

ผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทาง  
วัฒนธรรม ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร<sup>1</sup>  
(THE RESULT OF USING RECREATIONAL ACTIVITIES FOCUSING  
ON THE TRADITIONAL PLAYING OF THAI CHILDREN THAT AFFECT TO  
THE CULTURE VALUE IN THE STUDENT OF PRATOMSUKSA V STUDENTS  
OF WATDON SCHOOL, BANGKOK)

ภูมินทร์ มีขันหมาก<sup>2</sup>  
เทเวศร์ พิริยะพูนท<sup>3</sup>  
สมควร โพรธีทอง<sup>4</sup>

**Abstract**

The purpose of this research was to study and compare the quality of the culture value in the student of Pratomsuksa VI between before and after they used recreation activities focusing on the traditional playing of Thai children. The sample were 30 Pratomsuksa VI students in Watdon school, Bangkok. The tool used in the collection of data were a plan of recreation activities focusing on the playing of Thai children and a questionnaire about the quality of culture value with the 5-rating scales. The statistics used frequency, percentage, mean, standard deviation and hypothesis of research test by t-test

The result of using recreation activities focusing on the traditional play of Thai children found the quality of the culture value after using that recreation activities could make the students have the quality of culture value significantly higher at .05 level than before using the recreation activities.

**Keywords:** Recreational Activities, Traditional Playing of Thai Children, Culture Value.

<sup>1</sup> ปริญญา นิพนธ์ วท.ม. (การจัดการนันทนาการ)

<sup>2</sup> นิสิตมหาวิทยาลัย สาขาวิชาการจัดการนันทนาการ

<sup>3</sup> รองศาสตราจารย์ ภาควิชาพลศึกษา คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

<sup>4</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภาควิชาสันนทาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

## บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อเปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างก่อนกับหลังจากที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการละเล่นของเด็ก ไทย กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากจำนวนนักเรียนทั้งสิ้น 244 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมที่เน้นการละเล่นของเด็กไทย และแบบสอบถามระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน การทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าภายหลังการใช้กิจกรรมนันทนาการที่เน้นการละเล่นของเด็กไทย ส่งผลให้นักเรียนมีระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

**คำสำคัญ :** การจัดกิจกรรมนันทนาการ การละเล่นของเด็กไทย คุณค่าทางวัฒนธรรม

## บทนำ

ปัจจุบันกิจกรรมนันทนาการเข้าไปมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของบุคลากรในทุกองค์การ ทุกระดับ ทุกเพศและทุกวัย ทั้งนี้เพราะกิจกรรมนันทนาการเป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ได้ครบถ้วนทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นพัฒนาการทางร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ดังที่ ชูชีพ เยาวพัฒน์.(2540:1) กล่าวว่า “นันทนาการเป็นกิจกรรมที่มีองค์ประกอบในลักษณะเดียวกับการเล่น จะแตกต่างกันในเรื่องของรูปแบบของนันทนาการ และมีบางสิ่งบางอย่างที่นอกเหนือจากการเล่น โดยเน้นในเรื่องความซาบซึ้งในการเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ ๆ หรือมุ่งเน้นการพัฒนาการทางด้านร่างกาย อารมณ์สังคมและจิตใจให้กระทำแต่สิ่งที่มีประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ไม่ว่าจะบุคคลนั้นจะใช้มันสมองหรือใช้กำลังประกอบสัมมาอาชีพก็ตาม”

ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 (กรมวิชาการ. 2544) ได้กำหนดให้มีการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งเมื่อพิจารณาโดยรวมแล้วก็คือการจัดกิจกรรมนันทนาการในโรงเรียนประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตนเอง โดยรูปแบบการจัดมีทั้งการจัดตารางเรียนไว้แน่นอน ในลักษณะกิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาดและผู้นำเพื่อประโยชน์ กับการจัดกิจกรรมในรูปแบบชมรม และชุมนุมทั้งทางวิชาการและด้านอื่น ๆ เช่น ศิลปะและวัฒนธรรม เป็นต้น นอกจากนี้โรงเรียนและสถาบันต่างๆ ยังนิยมใช้กิจกรรมนันทนาการเข้าช่วยในการจัดอบรมปฐมนิเทศ การจัดโครงการทางวิชาการแทบทุกกิจกรรมหรือโครงการ รวมทั้งการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เป็นกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2544 และการจัดกิจกรรมนันทนาการเฉพาะกิจเฉพาะกาล ต่างก็ ต้องอาศัยแนวคิด ทฤษฎี หลักการ วิธีการและเทคนิควิธีที่จะทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมเกิดนันทนาการมั่งคั่งและ คิดแต่จะกระทำสิ่งที่เป็นประโยชน์แก่ตนเองและสังคม ดังนั้นกิจกรรมนันทนาการที่ใช้จึงเป็นทั้ง สารสำคัญและมรรควิธีจึงจำเป็นต้องผ่านกระบวนการที่คัดสรรกลั่นกรองทั้งรูปแบบ สารสำคัญ และ แนวทางการจัดกิจกรรม

แต่ในสภาพปัจจุบันความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสื่อสารสารสนเทศที่เผยแพร่มาทาง โทรศัพท์และอินเทอร์เน็ตอย่างไร้พรมแดนและไร้ขีดจำกัด กิจกรรมต่าง ๆ ทั้งที่สร้างสรรค์และก่อปัญหา จึงถูกแพร่เข้ามาทุกวินาที นันทนาการหรือนักจัดกิจกรรมนันทนาการที่จัดตั้งเป็นองค์กรทั้งในระดับ สมัยครเล่นและระดับอาชีพจึงชวนขวยหาสิ่งแปลกใหม่เข้ามาใช้ให้เกิดการเปรียบเทียบแข่งขันกัน จนอาจเป็นเหตุให้ความมั่งคั่งและคุณค่าของกิจกรรมนันทนาการต้องถูกตั้งคำถามจากสังคม ทั้งในด้าน เนื้อหาสาระวิธีการและค่านิยม เช่นการลอกเลียนแบบที่ไม่เหมาะสมกับสภาพสังคมไทย การแสดงออก ทางการขับร้องการเต้นรำในท่าที่ที่หมิ่นเหม่ต่อความอนาจาร การใช้ถ้อยคำภาษาที่ไม่สุภาพ หรือมีการ แสดงออกที่ก้าวร้าวรุนแรง ฯลฯ

นักจัดกิจกรรมนันทนาการที่ดีจึงต้องมีความรับผิดชอบต่อหลักการและอุดมการณ์วิชาชีพ จึงได้พยายามเสนอแนะและหาแนวทางสร้างสรรค์กิจกรรมสำคัญที่เป็นทั้งการส่งเสริม และ อนุรักษ์ ศิลปวัฒนธรรมทั้งด้านดนตรีนาฏศิลป์และการละเล่นพื้นบ้านพื้นเมืองอันเป็นภูมิปัญญา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ที่เป็นการละเล่นสำคัญของไทยทั้งที่เป็นของเด็ก ๆ เยาวชน และคนทั่วไปทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ สำหรับการละเล่นของเด็กไทยนั้น ในอดีตก่อนที่ตลาดของเล่นและสื่อเทคโนโลยีจะเข้ามามีบทบาท จนในที่สุดก็เบียดบังจนทำให้การละเล่นเหล่านั้นสูญหายไป

การละเล่นของเด็กไทย หรือเด็กชาติไหน ๆ ก็คงไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีการละเล่นที่เป็น การร้องการกระโดดโลดเต้น การเล่นบทบาทสมมติ การแข่งขันการร่วมมือและการท้าทายความสามารถ ที่เด็ก ๆ รุ่นก่อน ๆ ได้คิดกันมาและก่อให้เกิดคุณค่าอย่างรอบด้าน เช่น เสริมสร้างพัฒนาการทางกาย การเคลื่อนไหว การใช้กล้ามเนื้อ พัฒนาการทางอารมณ์เช่นการส่งเสริมให้สนุกสนานครึกครื้น ครื้นเครง มีอารมณ์ขัน ด้านสังคมทำให้เด็ก ๆ มีเพื่อน รู้จักรักและสามัคคีกัน ส่วนด้านปัญญานั้น การละเล่นของเด็กแต่ละอย่างจะฝึกให้เด็กได้ใช้สติปัญญาในการคิด การพูด โดยเฉพาะการพูดนั้นมักเป็นการเรียงร้อย ถ้อยคำที่เป็นปริศนาท้าทาย เป็นคำคล้องจองร้อยกรองอย่างมีความหมายน่าฟังและจดจำได้ง่ายไม่ลืม เหล่านี้ล้วนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาที่ดี มีพื้นฐานที่จะนำไปสู่ระบบการเรียนการสอนหลักสูตร ได้ดียิ่งขึ้น เช่นบทเด็กเล่นที่ร้องว่า “ยี่หี้ยี่ ยายาย่า คุณแม่ซักผ้า คุณย่าสระผม ยามโบทัน ยาสีฟัน คอลเกต สบู่พิเศษ ปักเป็ยิงจูบ” หรือ “รี รี ข้าวสาร สองทนนานข้าวเปลือก เลือกทองใบลาน คดข้าวใส่จาน เก็บเบี้ยได้ถูกร้าน พานเอาคนข้างหลังไว้” หรือเป็นการซักถามโต้ตอบกันเช่น “แม่งูเอ๊ย...(เอ๊ย)...กินน้ำ บ่อไหน...กินน้ำบ่อหินบินไปก็บินมา กินน้ำบ่อทรายย้ายไปก็ย้ายมา กินน้ำบ่อโศกโยกไปก็โยกมา

กินหัวหรือกินหาง กินกลางตลอดตัว... เป็นต้น การละเล่นเหล่านี้มีส่วนเชื่อมโยงกับภูมิปัญญา บางชนิดก็เล่าขานตำนานความเป็นมาของเผ่าชน บางอย่างก็แสดงถึงความเป็นอยู่ ความอุดมสมบูรณ์ของท้องถิ่น อาหารการกิน ความเจ้าบทเจ้ากลอน คตินิยม การอบรมสั่งสอน อันเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเป็นอยู่อย่างเด่นชัด การสืบทอดวัฒนธรรมการละเล่นดังกล่าวจึงเท่ากับเป็นการปลูกฝังให้รับรู้คุณค่าทางวัฒนธรรม อันจะนำไปสู่ความตระหนักที่จะอนุรักษ์ไว้ตลอดไป

ดังนั้นการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานซึ่งเป็นักเรียนระดับชั้นประถมและมัธยมศึกษา เป็นเด็กและเยาวชนที่ต้องได้รับการส่งเสริมการเรียนรู้อย่างริ้รรมย์ทั้งในด้านวิชาการ กิจกรรมพัฒนาการ จึงต้องอาศัยกิจกรรมนันทนาการอย่างหลากหลายดังกล่าวมาแล้ว และต้องเป็นกิจกรรมที่ เน้นการละเล่นของเด็กไทย ที่จะต้องปลูกฝังตั้งแต่เด็กในระดับประถมศึกษา ผู้วิจัยในฐานะที่ได้เรียนวิชาการศึกษามาแล้วในระดับปริญญาตรี จึงมีความสนใจอย่างยิ่งที่จะจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการละเล่นของเด็กไทย โดยเฉพาะในชั้นประถมศึกษา ปีที่ 6 ซึ่งเป็นเด็กประถมศึกษาในช่วงปลาย หากมีการคัดสรรกิจกรรมการละเล่นของเด็กไทยที่มีคุณค่ามาจัดกิจกรรมในชั้นเรียนหรือในการทำกิจกรรมพิเศษต่าง ๆ ย่อมจะเป็นการเชื่อมโยงให้ผู้เรียนได้เล่นอย่างมีความรู้และได้เรียนอย่างมีความสุขตามหลักการนันทนาการ อันจะนำไปสู่ความซาบซึ้งและความตระหนักในคุณค่าของวัฒนธรรมการละเล่นของเด็กไทยในยุคก่อน ๆ ซึ่งจะก่อให้เกิดความพึงพอใจและจะได้ร่วมกันอนุรักษ์และเผยแพร่ได้อย่างเหมาะสมต่อไป

### ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6
2. ระหว่างก่อนกับหลังที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการละเล่นของเด็กไทย

### ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรประชากรในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ของ โรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 6 ห้องเรียน 244 คน

กลุ่มตัวอย่าง กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนช่วงชั้นประถมปีที่ 6 ของโรงเรียนวัดดอน กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 30 คน ได้มาจากการสุ่มอย่างง่าย โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่ม

ระยะเวลาในการศึกษาวิจัย โดยการจัดกิจกรรมนันทนาการวันละ 1 คาบ/สัปดาห์ละ 3 วัน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ รวมทั้งสิ้น 12 คาบ



หลังจากนั้น ผู้วิจัยนำกิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรม ไปเสนอให้ประธานและกรรมการที่ปรึกษา  
ปริญญานิพนธ์พิจารณาความเหมาะสมตามเกณฑ์ดังกล่าวเพื่อขอความเห็นชอบอีกครั้งหนึ่ง

## 2. แผนการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย

ผู้วิจัยสร้างแผนการจัดการกิจกรรม โดยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ในส่วนที่เกี่ยวกับการจัด  
กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเพื่อสรุปแนวทางในการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องและตอบสนองความมุ่งหมาย  
ของหลักสูตร และศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมนันทนาการสำหรับนักเรียนเพื่อวิเคราะห์หา  
รูปแบบวิธีการที่เหมาะสม

2.2 วิเคราะห์ความคิดรวบยอดสาระสำคัญและพื้นฐานที่มาของกิจกรรมการเล่นทั้ง 12  
กิจกรรม เพื่อนำมากำหนดเป็นความคิดรวบยอด จุดประสงค์และสาระสำคัญของการจัดกิจกรรม  
นันทนาการจำนวน 12 แผน

2.3 สร้างแผนการจัดการกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีหัวข้อ  
องค์ประกอบต่าง ๆ เช่นเดียวกับแผนการจัดการเรียนรู้ กล่าวคือ ประกอบด้วย ความคิดรวบยอด  
จุดประสงค์ หัวข้อเนื้อหาสาระสำคัญ กิจกรรมนันทนาการ สื่อประกอบการจัดกิจกรรม การวัดและ  
ประเมินผลการจัดกิจกรรม และภาคผนวก

2.4 นำแผนการจัดการกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยเสนอให้ประธาน  
กรรมการตรวจพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมเบื้องต้นแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญจัดกิจกรรมจำนวน  
3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมแล้วนำข้อวินิจฉัยมาปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องเหมาะสมก่อน  
นำไปทดลองใช้เบื้องต้น(Try-out) กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

2.5 นำแผนการจัดการกิจกรรมการเล่นของเด็กไทยมาปรับปรุงแก้ไข และทดลองใช้แล้วมา  
ปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

## วิธีดำเนินการทดลอง

4.1 การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัยแบบ  
One group pretest posttest design (ลิวน สายยศ และ อังคณา สายยศ. 2538 : 249) แบบแผนการทดลอง  
One group pretest posttest design

กลุ่ม	ก่อนเรียน	ทดลอง	หลังเรียน
A	T1	X	T2

### ความหมายสัญลักษณ์

A = กลุ่มตัวอย่าง

T1 = การทดสอบก่อนเข้าร่วมกิจกรรม

X = การรับรู้ถึงคุณค่าทางวัฒนธรรม

T2 = การทดสอบหลังเข้าร่วมกิจกรรม

4.2 ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง ใช้เวลาทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 1 คาบ (คาบละ 40 นาที) รวม 12 คาบ ระหว่าง วันที่ กรกฎาคม 2551 – 14 สิงหาคม 2551 ตามแผนการทดลอง  
ขั้นตอนการดำเนินการทดลอง

1. ก่อนดำเนินการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 3 คน ทำแบบสอบถามและบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามไว้สำหรับวิเคราะห์ข้อมูล
2. ดำเนินการทดลอง โดยใช้แผนกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย 12 แผนกิจกรรมตามแผนกิจกรรม ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นกับกลุ่มตัวอย่าง 30 คน
3. เมื่อสิ้นสุดการทำกิจกรรม ตามกำหนดของการทดลอง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน ทำแบบสอบถามฉบับเดียวกับก่อนการทดลอง แล้วบันทึกผลคะแนนจากแบบสอบถามเพื่อบันทึกข้อมูลเปรียบเทียบกับคะแนนก่อนทำกิจกรรม โดยใช้วิธีทางสถิติ ทดสอบสมมติฐาน

### สรุปผลการวิจัย

ระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นกิจกรรมการเล่นของเด็กไทย ภายหลังจากทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย โดยใช้แบบสอบถามวัดระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม ทำให้นักเรียนมีระดับคุณค่าวัฒนธรรมสูงจึ่อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

### อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการทดลองการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่ได้รับการจัดกิจกรรม โดยวิธีการทำแบบประเมินก่อนและหลังการทำกิจกรรมนันทนาการที่เด็กการเล่นของเด็กไทย

ผลการวิจัยพบว่า หลังจากการทำกิจกรรมแล้วนักเรียนได้ทำแบบประเมินระดับคุณค่าทางวัฒนธรรม พบว่าระดับคุณค่าทางวัฒนธรรมมีความแตกต่างกันก่อนการทำกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ .01 ซึ่งสอดคล้องกับสมมุติฐานที่ตั้งไว้ นั่นคือผลการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทยที่มีต่อคุณค่าทางวัฒนธรรมก่อน และหลังจากการจัดกิจกรรมแตกต่างกัน ซึ่งระดับคุณค่าหลังจากการทำกิจกรรมสูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมนันทนาการเน้นการเล่นของเด็กไทย ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ผอบ โปษะกฤษณะ และคนอื่น ๆ (2522 : 75) ได้วิจัยศึกษาค้นคว้าเล่นของเด็กภาคกลาง และวิเคราะห์คุณค่าด้านต่าง ๆ รอบตัวได้อย่างดี

การเล่นของเด็กไทยมีคุณค่าต่อการเรียนรู้ในลักษณะบูรณาการ สามารถนำมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้สอดคล้องกับจุดประสงค์ของหลักสูตร และสมรรถภาพของการเรียนรู้ ตามทฤษฎีของกาเย่ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับวิธีการสอนแบบเล่นปนเรียนอีกด้วย ซึ่งจุดทำให้เด็กมีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้และความสนุกสนานเพลิดเพลินในการเรียนนั้น จะเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เด็กมีความกระตือรือร้นในการมาโรงเรียน

การเล่นของเด็กไทยยังมีคุณค่าหลายประการ คือ

1. การเล่นช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางกาย ในด้านการฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อส่วนต่าง ๆ ให้เจริญเติบโต ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ในแง่ทำให้เด็กรู้สึกสบาย ร่าเริง แจ่มใจ ปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้ดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางสังคม คือ ทำให้เด็กรู้จักการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งปันสิ่งของซึ่งกันและกัน รู้จักการให้และการรับ รู้จักร่วมมือกัน การสร้างมิตรระหว่างเพื่อน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญา คือ การใช้ภาษาได้ดีขึ้น ฝึกการแก้ปัญหา และการส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เป็นต้น
2. การเล่นเป็นเทคนิควิธีทางการศึกษาอย่างหนึ่ง เพราะในขณะที่เด็กเล่น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ไปด้วย และเมื่อเด็กเจริญขึ้นก็จะสามารถเรียนรู้จากการเล่นมากยิ่งขึ้น นั่นคือ การเล่นส่งเสริมให้เด็กมีความรู้อย่างกว้างขวาง
3. การเล่นเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก เพราะเด็กจะได้ระบายอารมณ์ และความต้องการต่าง ๆ อันเป็นการผ่อนคลายไม่ให้เกิดความตึงเครียดและเป็นสิ่งที่จะช่วยให้เด็กรู้จักวางแผนทำสิ่งต่าง ๆ และช่วยให้เด็กรู้จักแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับตนเองอีกด้วย
4. การเล่นเป็นกิจกรรมที่ช่วยในการฝึกฝนมารยาทที่ดีของเด็ก ซึ่งเป็นประโยชน์ที่สำคัญอีกอย่างหนึ่งในการเล่น ทำให้เด็กรู้จักผิดถูก รู้จักการแพ้ชนะ เข้าใจความหมายของความยุติธรรม และความซื่อสัตย์ต่อหมู่คณะ การเล่นอย่างประเพณีฝึกให้เด็กเป็นคนอดทน เสียสละ และสร้างความเห็นอกเห็นใจบุคคลอื่น ๆ



### ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

สิ่งที่ควรคำนึงถึงในการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ไปใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอน คือ ต้องพิจารณาเลือกการละเล่นที่มีส่วนช่วยให้จุดประสงค์ที่มีต่อการเรียนหรือช่วยให้เห็นถึงประโยชน์ทางคุณค่าวัฒนธรรมในชั้นเรียนได้ โดยเน้นให้นักเรียนเห็นคุณค่าในการเล่นของเด็กไทย มิใช่มุ่งที่ความสนุกสนานแต่เพียงอย่างเดียว และต้องปลูกฝังความมีน้ำใจเป็นนักกีฬา ไม่เน้นที่การแพ้ชนะ ฝึกการให้เกิดความร่วมมือ ช่วยเหลือซึ่งกันและกันและเน้นความมีระเบียบวินัยด้วย ซึ่งผู้นำกิจกรรมจะต้องติดตามผลของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมว่าเป็นไปตามที่พึงประสงค์หรือไม่

### ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษาค้นคว้าต่อไป

1. ควรมีการศึกษาหาแนวทางในการนำการจัดกิจกรรมนันทนาการที่เน้นการเล่นของเด็กไทย ไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ในกลุ่มประสบการณ์ และระดับชั้นประถมศึกษาอื่นๆ และหาผลสัมฤทธิ์การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่นักเรียนเรียน โดยใช้การเล่นเป็นสื่อ
2. ควรมีการศึกษารูปแบบการนำการเล่นของเด็กไทยที่ใช้เป็นสื่อการเรียนในรูปแบบของหนังสืออ่าน ภาพ หรือวีดิทัศน์ประกอบสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา แล้วเผยแพร่ไปตามโรงเรียนและห้องสมุดทั่วไป

### เอกสารอ้างอิง

- พระบรมราโชวาทในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช. (2522). *หนังสือวันเด็ก*. กรุงเทพฯ: พิพิธภัณฑ์เด็ก กรุงเทพมหานคร.
- กนกาวดี พึ่งโพธิ์ทอง. (2540). *สันทนาการเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาสันทนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กรมวิชาการ. (2539). ทิศทางของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน. *วารสารวิชาการ*. 2(1):21. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา ลาดพร้าว.
- จันทการต์ สุวรรณานานาภูติ. (2538, กุมภาพันธ์). ภูมิปัญญาเด็กไทยโบราณของเล่นพื้นบ้าน. *วารสารพัฒนาชุมชน*. 34(2): 22 – 28.
- วิราภรณ์ ปนาทกุล. (2531). *การเล่นของเด็กไทยกับการเรียนการสอน*. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.
- กุลทรัพย์ เกษแม่นกิจ (2510, สิงหาคม). การละเล่นของเด็กไทย. *วารสารวิทยุศึกษา*. 14.
- ภรณ์ คุรุรัตน์. (2535). *การเล่นของเด็ก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- เทวี โพธิผล. (2537, มกราคม – เมษายน). การละเล่นของเด็กไทยสมัยก่อน. *วารสารฉลาดบริโภคน*. 19(1): 33 – 40.

- ทิสนา แคมมณี. (2537, มกราคม – มีนาคม). การเล่นกับการพัฒนาทางสติปัญญาของเด็กไทยใน  
ชนบท. *วารสารครุศาสตร์*. 22 (3): 12 – 35.
- เกษร ชีตะจारी. (2530). *ศิลปะชั้นนำ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะครุศาสตร์  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุญเยี่ยม จิตรดอน. (2524). *การเล่นในร่มและการเล่นกลางแจ้ง*. ในการเล่นและเครื่องเล่นเพื่อพัฒนา  
เด็ก. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรชร อัจจันทร์. (2526). *ลักษณะของเกมการเล่นพื้นเมือง*. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ:  
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัจฉรา ฐนะมัย. (2542, กันยายน). การละเล่นพื้นบ้านของไทย. *วัฒนธรรมไทย*. (36): 12