป็นผู้ถือผ้าเช็ดหน้ากางแขนข้างละผืน</li> <li>พอสัญญาณเริ่มเล่น ให้ผู้เล่นคนแรกของแต่ละฝ่ายวิ่งไปหยิบผ้าที่ครูถือคนละข้างแล้ววิ่งอ้อมหลัก แล้วส่งผ้าต่อให้ฝ่ายตนเองผลัดกันวิ่งต่อไปเรื่อยๆจนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะวิ่งทันกันและสามารถเอาผ้าฟาดหลังฝ่ายตรงข้ามได้ ถือว่าเป็นฝ่ายชนะ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— สร้างความสามัคคี</li> <li>— ฝึกความอดทน</li> <li>— ฝึกความคล่องแคล่ว</li> <li>— ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>— รู้แพ้ รู้ชนะ</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>

ครั้งที่ 10 (สังเกตครั้งที่ 5)		
กิจกรรม	วิธีเล่น	วัตถุประสงค์
ร้องเพลงหาว่าเรากำลังสบาย (กิจกรรมเตรียมความพร้อม)	ให้นักเรียนร่วมกันร้องเพลงพร้อมทำท่าประกอบ เพลงหาว่าเรากำลังสบาย จังหวะมือพลัน สำหรับทำครูสามารถเปลี่ยนไปได้เรื่อยๆ เช่น จากปรบมือ เป็นยกไหล่ เป็นต้น	— สร้างบรรยากาศ สนุกสนาน
เกมเตะหุ่น	<ol style="list-style-type: none"> <li>เลือกคนมาเป็นผู้วิ่งไล่ หนึ่งคน(หรืออาจมากกว่าก็ได้) นอกนั้นเป็นผู้หนี แต่ต้องอยู่ในเขตที่กำหนดไว้</li> <li>เมื่อผู้วิ่งไล่เตะถูกใคร คนนั้นต้องหยุดนิ่งในท่าที่กำลังอยู่จะเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนท่าไม่ได้ ถ้าเคลื่อนไหวต้องกลายเป็นผู้ไล่แทน ผู้วิ่งไล่ต้องหลอกล่อให้ยี้ม หัวเราะ หรือเคลื่อนไหวให้ได้</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>— ฝึกความอดทน</li> <li>— รู้จักปฏิบัติตามกฎกติกา</li> <li>— ฝึกความคล่องแคล่ว</li> <li>— ความสนุกสนาน เพลิดเพลิน</li> <li>— รู้จักการเล่นร่วมกับผู้อื่น</li> </ul>





**ภาคผนวก ข**

แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

### แบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคมชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ชื่อ..... นามสกุล..... ชั้น.....														
ตารางรวมคะแนนจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม														
ครั้งที่สังเกต	พฤติกรรมทางสังคม													
	ด้านการช่วยเหลือ				ด้านปλοบยอนและให้กำลังใจ				ด้านการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น					
	1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	2. เข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	รวม	1. พูดด้วยวาจาสุภาพ	2. ปโลบยอนด้วยการสัมผัส	3. ประคองเพื่อนเมื่อเพื่อนได้รับบาดเจ็บจากการการเล่น	4. ให้กับเมื่อเพื่อนทำผิดพลาด	รวม	1. กล่าวคำยกยอชมเชยเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	2. ปรบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จ	3. ยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม	4. ชูมือแสดงความยินดีเมื่อตนเองได้รับความสำเร็จ
1														
2														
3														
4														
5														
													รวมทั้ง 3 ด้าน	

หมายเหตุ : การให้คะแนนพฤติกรรมทางสังคมดูรายละเอียดการอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกต

คำอธิบายเกณฑ์การให้คะแนนแบบสังเกต		
พฤติกรรมทางสังคม	คะแนน	รายละเอียดพฤติกรรมที่สังเกต
<b>พฤติกรรมความช่วยเหลือ</b>		
1. พูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนเข้าใจ	2	เด็กสังเกตเห็นหรือทราบว่าเพื่อนไม่เข้าใจในการทำกิจกรรม ได้พูดอธิบายให้เพื่อนโดยไม่ต้องร้องขอ
	1	เด็กพูดอธิบายวิธีเล่นให้เพื่อนที่ไม่เข้าใจโดยเพื่อนร้องขอ
	0	เมื่อเด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
2. เข้าไปช่วยเพื่อทำกิจกรรมเมื่อเพื่อนต้องการ	2	เมื่อเด็กสังเกตเห็นหรือทราบว่าเพื่อนทำกิจกรรมไม่ได้จึงเข้าไปช่วยเพื่อนโดยเพื่อนไม่ต้องร้องขอ
	1	เด็กเข้าไปช่วยเพื่อนทำกิจกรรมโดยเพื่อนร้องขอ
	0	เมื่อเด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจโดยเพื่อนร้องขอ
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	2	เด็กสังเกตเห็นว่าเพื่อนต้องการเล่นของเล่น ได้หยิบหรือส่งของเล่นนั้นให้เพื่อนโดยไม่ต้องบอก
	1	เด็กหยิบและส่งของให้เพื่อนเมื่อถูกเพื่อนขอร้อง
	0	เด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	2	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์ของเล่นเข้าที่ เมื่อเลิกใช้แล้วด้วยตนเอง
	1	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์เข้าที่โดยมีครูหรือเพื่อนบอกให้ทำ
	0	เด็กไม่สนใจในการเก็บสื่อ อุปกรณ์ ที่นำมาใช้
<b>พฤติกรรมการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น</b>		
1. พูดกับเพื่อนด้วยวาจาสุภาพ	2	ครับค่ะ ขอบคุณครับ,ค่ะ สวัสดีครับ,ค่ะ โดยเพื่อนไม่ต้องบอก
	1	ครับค่ะ ขอบคุณครับ,ค่ะ สวัสดีครับ,ค่ะ โดยเพื่อนร้องขอ
	0	เด็กไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้เมื่อเพื่อนร้องขอ
2. ปลอบโยนด้วยการสัมผัส	2	เด็กรู้จักปลอบโยนเพื่อนเมื่อเพื่อนมีความทุกข์
	1	เด็กปลอบโยนเพื่อนเมื่อครูหรือเพื่อนคนอื่นคอยกระตุ้น
	0	เด็กไม่สนใจแสดงออกปลอบโยนเพื่อนเมื่อเพื่อนมีความทุกข์
3. ช่วยหยิบยื่นอุปกรณ์ในการเล่นให้เพื่อน	2	เด็กสังเกตเห็นว่าเพื่อนต้องการเล่นของเล่น ได้หยิบหรือส่งของเล่นนั้นให้เพื่อนโดยไม่ต้องบอก
	1	เด็กหยิบและส่งของให้เพื่อนเมื่อถูกเพื่อนขอร้อง
	0	เด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
4. ช่วยเก็บอุปกรณ์การเล่นเมื่อสิ้นสุดการเล่น	2	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์ของเล่นเข้าที่ เมื่อเลิกใช้แล้วด้วยตนเอง
	1	เด็กเก็บสื่ออุปกรณ์เข้าที่โดยมีครูหรือเพื่อนบอกให้ทำ
	0	เด็กไม่สนใจในการเก็บสื่อ อุปกรณ์ ที่นำมาใช้
<b>พฤติกรรมการชื่นชมยินดีในความดีงามของตนเองและผู้อื่น</b>		
1. กล่าวคำยกย่องชมเชย	2	เด็กสามารถกล่าวคำยกย่องชมเชยเพื่อนได้เมื่อเพื่อนทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จ
	1	เด็กกล่าวคำยกย่องชมเชยเพื่อนโดยมีครูหรือเพื่อนคอยกระตุ้น
	0	เด็กไม่สนใจแสดงออกทางวาจาด้วยการกล่าวคำยกย่องชมเชยเพื่อนทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จ
2. ประบมือแสดงความยินดี	2	เด็กประบมือแสดงความยินดีเมื่อเพื่อนทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้สำเร็จ
	1	เด็กประบมือแสดงความยินดีให้เพื่อนโดยมีครูบอกหรือเตือน
	0	เด็กไม่ใส่ใจในการประบมือแสดงความยินดีกับเพื่อน
3. ยิ้มแย้มเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม	2	เด็กยิ้มแย้มให้เพื่อนเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมโดยไม่รอให้เพื่อนบอก
	1	เด็กยิ้มแย้มให้เพื่อนเมื่อเพื่อนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรมโดยเพื่อนบอก
	0	เด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้
4. ชูมือหรือแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่แสดงถึงความยินดีเมื่อทีมได้รับความสำเร็จ	2	เด็กชูมือหรือแสดงพฤติกรรมที่แสดงถึงการยินดีเมื่อทีมได้รับความสำเร็จโดยเพื่อนไม่ต้องร้องขอ
	1	เด็กชูมือหรือแสดงพฤติกรรมอื่นที่แสดงถึงการยินดีเมื่อทีมได้รับความสำเร็จโดยเพื่อนร้องขอ
	0	เด็กไม่ได้ทำหรือไม่สนใจจะทำพฤติกรรมนี้



ภาคผนวก ค  
รายนามผู้เชี่ยวชาญ

**รายนามผู้เชี่ยวชาญ**  
**ตรวจสอบโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการการเล่นพื้นบ้านไทย**

1. ชื่อ นายสมควร โพธิ์ทอง  
 ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
 สังกัด ภาควิชาสหนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
  
2. ชื่อ นายชัยโรจน์ สายพันธุ์  
 ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
 สังกัด ภาควิชาสหนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
  
3. ชื่อ นางกนกวดี พึ่งโพธิ์ทอง  
 ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
 สังกัด ภาควิชาสหนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
  
4. ชื่อ ว่าที่ร้อยตรีจักรพงษ์ ธรรมพงษ์บวร  
 ตำแหน่ง อาจารย์  
 สังกัด ภาควิชาสหนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
  
5. ชื่อ นายวิพงษ์ชัย รองขันแก้ว  
 ตำแหน่ง อาจารย์  
 สังกัด ภาควิชาสหนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**รายนามผู้เชี่ยวชาญ**  
**ตรวจสอบแบบสังเกตพฤติกรรมทางสังคม**

1. ชื่อ นางอัจฉรา สุขารมณี  
ตำแหน่ง ข้าราชการบำนาญ  
สังกัด สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. ชื่อ ดร.สุชาดา ธรรมรักษ์  
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.  
สังกัด สำนักภาควิชาการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ชื่อ นายสนั่น มีขันหมาก  
ตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
สังกัด สำนักภาควิชาพื้นฐานทางการศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
4. ชื่อ นายสมเกียรติ ทิพยทัศน์  
ตำแหน่ง อาจารย์  
สังกัด คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
5. ชื่อ ดร.พรรณี บุญประกอบ  
ตำแหน่ง อาจารย์ ดร.  
สังกัด สถาบันวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



ประวัติย่อผู้วิจัย

## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวเสาวณีย์ ลอยอุดมโชค
วันเดือนปีเกิด	14 พฤษภาคม 2526
สถานที่เกิด	อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	184/4 หมู่ 10 ตำบลดำเนินสะดวก อำเภอดำเนินสะดวก จังหวัดราชบุรี
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนประเสริฐธรรมวิทยา 1764 ถนนบรรทัดทอง แขวงรองเมือง เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน	ครู
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2545	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ นาฏศิลป์ชั้นสูง จากวิทยาลัยนาฏศิลป์ จังหวัดสุพรรณบุรี
พ.ศ. 2547	การศึกษามัธยมศึกษา (กศ.บ.) สาขาดูริยางคศาสตร์ไทย จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2554	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) สาขาวิชาการจัดการ นันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ