

การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว
พฤษภาคม 2557

การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว

พฤษภาคม 2557

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว
พฤษภาคม 2557

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว. (2557). การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์. ปรินญาณินท์ พร.ด. (การกีฬา นันทนาการ และการท่องเที่ยว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะกรรมการควบคุม: อาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช, ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์, รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ และศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรม กลุ่มตัวอย่าง ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 60 คน แบ่งเป็น เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน โดยใช้แผนการทดลองก่อน-หลังการทดสอบ แบบกลุ่มเดียว เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นป ระถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ และโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ 2) แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับ การใช้เวลาว่าง 3) แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และ 4) แบบสัมภาษณ์ความต้องการ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง การวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ความถี่ ค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที (t-test) ผลการวิจัยพบว่า

1. ผลการประเมินคุณภาพคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ โดยผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมากและมีค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อระหว่าง 0.80 – 1.00
2. การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้งโดยรวมและรายด้าน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับ การใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และ ระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อน เข้าร่วมโปรแกรมอย่างการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้งโดยรวมและรายด้าน มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
4. ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80

THE DEVELOPMENT OF LEISURE EDUCATION PROGRAM
FOR CHILDREN IN WELFARE INSTITUTE



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Doctor of Philosophy degree in Sport, Leisure and Tourism
at Srinakharinwirot University

May 2014

Wipongchai Rongkhankaew. (2014). *The Development of Leisure Education Program for Children in Welfare Institute*. Dissertation, Ph.D. (Sport, Leisure, and Tourism). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr. Usakorn Punvanich, Assist. Prof. Dr. Mayuree Suphawibul, Assoc. Prof. Dr. Suvimol Tangsujjapoj.

The purposes of this research were to develop leisure education program for children in welfare institute, and to study effects of participation on the program. Samples participated in leisure education program were 60 children who were selected by purposive sampling: 30 upper elementary school students, and 30 junior high school students. The research design was One Group Pretest – Posttest Design. The research instruments included: 1) leisure education program for children in both upper elementary school and junior high school students; 2) leisure in self- awareness evaluation; 3) leisure involvement evaluation; and 4) needs in developing leisure skills structured interview form. The data were analyzed by using percentage, mean, standard deviation and t-test.

The results of this research were as follows :

1. Experts evaluated leisure education program manual for children in upper elementary school students and children junior high school in welfare institute was in very good quality and the item-object congruence was in the range of 0.80 – 1.00.
2. Leisure involvement scores in leisure education program of children in upper elementary school students and junior high school students in welfare institute were increased significantly both overall and each item at .05 Level.
3. Self awareness in leisure scores of children in upper elementary school students and children junior high school students in welfare institute were increased significantly both overall and each item at .05 Level.
4. Learning outcomes and leisure skills of children in upper elementary school students and children junior high school students in welfare institute were pass 80 percent of criteria.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์
ของ
วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษา นันทนาการและการท่องเที่ยว
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)

วันที่.....เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2557

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทรงพล ต่อนี่)

.....ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์) (อาจารย์ ดร.อุษากร พันธุ์วานิช)

.....ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มยุรี ศุภวิบูลย์)

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์)

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.ศักติภัทร์ เนลิมพุมิพงศ์)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ สำเร็จได้ด้วยดี จากความกรุณาของคณาจารย์ ในการให้คำแนะนำ และความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจาก ดร .อุษากร พันธุ์วานิช ประธานควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร .มยุรี ศุภวิบูลย์ กรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.สุวิมล ตั้งสัจพจน์ กรรมการ ควบคุมปริญญานิพนธ์ ที่ได้ให้ความกรุณาให้คำแนะนำ และให้ ข้อเสนอแนะในการแก้ไขข้อบกพร่อง ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง นับตั้งแต่เริ่มต้นการทำ ปริญญานิพนธ์จนเสร็จสิ้นเรียบร้อยสมบูรณ์ ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร .ทรงพล ต่อนี้ คณะกรรมการสอบปากเปล่า และดร.ศักติภัทร์ เณลิมพุมพิพงศ์ กรรมการสอบเพิ่มเติม ผู้วิจัยขอกราบ ขอบพระคุณเป็นอย่างสูง ณ ที่นี้ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร .คณิต เขียววิชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์ ดร.ศักติภัทร์ เณลิมพุมพิพงศ์ ดร.กิตติพงษ์ โพธิ์มู และ อาจารย์ เกื้อ แก้วเกตุ ที่ให้คำแนะนำในการปรับปรุงและแก้ไขเครื่องมือวิจัย และขอกราบขอบพระคุณ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่สนับสนุนทุนการศึกษาและทุนการวิจัย

ขอขอบคุณเพื่อนนิสิตปริญญาเอกสาขาการกีฬา นันทนาการ และการท่องเที่ยวทุกท่าน ที่ให้คำแนะนำและช่วยเหลือตลอดการทำวิจัย และงานเล่มวิจัยนี้จะสำเร็จไม่ได้หากขาดทีมงาน ผู้ช่วยวิจัย ขอขอบคุณ นางสาวรัชราไล สว่างอรุณ นางสาวทองพลอย ทองนิ่ม นางสาว ภาชนี ศรีคำแหง นางสาวปัญจะลักษณ์ ม้าละออเพชรนางสาวนัฐพร ศิริวิไลกุล นางสาวกัณฑพร พันธุ์กระวีที่ ช่วยเหลือตลอดการวิจัย

ขอขอบคุณน้องสาว นางสาววิไพรวรรณ ร้องขันแก้ว ที่ช่วยเก็บข้อมูลวิจัย นางสาวโสภิตา สบายกาย ที่ช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ ศาสตราจารย์วิชัย ร้องขันแก้ว และ คุณแม่ อาจารย์วันเพ็ญ ร้องขันแก้ว จัดเตรียมสถานที่ อุปกรณ์ และกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย ขอขอบ พระคุณพี่น้องคริสตจักรไท่ทุกท่านที่อธิษฐานเผื่อตลอดมา ขอขอบคุณ คุณกนกกาญจน์ ร้องขันแก้ว ภรรยาและลูกชายทั้งสอง คน ด.ช.วิศรณัย ร้องขันแก้ว และ ด.ช.วิษณุ ร้องขันแก้ว ที่ให้ เวลาในการทำวิจัยและสุดท้ายขอขอบคุณพระเจ้าสำหรับ พระคุณ การทรงนำของพระองค์และทุกสิ่ง ที่พระองค์ประทานให้

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	8
สมมติฐานการวิจัย.....	10
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	11
แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ.....	12
ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง.....	12
ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ.....	16
ความสัมพันธ์ระหว่าง การใช้เวลาว่าง และนันทนาการ.....	19
แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	20
ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	22
รูปแบบกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	26
โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	41
คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	47
การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชน.....	50
โปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	58
ความหมายของโปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	58
หลักการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	59
การสร้างโปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	70
ข้อบ่งชี้โปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	74
รูปแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่าง.....	79
การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง.....	81
มูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา อำเภอปรางค์บุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์.....	86

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	88
งานวิจัยต่างประเทศ.....	88
งานวิจัยในประเทศ.....	92
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	97
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	97
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	97
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	98
การดำเนินการวิจัย.....	104
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	108
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	109
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	109
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	110
ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	111
ผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง.....	111
ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์.....	117
ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	119
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง.....	119
ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง.....	127
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับ การใช้เวลาว่าง.....	135
ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับ การใช้เวลาว่าง.....	143
คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล.....	151
ข้อมูลเชิงคุณภาพผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	155

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	163
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	163
สมมติฐานงานวิจัย.....	163
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	164
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	165
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	167
สรุปผลการวิจัย.....	168
อภิปรายผลการวิจัย.....	179
ข้อเสนอแนะทั่วไป.....	196
ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป.....	197
บรรณานุกรม.....	199
ภาคผนวก.....	206
ภาคผนวก ก.....	207
ภาคผนวก ข.....	209
ภาคผนวก ค.....	212
ภาคผนวก ง.....	217
ภาคผนวก จ.....	220
ภาคผนวก ฉ.....	223
ภาคผนวก ช.....	226
ภาคผนวก ซ.....	228
ภาคผนวก ฌ.....	432
ภาคผนวก ญ.....	437
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	440

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 รูปแบบและกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	30
2 ขอบข่ายและลำดับขั้นของการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	33
3 องค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ.....	83
4 การรวมคะแนนองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง.....	101
5 การรวมคะแนนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	106
6 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง.....	110
7 ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์.....	112
8 ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์.....	114
9 ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์.....	117
10 ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์.....	118
11 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วม โปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	119
12 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นรายองค์ประกอบก่อนและหลัง การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	122
13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	123
14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นรายองค์ประกอบก่อน และหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	126
15 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่าง.....	127

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง		หน้า
16	การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายองค์ประกอบของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	130
17	การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา ใช้เวลาว่าง.....	131
18	การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายองค์ประกอบของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	134
19	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายทั้งก่อนและ หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	135
20	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย รายด้านทั้งก่อนและหลัง การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	138
21	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	139
22	แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายด้านทั้งก่อนและ หลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	142
23	การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง.....	143
24	การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย รายด้านทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่าง.....	146
25	การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา ใช้เวลาว่าง.....	147

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง	หน้า
26 การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายด้านทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม	150
27 คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล จากโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย....	151
28 คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลจากโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น.....	153
29 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของกลุ่มโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายใน สถานสงเคราะห์.....	433
30 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการ ใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์...	435

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้ เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษา ตอนต้นในสถานสงเคราะห์.....	9
2 ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่าง การศึกษา และการพัฒนามนุษย์...	21
3 แนวคิดของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ตามแนวคิดของ เดทติโล.....	24
4 คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	27
5 รูปแบบกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่างตามแนวคิดของ มั่นดี.....	28
6 องค์ประกอบของกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	29
7 รูปแบบของโปรแกรมเฉพาะของการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	44
8 โครงสร้างการดำเนินโปรแกรมสำหรับของการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	45
9 คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	48
10 รูปแบบชีวิตตามแนวเส้นตรง.....	62
11 รูปแบบชีวิตทั้งหมด.....	63
12 วงจรการสร้างโปรแกรม “APIE”.....	71
13 วงจรการพัฒนาโปรแกรม.....	73
14 Leisure Programming Formats.....	79

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

การพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าได้นั้น สิ่งที่สำคัญไม่ได้อยู่ที่การพัฒนาความเจริญก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่หัวใจสำคัญของการขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาประเทศนั้น อยู่ที่กระบวนการพัฒนาคนในประเทศให้มีคุณภาพและพร้อมที่จะขับเคลื่อนงานด้านต่างๆของประเทศชาติให้เจริญรุดหน้าต่อไป เพราะหากคนในประเทศไม่มีคุณภาพ การพัฒนาในด้านต่างๆจะมีปัญหาติดขัด เพราะกระบวนการพัฒนาต่างๆ ของประเทศนั้น ต้องอาศัยคน ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนกระบวนการเหล่านั้นให้เดินทางไปข้างหน้า หากคนในประเทศขาดการพัฒนาให้มีคุณภาพมากพอที่จะช่วยพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าทัดเทียมกับอารยะประเทศได้นั้น ในที่สุดทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องก็จะไม่สามารถขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาประเทศให้เจริญก้าวหน้าต่อไปได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประเวศ วะสี (2530: 16) ได้กล่าวไว้ว่า ทรัพยากรมนุษย์นั้นเป็นสิ่งสำคัญหากทรัพยากรไม่มีคุณภาพ ประเทศชาติจะขาดความมั่นคงและไม่สามารถพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าต่อไปได้ แต่หากทรัพยากรมนุษย์ของชาติมีคุณภาพย่อมสามารถสร้างความเจริญให้แก่ชาติได้ และทำให้เกิดการพัฒนาอย่างมีคุณภาพได้เป็นอย่างดี การพัฒนาคนในประเทศให้มีคุณภาพอย่างยั่งยืนนี้ ต้องมุ่งพัฒนาอย่างบริบูรณ์ รอบด้าน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา ความสามารถ ทักษะการประกอบอาชีพ ความมั่นคงในการดำรงชีวิตและการพัฒนาคนให้มีคุณภาพสูงสุดและยั่งยืนได้นั้นต้องเริ่มต้นที่ การพัฒนาเด็กและเยาวชนในประเทศ เพราะเด็กในวันนี้ก็คืออนาคตของประเทศในวันหน้า เพราะเด็กและเยาวชนจัดเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศ เป็นอย่างยิ่ง การเตรียมให้เด็กเหล่านี้เติบโตไปเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ คือมีความรู้ความสามารถ มีความมานะอดทน ขยันขันแข็งหน้าทึ่การทำงาน มีวิจรณ์ญาณที่ดีในการปรับปรุงเปลี่ยนแปลง สิ่งต่างๆ ให้สอดคล้องกับสภาวะแวดล้อม และที่สำคัญคือ การเป็นผู้ที่มีคุณธรรม จริยธรรม ซึ่งจะช่วยให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข และเมื่อพวกเขาเติบโตขึ้น จะเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ ฉะนั้นกระบวนการพัฒนาจะต้องเริ่มต้นที่การพัฒนาเด็กและเยาวชนในประเทศ การพัฒนาเด็กและเยาวชนในประเทศเป็นความจำเป็นเร่งด่วนที่จะต้องเร่งดำเนินการพัฒนา เนื่องจากพวกเขากำลังเผชิญหน้าอยู่กับการเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคม วัฒนธรรม ค่านิยม และอิทธิพลของการสื่อสารในยุคเทคโนโลยีข้อมูลข่าวสาร ซึ่งส่งผลกระทบต่อพฤติกรรม วิถีชีวิต และการดำรงชีวิตของพวกเขาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะเด็กและเยาวชนจะต้องก้าวไปสู่วัยรุ่น ซึ่งเป็นช่วงของการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และจิตใจ จากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ จึงมีความเสี่ยงสูงที่เด็กและเยาวชนจะได้รับ

ผลกระทบเหล่านั้น (พรพิมล เจียมนาครินทร์. 2539: 1; ยูพา พูนขำ; ทัดสว ย คณาวัชรากุล; และ กอบกาญจน์ มหัทธโน. 2545: 28) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเด็กในสถานสงเคราะห์ ถือว่าเป็นอีกกลุ่มหนึ่ง ที่ควรได้รับการพัฒนา ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเด็กในสถานสงเคราะห์เป็นเด็กที่มีปัญหาทางครอบครัว เช่น ไม่มีครอบครัว หรือครอบครัวทอดทิ้ง ตลอดจนบุคคลในครอบครัวไม่สามารถเลี้ยงดูเด็กได้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ความรุนแรงแก่เด็ก หรือผู้ปกครอง นั้นเป็นผู้ที่ไร้ความสามารถในการดูแล เด็กและเยาวชนเหล่านี้จึงมีประสบการณ์ทางครอบครัวและการเลี้ยงดูที่ไม่ดีนัก เด็กจะรู้สึกมีปมด้อย ขาดความมั่นคงและปลอดภัยขาดความรักความอบอุ่นวิตกกังวลในการสื่อสารหรือสร้างสัมพันธภาพ กับบุคคลอื่น ขาดความรัก ขาดการเอาใจใส่ที่ดี มีสภาพปัญหาทางจิตใจ ถึงแม้จะมีการอบรมเลี้ยงดู ให้ดีเพียงใดแต่ก็ไม่สามารถให้ความรัก ความอบอุ่นที่แท้จริงได้ สภาพของการอบรมเลี้ยงดูภายใน สถานสงเคราะห์นั้นถึงแม้จะมีความพยายามในการเอาใจใส่เลี้ยงดูอย่างไร ก็ไม่อาจสร้างความอบอุ่น ทางจิตใจ หรือบรรยากาศแบบครอบครัวที่แท้จริงได้เช่นเดียวกับเด็กที่เติบโตในครอบครัวปกติ ซึ่ง ได้รับการเอาใจใส่ดูแล การกระตุ้นส่งเสริมและพัฒนาในด้านต่างๆ ตลอดจนการขัดเกลานิสัยอย่าง ใกล้ชิดและอบอุ่นกว่า การเติบโตในสิ่งแวดล้อมที่ไม่ใช่ครอบครัวปกติ อาจทำให้เด็กในสถานสงเคราะห์มี ความบกพร่องในคุณลักษณะที่ดีตามที่สังคมต้องการได้หรือมีพฤติกรรมแสดงออกที่ไม่เหมาะสม ขึ้น (มาลี วิทยาภรณ์. 2540: 2; นงนุช วิเศษธรรมศรี. 2551: 1) กระบวนการให้การศึกษาและ พัฒนาเด็กในสถานสงเคราะห์นั้นสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบและหลากหลายเนื้อหาไม่ว่า จะ เป็นการให้การศึกษาด้านวิชาการ ด้านการประกอบอาชีพ ด้านทักษะ การใช้ชีวิต เป็นต้น แต่มีอยู่ เรื่องหนึ่งที่มีความจำเป็นต้องให้การศึกษาแก่เด็กในสถานสงเคราะห์ เพื่อที่พวกเขาจะได้มีคุณภาพ ชีวิตที่ดีและมีความมีชีวิตที่สมดุล ก็คือเรื่องของ “การใช้เวลาว่าง (Leisure)”

การใช้เวลาว่าง “Leisure” เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ของมนุษย์อย่างรู้คุณค่า ก่อให้เกิด ประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต โดยมีอิสระในการเลือกและทำกิจกรรมต่าง ๆ และในการใช้ เวลาว่างจะเกิดจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล นอกจากนี้การใช้เวลาว่าง (Leisure) ยังเป็น องค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์และเป็นพื้นฐานของคุณภาพชีวิต ก่อให้เกิดความสุขและ ช่วย สร้างความสมดุล ระหว่างจิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล (Pigram; & Jenkin. 2006; Godbey. 2008; & Kraus. 2001) ได้ให้ความหมายของการใช้เวลาว่าง (Leisure) ไว้ ว่า การใช้เวลาว่าง เป็นเวลาที่มีนอกเหนือจากการทำงาน เพื่อการเลี้ยงชีพ บุคคลนั้นมีการอิสระ ในการเลือกและสามารถนำเอาเวลาไป ใช้ได้เพื่อที่จะผ่อนคลาย พัฒนาตนเอง หรือเพื่อสร้างความ เพลิดเพลินให้แก่ชีวิต ซึ่ง Russell (2006) ได้กล่าวถึงการใช้เวลาว่าง (Leisure) ในปัจจุบัน โดยแบ่ง ออกเป็น 3 รูปแบบ คือ 1.) เวลาว่าง (Free Time) คือ เวลาที่ว่างจากภาระหน้าที่ความรับผิดชอบ 2.) การใช้เวลาว่างเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ (Recreational Activity) เป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่ การทำงาน 3.) การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะทางใจ (State of Mind) ขึ้นอยู่กับทัศนคติ และมุมมองของแต่ละ บุคคล การใช้เวลาว่าง (Leisure) อย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อการพัฒนาชีวิตอย่างองค์รวม เป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องให้การศึกษาและพัฒนา แก่เด็กในสถานสงเคราะห์ ทั้งนี้เพื่อให้เด็กมีความรู้ ความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่าง สามารถตัดสินใจและมีปฏิสัมพันธ์กับ

ผู้อื่นผ่านทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และนำไปสู่การมีทักษะในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง นอกจากนี้การให้การศึกษาการใช้เวลาว่าง ยังเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดใช้เวลาว่างอย่างไม่เกิดประโยชน์และใช้เวลาว่างไปในทางที่ผิด ไม่ว่าจะเป็นการใช้เวลาว่าง ไปเล่นการพนัน มั่วสุม เสพ ยาเสพติด ติดเกมคอมพิวเตอร์ หรือไปทำกิจกรรมที่มีความเสี่ยงอื่นๆ ที่ส่งผลเสียต่อตนเองและบุคคลรอบข้าง การที่จะพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้เวลาว่างได้อย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองนั้นสามารถทำได้โดยใช้กระบวนการ “การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education)” ซึ่งเป็นกระบวนการที่ จะนำไปสู่ประสบการณ์การใช้เวลาว่างอย่างยั่งยืน ซึ่ง จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะของเด็ก ให้ประสบความสำเร็จในการใช้ชีวิต (Pesavento. 2002) และในท้ายที่สุดเมื่อเด็กได้ใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ ชีวิตก็จะมี ความสุข และเกิด ความสมดุล ระหว่าง จิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล โดยการให้กระบวนการให้การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) เป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ไปสู่ผลของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ผ่านกระบวนการศึกษาที่เกิดจาก 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness) 2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness) 3) การตัดสินใจ (Decision Making) 4) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skill) และ 5) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) โดยกระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้เกิดทักษะในการ ใช้ความรู้ในเรื่องการใช้เวลาว่างและประสบการณ์การใช้เวลาว่างเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตในเวลาว่างสามารถใช้ความรู้ในการตัดสินใจเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตในระหว่างเวลาว่าง และสามารถกำกับประสบการณ์การใช้เวลาว่างของตน และเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในระหว่างใช้เวลาว่างซึ่งสอดคล้องกับเป้าประสงค์ในการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998) กระบวนการให้การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) เป็นองค์ประกอบที่ครอบคลุมการให้บริการการใช้เวลาว่าง โดยจะเน้นเรื่องทัศนคติ ความรู้ และทักษะในการใช้เวลาว่าง การสนับสนุนและให้คำแนะนำทักษะกิจกรรม การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมเกิดพัฒนาการ คือ การตระหนักรู้ในการใช้เวลาว่าง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทรัพยากรการใช้เวลาว่างและทักษะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Stumbo; & Peterson. 2004)

การส่งเสริมการศึกษาการใช้เวลาว่างหากจะให้ได้ผลดีนั้นจะต้องมีการจัดและดำเนิน งานอย่างเป็นระบบไม่ว่าจะเป็น การออกแบบโปรแกรมสำหรับประสบการณ์ที่จะเกิดขึ้น สิ่งอำนวยความสะดวก บุคลากร งบประมาณ และการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ทั้งนี้เพื่อตอบสนองต่อเป้าหมายของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) โดยในปัจจุบันในแวดวงนันทนาการและการศึกษาได้ตระหนักและให้ความสำคัญบทบาทของการเรียนรู้การใช้เวลาว่าง ซึ่งเรียกการเรียนรู้ในลักษณะนี้ว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure education program) ซึ่งมีลักษณะที่พิเศษและมีความเฉพาะเจาะจง (Specific Program) เป็นโปรแกรมที่มีการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และการมีปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับกลุ่มผู้เข้าร่วมมีการดำเนินการและประเมินผลโปรแกรม โดยโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง จะมีการสร้างโปรแกรมเพื่อช่วยให้

ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจจากการใช้เวลาว่าง โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างจะช่วย ส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตจากการใช้เวลาว่าง (Dattilo. 2008) โปรแกรมสำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่างมีลักษณะที่พิเศษและมีความเฉพาะเจาะจง (Specific Program) เป็นโปรแกรมที่มีการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และการมีปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับกลุ่มผู้เข้าร่วมมีการดำเนินการและประเมินผลโปรแกรม โดยโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง จะมีการสร้างโปรแกรมเพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจจากการใช้เวลาว่าง โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างจะ ช่วยส่งเสริมการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตจากการใช้เวลาว่าง (Dattilo. 2008)

จากคุณค่าของ การส่งเสริม การศึกษาการใช้ เวลาว่างแก่ เด็กในสถานสงเคราะห์และ คุณประโยชน์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะ ศึกษาและพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้ เวลาว่างสำหรับ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ เพื่อให้ได้รูปแบบ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างที่สามารถเป็นต้นแบบให้แก่สถานสงเคราะห์อื่นๆ ในประเทศไทย ได้นำไปใช้ต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์
2. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้ จะส่งผลให้ ได้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ และ เป็นต้นแบบให้ สถานสงเคราะห์อื่นๆ ในประเทศไทยได้นำไปใช้ต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มุ่ง ศึกษาและพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในสถานสงเคราะห์ จำนวน 60 คน ที่ได้จากการเลือกกลุ่มตัวอย่าง แบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งเป็น เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน

การกำหนดพื้นที่ในการวิจัย

มูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา อำเภอปรางค์บุรี จังหวัดพระจวบคีรีขันธ์

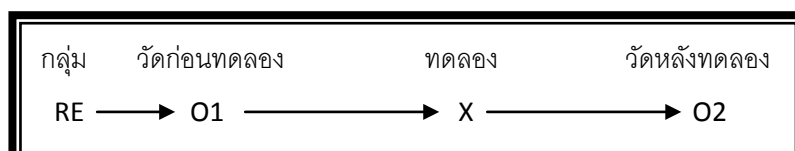
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement)
2. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนา ทักษะการใช้เวลาว่าง
3. แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์
4. แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) เพื่อบรรยายเหตุการณ์ขณะ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์
5. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ แบ่งออกเป็นโปรแกรม ได้แก่

โปรแกรมที่ 1: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมที่ 2: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก มัธยมศึกษาตอนต้นใน สถานสงเคราะห์

โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

RE	แทน	กลุ่มตัวอย่าง
O1	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง
X	แทน	การให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
O2	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง

ระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมจะให้เด็กทำใบงานและมีการประเมินการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กในแต่ละสัปดาห์เป็นรายบุคคล

6. แบบประเมิน การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

7. แบบประเมินการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ (Independent Variable) ได้แก่ โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.1 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง

2.2 การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

2.3 ทักษะใช้เวลาว่าง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การศึกษาการใช้เวลาว่าง หมายถึง การช่วยให้เด็กเกิดทักษะในการใช้ความรู้ในเรื่อง การใช้เวลาว่างและประสบการณ์การใช้เวลาว่างเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตในเวลาว่างสามารถใช้ความรู้ ในการตัดสินใจเพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตในเวลาว่าง และสามารถกำกับประสบการณ์การใช้เวลาว่างของตน และเกิดปฏิสัมพันธ์กับผู้ อื่นในเวลาว่างใช้เวลาว่างซึ่ง สอดคล้องกับเป้าประสงค์ในการใช้ เวลาว่าง โดยกระบวนการ ของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย 1) การตระหนักรู้การใช้ เวลาว่าง (Leisure awareness) 2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness) 3)การตัดสินใจ (Decision Making) 4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) และ 5) ทักษะการใช้เวลา ว่าง (Leisure skills)

2. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง หมายถึง การออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ไปสู่ผลของการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยผ่านกระบวนการพัฒนาตามขั้นตอนต่างๆ ซึ่งได้แก่ 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง 2) การตระหนักรู้ในตนเอง 3) การตัดสินใจ 4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม 5) ทักษะการใช้เวลาว่าง โดยกระบวนการทั้งหมดจะนำไปสู่การพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง

3. การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) หมายถึง การประเมินเฉพาะเจาะจงลงไปในแต่ละบุคคลว่า รู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรม ความเชื่อ ว่าจะกิจกรรมจะส่งผลทางบวกให้แก่ตนเอง อย่างไรบ้าง ความผูกพันและอุทิศตนในการเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินการมีส่วนร่วมเป็นความรู้สึก คุณค่า และการอุทิศตน การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างจะช่วยให้ได้ข้อมูลในหลายแง่มุมเกี่ยวกับการรับรู้และสภาวะทางอารมณ์ โดยการประเมินจะทำให้ได้ข้อมูล 6 องค์ประกอบ คือ ความสำคัญ ความพึงพอใจ ความสนใจ ความเข้มข้น การเป็นศูนย์กลางของชีวิต และการมีความหมายกับชีวิต โดยนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Raghd, 2012; Burlingame; & Blaschko, 2010)

4. การศึกษาความต้องการ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง หมายถึง การสัมภาษณ์กับเด็กในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ทราบถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนเองชื่นชอบ และความต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับป าระสบการณ์ใหม่นอกจากนี้ต้องดำเนินการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับ เด็กจากพี่เลี้ยงหรือเจ้าหน้าที่ดูแลเด็กในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การใช้เวลาว่างของเด็ก ความสนใจ ความสามารถและทักษะการใช้เวลาว่างที่เด็กมี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

5. การประเมิน การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับ ใช้เวลาว่าง หมายถึง การศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างในเรื่องการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์โดยใช้การสังเกต การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ โดยประเมินการตระหนักรู้ในตนเองในเรื่อง 1) ขาบซึ่งการใช้เวลาว่าง 2) ตระหนักรู้ของตนเองในการใช้เวลาว่าง 3) การตัดสินใจด้วยตนเองในการใช้เวลาว่าง 4) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างใช้เวลาว่าง 5) การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวกการใช้เวลาว่าง และ 6) การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

6. การประเมิน การเรียนรู้และ ทักษะการใช้เวลาว่าง หมายถึง การศึกษาผลจากการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยจะ ประเมิน การเรียนรู้ ที่เด็กได้รับจากโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง และทักษะการใช้เวลาว่างที่ได้รับจาก ทั้ง 2 โปรแกรม ได้แก่ 1) ทักษะจากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย ในเรื่อง การพัฒนา ทักษะ กิจกรรมศิลปะหัตถกรรม การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอลและ การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง 2) ทักษะจากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในเรื่อง การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่างการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม อุโน และการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน โดยเด็กจะต้องผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 80

7. สถานสงเคราะห์ หมายถึง สถานสงเคราะห์มูลนิธิบ้านเมตตาที่รับเลี้ยงดู และให้ ทุนการศึกษาแก่เด็กด้อยโอกาส เด็กกำพร้า ทั้งชาวไทยและชาวไ ทยภูเขา ตั้งอยู่ที่ปรางบุรี จังหวัด ประจวบคีรีขันธ์ ซึ่งใช้เป็นสถานที่ในการวิจัยและพัฒนารูปแบบศูนย์นันทนาการเพื่อส่งเสริมการศึกษา การใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์

8. เด็กในสถานสงเคราะห์ หมายถึง เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย (ช่วงอายุ 10-12 ปี) และเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้น (ช่วงอายุ 13-15 ปี) ในสถานสงเคราะห์ของมูลนิธิบ้านเมตตา อำเภอปรางบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

กรอบแนวคิดการวิจัย

ผู้วิจัยกำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยผู้วิจัย ใช้หลัก “APIE” (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) มาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย 1) การประเมิน (Assessment) ประกอบด้วย การสำรวจความต้องการ การศึกษาการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง 2) การวางแผน (Planning) โดยการนำข้อมูลจากการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรมมาวางแผนสร้างโปรแกรมให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ 3) การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการการประเมินและวางแผนแล้ว ในขั้นตอนนี้เป็นการนำกระบวนการต่างๆ ที่ได้วางแผนไปใช้ 4) การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการจัดโปรแกรมนั้นจนการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ต้องทำการประเมินผล และสรุปผลการประเมิน



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัยการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

สมมติฐานการวิจัย

1. ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

2. ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

3. การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

4. การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

5. เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ หลังเข้าร่วมมีผลการเรียนรู้และทักษะในการใช้เวลาว่างผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

6. เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ หลังเข้าร่วมมีผลการเรียนรู้และทักษะในการใช้เวลาว่างผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะกล่าวถึงหัวข้อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยนำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ
 - 1.1 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
 - 1.2 ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ
 - 1.3 ความสัมพันธ์ระหว่าง การใช้เวลาว่าง และนันทนาการ
2. แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 - 2.1 ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 - 2.2 รูปแบบกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 - 2.3 โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 - 2.4 คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 - 2.5 การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชน
3. โปรแกรมการใช้เวลาว่าง
 - 3.1 ความหมายของโปรแกรมการใช้เวลาว่าง
 - 3.2 หลักการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง
 - 3.3 การสร้างโปรแกรมการใช้เวลาว่าง
 - 3.4 ขอบข่ายโปรแกรมการใช้เวลาว่าง
 - 3.5 รูปแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่าง
4. การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง
5. มูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา อำเภอปรางค์บุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

1. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation)

นันทนาการนั้นมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กันกับการใช้เวลาว่าง และการที่นักนันทนาการ จะทำงานนันทนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสบความสำเร็จได้นั้น จะต้องมีความรู้ ความเข้าใจ ที่ถูกต้องเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและนันทนาการเพราะแนวคิดดังกล่าวเป็นพื้นฐานของการจัด และดำเนินงาน ในด้านต่างๆ ฉะนั้นในบทนี้ขอกล่าวถึงความรู้เกี่ยวกับ “การใช้เวลาว่าง (Leisure) และ นันทนาการ (Recreation)”

1.1 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง (Leisure)

การที่ผู้เรียนนั้นจะเข้าใจอย่างกระจ่างชัดในเรื่องของ “การใช้เวลาว่าง (Leisure)” นั้นมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาตั้งแต่ปรัชญาที่อธิบายความจริงเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยปรัชญาในเรื่องดังกล่าวเป็นการผสมผสานหลักแห่งเหตุผล ความรู้ความเป็นจริงและความมีสุนทรีย์ เพื่ออธิบายความเป็นมาเป็นไปความจริงและธรรมชาติของการใช้เวลาว่าง เป็นพื้นฐานทางความรู้ และช่วยให้เรามองเห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่าง โดยปรัชญาของ “การใช้เวลาว่าง” มีแนวคิดพื้นฐานมาจากปรัชญาของเพลโต (Plato) ซึ่งเป็นนักปรัชญาชาวกรีกโบราณที่มีอิทธิพลอย่างสูงต่อแนวคิดตะวันตก เป็นลูกศิษย์ของโสกราตีส (Socrates) ซึ่งเป็นอาจารย์ของ อริสโตเติล (Aristotle) เป็นผู้ก่อตั้งアカเดมิ ซึ่งเป็นสำนักวิชาในกรุง เอเธนส์ (วิกิพีเดีย. 2554) โดยเพลโต ได้กล่าวถึงปรัชญาของการใช้เวลาว่างว่า “ควรแยกกิจกรรมที่ดีออกมาจากสิ่งที่ไม่ดี กิจกรรมจะต้องถูกต้องตามหลักศีลธรรม” นอกจากนี้เพลโตยังมองว่า การใช้เวลาว่าง หรือ Leisure “เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของคนในสังคมอุดมคติ (Utopia)” ที่เน้นความสมบูรณ์แบบของเพลโต (สุวิมล. ตั้งสัจพจน์. 2553)

ส่วนแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง (Leisure) ของอริสโตเติลนั้นคล้ายคลึงกับปรัชญาของเพลโต โดยมุ่งเน้นถึง “ความมีเสรีภาพและความมีอิสระในการเลือกอันเป็นองค์ประกอบสำคัญ” อริสโตเติล ได้กล่าวถึง “การใช้เวลาว่าง หรือ Leisure” ไว้ว่า เป็นสภาวะที่เป็นอิสระจากสิ่งทีครอบครอง และเป็นการทำกิจกรรมด้วยคนๆนั้นและสิ้นสุดด้วยคนๆนั้นทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวจะต้องตั้งอยู่บนหลักของจริยธรรม”

ส่วนแนวคิดในเรื่องของการใช้เวลาว่างของชาวโรมัน “จะมุ่งเน้นคุณลักษณะทางปริมาณ” ซึ่งตรงกันข้ามกับแนวคิดชาวกรีกที่มุ่งเน้นถึง “คุณลักษณะของความเป็นมนุษย์” โดยที่ชาวโรมันมองว่า การใช้เวลาว่าง หรือ Leisure เป็นเวลาว่างจากงานและถ้ามีการจัดที่เหมาะสมก็สามารถ ขจัดความเบื่อหน่าย การฟื้นฟูพลังคนจากการทำงานและการทำสงคราม และเพื่อสนับสนุนชัยชนะทางการเมืองจากมวลชนโดยผ่านการจัดสิ่งบันเทิงอย่างอิสระ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553)

จากปรัชญาและแนวคิดดังกล่าวในข้างต้น สามารถอธิบายความหมายของ “การใช้เวลาว่าง” หรือ Leisure ได้ว่า “การใช้เวลาว่าง” หรือ “Leisure” เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ของมนุษย์อย่างรู้คุณค่าก่อให้เกิดประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต โดยมีอิสระในการเลือกและทำกิจกรรมต่างๆ และในการใช้เวลาว่างจะเกิดจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล นอกจากนี้การใช้เวลาว่างยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์ และเป็นพื้นฐานของคุณภาพชีวิต ก่อให้เกิดความสุขและช่วยสร้างความสมดุลระหว่าง จิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล (Pigram; & Jenkin. 2006; Godbey. 2008) โดยการใช้เวลาว่างนั้นมีความหมายที่แตกต่างไปตามแต่ละบุคคล แต่ศูนย์กลางคำจำกัดความของการใช้เวลาว่างที่คนเข้าใจมากที่สุด คือ ความเป็นอิสระ (Freedom) โดยการใช้เวลาว่างมุ่งเสนออิสรภาพในการทำสิ่งที่บุคคลนั้นสนใจให้สำเร็จลุล่วง (Edginton; et al. 1998)

เคร้าส์ (Kraus. 2001) ได้ให้ความหมายของการใช้เวลาว่าง หรือ Leisure ไว้ว่า เป็นการใช้เวลาว่างเป็นเวลาที่มิได้ออกเฝ้าจากการทำงานเพื่อการเลี้ยงชีพ บุคคลนั้นมีการอิสระในการเลือกและ สามารถนำเอาเวลาไปใช้ได้เพื่อที่จะผ่อนคลาย พัฒนาตนเอง หรือเพื่อสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ชีวิต

ส่วน รัสเซลล์ (Russell. 2005) ได้สรุปความหมายของการใช้เวลาว่าง (Leisure) โดยอธิบายถึงการใช้เวลาว่างออกเป็น 3 รูปแบบ คือ

1. เวลาว่าง (Free Time) คือ เวลาที่ว่างจากภาระหน้าที่ความรับผิดชอบ
2. เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ (Recreational Activity) เป็นกิจกรรมที่ไม่ใช่การทำงาน
3. สภาวะทางใจ (State of Mind) ขึ้นอยู่กับทัศนคติ และมุมมองของแต่ละบุคคล

โดยแนวคิดของการใช้เวลาว่าง (leisure) สามารถแบ่งออกเป็น 4 บริบท ตามแนวคิดของ ก๊อดบี้ (Godbey. 2008) ดังนี้

1. เวลา (Time) เป็นเวลาที่เหลือจากการทำงานหรือการดำเนินชีวิตในแต่ละวัน
2. กิจกรรม (Activity) เป็นกิจกรรมที่เข้าร่วมอย่างสมัครใจหลังจากการทำงานหรือหน้าที่หลักของตน ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวก่อให้เกิดความสุขแก่ชีวิต
3. สภาวะทางใจ (State of Mind) การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะทางใจที่มีอิสระในการเข้าร่วมโดยปราศจากการบังคับ ขึ้นอยู่กับทัศนคติของแต่ละบุคคล
4. สภาวะที่ดำรงอยู่ (State of Being) การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะการดำรงอยู่ ซึ่งเกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายใน

นอกจากนี้ บามเมล และ บามเมล (Bammel; & Bammel. 1996) ยังได้ให้หลักการสำคัญของแนวคิดที่เกี่ยวกับเวลาว่างไว้ ดังนี้

1. เวลาที่เหลือ (Residual) คือ เวลาที่เหลือหลังจากที่เราปฏิบัติภารกิจต่างๆและนำมาใช้เป็นเวลาว่าง
2. การดำรงอยู่ (Stage of Being) เป็นทัศนคติที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ หรือเกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล
3. รูปแบบของการใช้เวลาว่างนั้นขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล (Leisure Does)

จากความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง (Leisure) มีนักวิชาการหลายท่านได้สร้างทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เพื่ออธิบายถึงลักษณะของการใช้เวลาว่าง เช่น

เคลลี (Kelly. 1982) ได้พัฒนาทฤษฎีที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างสามารถแบ่งได้ 4 ชนิดคือ

1. การใช้เวลาว่างแบบไม่มีเงื่อนไข (Unconditional Leisure) คือกิจกรรมที่ถูกเลือกและมาจากความพอใจภายใน
2. การใช้เวลาว่างแบบคืนสภาพ (Recuperative Leisure) คือกิจกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อเสริมความสูญเสียอะไรบางอย่าง
3. การใช้เวลาว่างแบบสัมพันธ์ (Relational Leisure) คือกิจกรรมเพื่อสร้างสัมพันธ์กับผู้อื่น
4. การใช้เวลาว่างแบบกำหนดบทบาท (Role-Determined Leisure) คือกิจกรรมที่สร้างความพอใจให้กับบุคคลอื่น

นอกจากนี้ เคลลี (Kelly. 1996) ได้เสนอถึงทฤษฎีการใช้เวลาว่างเรียกว่า A Spiral of Leisure Theory ซึ่งมีลักษณะเชิงตรรกวิทยาหรือความเป็นเหตุเป็นผลกัน 8 ทฤษฎี ดังนี้

1. ทฤษฎีประสบการณ์ที่เกิดขึ้นทันทีทันใด (Immediate Experience) เป็นขั้นแรกของคนที่พบกับการใช้เวลาว่าง โดยประสบการณ์ที่ได้รับจะเกิดขึ้นเมื่อเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง โดยมีองค์ประกอบเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ พฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
2. ทฤษฎีการดำรงชีวิต (Existential Action) คือ การกระทำที่ขึ้นอยู่กับตัดสินใจ โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้อง คือ ทางเลือกกับข้อจำกัด
3. ทฤษฎีการพัฒนา (Developmental) เกิดการพัฒนาการเรียนรู้จากการเข้าร่วม การใช้เวลาว่าง มี 2 ปัจจัยที่เกี่ยวข้อง คือ การเรียนรู้ตามสภาพจริงกับการบิดเบือน
4. ทฤษฎีความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) การพัฒนาตนเองมี 2 ปัจจัย คือ การเป็นเอกลักษณ์ของตนเองกับความเสี่ยง

5. ทฤษฎีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น หรือไม่มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น ซึ่งต้องมีกระบวนการปรับตัว การตัดสินใจในการเลือกมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกับผู้อื่น

6. ทฤษฎีทางสถาบัน (Institutional) เป็นการใช้เวลาว่างทางสังคมและวัฒนธรรมการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถาบัน มี 2 ปัจจัย คือ การมีบทบาทในจุดยืนของตนเอง กับการปฏิบัติตามและอนุโลม

ทฤษฎี Neulinger's Paradigm ให้ความสนใจเกี่ยวกับสภาวะทางจิตใจซึ่งการจัดกิจกรรมการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคลจะมีผลในทางจิตใจของแต่ละบุคคลมากกว่า ดังนั้นกิจกรรมที่บุคคลแต่ละคนเลือกที่จะเข้าร่วมอาจจะเป็นการใช้เวลาว่างที่เกิดจาก “แรงจูงใจภายใน” และ “แรงจูงใจภายนอก” หรือทั้งสองอย่างซึ่งก็ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลที่มีมุมมองใน 2 ลักษณะ คือ “มุมมองของความเป็นอิสระ” และ “มุมมองของการบีบบังคับ” ซึ่งสามารถแบ่งแยกได้ว่าสิ่งใดเป็นการใช้เวลาว่างและสิ่งใดไม่ใช่การใช้เวลาว่าง ซึ่งสามารถอธิบายพฤติกรรมของบุคคลที่มีเป้าหมายในการปฏิบัติกิจกรรมที่นอกเหนือจาก กิจกรรมของตนเอง โดยกระบวนทัศน์ (Paradigm) เพื่ออธิบายถึงคำว่าเวลาว่าง ที่ให้ความสำคัญถึงปัจจัยที่จะทำให้เป็นเวลาว่าง และไม่เป็นเวลาว่าง ทฤษฎีนี้ชื่อว่า Neulinger's Theory ซึ่งจะแบ่งเป็น 6 ด้าน ได้แก่ (Neulinger. 1981)

1. การใช้เวลาว่างอย่างแท้จริง (Pure Leisure) คือ กิจกรรมที่เลือกกระทำเพื่อตัวเองมีอิสระจากการบีบบังคับภายนอกและนำมาสู่การตอบแทนที่มีคุณค่า
2. การทำงานในเวลาว่าง (Leisure – Work) คือ กิจกรรมที่เป็นประสบการณ์ที่กว้างขวางมีอิสระในการเลือกตั้งจากเหตุผลภายนอกและภายใน กิจกรรมไม่เพียงแต่เป็นที่พอใจ แต่ยังมีผลตอบแทน
3. อาชีพจากเวลาว่าง (Leisure Job) คือ กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เรายอมรับโดยไม่ต้องบีบบังคับ แต่ความพึงพอใจมาจากเหตุผลภายนอกที่เป็นค่าตอบแทน
4. การทำงานอย่างแท้จริง (Pure Work) คือ ไม่สามารถใช้เวลาว่างได้ เพราะว่าเกิดจากการรู้สึกบีบบังคับเพื่อเหตุผลที่มีอยู่ภายใน เป็นผลสะท้อนให้เห็นถึงความรับผิดชอบและจดจ่อต่อการทำงานของเขา
5. งานที่ต้องทำ (Work job) คือ กิจกรรมที่เป็นทั้งงานและอาชีพที่อยู่ภายใต้การบีบบังคับที่มีผลตอบแทนทั้งภายในและภายนอก ความรู้สึกบีบบังคับทำให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่ใช่พฤติกรรมใช้เวลาว่าง
6. งานที่แท้จริง (Pure Job) คือ พฤติกรรมที่เป็นอาชีพที่แท้จริง ซึ่งเป็นการคัดค้านการใช้เวลาว่างเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นด้วยความจำเป็นและการบีบบังคับ เช่น การทำงานเพื่อการดำรงชีพ

เนื่องจาก แนวคิดของ “การใช้เวลาว่าง หรือ Leisure” นั้นมีความเป็นปรัชญา เป็นแนวคิดที่มีความเป็นนามธรรม การใช้เวลาว่างจึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้เครื่องมือในการแปลความหมายในสิ่งที่เป็นนามธรรม ไปสู่รูปธรรม บ่อยครั้งเราจึงใช้กิจกรรมนันทนาการที่มีความเป็นรูปธรรมจับต้องได้ เพื่อแปลความหมายและให้คนได้สัมผัสและไปถึงจุดมุ่งหมายสูงสุดของการใช้เวลาว่าง

1.2 ความรู้เกี่ยวกับนันทนาการ (Recreation)

นันทนาการ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Recreation มาจากศัพท์ คือ Re และ Create แปลว่า สร้างใหม่ หมายถึง การทำให้สดชื่นเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่ อีกนัยหนึ่ง นันทนาการ ซึ่งในภาษาอังกฤษคือ Recreation มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก คือ Re-Cre-Ate ซึ่งหมายถึง กิจกรรมของเยาวชนและผู้ใหญ่ (สมบัติ กาญจนกิจ . 2533: 10-12) นันทนาการ เป็นคำมาจากคำเดิมว่า "สันทนาการ" ซึ่งพระยาอนุমানราชชน หรือเสถียร โกเศรษฐ์ ได้บัญญัติไว้เมื่อปี พ.ศ.2507 และตรงกับศัพท์ภาษาอังกฤษว่า "Recreation" มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ดังนี้

ก๊อดบี้ (Godbey. 2008: 15) ได้ให้ความหมายของ “นันทนาการ” ไว้ว่า หมายถึงกิจกรรมที่ทำตรงข้ามกับการทำงาน ซึ่งทำให้สดชื่น และฟื้นฟู ซ่อมแซมเอ็กต์บุคคัล นันทนาการเป็นตัวแทนของทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับภาวะสนุกสนานที่ทำให้เกิดความสุขใจ

เอ็ดจิงตัน (Edginton. 1998) กล่าวว่า นันทนาการเป็นกระบวนการ “ฟื้นฟู” หรือ “สร้างขึ้นมาใหม่” ของแต่ละบุคคล โดยนันทนาการเป็นกิจกรรมที่ทำให้แต่ละบุคคลให้มีชีวิตชีวาอีกครั้ง หลังจากการทำงาน นอกจากนี้“นันทนาการ” ยังเป็นสิ่งที่ทำให้แต่ละบุคคลนั้นได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง (Leisure Experience) สามารถช่วยชุบชีวิตจิตวิญญาณขึ้นมาอีกครั้ง สร้างพลังขึ้นมาใหม่ และทำให้แต่ละบุคคลกลับคืนสู่สภาพเดิมหรือกลับคืนสู่ความเป็นหนุ่มสาวขึ้นมาอีกครั้ง

คณิต เขียววิชัย (2531: 13) ให้ความหมายของ “นันทนาการ (Recreation)” ไว้ว่าหมายถึง กิจกรรมยามว่าง ที่ทุกคนเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ และกิจกรรมนั้นจะก่อให้เกิดความพึงพอใจแก่ผู้เข้าร่วมในทันทีทันใด ทั้งนี้กิจกรรมนั้นๆ จะต้องไม่ขัดต่อวัฒนธรรมที่พึงงามของสังคม

สมบัติ กาญจนกิจ (2535) ได้ให้ความหมายของนันทนาการไว้ 4 ความหมายใหญ่ ๆ ดังนี้

1. นันทนาการ หมายถึง การทำให้ชีวิตสดชื่น (Recreation) การเสริมสร้างพลังงานขึ้นมาใหม่หลังจากที่ร่างกายใช้พลังงานแล้ว เกิดเป็นความเหนื่อยเมื่อย ลำบากร่างกาย จิตใจและสมอง เมื่อบุคคลเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะช่วยขจัดหรือผ่อนคลายความเหนื่อยเมื่อยล้าทางกายและจิตใจของบุคคล

2. นันทนาการ หมายถึง กิจกรรม (Activities) ต่างๆ ที่บุคคลเข้าร่วมในเวลาว่างโดยไม่มี การบังคับหรือเข้าร่วมด้วยความสมัครใจ มีผลก่อให้เกิดการพัฒนาทางอารมณ์สุข รวมทั้งความ สนุกสนาน หรือความสงบสุขและกิจกรรมนั้นจะต้องเป็นกิจกรรมอาสาสมัคร ศิลปวัฒนธรรม งาน อติเรก การละครดนตรี กิจกรรมเข้าจังหวะ นันทนาการกลางแจ้งนอกเมือง เป็นต้น

3. นันทนาการ หมายถึง กระบวนการ (Process) หรือประสบการณ์สุขที่บุคคลได้รับ อาศัยกิจกรรมนันทนาการในช่วงเวลาว่างเป็นสื่อ ก่อให้เกิดการพัฒนาหรือความเจริญงอกงามทั้ง ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญาของบุคคล

4. นันทนาการ หมายถึง สถาบันทางสังคมหรือแหล่งศูนย์กลางของสังคมที่จะให้บุคคล หรือสมาชิกของสังคม ได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการแล้วก่อให้เกิดความเจริญงอกงามทางร่างกาย และพัฒนาทางด้านอารมณ์ จิตใจและสังคม ซึ่งโดยปกติ รัฐมีหน้าที่จัดแหล่ง นันทนาการในรูปแบบ ต่างๆ ให้ อาทิ เช่น สวนสาธารณะในเมือง สวนหย่อม ศูนย์เยาวชน ห้องสมุดประชาชน เวทีดนตรี สำหรับประชาชน วนอุทยาน และอุทยานแห่งชาติ

กล่าวโดยสรุป “นันทนาการ (Recreation)” เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลใช้ในกิจกรรมใน การพักผ่อน สร้างพลังขึ้นมาใหม่ หรือ ทำให้ชีวิตเกิดความสดชื่นขึ้นมาใหม่ โดยนันทนาการนั้นเป็น กิจกรรมที่บุคคลมีอิสระในการเข้าร่วมหรือกระทำโดยสมัครใจในเวลาว่าง เป็นเครื่องมือที่ทำให้ บุคคลได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของ การใช้เวลาว่าง (Leisure Experience) อันก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และส่งผลให้เกิดความสุขและความพึงพอใจในชีวิต และนำไปสู่พัฒนา คุณภาพชีวิตทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา และมีชีวิตที่สมดุล

คุณค่าของนันทนาการ

นันทนาการนั้นมีคุณค่าต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตแก่คนในชุมชนและสังคม ดังนี้ (สมบัติ กาญจนกิจ. 2542: 43)

1. ช่วยให้บุคคลและชุมชนได้รับความสุขสนุกสนาน มีความสุขในชีวิต และใช้เวลาว่าง ให้ เกิดประโยชน์
2. ช่วยให้บุคคลและชุมชนพัฒนาสุขภาพจิตและสมรรถภาพทางกายที่ดีเกิดความสุขมดูล ของชีวิต
3. ช่วยป้องกันอาชญากรรมและพฤติกรรมเบี่ยงเบนในทางไม่พึงประสงค์ของเด็กและ เยาวชน การพัฒนาพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนนับเป็นสิ่งสำคัญในการเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่ พึงประสงค์และเป็นกำลังคนที่มีประสิทธิภาพในอนาคต กิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ ช่วยให้ เด็กและเยาวชนเลือกได้ตามความสนใจ ได้ใช้เวลาว่างในการพัฒนาลักษณะนิสัยที่ไม่พึงประสงค์ได้

4. ส่งเสริมความเป็นพลเมืองดี การที่ชุมชนได้มีโอกาสใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์โดยเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการจะได้เรียนรู้ในเรื่องของหน้าที่ความรับผิดชอบ และคุณค่าทางสังคมเสรีประชาธิปไตย ลดความเห็นแก่ตัว สร้างคุณค่าจริยธรรม ความมีน้ำใจ การให้บริการรู้จักอาสาสมัครช่วยเหลือสังคม ซึ่งถือว่าเป็นกิจกรรมของความเป็นพลเมืองที่ดีของประชาชาติ

5. ส่งเสริมการพัฒนาอารมณ์สุข กิจกรรมนันทนาการจะช่วยพัฒนาอารมณ์สุข รวมทั้งความสนุกสนาน และความสุขสงบ ความเครียดลดลง ความวิตกกังวล ทำให้เกิดอารมณ์แจ่มใส และช่วยส่งเสริมให้รู้จักการพัฒนาการควบคุมอารมณ์และบุคลิกภาพที่ดีอีกด้วย

6. ส่งเสริมศิลปวัฒนธรรมของชาติ กิจกรรมนันทนาการ เช่น การเล่นกีฬาพื้นเมือง วิถีชีวิต ประเพณีพื้นบ้าน ตลอดจนแหล่งนันทนาการประเภทอุทยานประวัติศาสตร์ต่างๆ โบราณสถาน และโบราณวัตถุ ช่วยส่งเสริมศิลปะและวัฒนธรรมของชาติ ส่งเสริมการเรียนรู้ทัศนคติ และความซาบซึ้งอันก่อให้เกิดการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมและเอกลักษณ์ของชาติต่อไป

7. ส่งเสริมการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ กิจกรรมนันทนาการ กลางแจ้งและนอกเมือง ได้แก่ กิจกรรมการอยู่ค่ายพักแรม เดินป่า ศึกษาธรรมชาติ ไร่เขา เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้ช่วยสอนผู้ที่เข้าร่วมให้รู้จักคุณค่าของธรรมชาติ ซาบซึ้ง สามารถที่จะดูแล และอนุรักษ์ธรรมชาติ อันจะเป็นประโยชน์ต่อชุมชนและประชาชาติของโลก

8. ส่งเสริมในเรื่องการบำ บัฏรักษา นันทนาการบำบัด เป็นกรรมวิธีและกิจกรรมที่ช่วยรักษาคนป่วยทั้งทางด้านร่างกายและสุขภาพจิต เช่น งานอดิเรก ประเภทประดิษฐ์ งานสร้างสรรค์ และช่วยส่งเสริมความหวังความคิดและการใช้เวลาว่างแก่คนป่วยซึ่งกำลังต่อสู้กับความทุกข์ทรมานหรือกิจกรรมนันทนาการประเภทเกม กีฬา ช่วยส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย กิจกรรมนันทนาการทางสังคมช่วยสร้างขวัญกำลังใจของคนป่วย

9. ส่งเสริมมนุษยสัมพันธ์และการทำงานเป็นทีม กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้นจะช่วยให้บุคคลได้แสดงออกและละลายพฤติกรรม สร้างเสริมคุณค่าทางสังคม ผูกการอยู่ร่วมกัน อย่างมีความสุข กิจกรรมเกมกีฬาและกีฬาเพื่อการแข่งขัน และการอยู่ค่ายพักแรมซึ่งฝึกการทำงานเป็นหมู่คณะ ลดความเห็นแก่ตัว เสริมสร้างความสามัคคีและความเข้าใจอันดีในหมู่คณะ

10. ส่งเสริมและบำรุงขวัญทหารและตำรวจปฏิบัติหน้าที่ตามชายแดน กิจกรรมนันทนาการที่จัดขึ้นเพื่อส่งเสริมขวัญและกำลังใจของทหาร ตำรวจชายแดนเป็นสิ่งจำเป็นสำคัญยิ่งในการตอบแทนให้กำลังใจในกิจกรรมเวลาว่างแก่กองทหารและตำรวจชายแดน

1.3 ความสัมพันธ์ระหว่าง การใช้เวลาว่าง และนันทนาการ

เนื่องจากแนวคิดของ “การใช้เวลาว่าง หรือ Leisure” นั้นมีความเป็นปรัชญา เป็นแนวคิดที่เป็นนามธรรม ประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง (Leisure Experience) อันได้แก่ ความพึงพอใจในชีวิตหรือ ความสุข นั้นไม่สามารถจับต้องได้ จึงมีความจำเป็นที่จะต้องใช้เครื่องมือในการแปลความหมายในสิ่งที่เป็นนามธรรมไปสู่รูปธรรม จึงมีการใช้นันทนาการ (Recreation) ซึ่งเป็นกิจกรรม (Activity) ที่มีความเป็นรูปธรรมมองเห็นและจับต้องได้ เพื่อใช้ในการแปลความหมายและให้แต่ละบุคคลคนได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง นั่นก็คือประสบการณ์แห่ง ความสุขและความสมดุลระหว่างจิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล(Pigram; & Jenkin. 2006)

ถึงแม้ว่านันทนาการจะ เป็นเครื่องมือที่ทำให้บุคคลได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง อันก่อให้เกิดความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน และส่งผลให้เกิดความสุขและความพึงพอใจในชีวิตและนำไปสู่พัฒนาคุณภาพชีวิตทั้งทางร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญา แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับสภาวะทางใจ แรงจูงใจ การรับรู้ ประสบการณ์ และทัศนคติ ที่มีต่อการใช้เวลาว่างด้วยกิจกรรมนันทนาการของแต่ละบุคคล ดังที่ Mannell and Kleiber (1997) ได้กล่าวเอาไว้ว่า

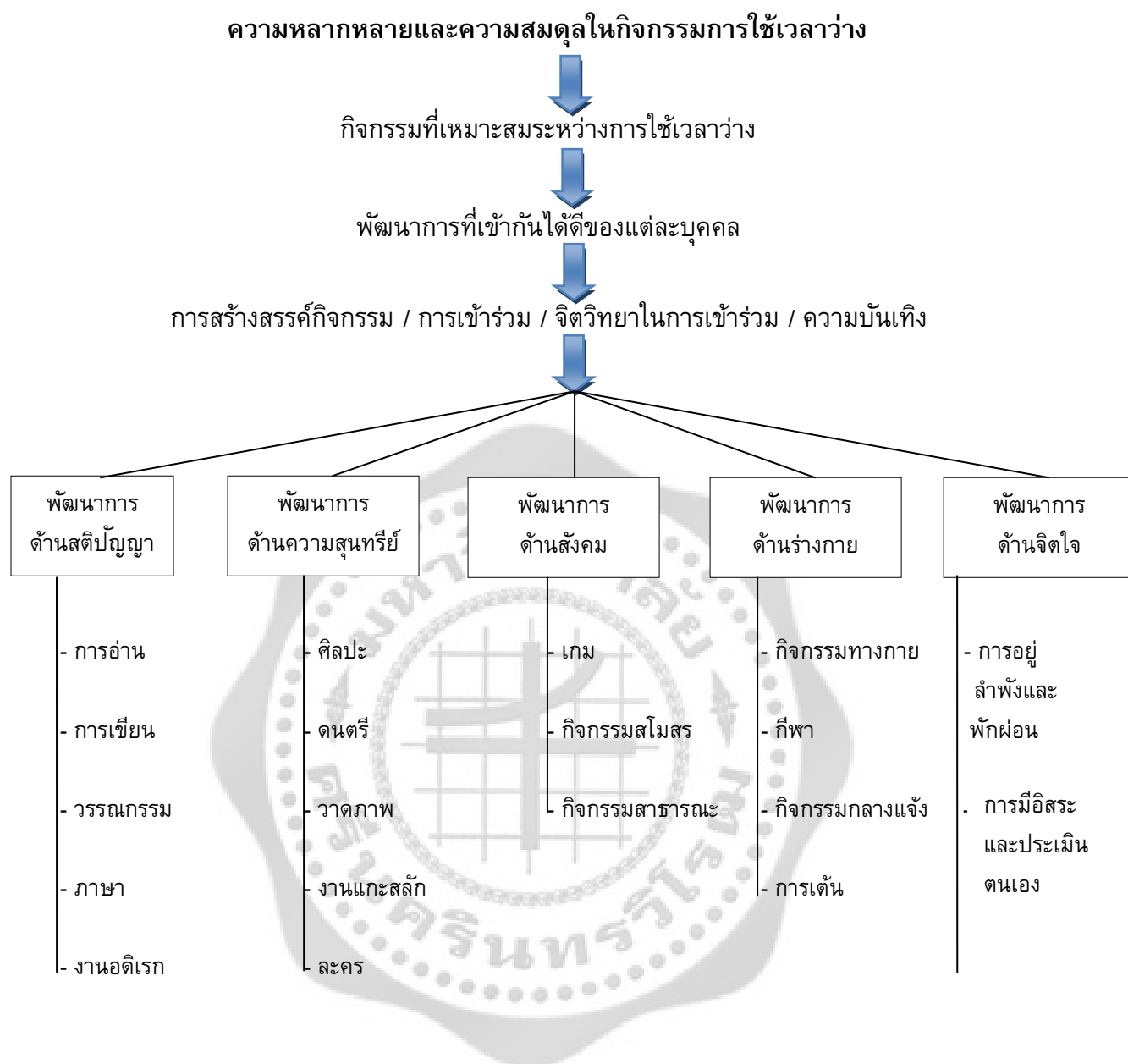
การใช้เวลาว่างLeisure นั้นมีความแตกต่างกันไปตามแต่มุมมองของแต่ละคนเป็นความหมายที่เกี่ยวข้องกับ อิสระของการเลือก (Freedom of Choice) หรือ การเลือกอย่างมีอิสระ และเกิดจากแรงจูงใจ ภายใน (Intrinsic Motivation) ซึ่งพฤติกรรมที่จะแสดงให้เห็น หรือพฤติกรรมที่สะท้อน กลับมาก็คือ ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และความพึงพอใจที่แต่ละคนได้รับ

กิจกรรมนันทนาการที่บางคนได้เลือกกระทำอาจนำไปให้คนอื่นๆ นั้นได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง (Leisure Experience) แต่กับอีกคนหนึ่งอาจไม่เป็นเช่นนั้น นันทนาการจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้บุคคลได้สัมผัสถึงประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับอิสระในการเลือก สภาวะทางใจ แรงจูงใจ การรับรู้ประสบการณ์ มุมมองความคิด ค่านิยมและทัศนคติ ที่มีใช้เวลาว่างด้วยกิจกรรมนันทนาการของแต่ละบุคคล

2. แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education)

การใช้เวลาว่าง (Leisure) อย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์นั้น จำเป็นที่จะต้องให้การศึกษาแก่คนในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่าง สามารถตัดสินใจและมีทักษะในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิดเวลาว่างอย่างไม่รู้คุณค่า ไม่เกิดประโยชน์และซึ่ง ส่งผลเสียต่อตนเองและบุคคลใกล้ชิด การที่จะพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้เวลาว่างได้อย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองนั้นสามารถทำได้โดยใช้กระบวนการ “การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education)”

ซึ่งในปัจจุบันการในวงการการใช้เวลาว่างและการศึกษาได้ตระหนักและให้ความสำคัญบทบาทของการเรียนรู้การใช้เวลาว่าง ซึ่งเรียน การเรียนรู้ในลักษณะนี้ว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education Program) โดยโปรแกรมดังกล่าวนอกจากจะส่งเสริมให้คนได้มีทักษะในการใช้เวลาว่างได้อย่างถูกต้องและรู้คุณค่าแล้ว ทั้งยังช่วยพัฒนาคนทั้งทางด้านสติปัญญา ความสุนทรีย์ สังคม ร่างกาย และด้านจิตใจ (Edginton; et al. 2004; Ruskin; & Sivan. 1995) ดังแสดงในภาพประกอบ ซึ่งแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง การใช้เวลาว่าง การศึกษา และการพัฒนามนุษย์



ภาพประกอบ 2 ความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เวลาว่าง การศึกษา และการพัฒนามนุษย์

ที่มา: Edginton, Hudson, Dieser, and Edginton. (2004: 484).

2.1 ความรู้เกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education)

“การศึกษาการใช้เวลาว่าง” (Leisure Education) ได้มีการให้ความหมายมานานกว่า 10-15 ปี ในช่วงต้นถึงกลางทศวรรษ 1970 ได้มีการอธิบายถึงการศึกษาการใช้เวลาว่างที่แตกต่างกัน การจัดโปรแกรมในโรงเรียนระหว่างต้นทศวรรษที่ 1980 คำว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างและการปรึกษาทางการศึกษาการใช้เวลาว่างถูกใช้แทนที่กันได้ แต่ด้วยเพราะผู้เชี่ยวชาญบางคน คำนี้ถูกแยกออกอย่างชัดเจน แนวโน้มนี้เริ่มเกิดขึ้นในช่วงกลางทศวรรษที่ 1980 คำว่าการศึกษาการใช้เวลาว่างถูกใช้อย่างทั่วไป ในลักษณะที่หลากหลาย และคำว่าทำให้คำปรึกษาทางการศึกษาการใช้เวลาว่าง คือการอ้างถึงเทคนิคทางคลินิกเฉพาะด้านที่ใช้ในโครงสร้างการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยในปัจจุบันการในวงการการศึกษาการใช้เวลาว่างและการศึกษาได้ตระหนักและให้ความสำคัญบทบาทของการเรียนรู้การใช้เวลาว่าง ซึ่งเรียนการเรียนรู้ในลักษณะนี้ว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education Program) โดยโปรแกรมดังกล่าวนอกจากจะส่งเสริมให้คนได้มีทักษะในการใช้เวลาว่างได้อย่างถูกต้องและรู้คุณค่าแล้ว ทั้งยังช่วยพัฒนาคนทั้งทางด้านสติปัญญา ความสุนทรีย์ สังคม ร่างกาย และด้านจิตใจ (Edginton; et al. 1998; Ruskin; & Sivan, A. 1995)

การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) นั้นเป็นกระบวนการที่จะ นำไปสู่การมีประสบการณ์การใช้เวลาว่างอย่างยั่งยืน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะของเด็กให้ประสบความสำเร็จในการใช้ชีวิต นอกจากนี้ การใช้เวลาว่างสามารถพัฒนาความเข้าใจในตนเอง และพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Pesavento. 2002) และในท้ายที่สุดเมื่อได้ใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ ชีวิตก็มีความสุข และเกิดความสมดุลระหว่างจิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล เพื่อให้เข้าใจความหมายของการศึกษาการใช้เวลาว่างมากยิ่งขึ้น ขอเสนอแนวคิดจากนักวิชาการต่าง ซึ่งได้กล่าวถึงการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) ไว้ดังนี้

รัสคิน และ ซิวาน (Ruskin; & Sivan. 1995: 147) ได้ให้ความหมายของการศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่า เป็นการตระหนักได้และระบบการศึกษาสำหรับและหรือการใช้เวลาว่าง ด้วยจุดมุ่งหมายการนำมาถึงซึ่งความพึงพอใจในการเปลี่ยนแปลงในการใช้เวลาว่าง อาจจะเปลี่ยนแปลงในแง่ของความเชื่อ ทศนคติ ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม และอาจจะเกิดขึ้นอย่างเป็นทางการและการศึกษาไม่เป็นทางการและการจัดนั้นหนทางการสำหรับ เด็ก เยาวชน และผู้พิการ

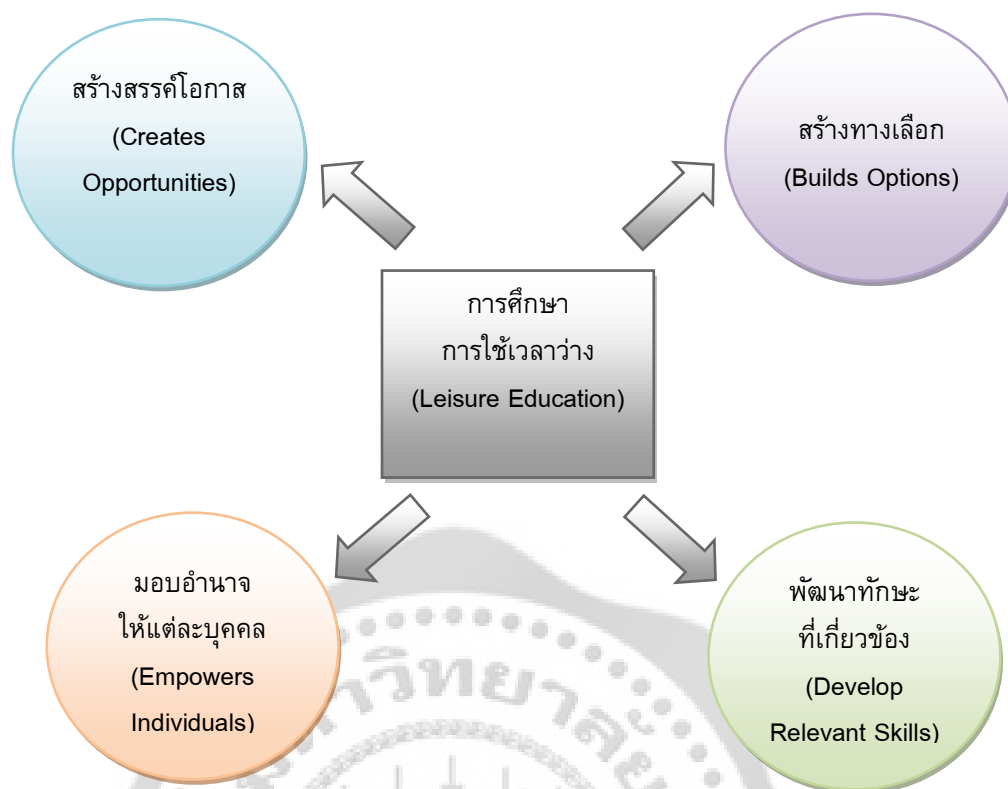
สตั้มโบและพีเตอร์สัน (Stumbo; & Peterson. 2004) ได้กล่าวถึง การศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่าเป็นองค์ประกอบที่เน้นถึงทักษะ ทศนคติ และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง การสนับสนุนและให้คำแนะนำ ฝึกฝนเกี่ยวกับทักษะในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ การศึกษาการใช้เวลาว่างยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมเกิดการพัฒนาในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทศนคติในการใช้เวลาว่าง ทักษะการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

สมาคมอเมริกันเพื่อกิจกรรมทางกายและนันทนาการ(American Association for Physical Activity; & Recreation. 2011) ได้ให้ความหมายว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการ ที่ทำให้บุคคล

- 1) ได้รับความซาบซึ้งสำหรับการใช้เวลาว่างและวิธีการที่จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิต
- 2) เรียนรู้ความสัมพันธ์ทักษะการใช้เวลาว่าง
- 3) การนำมาถึงความตระหนักและการเรียนรู้วิธีการเข้าถึงทรัพยากรการใช้เวลาว่าง

การศึกษาการใช้เวลาว่าง ทำให้บุคคลได้เพิ่มคลังความรู้ของการใช้เวลาว่าง และได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมในด้านสุขภาพ ความปลอดภัย และความสุขจากกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

แดทติโล (Dattilo. 2008) กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่าง ได้มีการกำหนดความหมายที่หลากหลาย เป็นการออกแบบกระบวนการพัฒนาซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของแต่ละบุคคล ในเรื่องความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิต และความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อสังคม โดยทั่วไป การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการของการสอนถึงความหลากหลายของกิจกรรมนันทนาการและทักษะที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่าง การเสริมสร้างทัศนคติและคุณค่าของการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ แดทติโล (Dattilo. 2002) ยังกล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่า เป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลได้พัฒนาและเสริมสร้างคุณภาพชีวิตการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างความเข้าใจในศักยภาพและความท้าทายในการใช้เวลาว่าง สร้างเข้าใจในบทบาทของการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อให้เกิดความรู้ ทักษะ และเกิดความซาบซึ้งซึ่งมีต่อการใช้เวลาว่าง ซึ่งกล่าวโดยสรุปแล้วนั้น การศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลได้รับความพึงพอใจในการใช้เวลาว่าง การตระหนักถึงผลที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต และการเรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง สร้างสรรค์โอกาส (Creates Opportunities) สำหรับแต่ละบุคคลที่จะได้รับประสบการณ์การใช้เวลาว่าง ออกแบบและสร้างทางเลือก (Builds Option) สำหรับให้คนตัดสินใจเลือก สร้างสรรค์ประสบการณ์ สร้างโอกาสและมอบอำนาจให้แต่ละบุคคล (Empowers Individual) ในการเลือกใช้เวลาว่าง และพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้อง (Develop Relevant Skill) กับการใช้เวลาว่างในวิถีชีวิต



ภาพประกอบ 3 แนวคิดของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ตามแนวคิดของ เดทติโล

ที่มา: John Dattilo. (2008: 47).

มันดี (Mundy. 1998) ได้อธิบายถึงการศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่า เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดและพัฒนาความเข้าใจในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคลต่อตนเอง ในรูปแบบการดำเนินชีวิต และสังคมของตน การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นการสอนความรู้ และทักษะที่เกี่ยวข้องกับความหลากหลายของกิจกรรมหรือเปรียบดั่งกระบวนการการศึกษาส่วนบุคคลสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยมีเงื่อนไขว่า ทุกคนต้องมีโอกาส มีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นๆ และการโปรแกรมหลังเวลาเรียน (After-school Program) โดยส่วนใหญ่ภาพของการใช้เวลาว่าง เป็นการสื่อสารหรือการสอนว่าสิ่งใดสมควรหรือเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในสำหรับการใช้เวลาว่าง การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นการใช้ระยะเวลาสำหรับอธิบายในสิ่งที่ดีที่สุดในกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับรายละเอียดต่างๆ ซึ่งเป็นผลรวมของกระบวนการในการสร้างความเข้าใจของแต่ละบุคคล ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่าง วิถีชีวิตและโครงสร้างทางสังคม นอกจากนี้ มันดี (Mundy. 1998) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่า

1. เป็นผลรวมของกระบวนการเคลื่อนไหวของแต่ละบุคคลในการเสริมสร้างคุณภาพชีวิตในการใช้เวลาว่าง และการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลสามารถระบุและอธิบายคุณค่าในการใช้เวลาว่างของพวกเขา ทศนคติและเป้าหมายในการใช้เวลาว่าง
2. เป็นวิธีการที่ให้แต่ละบุคคลกำหนดตนเอง พึ่งพาตนเอง และควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชีวิตและการใช้เวลาว่าง
3. เป็นการตัดสินใจของตนเองในการกำหนดพื้นที่ในการใช้เวลาว่างในชีวิตที่นำไปสู่การรู้จักตนเองที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่าง
4. เป็นความสัมพันธ์ในความต้องการของตนเอง คุณค่าและความสามารถในการใช้เวลาว่างและประสบการณ์ในการใช้เวลาว่าง
5. เป็นการเพิ่มพูนทางเลือกส่วนบุคคลสำหรับ ความพึงพอใจในประสบการณ์อันมีคุณค่าในการใช้เวลาว่าง
6. เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลกำหนดพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและประเมินช่วงของผลลัพธ์ของพฤติกรรมในการใช้เวลาว่าง ที่มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการใช้เวลาว่าง
7. การพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลในการยกระดับคุณภาพชีวิตของพวกเขาด้วยการใช้เวลาว่าง
8. เป็นกระบวนการต่อเนื่องตลอดชีวิตตั้งแต่เด็กเล็กไปจนถึงเกษียณอายุ
9. เป็นการเคลื่อนไหวซึ่งประกอบด้วยความหลากหลายของสาขาวิชาและระบบการให้บริการที่เข้ามามีบทบาทและความรับผิดชอบ

ส่วนสิ่งที่ไม่ใช่การศึกษาการใช้เวลาว่าง ตามแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) ได้แก่

1. ชื่อใหม่สำหรับนันทนาการหรือการบริการทางนันทนาการ
2. การใช้เนื้อหาการใช้เวลาว่างในชั้นเรียน
3. ความพยายามในการกำหนดคุณค่าการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล
4. การมุ่งเน้นคุณค่าของนันทนาการหรือวิชาชีพนันทนาการ
5. กระบวนการสื่อสารที่เกี่ยวกับการกำหนดมาตรฐานว่าอะไรดีหรือไม่ดี สิ่งใดถูกต้องหรือไม่ถูกต้องในการใช้การใช้เวลาว่าง
6. การมุ่งเน้นการมีส่วนร่วมของประชาชน
7. การสอนทักษะและการจัดหาโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการเพื่อให้บริการ
8. โปรแกรมบ่อนทำลายหลักจริยธรรมในการทำงาน

9. การสนับสนุนวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างสำหรับบุคคล
10. ความเกี่ยวข้องในหัวข้อการใช้เวลาว่างของทุกๆ โรงเรียน
11. หลักสูตรพิเศษ

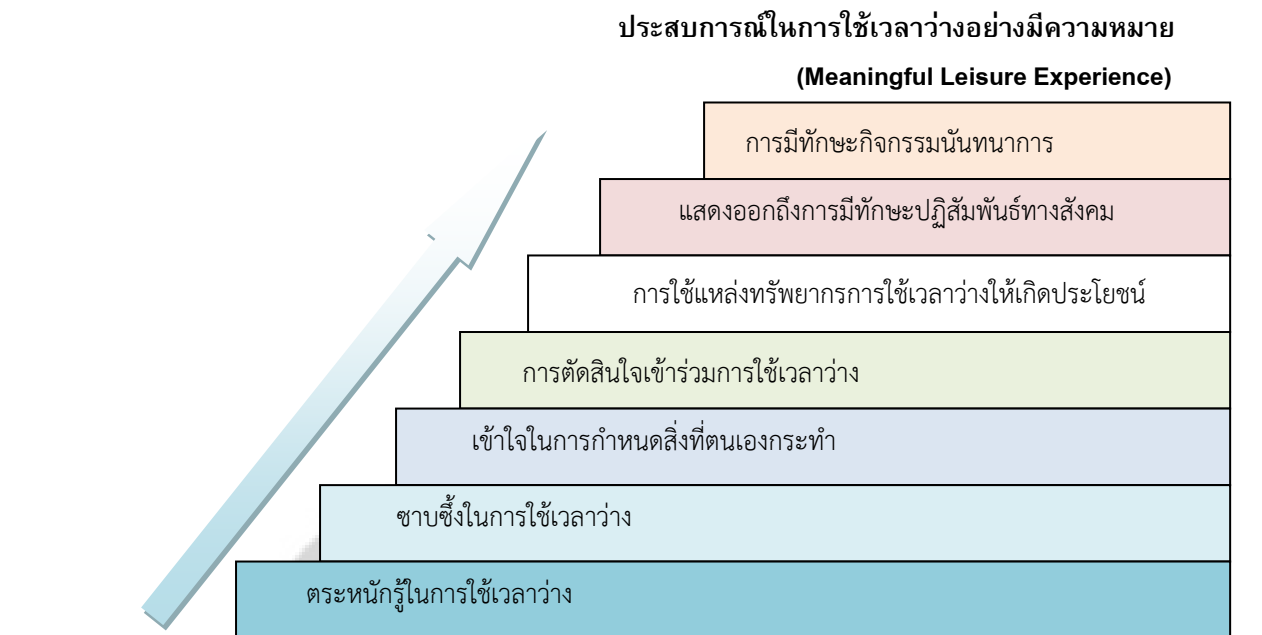
โดยผลของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นจะสามารถทำให้บุคคลเกิดสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. การเพิ่มพูนคุณภาพชีวิตในการใช้เวลาว่าง
2. ความเข้าใจในโอกาส ศักยภาพ และความท้าทายในการใช้เวลาว่าง
3. ความเข้าใจในผลกระทบของการใช้เวลาว่างที่มีต่อคุณภาพชีวิตของแต่ละบุคคล และโครงสร้างของสังคม
4. การศึกษาการใช้เวลาว่างจะส่งผลให้บุคคลมีความรู้ทักษะ ในการเลือกใช้เวลาว่างให้เกิดคุณค่าแก่ตนเอง

การศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นเป็นการมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับกระบวนการและเนื้อหาของการใช้เวลาว่าง ความสัมพันธ์ของทักษะในกิจกรรมนันทนาการ การสร้างโอกาสการใช้เวลาว่าง ขอบเขตและรูปแบบการใช้เวลาว่าง การศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นครอบคลุมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง ตั้งแต่เด็กเล็กไปจนถึงบุคคลวัยเกษียณอายุ โดยจะมีหัวข้อที่เหมาะสมสำหรับ โรงเรียน ช่วงวัยต่างๆ ได้แก่ เด็ก ผู้ใหญ่ คนเกษียณ และรวมไปถึงบุคคลคนพิเศษ (Mundy. 1998)

2.2 รูปแบบกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง

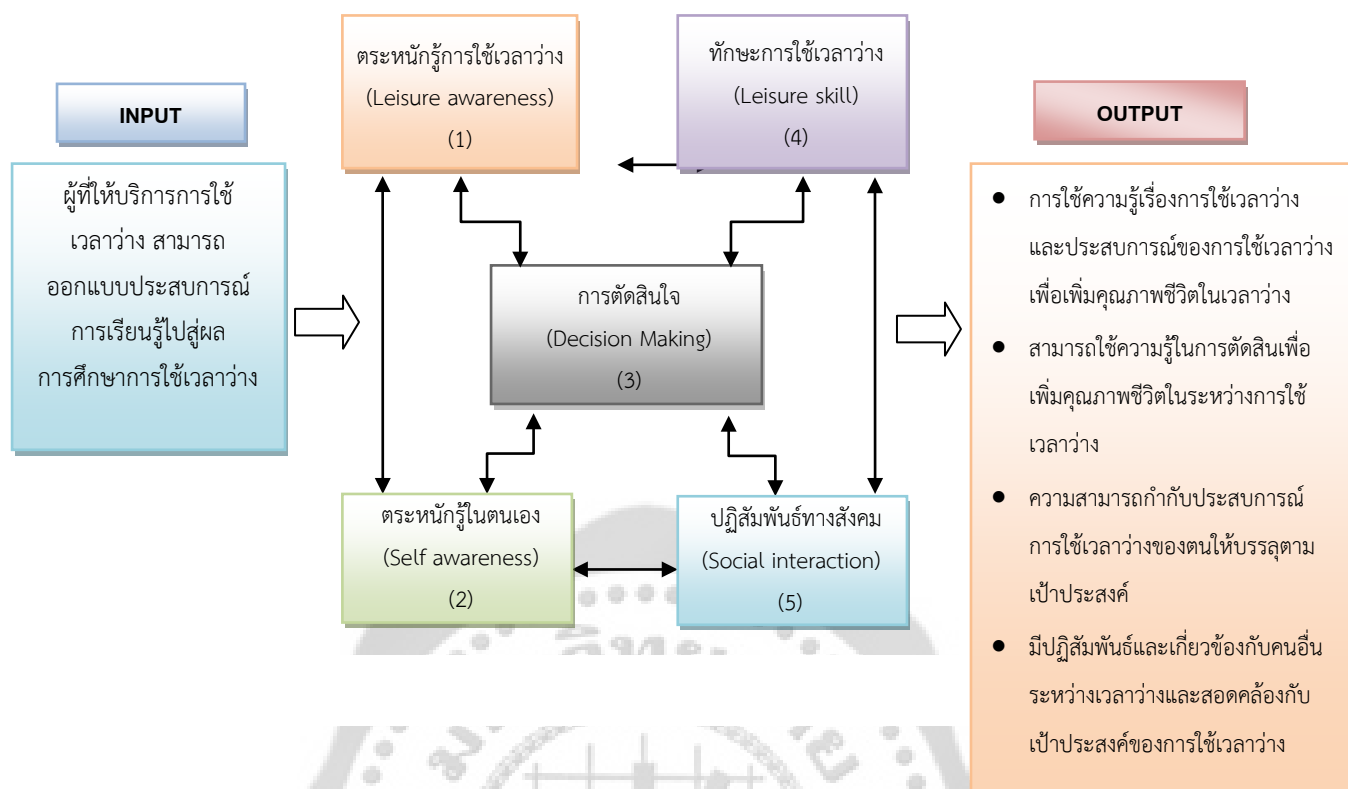
การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) มีการกำหนดรูปแบบและกระบวนการที่มีความหลากหลาย เป็นการออกแบบในพัฒนาการกระบวนการออกแบบซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของแต่ละบุคคลการใช้เวลาว่างความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิต และความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อสังคม ซึ่งโดยทั่วไปแล้วนั้นการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการที่เรียบง่าย โดยมุ่งเน้นการออกแบบการช่วยเหลือให้แต่ละบุคคลมีการใช้เวลาว่างให้ดีขึ้น โดยเป้าหมายของการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการที่นำไปสู่คุณภาพชีวิตของบุคคลด้วยการใช้เวลาว่าง โดยกระบวนการให้การศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นองค์ประกอบที่ครอบคลุมการให้บริการการใช้เวลาว่าง โดยจะเน้นเรื่องทักษะ ทักษะคิดและความรู้ในการใช้เวลาว่าง การสนับสนุนและให้คำแนะนำ ทักษะกิจกรรม การจัดสิ่งอำนวยความสะดวก โดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมเกิดพัฒนาการ คือ การตระหนักรู้ในการใช้เวลาว่าง ทักษะการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความรู้ความเข้าใจในเรื่องทรัพยากร การใช้เวลาว่างและทักษะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Stumbo; & Peterson. 2004; Dattilo. 2008) โดยผลจากการที่ได้ผ่านกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างมีคุณลักษณะด้วยกัน 7 ประการ ตามแนวคิดของ แดทติโล (Dattilo; & Murphy. 1991) ดังนี้



ภาพประกอบ 4 คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านการศึกษาศึกษาการใช้เวลาว่าง

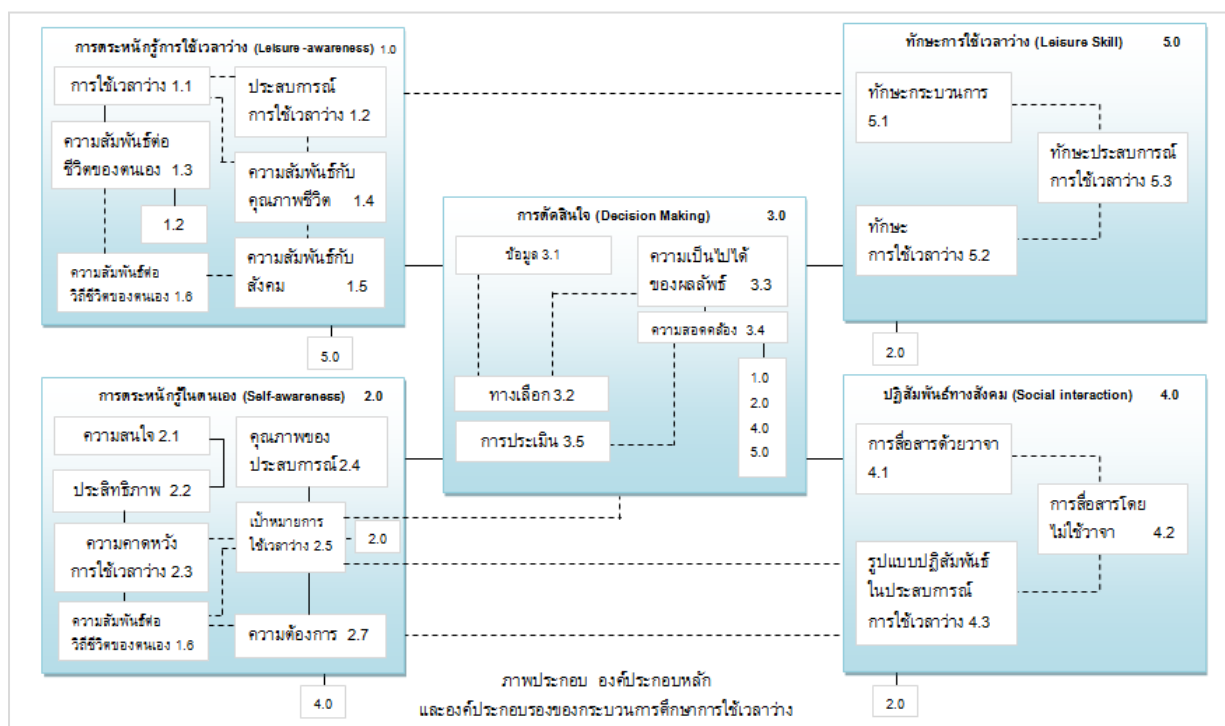
ที่มา: John Dattilo & William Murphy. (1991: 24).

โดยรูปแบบกระบวนการศึกษาศึกษาการใช้เวลาว่าง มันดี (Mundy. 1998) ได้กล่าวไว้ว่า รูปแบบกระบวนการศึกษาศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ไปสู่ผลของการศึกษาศึกษาการใช้เวลาว่าง ผ่านกระบวนการศึกษาที่เกิดขึ้นจาก 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness) 2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness) 3) การตัดสินใจ (Decision Making) 4) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skill) และ 5) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction) ดังตัวอย่างในภาพประกอบ



ภาพประกอบ 5 รูปแบบกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างตามแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998: 59)

เพื่อให้เห็นภาพของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างที่ชัดเจนยิ่งขึ้น จึงขอเสนอ หน้าที่และความสัมพันธ์ขององค์ประกอบหลักและองค์ประกอบรองของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างตามแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) ดังนี้



ภาพประกอบ 6 องค์ประกอบหลักและองค์ประกอบรองของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ที่มา: Jean Mundy. (1998: 60).

โดยรูปแบบและกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่างสามารถจำแนกออกเป็นตารางได้ ดังนี้

ตาราง 1 รูปแบบและกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998: 61-63)

INPUT	PROCESS	OUTPUT
- ฝึกฝนส่วนบุคคลในเรื่องของการศึกษาการใช้เวลาว่าง	การตระหนักรู้ การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)	- ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง - การระบุความหลากหลายในการใช้เวลาว่างได้ - อธิบายความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อชีวิตของตนเอง - ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับวิถีชีวิต - ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่จะนำไปสู่คุณภาพชีวิต - อธิบายความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่าง กับโครงสร้างของสังคม
- ความรู้ในเรื่องการใช้เวลาว่างและความสามารถในการระบุความหลากหลายของประสบการณ์การใช้เวลาว่าง	ตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness)	- ความพึงพอใจของบุคคลในการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง - ความสามารถในการทำตามความปรารถนาของตนเอง - การระบุมาตรฐานในการใช้เวลาว่างสำหรับตนเอง - การระบุองค์ประกอบของคุณภาพของการใช้เวลาว่างสำหรับตนเอง - การเลือกประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณค่าของตนเอง - ความสามารถในการปรับปรุงองค์ประกอบในการใช้เวลาว่างตามมาตรฐานความสนใจและความสามารถ

ตาราง 1 (ต่อ)

INPUT	PROCESS	OUTPUT
- ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง - ความสามารถในการระบุความหลากหลายของประสบการณ์การใช้เวลาว่างด้วยตนเอง - ความสามารถในการระบุความสนใจในการใช้เวลาว่างของตนเอง ตามความคาดหวัง และเป้าหมายของการใช้เวลาว่าง	การตัดสินใจ (Decision Making)	- การระบุ การรวบรวม และประยุกต์สารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่างและประสบการณ์การใช้เวลาว่าง - การระบุทางเลือกและการกำหนดการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามประสบการณ์การใช้เวลาว่าง - การระบุความเป็นไปได้ของผลลัพธ์ที่มาจากการเลือกใช้เวลาว่าง - การกำหนดการตัดสินใจที่สอดคล้องเกี่ยวกับการตระหนักรู้ส่วนบุคคล - ประเมินการตัดสินใจการใช้เวลาว่าง
- ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและความสามารถระบุความหลากหลายของประสบการณ์การใช้เวลาว่าง	ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skill)	- การวางแผนการใช้เวลาว่างความสามารถในการดำเนินการและประสบการณ์การใช้เวลาว่าง - ความสามารถในการแสดงทักษะพื้นฐานตามความหลากหลายของกลุ่มกิจกรรมการใช้เวลาว่าง - การได้รับการพัฒนาทักษะในระดับสูงสำหรับการเลือกประสบการณ์การใช้เวลาว่างด้วยตนเอง
- ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง - ความสามารถในการระบุความหลากหลายของประสบการณ์การใช้เวลาว่าง - ความสามารถในการแสดงทักษะการใช้เวลาว่างด้วยตนเอง - ความสามารถในการระบุความสนใจ ความคาดหวังและเป้าหมายในการใช้เวลาว่างของตนเอง - การประยุกต์กระบวนการตัดสินใจ	ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)	- การระบุและการใช้ประเภทของการใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูดในการสื่อสารเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายของการใช้เวลาว่าง - การระบุ การเลือกใช้รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในประสบการณ์การใช้เวลาว่างความสอดคล้องกับการตระหนักรู้ของแต่ละบุคคล

รูปแบบ กระบวนการของ การศึกษาการใช้เวลาว่าง ของมันดี (Mundy. 1998) มีความสมบูรณ์และครอบคลุมและมีความชัดเจนในการปฏิบัติและสามารถขยายผลไปสู่การปฏิบัติการได้ โดยรูปแบบ กระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง นี้ถูกออกแบบให้เหมาะสมกับทุกกลุ่มช่วงวัย โดย วัตถุประสงค์และประสบการณ์การเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้กับผู้เรียนในระดับชั้น อนุบาล ประถมศึกษา อุดมศึกษา ผู้ใหญ่และวัยเกษียณ โดยกระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้เกิดทักษะในการ ใช้ความรู้ และการตัดสินใจ ในเรื่องการใช้เวลาว่างและประสบการณ์การใช้เวลาว่างเพื่อเสริมสร้าง คุณภาพชีวิต ความสามารถกำกับประสบการณ์การใช้เวลาว่างของตนเอง และส่งผลให้เกิด ปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในระหว่างใช้เวลาว่าง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าประสงค์ในการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998) โดยเป้าหมายของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ความสำคัญ กระบวนการ และ เนื้อหา

มันดี (Mundy. 1998) ได้กำหนดขอบข่ายและลำดับชั้นของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างตั้งแต่ระดับชั้นอนุบาล ประถมศึกษา อุดมศึกษา ผู้ใหญ่และวัยเกษียณ ในแต่ละช่วงวัยจะมีจุด มุ่งเน้นหลัก และ จุดมุ่งเน้นในแต่ละกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่าง มีขอบข่ายและลำดับ ชั้นของ กระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง ซึ่ง สามารถใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างให้มีความเหมาะสมกับแต่ละช่วงวัย รายละเอียดของขอบข่ายและลำดับชั้น ของกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างของแต่ละช่วงวัยนั้น อยู่ในตาราง 2

ตาราง 2 ขอบข่ายและลำดับขั้นของการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998: 255-294)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้ เวลาว่าง (Leisure skill)
การรับรู้ กิจกรรมชีวิต ของตนเองและ ครอบครัว	ก่อนอนุบาล	เข้าใจบทบาท ของตนเองใน กิจกรรมของ ครอบครัว	สามารถบอก กิจกรรม นันทนาการ ของ ตนเองได้	ยอมรับใน กิจกรรมที่ หลากหลาย ของ ครอบครัว	การตระหนัก ถึงการเลือก	มีการเข้าร่วม ให้รับเริ่มต้น การแบ่งปัน	มีส่วนร่วมใน ประสบการณ์ ทางการใช้เวลา ว่างในขอบเขต โปรแกรม ที่หลากหลาย
		ขยายความรู้ของ ตนเองในฐานะ ปัจเจกบุคคลและ สมาชิกของกลุ่ม	สามารถบอก กิจกรรม นันทนาการ ของสมาชิก ในกลุ่ม (เช่น โรงเรียน)	ซาบซึ้งใน กิจกรรม นันทนาการ ของสมาชิก แต่ละคน	การตระหนัก ในการเลือก ของตนเอง และผู้อื่น	ระบุสิ่งที่มี ส่วนทำให้ การ ปฏิสัมพันธ์ กับผู้อื่น ประสบ ความสำเร็จ	ระบุกิจกรรม การใช้เวลาว่าง เฉพาะของ ตนเองได้
ประสบการณ์ การใช้เวลา ว่างและการ เลือกการใช้ เวลาว่าง	ระดับ 1	ตระหนักถึง การใช้เวลาว่าง ของแต่ละคน	ให้ความ หมายของ คำว่า กิจกรรม นันทนาการ	ซาบซึ้ง รูปแบบที่ หลากหลาย ของ กิจกรรม นันทนาการ	รู้สึกถึง กระบวนการ การตัดสินใจ ที่สัมพันธ์กับ เวลาว่าง	ระบุผลลัพธ์ ประเภท ต่างๆ ของ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม	พัฒนาทักษะ พื้นฐานและใช้ เครื่องมือต่างๆ ที่เกี่ยวกับ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ที่ตนเองชอบได้

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
อนุบาล ถึงเกรด 3	รับรู้และ วิเคราะห์สิทธิ และความ รับผิดชอบ ของตนเอง ที่เกี่ยวกับ เวลาว่าง	ระบุกิจกรรมการ ใช้เวลาว่างของ ตนเอง และผู้อื่น	ซาบซึ้งใน ความ แตกต่างของ บุคคลในเรื่อง ที่เกี่ยวกับ รูปแบบและ การเลือกการ ใช้เวลาว่าง	รู้ถึงผลลัพธ์ ของการ เลือกการใช้ เวลาว่าง ส่วนบุคคล	ความร่วมมือ การแข่งขัน และ สถานะภาพ ของชีวิต แต่ละคน	สำรวจความ หลากหลาย ของชนิดของ ประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง	
	รู้ถึง สมรรถนะ และข้อจำกัด ของตนเอง และในฐานะ สมาชิกของ สังคม	ระบุตัวแปรซึ่ง เป็น ปัจจัยของ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง	เข้าใจถึง ความสัมพันธ์ ระหว่าง ประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง ครอบครัว โรงเรียนและ ชุมชน	ระบุการ เลือกการใช้ เวลาว่างที่ ตนเองมีอยู่		เพิ่มพูน ทักษะและ ประสบการณ์ ทางการใช้ เวลาว่างใน กิจกรรมและ ด้าน รวมถึง โปรแกรม ที่ไม่คุ้นเคย	
		สำรวจคุณค่าของ การใช้เวลาว่าง ที่เกี่ยวข้องกับ ชีวิตคน					

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
	ระดับ 2	รู้ถึงคุณค่า ความสำเร็จใน เป้าหมายของ ปัจเจกบุคคล	ระบุปัจจัย ด้านสังคม ที่มีอิทธิพล ต่อการใช้เวลาว่าง	พัฒนา ความ ตระหนักรู้ ใน ประโยชน์ ของการใช้เวลาว่าง และความ สำคัญที่มี ต่อชีวิตของ บุคคล	ยอมรับถึง ความสามารถ ของปัจเจก บุคคลที่จะ ปรับเปลี่ยน ประสบการณ์ การใช้เวลา ว่างของ ตนเอง	วิเคราะห์ ส่วนประกอบ ที่จะทำให้ ปฏิสัมพันธ์ กลุ่มและ ปัจเจกบุคคล ประสบ ความสำเร็จ	ขยาย ประสบการณ์ ใช้เวลาว่าง และทักษะใน กิจกรรมและ ด้านโปรแกรม ที่คุ้นเคย
การใช้ เวลาว่างและ วิถีชีวิต	เกรด 4 ถึง เกรด 6	พัฒนาความ ตระหนักรู้ของ การใช้เวลาว่าง และทักษะการ ตัดสินใจ ที่สัมพันธ์กับ รูปแบบชีวิตของ แต่ละคน (การเลือกต้อง สัมพันธ์กับวิถี ชีวิต)	เข้าใจถึง ผลกระทบ ของการเลือก ใช้เวลาว่างที่มีต่อ รูปแบบใน สังคมและ คุณภาพชีวิต ของแต่ละคน	วิเคราะห์ ความได้ เปรียบและ เสียเปรียบ กันของ รูปแบบ ชีวิตที่ แตกต่างกัน		ระบุชนิด ต่างๆ ของ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม และ พฤติกรรม	

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
การใช้ เวลาว่างและ วิถีชีวิต (ต่อ)	เกรด 4 ถึง เกรด 6 (ต่อ)	นำความชำนาญ ของทักษะการใช้ เวลาว่างเพื่อการ บรรลุเป้าหมาย ของปัจเจกบุคคล นำทักษะการใช้ เวลาว่างที่เก่งมา ทำให้บรรลุความ ประสงค์	รู้ระดับของ ความชำนาญ และความ พึงพอใจใน ประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง	เข้าถึง ความ สัมพันธ์ ระหว่าง รูปแบบ ชีวิต การ เปลี่ยน รูปแบบ และการ เจริญ เติบโตและ การพัฒนา	ประยุกต์ กระบวนการ ตัดสินใจต่อ ความสนใจ เพื่อความพึง พอใจส่วนบุคคลทาง การใช้ เวลาว่าง	ระบุรูปแบบ ของความพึง พอใจใน ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม	ได้รับทักษะ ที่ซับซ้อนมากขึ้น ในประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง ที่ตนเองชอบ ในขณะที่มีการ พัฒนาทักษะ พื้นฐานสำหรับ ประสบการณ์ ใหม่
		พัฒนาความ ตระหนักใน ความสามารถ และแรงจูงใจจาก ประสบการณ์การใช้ เวลาว่างของ ปัจเจกบุคคล	ตระหนักถึง แรงจูงใจของ ปัจเจกบุคคล ที่เกี่ยวข้อง กับการใช้ เวลาว่าง	วิเคราะห์ การเลือก และปฏิเสธ การเลือก การใช้เวลา ว่างของ ตนเอง	วิเคราะห์ การเลือกและ ปฏิเสธการ เลือกการใช้ เวลาว่างของ ตนเอง	ประเมิน ความสัมพันธ์ ที่มีต่อ ผลลัพธ์ของ แต่ละคน	ประเมินทักษะ การใช้เวลาว่าง และผลผลิต รายบุคคล

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การ ตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
การเข้าใจ ตนเองและ การใช้ เวลาว่าง	ระดับ 3 เกรด 7 ถึง เกรด 9	รู้คุณค่าของ บุคคลและ ความสำคัญ ของคุณค่า เหล่านั้นต่อชีวิต ของบุคคล	เข้าใจว่า คุณค่ามี ผลกระทบ และมี อิทธิพลต่อ การกำหนด ประสบการณ์การใช้ เวลาว่าง	เข้าใจถึง บทบาท คุณค่าในชีวิต ของปัจเจก บุคคล	นำคุณค่า ส่วนบุคคลมา สู่การ ตัดสินใจ เลือกการใช้ เวลาว่าง		ทำแผนสำหรับ การปรับเปลี่ยน โดยมีพื้นฐาน มาจากการวัด ทักษะในรายการ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ของแต่ละบุคคล
		เชื่อมโยงสำนึก ที่เพิ่มขึ้นใน ความต้องการ ของบุคคลสู่การ ใช้เวลาว่าง	เข้าใจ ธรรมชาติ ของ ประสบการณ์ การใช้เวลา ว่างส่วน บุคคล	เข้าใจ ทัศนคติของ ปัจเจกบุคคล ในส่วนที่ เกี่ยวข้องกับ การใช้ เวลาว่าง	ทำการ ตัดสินใจ ใช้เวลา ว่างให้ สัมพันธ์กับ เป้าหมาย ส่วนบุคคล	ระบุปัจจัย ทางสังคม และอารมณ์ ที่มีผลกระทบ ต่อรูปแบบ ของ ปฏิสัมพันธ์	ทำแผนสำหรับ การปรับเปลี่ยน โดยมีพื้นฐานมา จากการวัดทักษะ ในรายการ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ของแต่ละบุคคล
		ระบุเกณฑ์ส่วน บุคคลและ ความสัมพันธ์ ของเกณฑ์ที่มี ต่อเกณฑ์ของ คนอื่นและ สังคม	พัฒนาเกณฑ์ ที่เกี่ยวข้อง กับ ประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง	ซาบซึ้งใน ความสามารถ ของปัจเจก บุคคล	ทำการ ตัดสินใจโดย คำนึง ถึงความ สามารถ ความ พึงพอใจ และ คุณภาพชีวิต ส่วนบุคคล	ประเมินได้ถึง ผลกระทบ ระยะสั้น – ยาวของ รูปแบบ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม – บุคคลใน การใช้ เวลาว่าง	พัฒนาความ สามารถของ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ที่พึงพอใจ

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การ ตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
	ระดับ 4	วิเคราะห์ บทบาทของการ ใช้เวลาว่างใน รูปแบบชีวิตทั้ง ในปัจจุบันและ ในอนาคตของ ปัจเจกบุคคล	รับรู้ ความสัมพันธ์ ของการใช้ เวลาว่างที่มี ต่อวงจรชีวิต ที่ต่อเนื่อง ของปัจเจก บุคคล	รับรู้ทัศนคติ ความ สามารถ และการได้ พัฒนาบุคคล โดยผ่าน ประสบการณ์ การใช้ เวลาว่าง	ประยุกต์ใช้ เกณฑ์ที่ เหมาะสมใน การใช้ บริการ การใช้ เวลาว่าง	ทำแผน สำหรับการ ปรับเปลี่ยน โดยมีพื้นฐาน มาจากการ วัดสมรรถนะ ทางสังคม ของแต่ละ บุคคล	สำรวจ เชิงลึกใน ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ที่มีคุณค่า
การใช้เวลา ว่างและ ความต้องการ ตลอดชีวิต	เกรด10 ถึง เกรด12	รู้ถึงความ สามารถของ ปัจเจกบุคคลที่ จะใช้การใช้ เวลาว่าง ปรับปรุง คุณภาพชีวิต	เข้าใจ ธรรมชาติที่ เป็นกลไก ขับเคลื่อน ของการใช้ เวลาว่างและ ความ ต้องการ พัฒนาและ สำรวจ อย่างต่อเนื่อง	ซาบซึ้ง ถึงความ สามารถของ ปัจเจกบุคคล ที่เกี่ยวข้องกัน กับการใช้ เวลาว่าง อย่างมี ประสิทธิภาพ	ประเมิน ความ หลากหลาย ของผลที่ เป็นไปได้ ในระยะสั้น – ยาวของ ทางเลือก การใช้ เวลาว่าง ต่อรูปแบบ ชีวิตของ ปัจเจก บุคคล		

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การ ตระหนัก ส่วนตน (Self- awareness)	การตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure- awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การ ตัดสินใจ (Decision- making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
การใช้เวลา ว่างและ ความต้องการ ตลอดชีวิต (ต่อ)	เกรด10 ถึง เกรด12 (ต่อ)				นำการเลือก การใช้ เวลาว่างมา สัมพันธ์กับ รูปแบบชีวิต และสภาพ แวดล้อม ส่วนบุคคล		
	วัยรุ่น	นำการใช้ เวลาว่างของ ปัจเจกบุคคล ที่สัมพันธ์กับ รูปแบบชีวิต ที่เปลี่ยน แปลงมา ประเมินใหม่	รู้ความ สัมพันธ์ระหว่าง รูปแบบชีวิต สถานการณ์ ชีวิตและความ สนใจการใช้ เวลาว่างที่ เปลี่ยนแปลง	วิเคราะห์และ ตัดสินใจใน รูปแบบชีวิตที่ สัมพันธ์กับ เป้าหมายการ เข้าร่วมการใช้ เวลาว่างส่วน บุคคล	มีความ ยืดหยุ่นใน การเลือก การใช้เวลา ว่างส่วน บุคคล มากขึ้น	ประเมิน รูปแบบ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม โดยคำนึงถึง การเปลี่ยนแปลง ของกลุ่ม รวมถึง บทบาท และความ รับผิดชอบที่ เปลี่ยนแปลง	ใช้ทักษะการใช้ เวลาว่างที่มีอยู่ ให้เป็นประโยชน์ และขยาย ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง เพื่อโอกาส และกลุ่มใหม่
การใช้ เวลาว่างและ สถานการณ์ ชีวิตที่เปลี่ยน แปลง	ผู้ใหญ่	ปรับใช้การใช้ เวลาว่างให้ เหมาะสมกับ รูปแบบชีวิต ในปัจจุบัน	ทำให้การใช้ เวลาว่างเกิด สมดุลในฐานะที่ มีความหมาย กับชีวิต ครอบครัวและ บุคคล	บูรณาการ เป้าหมายและ ทัศนคติ ทางการใช้ เวลาว่างส่วน บุคคลเข้าสู่ ครอบครัว	ทำการเลือก ใช้เวลา ว่างอย่างมี ความหมาย สำหรับ ตนเองและ ครอบครัว	ปรับปรุง คุณภาพของ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม ภายใน ครอบครัว	นำหน่วย ครอบครัวเข้าสู่ ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ที่หลากหลาย

ตาราง 2 (ต่อ)

จุดหลัก (Focus)	ระดับ (Level)	การตระหนักรู้ ส่วนตน (Self-awareness)	การ ตระหนักรู้ การใช้ เวลาว่าง (Leisure-awareness)	ทัศนคติ (Attitude)	การ ตัดสินใจ (Decision-making)	ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม (Social interaction)	ทักษะ การใช้เวลาว่าง (Leisure skill)
การใช้ เวลาว่างและ สถานการณ์ ชีวิตที่เปลี่ยน แปลง (ต่อ)	ผู้ใหญ่ (ต่อ)	รู้ถึง ความ รับผิดชอบและ บทบาทในการ พัฒนาแนวคิด ทัศนคติภายใน ครอบครัว	มีความ รับผิดชอบ สำหรับการ ทำให้แหล่ง การใช้เวลา ว่างชุมชน ดีขึ้น		ทำการ ตัดสินใจ เกี่ยวกับการ ทำให้แหล่ง การใช้เวลา ว่างชุมชน ดีขึ้น		พัฒนาทักษะ การใช้เวลาว่าง ภายในครอบครัว และขยาย ประสบการณ์ จากโรงเรียน
ใช้เวลา ว่างและ สถานการณ์ ชีวิตที่เปลี่ยน แปลง	วัยผู้ใหญ่ ตอนปลาย	วิเคราะห์ บทบาทของการ ใช้เวลาว่างใน ฐานะ ที่เกี่ยวกับการ เตรียมสู่การ ปลดเกษียณ	สำรวจ ขยาย และเพิ่มพูน พัฒนาการใช้ เวลาว่างที่ เกี่ยวข้องกับ สถานการณ์ ชีวิตที่ เปลี่ยนแปลง	รู้บทบาท ของการใช้ เวลาว่างใน ชีวิตตอน ปลดเกษียณ	ปรับ กระบวนการ ตัดสินใจ ในการ เตรียมตัว เพื่อรูปแบบ การใช้เวลา ว่างแบบ ใหม่และ เตรียม สำหรับวัย เกษียณ	นำรูปแบบ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมใน ส่วนที่ เกี่ยวข้องกับ กลุ่มบทบาท และความ รับผิดชอบ ที่เปลี่ยน แปลงมา ประเมินใหม่	นำความรู้และ ทักษะเข้าสู่ รูปแบบชีวิต การใช้ เวลาว่าง ที่เปลี่ยนแปลง มาบูรณาการ ใหม่
	วัยเกษียณ	ใช้การใช้เวลา ว่างเพื่อคง ความรู้สึกของ การมีส่วนร่วม และความพึง พอใจ		ปรับรูปแบบ ชีวิตสู่บทบาท และการใช้ เวลาว่างที่ เพิ่มขึ้น	เลือกการใช้ เวลาว่างที่ หลากหลาย ซึ่งจะปรับ ปรังและเพิ่ม คุณค่าโดย ส่วนบุคคล	คงและขยาย ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคมทั้ง บุคคลและ กลุ่ม	ให้ทักษะจาก การใช้เวลาว่าง ประสบการณ์ การใช้เวลาว่าง ทำให้เติมเต็ม ในตนเอง

2.3 โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีลักษณะที่พิเศษและมีความเฉพาะเจาะจง โดย สตัมโบ และพีเตอร์สัน (Stumbo; & Peterson. 2004) กล่าวถึง โปรแกรมสำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่างว่า มีลักษณะเฉพาะ (Specific Program) กล่าวคือ เป็นโปรแกรมที่มีการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และการมีปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับกลุ่มผู้เข้าร่วม มีการดำเนินการและประเมินผล โปรแกรม โดยโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง จะมีการสร้างโปรแกรมเพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจจากการใช้เวลาว่าง โปรแกรมการศึกษากา รใช้เวลาว่างจะช่วยเพิ่มพูนการมี ส่วน ร่วมในการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตจากการใช้เวลา ว่าง (Dattilo. 2008)

เพื่อให้บรรลุเป้าหมายความสำเร็จในการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง แดทติโล (Dattilo. 2008) จึงได้นำเสนอ 6 องค์ประกอบของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Six leisure education components) ที่จะช่วยให้การจัดดำเนินโปรแกรมประสบความสำเร็จซึ่งมี 6 ขอบข่าย ได้แก่

1. การซาบซึ้งในคุณค่าของการใช้เวลาว่าง (appreciate leisure)

โดยมีเป้าหมายเพื่อจัดเตรียมโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมเพื่อที่จะเรียนรู้คำจำกัดความของการ ใช้เวลาว่างและวิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง เพื่อที่จะได้คุ้นเคยกับผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างนำไปถึงการ ระบุอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและระบุหนทางที่จะเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง ของผู้เข้าร่วม

2. การตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง (be aware of self in leisure)

มีเป้าหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะตระหนักถึงทัศนคติในเรื่องเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่าง ให้เข้าใจถึงปัจจัยที่อาจจะส่งผลต่อ การเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง พิจารณาการใช้เวลาว่างที่ ผ่านมาและการใช้เวลาว่างที่เข้าร่วมในปัจจุบันและระบุความเป็นไปได้ในการเข้าร่วมการใช้เวล ว่าง ที่ชื่นชอบในอนาคต

3. การกำหนดตนเองในการใช้เวลาว่าง (be self-determined in leisure)

มีเป้าหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับการประสบความสำเร็จใน แต่ละบุคคลของการใช้เวลาว่าง เข้าใจถึงความสำคัญของการเจริญเติบโตและความรับผิดชอบของ แต่ละบุคคลสำหรับผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมในเวลาว่าง เรียนรู้ที่จะแสดงออกถึงสิ่งที่ชอบ และเข้าใจว่า ทำอย่างไรจึงจะมีความมั่นใจ

4. การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง (interact socially during leisure)

มีเป้าหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เพิ่มความรู้เกี่ยวกับลักษณะนิสัยของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม อธิบายพฤติกรรมทางวาจาและอวัจนภาษาเพื่อให้สนใจในผู้พูด และพฤติกรรมการพูดของผู้พูดที่ต้องมีประสิทธิภาพ

5. การใช้ทรัพยากรเพื่ออำนวยความสะดวกในการใช้เวลาว่าง (use resources facilitating leisure)

มีเป้าหมาย เพื่อสร้างโอกาสให้แก่ผู้เข้าร่วมเพื่อที่จะได้เรียนรู้วิธีการค้นหาและการระบุแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับโอกาสในการใช้เวลาว่าง เพื่อได้ระบุข้อมูล โดยเฉพาะเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง และองค์การที่อำนวยความสะดวกต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

6. การกำหนดการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง (Make Decisions about Leisure)

มีเป้าหมาย เพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมที่จะเรียนรู้ลักษณะ และวัตถุประสงค์ในการ เข้าร่วมการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล และกิจกรรมที่สามารถทำให้ วัตถุประสงค์เหล่านี้สำเร็จได้ โดยใช้กระบวนการการตัดสินใจ

โดยรูปแบบของโปรแกรมเฉพาะของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้น ประกอบไปด้วย (Stumbo; & Peterson. 2004; Dattilo. 2008)

1. การบรรยายถึงหัวข้อและวัตถุประสงค์ของโปรแกรม
2. เป้าหมายโปรแกรม
3. วัตถุประสงค์ที่ต้องการให้เกิดขึ้น
4. การประเมินความสำเร็จ
5. รายละเอียดเนื้อหา
6. รายละเอียดกระบวนการ

1. การบรรยายถึงหัวข้อและวัตถุประสงค์ของโปรแกรม

การกำหนดหัวข้อของโปรแกรมของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นเป็นผลสะท้อนมาจากเป้าหมายของโปรแกรม เป็นประโยคที่อธิบายความมุ่งหมายของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยการตั้งหัวข้อของโปรแกรมจะบรรยายครอบคลุม กระชับ ได้ใจความ และชัดเจน

2. เป้าหมายโปรแกรม

เป้าหมาย โปรแกรม เป็นผลรวมของวัตถุประสงค์ในแต่ละโปรแกรม เป้าหมายของโปรแกรมเป็นการเขียนถึงผลลัพธ์โดยทั่วไปของผู้เข้าร่วม โดยการบรรยายสิ่งที่ผู้เข้าร่วมจะได้รับจากโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง มีความมุ่งหมายเพื่อ

- 2.1 เพิ่มพูนการตระหนักและการตอบสนองต่อแนวคิดที่เฉพาะเจาะจง
- 2.2 พัฒนาความเข้าใจของความรู้ที่เกี่ยวข้องกับขอบข่ายที่เฉพาะเจาะจง
- 2.3 การได้รับทักษะพิเศษที่มีความสัมพันธ์กับความสำเร็จในการเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง

ว่าง

3. วัตถุประสงค์

การกำหนดวัตถุประสงค์เป็นการเขียนบรรยายถึงพฤติกรรมอันเป็นผลลัพธ์ที่ต้อง การให้ผู้เข้าร่วมได้รับการกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อ

- 3.1 การแสดงถึงการบรรลุความสัมพันธ์กับเจตจำนงของผลลัพธ์มากกว่ากระบวนการ
- 3.2 เฉพาะเจาะจงและประเมินผลได้มากกว่ามีขอบเขตที่กว้างและสัมผัสจับต้องไม่ได้
- 3.3 มีความเกี่ยวข้องกับผู้เข้าร่วมมากกว่าผู้สอน

4. การประเมินความสำเร็จ

การประเมินความสำเร็จสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และผลที่คาดว่าจะได้รับ การประเมินความสำเร็จเป็นการบรรยายถึงพฤติกรรมที่จะเป็นเครื่องพิสูจน์ว่าบรรลุผลสำเร็จตามเจตจำนงที่ตั้งเป้าหมายไว้หรือไม่โดยการประเมินความสำเร็จตามวัตถุประสงค์นั้นจะต้องตอบคำถามดังต่อไปนี้

- 4.1 อะไรที่ผู้เรียนจะสามารถทำได้หลังจากเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
- 4.2 ภายใต้เงื่อนไขต่าง ๆ คุณต้องการให้ผู้เรียนทำสิ่งใดได้บ้าง
- 4.3 ต้องใช้วิธีการอย่างไรจึงจะได้ผลดีที่สุด

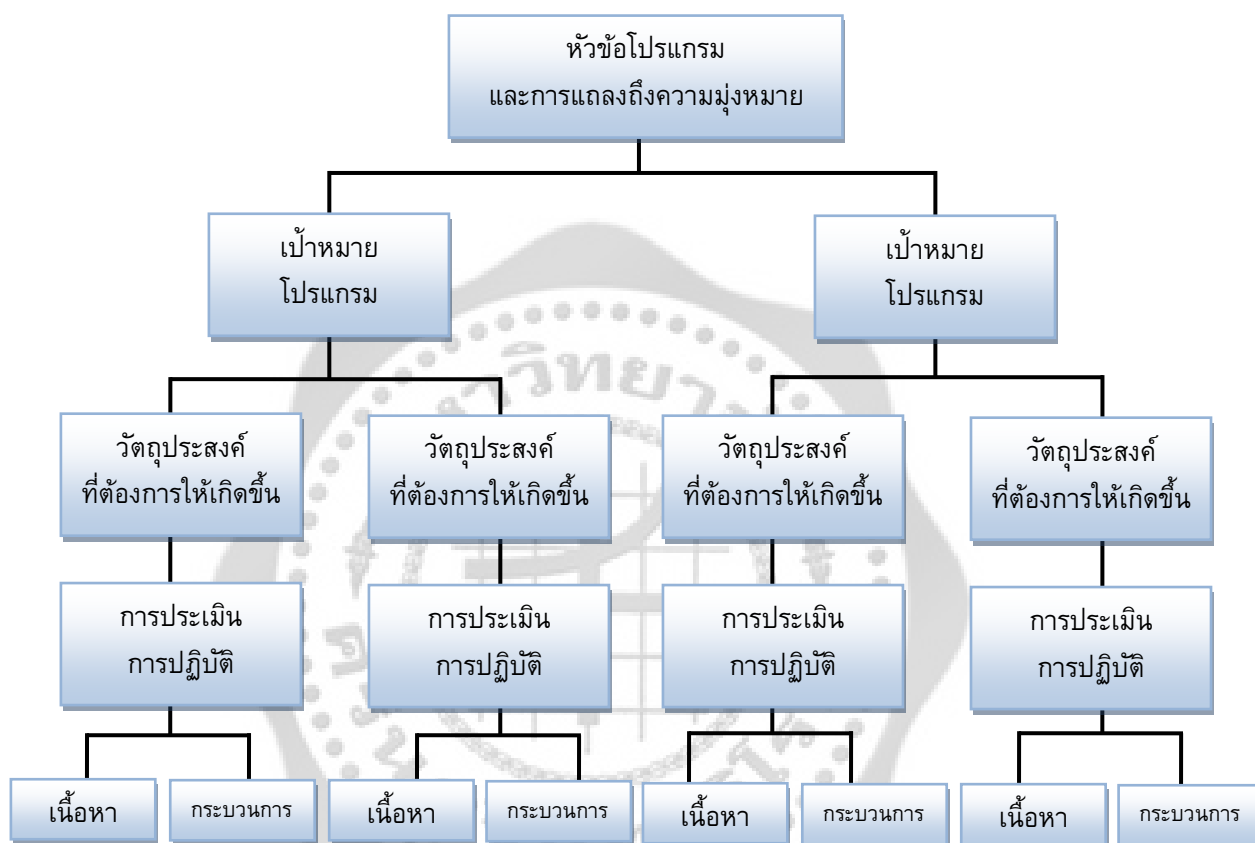
5. รายละเอียดเนื้อหา

เป็นการบรรจุสารสนเทศจำนวนมากลงในโปรแกรมการใช้เวลาว่าง เป็นการอธิบายเนื้อหาและกระบวนการต่าง ๆ ในการดำเนินโปรแกรมให้บรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยจะนำเสนอเนื้อหาเป็นลำดับขั้นตอน

6. รายละเอียดของกระบวนการ

การนำเสนอกระบวนการจะเป็นไปตามแต่ละระดับ โดยกระบวนการจะเริ่มต้น โดยการแนะนำผู้เรียน และเรียนรู้กิจกรรม นำเสนอ อภิปราย ซักถาม และรวมไปถึงการสรุป โดยกระบวนการแต่ละส่วนจะจัดเตรียมสารสนเทศที่ช่วยผู้เข้าร่วมในการสร้างสรรค์ความสุข การจัด

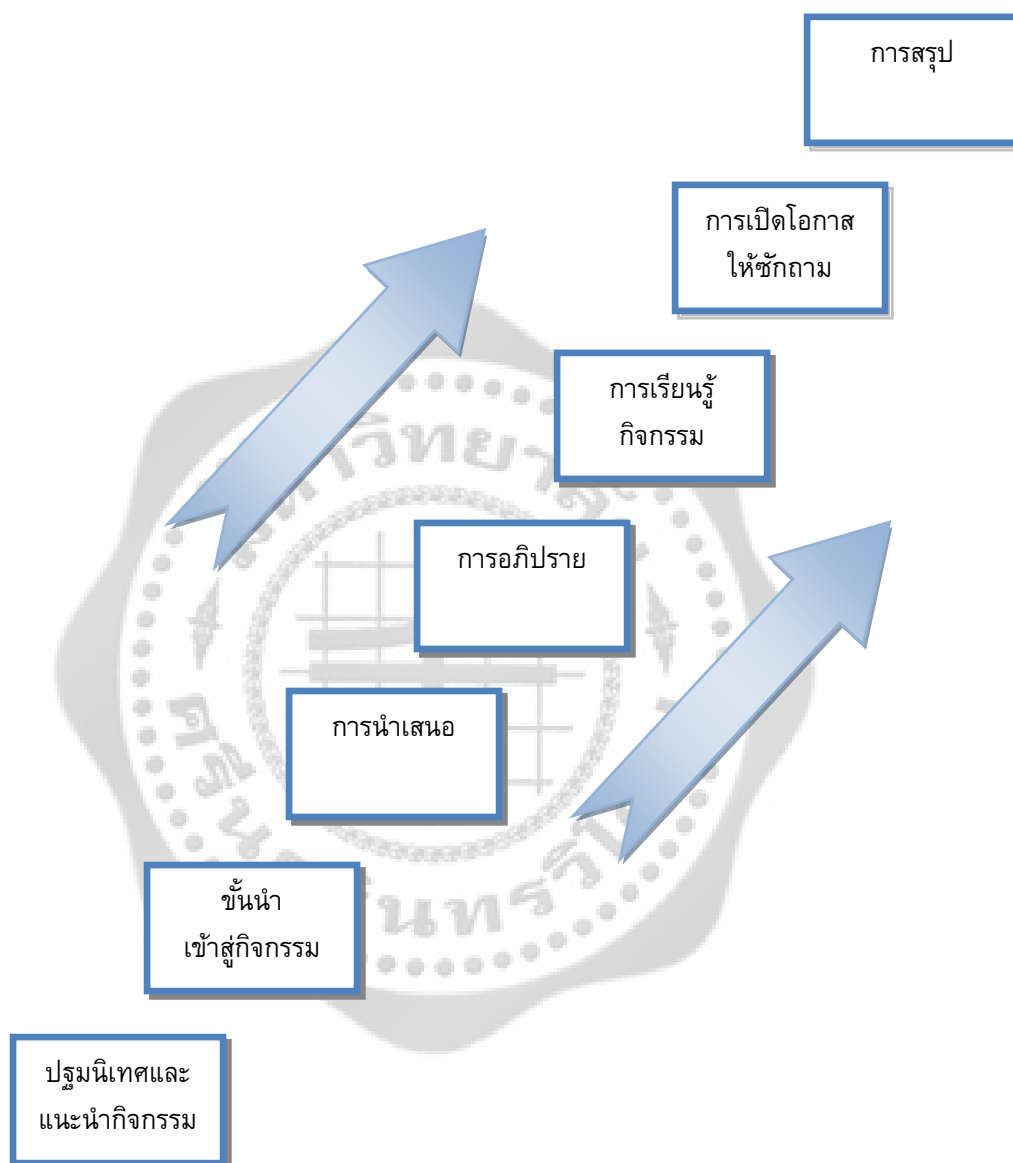
สภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ ซึ่งส่งผลต่อการพัฒนาการตระหนักรู้ การเห็นคุณค่า ความรู้ การจดจำ และการเพิ่มพูนทักษะต่างๆ รูปแบบของโปรแกรมเฉพาะของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นช่วยสนับสนุนผู้ปฏิบัติในการจัดเตรียมระบบของการจัดการศึกษาการใช้เวลาว่างของประชาชนที่เข้ารับบริการ โดยรูปแบบของโปรแกรมเฉพาะของการศึกษาการใช้เวลาว่างอธิบายได้ดังภาพประกอบ 7



ภาพประกอบ 7 รูปแบบของโปรแกรมเฉพาะของการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ที่มา: John Dattilo. (2008: 121).

โครงสร้างการศึกษาของโปรแกรมสำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่าง
 การดำเนินโปรแกรม สำหรับ การศึกษาการใช้ เวลาว่างมีขั้นตอนในการดำเนินการ ดัง
 ภาพประกอบ8



ภาพประกอบ 8 โครงสร้างการดำเนินโปรแกรมสำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ที่มา: John Dattilo. (2008: 125).

โดยแต่ละขั้นตอนมีรายละเอียด ดังนี้

1. ปฐมนิเทศกิจกรรม

การใช้กลยุทธ์การสอน นอายเป็นระบบ เป็นการสอนที่กำหนดวัตถุประสงค์เฉพาะของแต่ละโปรแกรมซึ่งเริ่มต้นจากกิจกรรมปฐมนิเทศที่แนะนำให้ผู้เข้าร่วมรู้จักซึ่งกันและกัน และรู้จักวัสดุที่ใช้ของการศึกษาการใช้เวลาว่าง กิจกรรมปฐมนิเทศจะรวมถึงการสร้างบรรยากาศให้เกิดความสนุกสนาน ตลอดจนกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาการ นอกจากนี้กิจกรรมปฐมนิเทศเป็นการออกแบบสร้าง บรรยากาศในการเรียนรู้แบบวก ตั้งแต่เริ่มต้นหาที่แรกของการเรียนซึ่งมีความสำคัญในการสร้างสิ่งแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีความหมาย และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนใจ ความสัมพันธ์ และความเพลิดเพลินกับสิ่งที่เรียน

2. ขั้นนำเข้าสู่กิจกรรม

การปฐมนิเทศกิจกรรมจะตามด้วยการนำเข้าสู่โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยขั้นนำเข้าสู่กิจกรรมนั้นจะแนะนำโดยสังเขปเกี่ยวกับหัวข้อและวัตถุประสงค์ของแต่ละส่วน เป็นการแนะนำตัวอย่างของสิ่งที่จะได้พบในนาที่ ต่อไปจากการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อะไรคือสิ่งที่จะได้เรียนรู้จากโปรแกรมและมืองค์ประกอบใดบ้าง

3. นำเสนอและอภิปราย

การนำเสนอจะเกี่ยวข้องกับการสื่อสารและแบ่งปันสารสนเทศไปยังผู้เข้าร่วม ส่วนการอภิปรายเกี่ยวข้องกับการสนทนาระหว่าง 2 คน หรือมากกว่านั้น ในการแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้ แก่กันและกัน โดยกลยุทธ์ของการนำเสนอและอภิปรายนั้ก็เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมตลอดทั้งกระบวนการ

4. เรียนรู้กิจกรรม

การเรียนรู้กิจกรรมเป็นช่วงเวลาในการพัฒนาผู้เข้าร่วมให้ได้ปฏิบัติในสิ่งที่ได้เรี ยรรู้จากสิ่งที่ได้รับในระหว่างนำเสนอ การออกแบบกิจกรรมที่สนุกในขณะที่เรียนรู้จะช่วยส่งเสริม ให้ผู้เข้าร่วมได้ซึมซับและเข้าใจรายละเอียดต่างๆ ในกิจกรรม การเรียนรู้กิจกรรมต้องให้ผู้เข้าร่วมได้มีส่วนร่วมและได้มีโอกาสสื่อสารกับผู้นำ มีส่วนร่วมจะส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์จากการเข้าร่วมโปรแกรม

5. การเปิดโอกาสให้ซักถาม

การเรียนรู้กิจกรรมจะติดตามด้วยการเปิดโอกาสให้ซักถามโดยทันที โดยทั่วไปการซักถาม จะมีการจัดเตรียมชุดของคำถามเพื่อให้ผู้เข้าร่วมตอบสนอง บรรยาย วิเคราะห์ และสื่อสารเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมและสิ่งที่ผู้เข้าร่วมได้ปฏิบัติ และการซักถามยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนอันเป็นประสบการณ์ระหว่างเรียนรู้ จากความสำเร็จและอุปสรรคจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยแต่ละคนต้องให้ความหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับป ระสบการณ์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต ข้อแนะนำในการเปิดโอกาสให้ซักถาม มีดังนี้

- 5.1 การเตรียมการและวางแผนสำหรับการสรุป
- 5.2 การสร้างสรรค์และเอาใจใส่สิ่งต่างๆ โดยรอบ
- 5.3 ลำดับการกิจกรรมการเรียนรู้อย่างรอบคอบ
- 5.4 พัฒนาประสิทธิภาพของการสื่อสารและทักษะในการถามคำถาม
- 5.5 เตรียมการโดยมุ่งเน้นผลตอบกลับจากผู้เข้าร่วม

6. การสรุป

การสรุปโดยทั่วไปเป็นการอภิปรายปิด โดยจัดเตรียมโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการถามคำถามและรับผลสะท้อนจากการเรียนรู้ และการสรุปยังสามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ตระหนักถึงคุณค่าของกิจกรรม ประโยชน์ และการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง

ทุกวันนี้การศึกษา การใช้เวลาว่างเป็น กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ช่วยให้คนบรรลุ ถึงการมีศักยภาพ ในการใช้เวลาว่าง ของพวกเขาอย่างเต็มที่และคุณภาพที่พึงประสงค์ของชีวิต นอกจากนี้แต่ละขั้นตอนจะแสดงให้เห็นถึง ความหลากหลาย ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ (Sivan. 1997)

2.4 คุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง

การศึกษาการใช้เวลาว่างสามารถช่วยพัฒนาทัศนคติในการใช้เวลาว่าง ความรู้ และทักษะ และสามารถจับคู่ความสามารถที่ตรงกับความท้าทายและโอกาส และช่วยให้เกิดความสามารถ และความพึงพอใจ โดยคุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างจะครอบคลุม เรื่อง การตระหนักรู้ ความซาบซึ้ง ความเข้าใจ และทักษะที่ช่วยในการแสวงหาการใช้เวลาว่าง โดยคุณลักษณะของคนผ่านการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง 7 คุณลักษณะ (Dattilo. 2008) ได้แก่

- 1) ความซาบซึ้งในการใช้เวลาว่าง
- 2) ตระหนักรู้ของตนเองในการใช้เวลาว่าง
- 3) การตัดสินใจด้วยตนเองในการใช้เวลาว่าง
- 4) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างการใช้เวลาว่าง
- 5) การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวกการใช้เวลาว่าง
- 6) การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
- 7) การได้รับทักษะกิจกรรมนันทนาการ



ภาพประกอบ 9 แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของบุคคลที่ผ่านกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ที่มา: John Dattilo. (2008: 95).

โดยในแต่ละคุณลักษณะจะมีองค์ประกอบย่อยๆ ดังนี้

1. ความซาบซึ้งในการใช้เวลาว่าง
 - 1.1 ความเข้าใจการใช้เวลาว่าง
 - 1.2 การพิจารณาคุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง
 - 1.3 การตระหนักถึงความยืดหยุ่นของการใช้เวลาว่าง
 - 1.4 การระบุสภาพแวดล้อมสำหรับการใช้เวลาว่าง
2. ตระหนักรู้ของตนเองในการใช้เวลาว่าง
 - 2.1 การระบุในสิ่งที่ชอบ
 - 2.2 ผลสะท้อนกลับจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่ผ่านมา
 - 2.3 การพิจารณาการมีส่วนร่วมในปัจจุบัน
 - 2.4 โครงการการใช้เวลาว่างในอนาคต
 - 2.5 ความเข้าใจในทักษะ
 - 2.6 การตรวจสอบคุณค่าและทัศนคติในการใช้เวลาว่าง
 - 2.7 การกำหนดความพึงพอใจ

3. การตัดสินใจด้วยตนเองในการใช้เวลาว่าง
 - 3.1 ความรับผิดชอบ
 - 3.2 การสร้างทางเลือก
 - 3.3 การยุติการมีส่วนร่วม
 - 3.4 การยืนยันในการเลือกของตน
4. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างการใช้เวลาว่าง
 - 4.1 การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด
 - 4.2 การสื่อสารโดยใช้คำพูด
 - 4.3 ความเข้าใจระเบียบทางสังคม
 - 4.4 การได้รับสมรรถนะทางสังคม
 - 4.5 การพัฒนามิตรภาพ
5. การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวกการใช้เวลาว่าง
 - 5.1 เอกลักษณ์ของบุคคล
 - 5.2 ท่าเลที่ตั้งของสิ่งอำนวยความสะดวก
 - 5.3 ความเข้าใจที่จำเป็นต่อการเข้าร่วม
 - 5.4 การจับคู่ทักษะกับกิจกรรมที่ต้องการ
 - 5.5 การได้รับคำตอบ
6. การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
 - 6.1 การตระหนักรู้ในตนเอง
 - 6.2 ความซาบซึ้งของการใช้เวลาว่าง
 - 6.3 การพัฒนาการตัดสินใจด้วยตนเอง
 - 6.4 ความสามารถในการจำแนกแยกแยะเป้าหมาย
 - 6.5 ความสามารถในการแก้ไขปัญหา
7. การได้ทักษะในกิจกรรมนันทนาการ

โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างพัฒนาให้ผู้เข้าร่วมสามารถเลือกและบรรลุผลจากการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการและเกิดความพึงพอใจในประสบการณ์และความสนุกสนาน การเลือกมีความสำคัญต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ซึ่งเกิดจากตระหนักถึงกิจกรรมนันทนาการ และโอกาสควรเกิดจากแต่ละคนที่สามารถเลือกในประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่มีความหมายต่อตนเอง และเลือกทักษะในกิจกรรมนันทนาการให้สอดคล้องกับการความต้องการ ความสนใจ แรงจูงใจ และ

ความปรารถนา การพัฒนาทักษะในกิจกรรมนั้นหน่นหาการช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดพัฒนาการทางร่างกาย และจิตใจ เอาชนะความกลัวในสิ่งที่ไม่รู้และความล้มเหลว ลดความกลัวในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและความล่งเลใจในผู้เข้าร่วม อย่างเป็นฝ่ายกระทำในการมีชีวิตที่อยู่ในชุมชน

2.5 การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชน

จุดประสงค์ของการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชนนั้น เป็นการสอนและฝึกฝนให้รู้วิธีการเลือกและทำอะไรให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยกระบวนการศึกษาดังกล่าวสร้างให้เยาวชนได้รับโอกาส การจำแนกความแตกต่าง และความเข้าใจที่นำไปสู่แนวคิดของอิสรภาพ ที่ปรากฏออกมาในความหมายของการเผชิญหน้าระหว่างสิ่งที่อยู่ภายในตนเองและโลกภายนอก โดยกระบวนการดัง กล่าวจะต้องส่งเสริมให้พวกเขาดำเนินการด้วย ตนเองโดยการเปลี่ยนแปลงตนเอง และช่วยตอบสนองต่อศักยภาพทั้งหมดของชีวิตทุกทิศทาง โดยการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ทั้งหมดใน ชีวิตและสิ่งที่จะมาถึงในอนาคต การศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยสร้างเด็กและเยาวชนสำหรับบทบาท ในอนาคตทั้งในภาคอุตสาหกรรม องค์กร และการเมือง สิ่งนี้สามารถช่วยให้แต่ละบุคคลมีความเป็น อิสระในการดำรงอยู่ (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007) สมาคมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ โลก (World Leisure and Recreation Association. 1994: 41; cited American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) ได้กล่าวว่าไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างมีจุดมุ่งหมาย เพื่อช่วยให้เด็ก เยาวชน และบุคคลพิการ ได้ค้นพบชีวิตที่ดีและได้ใช้เวลาว่างอย่างยอดเยี่ยม ผ่าน การให้การศึกษาเพื่อพัฒนาให้เป็นผู้มีสติปัญญา อารมณ์ ร่างกาย และการพัฒนาทางสังคม

การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นส่วนสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต สำหรับเด็กและเยาวชน แล้วนั้นการเรียนรู้การใช้ชีวิตและโลกรอบตัวด้วยการศึกษาโดยทั่วไปคงไม่พอ แต่สำหรับเด็กและ เยาวชนนั้นควรมีกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการและพัฒนาแต่ละบุคคลด้วยกรอบแนวคิดของ การศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่างสามารถนำมาเป็นกรอบแนวคิดใน การเรียนรู้ทักษะในการเริ่มต้นของการเรียนรู้ตลอดชีวิต โดยให้คนหนุ่มสาวเข้าใจแนวคิดการใช้เวลา ว่างอันเป็นพื้นฐาน เช่น เวลา การเลือก ความสำคัญของการซักถาม เป็นต้น สำหรับวัย ยรุ่น การใช้ เวลาว่างสามารถสอนบทเรียนเกี่ยวกับการช่วยให้แต่ละบุคคลในการอธิบายวิธีการในการแสดงออก ถึงอัตลักษณ์ของพวกเขา วิธีการปรับทิศทางของตัวเอง วิธีการดำรงชีวิต โดยทั้งสองกลุ่มวัย สามารถเรียนรู้ทักษะได้อย่างเฉพาะเจาะจง เช่น การพัฒนาความมุ่งมั่นแน่วแน่ ความรู้ วมมือ การ ประเมิน การเปลี่ยนแปลง และการแสดงออกต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหัน

แนวคิดสำคัญของการศึกษาการใช้เวลาว่างเด็กและเยาวชน

การศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยเพิ่มความต้องการในการใช้เวลาว่าง ตอบสนองต่อเด็กและเยาวชนให้บรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่าง และช่วยให้เยาวชนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกใบนี้จนสิ้นสุดการทำงาน กระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างจะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถรับมือด้วยตัวพวกเขาเองอย่างเป็นอิสระและรับผิดชอบในสิ่งที่เกิดขึ้น จากมุมมองดังกล่าว หน่วยงานที่รับผิดชอบสามารถดำเนินการได้โดยจัดเตรียมพื้นที่ของการใช้เวลาว่าง ทั้งในแง่ของเด็กและเยาวชนที่จะต้องตระหนักรู้ และในส่วนของผู้สอนที่จะต้องมาพร้อมกับการพัฒนาให้เด็กได้มีประสบการณ์การใช้เวลาว่างโดยตรง และใช้การใช้เวลาว่างเป็นเครื่องมือช่วยจัดการด้วยเสรีภาพ เวลา การเลือก การตัดสินใจ การตอบสนอง และโดยทาง อ้อม โดยใช้วิธีการและเครื่องมือคือกิจกรรม ที่สำคัญต้องสร้างสรรค์เวลาในการเลือกให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ จุดมุ่งเน้นสำคัญของการศึกษาการใช้เวลาว่างคือการมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนได้มีอิสระในการเรียนรู้และส่งเสริมเรียนรู้ตลอดชีวิต และช่วยให้พวกเขาที่จะเลือก ใช้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมด้วยตัวเอง (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007)

ธรรมชาติของการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่มีความเกี่ยวข้อง กับช่วงวัยและระดับการศึกษาไว้ ได้ดังนี้ (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007)

1) เด็กเล็กและอนุบาล เวลาส่วนใหญ่จะใช้ในการพัฒนาทักษะเบื้องต้น เรื่องของเวลา และประสบการณ์จากการเลือก ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกทางร่างกายและในพื้นที่ทางสังคม

2) ระดับประถมศึกษา การศึกษาการใช้เวลาว่าง จะมุ่งพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง โดยภายในกระบวนการจะมุ่งขยายการเรียนรู้อย่างเป็น ระบบ สร้างประสบการณ์ด้วยเวลาว่างโดยสร้างพื้นที่ที่กว้างขึ้นในการกำหนดวิธีการการใช้เวลา โดยมุ่งเน้นการประพฤติตัวในโรงเรียน

3) มัธยมศึกษาตอนต้น เน้นความสำคัญกับการจัดการปัญหาของวัยรุ่นด้วยการจัดการปัญหาโดยทั่วไป มากขึ้นกว่าระบบเวลาที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับ โรงเรียน โดยใช้คุณค่าเป็นตัวตัดสินใจสิ่งต่างๆ เช่น การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์การจัดลำดับความสำคัญส่วนบุคคล โดยจะต้องเรียนรู้การจัดสรรเวลาสำหรับการเป็นผู้ให้ ผู้รับ การทำงานอาสาสมัคร และสำหรับการติดต่อกับการใช้เวลาว่างและโอกาสอื่นๆ ที่เข้ามาไม่ว่าจะเป็นทางธุรกิจ โครงสร้าง หรือสาธารณะ

4) มัธยมศึกษาตอนปลาย มีความจำเป็นมากขึ้นในการเจาะลึกมากขึ้นในการเรียนรู้ในหัวข้อระดับของความเข้าใจเกี่ยวกับการรับมือส่วนบุคคลในการใช้เวลาว่าง และความหมายของการจัดการชีวิตในวัยผู้ใหญ่ โดยให้เด็กได้เรียนรู้อย่างเป็นอิสระ

แนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่างของ แต่ละช่วงวัยนั้น โคเฮน และ สเต็ปบินส์ (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างจะช่วยให้แต่ละบุคคล ได้ใช้ความพยายามของตัวเอง สิ่งที่เราต้องพิจารณา คือ

- 1) ทำอย่างไรที่จะเรียนรู้ปรับตัวรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในแต่ละช่วงวัย
- 2) ทำอย่างไรที่เด็กและเยาวชนสามารถสร้างสรรค์ได้ด้วยตัวพวกเขาเอง ภายใต้

สภาพการณ์ต่างๆ รวมไปถึงการพิจารณาเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัย

สำหรับวัยรุ่นบ่อยครั้ง มักคิดว่าพวกเขาเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพราะเพื่อนของพวกเขามีส่วนร่วม แต่อย่างไรก็ตามสิ่งนี้ไม่ได้ถูกต้องเสมอไป เพราะบางครั้งวัยรุ่นไม่ได้เข้าร่วม กิจกรรมการใช้เวลาว่างเพราะเพื่อนแต่เข้าร่วมกิจกรรมบน พื้นฐานของ “ความสนใจ” และการเห็น ความสำคัญของสิ่งนั้น ดังนั้นการ การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับวัยรุ่นคนหนุ่มสาว จะต้องทำให้ พวกเขาบรรลุเป้าหมายได้ด้วยตนเอง ช่วยให้วัยรุ่นคนหนุ่มสาว บรรลุเป้าหมายตามความสนใจของ พวกเขาเอง ซึ่ง Serious leisure สามารถสร้างสรรค์โอกาสสำหรับบุคคลในการเติบโต และกลับมาสู่ การเรียนรู้ตลอดชีวิต ช่วยให้แต่ละบุคคลได้เรียนรู้จากการปฏิบัติตามความ สามารถอันหลากหลาย ของมนุษย์ ความคิดริเริ่ม การสร้างสรรค์โดยใช้จินตนาการ ความรับผิดชอบ ความเข้าใจในคุณค่า และประโยชน์อันจะนำไปสู่ความสามารถในการเลือก การฝึกวินัยในตนเอง การค้นหาความหมาย และความแตกต่างระหว่าง ดี และ เลว ความเป็นอิสระ การใช้เวลาในการสังเกต และการ ฝึกฝนการ เรียนรู้ตลอดชีวิต แทนที่จะใช้เวลาว่างอย่างไม่เกิดประโยชน์ โดยที่ สเต็ปบินส์ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 55-57; อ้างอิงจาก Stebbin. 1992: 2001) ได้กล่าวถึง Serious Leisure ไว้ว่า คือ

1. งานอดิเรก สัมผัสเล่น หรือกิจกรรมที่ให้บริการโดยไม่ได้รับค่าจ้าง ซึ่งขึ้นอยู่กับระเบียบ ของระบบในการค้นหาความรู้ และทักษะ
2. องค์การของกิจกรรมที่อยู่ในหลักสูตรในชีวิตที่เป็นอาชีพ ทั้งรวมอยู่ในระบบโปรแกรมที่มี เกณฑ์มาตรฐานของความสำเร็จ
3. การว่าจ้างจากความอดสาเห มานะ และตามควา มปีติ หลักการ อาสาสมัคร การ จัดสรรเวลา และงบประมาณ

นอกจากนี้ สเต็ปบินส์ (Stebbin. 1992: 3) ยังกล่าว เพิ่มเติมอีกว่า Serious Leisure เป็น ระบบการแสวง หาความพึงพอใจ ผ่านผู้ที่ไม่มีทักษะ งานอดิเรก หรือกิจกรรมอาสาสมัครที่เข้าร่วม เพื่อค้นหาสาระสำคัญและความน่าสนใจ โดยที่ตัวผู้เข้าร่วม จะเป็นศูนย์กลางในการรับและการแสดง ความสามารถพิเศษ ความรู้ และประสบการณ์ กลุ่มมือสมัครเล่นที่จะพบใน กิจกรรมศิลปะ กิจกรรม วิทยาศาสตร์การกีฬา และความบันเทิงจะมีการเชื่อมโยงกับกลุ่มมืออาชีพ (Stebbin. 1999)

Serious leisure สามารถช่วยพัฒนาทักษะชีวิตแต่ละบุคคล ช่วยให้มีความหมายของการมีอิสระและช่วยให้เด็กและเยาวชนไม่กลัว ในการใช้เวลาว่าง Serious leisure ส่งเสริมให้ได้คิดและตัดสินใจอย่างเป็นอิสระ และช่วยสร้างสรรค์พื้นที่ให้แต่ละบุคคลสามารถมีประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อพร้อมรับมือกับความไม่แน่นอนของชีวิตในแต่ละช่วงวัย ซึ่งเราสามารถนำ Serious leisure เพื่อส่งเสริมการแสดงออกของวัยรุ่น สร้างความดึงดูดใจในการค้นหาและโอกาสที่ดีในการค้นพบเอกลักษณ์ของตนเอง เวลาที่ใช้ในการใช้เวลาว่างสามารถช่วยหล่อเลี้ยงการพัฒนาและการลงทุนในเวลาว่างอย่างมีความหมายมากกว่าปล่อยเวลาให้เสียไปโดยเปล่าประโยชน์ การพัฒนาทักษะชีวิตในขอบเขตของ Serious leisure เป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับคนหนุ่มสาวซึ่งเป็นวัยที่มีความซับซ้อน (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007)

รูปแบบการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชน

รูปแบบ ของกระบวนการจัดการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชน มีรูปแบบที่สามารถนำมาเป็นต้นแบบในการจัดการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชนได้ จึงขอนำเสนอรูปแบบกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ดังนี้ (American Association for Physical Activity and Recreation. 2011)

1. รูปแบบขอบเขตและลำดับของมหาวิทยาลัยแห่งรัฐฟลอริดา (Florida State University's Scope and Sequence Model) โดยได้พัฒนารูปแบบโปรแกรมการศึกษานานาชาติ การใช้เวลาว่าง ตั้งแต่ระดับเตรียมอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา ตามแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) แบ่งออกเป็น 6 หมวดหมู่ ได้แก่

- 1.1 การตระหนักรู้ในตนเอง (Self-awareness)
- 1.2 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)
- 1.3 การกำหนดการตัดสินใจ (Decision Making)
- 1.4 ทักษะปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction skill)
- 1.5 ทักษะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (leisure activity skill)

โดยกระบวนการดังกล่าวเป็นตัวช่วยการศึกษาการใช้เวลาว่างให้เป็นกระบวนการตลอดชีวิต

2. โครงการความก้าวหน้าการศึกษาการใช้เวลาว่างขององค์การอุทยานและ

นันทนาการแห่งชาติ (NRPA'S Leisure Education Advancement Project: LEAP) แนวคิดของการใช้เวลาว่างดังกล่าว มีวัตถุประสงค์เพื่อ ระบุ ความเข้าใจ และประเมินทรัพยากรการใช้เวลาว่างที่มีอยู่ในชุมชน รัฐ และประเทศ และพัฒนาความซาบซึ้งสำหรับหนทางที่ประชาชนจะใช้ทรัพยากร

เหล่านี้ โดยกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กตามรูปแบบดังกล่าว ประกอบด้วย กระบวนการดังต่อไปนี้

2.1 การรับรู้ในการใช้เวลาว่างเป็นหนทางในการสร้างความพึงพอใจและเพิ่มคุณค่าให้แก่
 ละครบุคคล

2.2 รู้ถึงลำดับของโอกาสที่มีคุณค่าในเวลาการใช้เวลาว่าง

2.3 ความเข้าใจความสำคัญของผลกระทบของเวลาการใช้เวลาว่างที่มีในสังคม

2.4 ความซาบซึ้งทรัพยากรธรรมชาติและความสัมพันธ์ของเวลาในการตัดสินใจ

2.5 การกำหนดการตัดสินใจที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการใช้เวลาว่าง

รูปแบบกระบวนการศึกษาการใช้เวลาว่างดังกล่าวนี้มุ่งเน้นใช้ในหลักสูตรในโรงเรียนและ
 โปรแกรมหลังเลิกเรียน (Afterschool)

3. รูปแบบหลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาว่างของอิสราเอล (Israel's Leisure Education Curriculum Model)

ในระดับนานาชาติอิสราเอลถือว่าเป็นผู้นำในด้านการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดนอิสราเอล
 ได้พัฒนาหลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็น กรอบแนวคิด สำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่างใน
 ระบบการศึกษา ตั้งแต่อนุบาลถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยระบบการศึกษาการใช้เวลาว่าง จัดเป็นกลุ่ม
 หัวข้อ ได้ดังนี้

3.1 ความรู้ ความเข้าใจ และการตระหนักรู้

3.2 พฤติกรรม นิสัย และทักษะ

3.3 อารมณ์ และคุณค่าเชิงทัศนคติ

โดยกระบวนการการศึกษาการใช้เวลาว่างดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรในโรงเรียน

4. โปรแกรมเวลาที่ชาญฉลาด: การเปลี่ยนแปลงการใช้เวลาว่าง (TimeWise: Taking Change of Leisure Time) เป็นโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแบบใหม่ โดยโปรแกรมถูกออกแบบ
 สำหรับเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยโปรแกรมนี้ออกแบบเพื่อป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน
 และช่วยพัฒนาเยาวชนมีสุขภาพดีตลอดชีวิตด้วยการใช้เวลาว่างตามความสนใจ โดยโปรแกรมนี้อาศัย
 6 ทฤษฎีเป็นพื้นฐานในการออกแบบการสอนสำหรับเด็ก (Caldwell. 2004; cited American
 Association for Physical Activity and Recreation. 2011: 28) ซึ่งได้แก่

4.1 การตัดสินใจส่วนบุคคลในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่พึงพอใจและมีความหมาย

4.2 ความเข้าใจประโยชน์ของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างเพื่อสุขภาพ

4.3 ความเข้าใจวิธีการจูงใจเยาวชนที่เป็นผลให้เขาหรือเธอได้รับประสบการณ์และมี
พฤติกรรมสุขภาพที่ดี

4.4 บรรเทาความเบื่อและเพิ่มประสบการณ์ที่ดีในช่วงเวลาการใช้เวลาว่าง

4.5 เรียนรู้วิธีการแสดงการตอบสนองต่อการเข้าร่วมในกิจกรรมที่ปรารถนา

4.6 แยะแยะและเอาชนะข้อจำกัดที่ได้รับหนทางของการเข้าร่วมในกิจกรรมที่ปรารถนา

การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) อธิบายถึงกระบวนการเรียนการสอนที่
ขยายออกไปยังทุกๆ ชีวิต โดยสามารถช่วยเติมเต็มให้เด็กๆ ทุกคนอย่างเต็มศักยภาพ เพราะฉะนั้น
จึงควรที่จะส่งเสริมและสนับสนุนโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education Programs)
ในทุกทางที่เป็นไปได้ ดังที่ประธานคณะกรรมการสมรรถภาพทางกายและกีฬา ได้กล่าวไว้ว่า

โรงเรียนควรมีแนวคิดในการเพิ่มกิจกรรมทางกาย กิจกรรมทางพลศึกษา โดยให้เด็กได้มีอิสระ
ในกิจกรรมการเล่นระหว่างพักผ่อนและในช่วงก่อนหน้าและหลังจากโปรแกรมกิจกรรมโรงเรียน
และปัจจุบันจากการศึกษาได้แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมทางกายมีผลทางบวกต่อผลการเรียน
(Howe & Freedson: 2008 cited American Association for Physical Activity and
Recreation. 2011)

ตั้งแต่การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งสำคัญกับทุกช่วงชีวิต นักการศึกษาการใช้เวลาว่าง
จึงพิจารณาความหลากหลายของการเปลี่ยนแปลงการพัฒนาและบริบททางวัฒนธรรมเมื่อวาง
แผนการแทรกแซงที่เหมาะสม ในขณะที่ปัจจุบันเงื่อนไขการศึกษาการใช้เวลาว่างในโรงเรียนกลาย
มาเป็นสิ่งที่น่าสนใจมากขึ้น การศึกษาการใช้เวลาว่างจะช่วยร่วมกันในการดูแลเด็กในโรงเรียน โดย
กระบวนการดังกล่าวมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการช่วยและเยาวชนในการพัฒนาความรู้ของ
กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่จะนำไปใช้ในช่วงชีวิตของเขา แต่อย่างไรก็ตามหากขาดความเข้าใจ
เบื้องต้นเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง การเกิดผลของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างก็จะไม่
ประสบผลสำเร็จอย่างเต็มศักยภาพ นักนันทนาการและการใช้เวลาว่างจะต้องค้นหาหนทางในการ
เปิดประตูสำหรับการศึกษาการใช้เวลาว่างเพื่อให้เด็กจำนวนมากได้รับประโยชน์ สิ่งนี้มีความสำคัญ
เป็นอย่างยิ่งต่อแนวโน้มในปัจจุบัน (American Association for Physical Activity and Recreation.
2011)

- 1) การบริการของการศึกษาพิเศษที่บริการในกลุ่มที่ครอบคลุมทั้งหมด
- 2) มีเด็กกลุ่มเล็กๆ ที่สามารถเข้าถึงการศึกษาการใช้เวลาว่าง
- 3) การเปลี่ยนแปลงของธรรมชาติการศึกษาในปัจจุบัน

- 4) ปัญหาเชิงลบที่เยาวชนกำลังเผชิญหน้า
- 5) ผลด้านลบที่เกิดขึ้นมาจากการใช้เวลาว่างเช่นเดียวกับผลทางบวก
- 6) ความสำคัญของพื้นที่ปลอดภัย
- 7) ผลกระทบทั้งหมดของการศึกษาการใช้เวลาว่างบนความเป็นอยู่ที่ดีและคุณภาพชีวิต

การวางแผนโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างที่มีประสิทธิภาพต้องให้ความสนใจกับโปรแกรมที่อยู่ในภาพรวมของหลักสูตรทั้งหมด รูปแบบของโปรแกรมหักล้าง เช่น การใช้เทคโนโลยี และการเตรียมความพร้อมและคุณสมบัติของผู้เตรียมให้บริการ สมาคมอเมริกันเพื่อกิจกรรมทางกายและ นันทนาการ (American Association for Physical Activity and Recreation: 2011) ได้ให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง ไว้ดังนี้

1. การศึกษาจะต้องเตรียมการเบื้องต้นสำหรับการตระหนักรู้การใช้เวลาว่างและการเรียนรู้ทักษะการใช้เวลาว่าง เพื่ออำนวยความสะดวกให้มีความสุขจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างตลอดช่วงชีวิต
2. การศึกษาการใช้เวลาว่างที่ครอบคลุมมนุษย์ทั้งบุคคลและกลุ่มนั้น มีความสัมพันธ์กับเพศ การแข่งขัน เชื้อชาติ ความสามารถ อายุ รสนิยมทางเพศ รายได้ สถานที่อยู่อาศัย ศาสนา และคุณลักษณะเด่น อื่นๆ
3. โรงเรียนสามารถสร้างการโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างในโรงเรียนด้วยการมีส่วนร่วมของผู้ปกครองและสถาบันในชุมชน อำนวยความสะดวกผ่านการแต่งตั้งผู้ประสานงานการศึกษาการใช้เวลาว่างหรือผู้ให้คำปรึกษาด้วยการตอบสนองต่อโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
4. การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นแนวคิดที่จะช่วยทำให้หลักสูตรสุขภาพและพลศึกษามีประสิทธิภาพมากขึ้น เสริมสร้างความเข้มแข็งของโปรแกรมสุขภาพและพลศึกษาในโรงเรียน และส่งเสริมกิจกรรมด้านสุขภาพและกิจกรรมทางกายตลอดช่วงชีวิต
5. คุณภาพของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างควรได้รับการส่งเสริมและสนับสนุนด้านการเงินเพื่อช่วยให้เด็ก ๆ ทุกคนได้รับการเพิ่มศักยภาพ
6. มีความจำเป็นที่จะต้องดำเนินการวิจัยอย่างเป็นระบบ ตรวจสอบผลของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างที่ผู้เข้าร่วมได้รับทางจิตใจและสุขภาพ ทางด้านร่างกายและคุณภาพชีวิตอย่างองค์รวม
7. การแทรกแซงการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นโดยสิ่งนั้นต้องตั้งอยู่บนพื้นฐานของ Sound theories และการทดสอบที่เกี่ยวข้องกับผลกระทบของพวกเขา

8. ระบบการศึกษาจะเปลี่ยนแปลง การปรับโครงสร้างพื้นฐาน เพื่อที่จะไม่มุ่งเน้นเฉพาะวิชาหลักในระดับมัธยมศึกษา สุขศึกษาและพลศึกษาจะเป็นหัวข้อหลักของผลการเรียนรู้ การศึกษาใช้เวลาว่างก็จะเป็นหัวหลักตามมา

9. โรงเรียนจะร่วมมือกับองค์กรนันทนาการในท้องถิ่น ในการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างให้แก่เด็ก

10. การฝึกอบรมมากขึ้นเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในการจัดการศึกษาการใช้เวลาว่างในหลักสูตรในโรงเรียน

11. นักการศึกษากิจกรรมกลางแ จ้งและนักวิจัย ควรจะระบุและทบทวน ผลของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างกลางแ จ้งและเผยแพร่ผลการศึกษาค้นพบ

12. นักพลศึกษาควรส่งเสริมโปรแกรมพลศึกษาสำหรับชีวิตประจำวันที่มีคุณภาพสูง เพื่อช่วยให้เด็กนักเรียนเห็นความสำคัญขอขบกิจกรรมสมรรถภาพทางกายและสุขภาพในทุกๆ วันของการดำเนินชีวิต ตลอดจนให้ได้รับทักษะและทัศนคติสำหรับกิจกรรมทางกายตลอดชีวิตซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง

13. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างควรจะออกแบบโดยเพิ่มความสามารถทางวัฒนธรรมให้แก่เด็กนักเรียนในโรงเรียน เพื่อที่เด็กจะได้เป็นผู้ที่รอบรู้ในเรื่องความหลากหลายทางวัฒนธรรม ทัศนคติความสนใจ แรงจูงใจ นิสัย ความรู้ ความซาบซึ้ง และทักษะที่จะใช้ในการดำเนินชีวิต

การศึกษาการใช้เวลาว่างส่วนส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต สร้างความหมายในการใช้ชีวิต เพิ่มศักยภาพให้แก่มนุษย์ในการดำเนินชีวิต การสอนสิ่งเบื้องต้นและทักษะชีวิต ในการศึกษาการใช้เวลาว่าง ก็เพื่อให้คนหนุ่มสาวได้ทราบวิธีการรับมือได้ดีในพื้นที่ทางกายภาพ ในขอบเขตของเวลาและในความหลากหลายของลักษณะทางสังคม เครื่องมือของการใช้เวลาว่างสามารถใช้สอนทักษะเหล่านี้ได้ โดยมีเด็กและเยาวชนเป็นศูนย์กลางของประสบการณ์ดังกล่าว สำหรับเด็กและเยาวชนเริ่มต้นด้วยการเล่น และค้นหาความหมายค้นหาความหมายต่างๆ จากการเล่น นอกจากบทบาทของเครื่องมือและความมุ่งมั่นในการเพิ่มขีดความสามารถของบุคคลที่สามารถเป็นไปได้ บุคคลทุกเพศทุกวัยได้รับอิสรภาพและทำสิ่งที่ถูกต้องตามกฎหมายบนหนทางของประสบการณ์การเรียนรู้และการตัดสินใจด้วยตนเอง (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007)

3. โปรแกรมการใช้เวลาว่าง (Leisure Programming)

โปรแกรมการใช้เวลาว่าง (Leisure Programming) เป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญสำหรับการจัดบริการและสร้างประสบการณ์การใช้เวลาว่าง โดย เป็นการออกแบบโอกาสสำหรับประสบการณ์ที่จะเกิดขึ้น โปรแกรมเป็นแนวคิดที่มีความยืดหยุ่น ที่ใช้บรรยายความหลากหลายของความแตกต่างในการปฏิบัติงาน รวมไปถึงกิจกรรมพิเศษหรือการบริการต่างๆ ซึ่งควบคุมโดยองค์กรบริการทางนันทนาการและ การใช้เวลาว่าง โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ คือ สิ่งอำนวยความสะดวก บุคลากร งบประมาณ ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ให้บรรลุเป้าหมายองค์กร และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เข้าร่วม (Rossman; & Schlatter. 2008; Torkildsen. 2005: 448)

3.1 ความหมายของโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของโปรแกรมการใช้เวลาว่างไว้ ดังนี้

เคร้าส์ (Kraus. 1997) กล่าวว่า โปรแกรมการใช้เวลาว่างเป็นการจัดระเบียบและโครงสร้างอย่างเต็มรูปแบบของประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่นำเสนอโดยหน่วยงาน โดยใช้พื้นที่กา รเล่น, สิ่งอำนวยความสะดวกทางกีฬา ที่ตั้งทางนันทนาการในร่มและกลางแจ้ง นอกจากนี้โปรแกรม นันทนาการอาจหมายถึง กิจกรรมที่ดำเนินการตลอด ปี ระหว่างฤดูกาล สำหรับระยะเวลาที่จำกัด หรือ จัดเพียงครั้งเดียว

รัสเซลล์ และ เจมสัน (Russell; & Jamieson. 2007) กล่าวว่า โปรแกรมการใช้เวลาว่าง หรือโปรแกรมประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (Programmed leisure experience) เป็นการสนับสนุน และจัดการอย่างเป็นระบบ โดยประเมินความสนใจ จัดทำตารางกิจกรรม จัดเตรียมผู้นำและอุปกรณ์ การบำรุงรักษาสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ โปรแกรมการใช้เวลาว่าง นั้นอาจหมายถึง กิจกรรมเดี่ยว (Single activities) หรือกิจกรรมที่ต้องอาศัยผู้นำโปรแกรมมาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการบริการ ขององค์กร ภาครัฐ ภาคเอกชน และภาคธุรกิจ

ทอร์คิลด์สัน (Torkildsen. 2005: 447) กล่าวว่า โปรแกรมการใช้เวลาว่าง นั้นถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่สุดของหน่วยงานด้านการใช้เวลาว่างและพักผ่อนหย่อนใจ ทุกสิ่งเกี่ยวกับบริการและ หน่วยงานซึ่งได้แก่ สิ่งอำนวยความสะดวก วัสดุอุปกรณ์ บุคลากร งบประมาณ การตลาด ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม กำหนดการ และการบริหาร จะทำให้มั่นใจว่าประชาชนมีโอกาสได้รับ บริการที่น่าพอใจ จากการจัดทำแผนการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่จะเอื้อต่อโอกาสต่างๆ โดย กระบวนการวางแผนที่มุ่งประชาชนเป็นหลักจะต้องประมวลข้อมูลเกี่ยวกับการจัดทรัพยากรอย่าง สมเหตุสมผล

รอสแมนและชลัทเตอร์ (Rossman; & Schlatter. 2008) ได้กล่าวไว้ว่าการจัดโปรแกรม นันทนาการและการใช้เวลาว่างนั้น เป็นการออกแบบและบริการ และโอกาสสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ด้วยการจัดการและสร้างสรรค์สิ่งแวดล้อมในลักษณะของการเพิ่มความน่าจะเป็นในการนำไปสู่ประสบการณ์ของการใช้เวลาว่าง

กล่าวโดยสรุปแล้วนั้น โปรแกรมการใช้เวลาว่าง(Leisure Programming) เป็นการออกแบบ ประสบการณ์การใช้เวลาว่าง โดยหน่วยงาน หรือองค์กร ที่รับผิดชอบจัดบริการแก่คนในชุมชนและ สังคม โดยใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ในองค์กรและชุมชนไม่ว่าจะเป็น บุคลากร งบประมาณ สิ่งอำนวยความสะดวกทางนันทนาการทั้งในร่มและกลางแจ้ง มาใช้วางแผน ออกแบบ และดำเนินงานบริการ ทั้งนี้เพื่อสร้างประสบการณ์การใช้เวลาว่าง สร้างสมดุลให้แก่ชีวิตและนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิต ของคนที่เข้ารับบริการ

3.2 หลักการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

การจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่ประสบความสำเร็จนั้นต้องอาศัยการจัดการกับความ ซับซ้อนของความรู้และความสามารถ ในปัจจุบันนักวิชาชีพได้ประยุกต์ใช้ระบบเทคนิคและวิธีการ ซึ่งรวมถึงการทดสอบขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้โปรแกรมนันทนาการนำเสนอและมีส่วนประกอบที่มี คุณภาพสูงและสามารถบรรลุผลสำเร็จได้ตามเป้าหมาย โดยการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างนั้นมีความเกี่ยวข้องกับ (Russell; & Jamieson. 2007; Torkildsen. 2005) ปัจจัยต่อไปนี้

1. กิจกรรม (Activities) กิจกรรมนันทนาการตามขอบข่ายที่กำหนดไว้
2. สถานที่น่าดึงดูดใจและสิ่งอำนวยความสะดวก(Amenities and Facilities) ซึ่งครอบคลุมถึง พื้นที่แบบเปิด (Open Spaces) อาคาร (Building) อุปกรณ์ (Equipment) ที่มีการออกแบบและก่อสร้าง ตามวัตถุประสงค์ที่เจาะจงสำหรับการจัดบริการการใช้เวลาว่าง
3. การบริการ (Service) เป็นการบริการโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการแก่ ประชาชน ซึ่งครอบคลุมถึง การบริการข้อมูลสารสนเทศ การส่งเสริม การบริการขนส่ง การจัดทำ ระบบสมาชิก เป็นต้น
4. เจ้าหน้าที่ (Staff) ได้แก่ ผู้จัดการ หัวหน้างาน ผู้ฝึกสอน ผู้สอน นักเทคนิค ผู้ดูแลความ สะอาด ผู้นำในงานเยาวชนและชุมชน พนักงานต้อนรับ เป็นต้น
5. เงิน (Money) ใช้สำหรับการลงทุนและการจัดบริการการใช้เวลาว่างและนันทนาการ การดำเนินงานจัดโปรแกรม และการจัดเตรียมสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ

ผู้จัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพในการจัดบริการโปรแกรมตามเป้าหมายและวัตถุประสงค์ขององค์กร บทพื้นฐานของความสนใจของแต่ละบุคคลหรือของกลุ่ม ความต้องการและ ข้อเรียกร้องของชุมชน และความสมดุลของโปรแกรม โดยผู้ที่เข้าร่วมโปรแกรมต้องได้รับประสบการณ์และได้รับการพัฒนาจากการเข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

นอกจากนี้การจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างที่จะประสบความสำเร็จได้นั้นจะต้องคำนึงถึง 6 องค์ประกอบสำคัญของระบบกิจกรรม (Six Key Element of situated activity system) ตามแนวคิดของ รอสแมนและชลัทเตอร์ (Rossman; & Schlatter. 2008) ซึ่งให้ข้อที่ควรคำนึงถึงไว้ดังนี้

1. การมีปฏิสัมพันธ์กันของผู้คนที่เข้าร่วม โปรแกรมเน้นหนักการต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และจะต้องตอบสนองต่อผู้เข้าร่วม ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันในกลุ่มตามวัตถุประสงค์ของโปรแกรมนั้นหนัก

2. สภาวะแวดล้อมทางกายภาพ (The Physical Setting) ประกอบด้วยองค์ประกอบทางการรับรู้คือ ตา ปาก กลิ่น สัมผัส และรส ที่สำคัญต้องจำไว้ว่าสิ่งนี้เป็นหนึ่งในองค์ประกอบหลักที่กำหนดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง ถ้าสภาวะแวดล้อมเปลี่ยน โปรแกรมการใช้เวลาว่างเปลี่ยนด้วย มีข้อพิจารณา 3 ประการคือ

2.1 ผู้วางแผนต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของสภาวะแวดล้อม เนื่องจาก มีผลต่อความสำเร็จของโปรแกรมการใช้เวลาว่าง การเลียนแบบแผนโปรแกรมการใช้เวลาว่างจากสภาวะแวดล้อมหนึ่งอาจไม่ประสบความสำเร็จในอีกสภาวะแวดล้อมอื่นเนื่องจากมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกัน

2.2 ผู้วางแผนโปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องเข้าใจ ข้อจำกัดของสภาวะแวดล้อมซึ่งบ่อยครั้งก็ไม่เหมาะสมสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างนั้นๆ สภาวะแวดล้อม ที่ไม่เหมาะสมอาจทำลายงานนั้นได้

2.3 สภาวะแวดล้อมสามารถปรับเปลี่ยนได้ด้วยการตกแต่ง แสงสว่าง และการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ ดังนั้นผู้วางแผนงานต้องรู้ว่าเมื่อใดจำเป็น ต้องใช้สภาวะแวดล้อมที่มีลักษณะเฉพาะเพื่อความสำเร็จของแผนงาน

3. วัสดุอุปกรณ์ในการใช้เวลาว่าง (Leisure Objects) ของแต่ละบุคคลเป็นส่วนสำคัญที่เป็นตัวสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมเกิดปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในขณะที่เข้าร่วมโปรแกรม

4. กฎเกณฑ์ (Rules) เป็นตัวควบคุมการปฏิสัมพันธ์ในโปรแกรมการใช้เวลาว่างควรหรือไม่ควรแสดงออก การปฏิสัมพันธ์บางอย่างทำได้ บางอย่างห้ามทำ ต้องให้แน่ใจว่ามีกฎเพียงพอที่จะควบคุมการปฏิสัมพันธ์ในลักษณะที่ต้องการ แต่ก็ต้องไม่มากเกินไปจนไม่มีอิสระที่จะแสดงปฏิสัมพันธ์ในส่วนที่ต้องการตามที่วางแผนไว้ และอาจทำลายประสบการณ์ที่เราพยายามมอบให้

5. สัมพันธภาพ (Relationships) ผู้เข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่างอาจมีความสัมพันธ์ต่อกันอยู่ก่อนแล้ว ซึ่งส่วนใหญ่มักเข้าร่วมกิจกรรมเป็นครอบครัวและกับเพื่อน ผู้ออกแบบต้องตรวจสอบว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความสัมพันธ์กันมาก่อนหรือไม่ และจำเป็นต้องตรวจสอบลักษณะความสัมพันธ์และประเมินว่าจะมีผลกระทบต่อแผนงานหรือไม่

6. ความเคลื่อนไหว (Animation) เป็นเรื่องของวิธีที่จะทำให้แผนโปรแกรมการใช้เวลาว่างมีความเคลื่อนไหวและคงกิจกรรมไว้ได้ตลอดโปรแกรม

ผู้จัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องคำนึงถึง “ความสมดุล” ของความแตกต่างในการใช้เวลาว่างของท้องถิ่น ความต้องการของประชาชน ความแตกต่างของกิจกรรม ไปพร้อมกับการคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของสังคมและงบประมาณ อีกประการหนึ่ง โปรแกรมการใช้เวลาว่างนั้นจะต้องคำนึงถึง “ความหลากหลาย (diversity) ของประชากร” โดยโปรแกรมจะต้องนำไปสู่โอกาสอย่างเท่าเทียมกันของกลุ่มประชากรที่มีความหลากหลาย ผู้จัดโปรแกรมต้องตระหนักถึงความต้องการของประชากรที่มีความแตกต่างกันในความสามารถ นักวิชาชีพที่ประสบความสำเร็จต้องให้บริการเชิงรุกแก่ประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพ และใช้ประสบการณ์การใช้เวลาว่างเป็นเครื่องมือในการก้าวข้ามความหลากหลาย และเอาชนะการแบ่งแยกหรือความแตกต่างของเชื้อชาติ (Russell; & Jamieson. 2007)

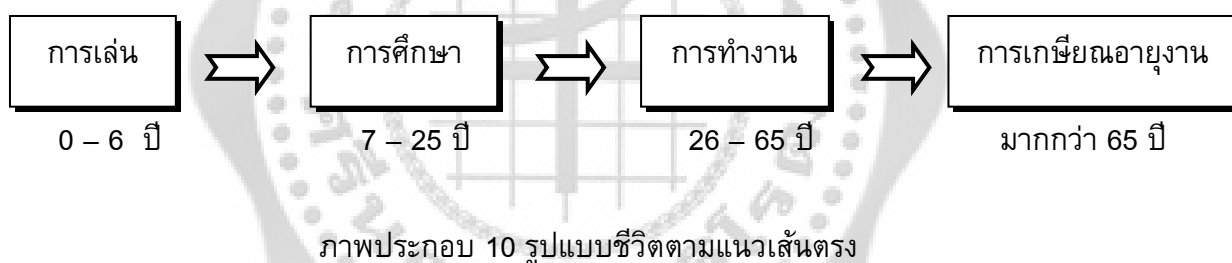
นอกจากหลักการที่กล่าวมาในข้างต้นแล้วนั้น นักวางแผนโปรแกรมนั้นหนทางการต้องคำนึงถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องที่มีอิทธิพล และส่งผลกระทบต่อโปรแกรมการใช้เวลาว่าง (Edgington; et al. 1995; Russell; & Jamieson. 2007) ดังนี้

1. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม และประเภทชุมชน คนในแต่ละชุมชนย่อมมีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน มีทรัพยากรการใช้เวลาว่างที่แตกต่างกัน ย่อมส่งผลให้เกิดความแตกต่างกันในเรื่องการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เช่น คนที่อยู่ในจังหวัดที่ติดทะเล มีชายหาดที่สวยงามอาจได้ทำกิจกรรมทางน้ำมากกว่าจังหวัดอื่นๆ ส่วนคนที่อยู่ในจังหวัดที่มีป่าเขาสวยงาม อาจได้มีโอกาสการเดินป่า ตั้งแคมป์ เป็นต้น นอกจากนี้ประเภทของชุมชนก็มีผลให้คนทำกิจกรรม ที่แตกต่างกัน เช่น ชุมชนชนบทอาจทำกิจกรรมนันทนาการที่ทางองค์การบริหารส่วนตำบลจัดให้งานกีฬาหรือ งานรื่นเริงตามเทศกาล เป็นต้น ส่วนคนในชุมชนเมืองอาจได้มีโอกาสทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างในส่วนภาคธุรกิจ เช่น ศูนย์กีฬา หรือศูนย์ออกกำลังกาย เป็นต้น

2. ระดับ การศึกษา ระดับการศึกษานั้นส่งผลให้เกิดความแตกต่างในการเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และปฏิเสธไม่ได้ว่า คนที่การศึกษาสูงและมีรายได้สูงย่อมมีโอกาสในการเข้าถึงแหล่งนันทนาการมากกว่าคนกลุ่มอื่นๆ ฉะนั้นจึงจำเป็นอย่างยิ่ง ที่หน่วยงานบริการการใช้เวลาว่างต้องสร้างความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงบริการและให้บริการแก่คนทุกกลุ่ม

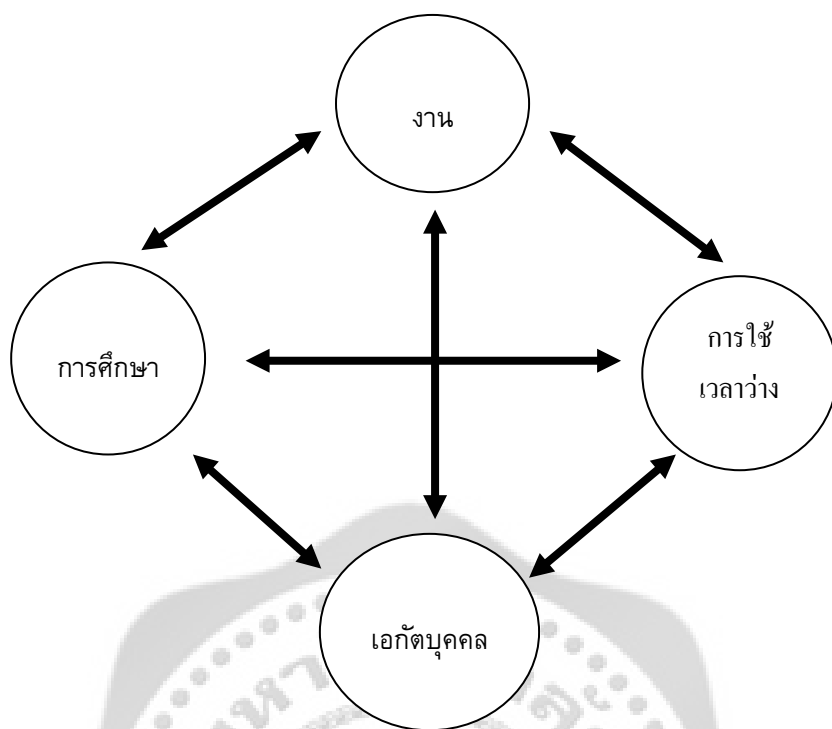
3. ภูมิหลังทางวัฒนธรรม อันได้แก่ ทักษะคติ ความเชื่อ ค่านิยม แนวคิดต่างๆ มีผลต่อการเลือกทำกิจกรรมของคนในแต่ละชุมชน ผู้จัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องคำนึงถึงเรื่องนี้เป็นสำคัญ เพราะบางกิจกรรมอาจได้รับการยอมรับจากวัฒนธรรมในชุมชนหนึ่ง แต่ในอีกชุมชนหนึ่งอาจขัดต่อวัฒนธรรมและประเพณีของอีกชุมชนหนึ่งได้ ฉะนั้นผู้จัดต้องศึกษาภูมิหลังของแต่ละชุมชนให้ดี ก่อนวางแผนจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

4. ช่วงวัยของผู้เข้าร่วมโปรแกรมการใช้เวลาว่าง คนแต่ละช่วงวัยย่อมมีมุมมอง ความคิด พัฒนาการและมีสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ฉะนั้นผู้โปรแกรมการใช้เวลาว่างต้องคำนึงถึงพัฒนาการและความแตกต่างของแต่ละวัย เพื่อที่จะได้จัดกิจกรรมได้ตอบสนองต่อแต่ละช่วงวัย โดย เมอร์ฟี (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Murphy; et al. 1991: 26) ได้แบ่งรูปแบบชีวิต (Life Pattern) ออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่ การเล่น การศึกษา การทำงาน และการเกษียณอายุงาน



ที่มา: สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553: 179).

นอกจากนี้ วิถีชีวิตของคนควรที่จะยืดหยุ่น และพึงพาอาศัยรูปแบบชีวิตทั้งหมด (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Murphy; et al. 1991: 26)



ภาพประกอบ 11 รูปแบบชีวิตทั้งหมด (Holistic Life Pattern)

ที่มา: สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553: 179).

นักจิตวิทยาอธิบายพัฒนาการจากมุมมอง 3 ด้าน (สุวิมล ตั้งสัจพจน์ 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Payne; & Barnelt. 2006) คือ

1. ความสามารถทางกาย ความเจริญทางกาย พัฒนาทางกลไก พัฒนาการรับรู้และการสัมผัส
2. ความสามารถในการรับรู้ การคิด เหตุผล การเรียนรู้ ความทรงจำ ความเฉลียวฉลาด ภาษา
3. คุณลักษณะทางสังคมและอารมณ์ – บุคลิกภาพ พัฒนาการทางอารมณ์ และจริยธรรม แนวคิดของตน ความเป็นเอกลักษณ์ และความสัมพันธ์ทางสังคมทั้ง 3 ด้าน ใช้ในการ

อธิบาย 7 ช่วงระยะของชีวิต ประกอบด้วย :-

1. วัยทารก – ตั้งแต่เกิด ถึง 2 ปี
2. วัยเด็กตอนต้น – อายุ 3 ถึง 6 ปี
3. วัยเด็กตอนกลางและตอนปลาย – อายุ 7 ถึง 12 ปี
4. วัยรุ่น – อายุ 13 ถึง 19 ปี

5. ผู้ใหญ่ตอนต้น – อายุ 20 ถึง 39 ปี
6. ผู้ใหญ่ตอนกลาง – อายุ 40 ถึง 59 ปี
7. ผู้ใหญ่ตอนปลาย – อายุ 60 ปี ขึ้นไป

ในแต่ละช่วงเวลาของชีวิต จะมีจุดสำคัญเพื่อนำมาจัดโปรแกรมสนับสนุนการให้สอดคล้องกับพัฒนาการของแต่ละวัย เนื่องจากงานวิจัยนี้กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในหัวข้อนี้จะขอยกตัวอย่างพัฒนาการและการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กช่วงวัยทารก จนถึงวัยรุ่น เท่านั้น

1. วัยทารก: จากแรกเกิดถึงการเดินเตาะเตาะ

ระยะแรกของชีวิตทารกจะมีการเพิ่มทักษะกลไกของกล้ามเนื้อใหญ่ เช่น การนั่ง การม้วนตัว และการคลาน ด้านการรับรู้ เริ่มจากการจับแนวคิดของเหตุผลและผล การยอมรับ และความจำ วัยนี้ต้องการความรู้สึกมั่นคง ในช่วงอายุ 2 ปี ทักษะกลไกและการรับรู้พัฒนาขึ้น เดินโซเซ และรู้ถึงความเป็นเอกลักษณ์ แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ มีความริเริ่มที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับของเล่นและคน คุณลักษณะที่สำคัญทางกาย การรับรู้และอารมณ์กับสังคมที่เกี่ยวกับชีวิตในช่วงระยะนี้ มีดังนี้

1.1 ความสามารถทางกาย

พัฒนาการทางกายของทารกตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี มีมากและเห็นได้ชัด ดูได้จากการเคลื่อนไหวและการควบคุมร่างกาย สามารถประสานระหว่างลำตัวและแขน เมื่ออายุครบ 1 ขวบ จะสามารถเดินด้วยตนเองได้ ส่วนใหญ่จะเน้นการพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่

สำหรับการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อเล็ก ยังมีความยากลำบากเนื่องจากต้องการการประสานงานกลุ่มกล้ามเนื้อที่ซับซ้อน จากการเดินที่โซเซ เตะเตาะ เนื่องจากมีความยุ่งยากในการประสานงานระหว่างตาและมือ (กล้ามเนื้อเล็ก) และมีปัญหาความปลอดภัยจากด้านพัฒนาการทางจิตและสังคม

1.2 ความสามารถในการรับรู้

สิ่งที่น่าแปลกใจว่าเด็กทารกที่เริ่มต้นชีวิตจากการมีเซลล์เดียว เมื่ออายุครบ 9 เดือนสมองและระบบประสาทมี 1 แสนล้านเซลล์ประสาท สมองของเด็กแรกเกิดมีน้ำหนักร้อยละ 25 ของน้ำหนักตัวของผู้ใหญ่ แต่เมื่อมีอายุครบ 2 ปี จะเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 75 ของน้ำหนักตัวของผู้ใหญ่ ปัจจัยทางกรรมพันธุ์มีผลโดยตรงต่อสมองซึ่งเป็นพื้นฐานของแบบแผนการเขียนประสบการณ์ของสิ่งแวดล้อมมีความสำคัญต่อพัฒนาการทางสมอง

พัฒนาการรับรู้ของเด็กทารกวัย 6 เดือน มีความสัมพันธ์ของเหตุและผลอย่างช้าๆ เริ่มมีความสามารถในการแก้ปัญหาเบื้องต้นเมื่ออายุครบ 1 ปี เด็กทารกส่วนใหญ่สามารถตั้งเป้าหมายแบบง่ายๆ มีความรู้และสามารถบรรลุผลตามเป้าหมายได้

1.3 คุณลักษณะทางสังคมและอารมณ์

เด็กแรกเกิดมีความสัมพันธ์อย่างคงที่ และลักษณะของวิถีชีวิตจะตอบสนองตามสิ่งแวดล้อม และดัดแปลงจากประสบการณ์ล่าสุด ศูนย์กลางพัฒนาบุคลิกภาพของวัยทารกคือประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและการไม่พึงพอใจคนอื่น

เมื่ออายุครบ 2 ขวบ มีการพัฒนาความสามารถทางจิตใจและกลไก รู้สึกภูมิใจเมื่อเกิดความสำเร็จใหม่ๆ ทารกแสดงถึงไม่ลังเลใจอย่างชัดเจน แสดงของเล่นของตนให้คนอื่นดู สื่อสารความรู้สึกของตนให้คนอื่นรู้

1.4 การออกแบบโปรแกรมให้สอดคล้องกับวัยทารก

การเล่นมีหลายรูปแบบสำหรับวัยทารก การเล่นในช่วงต้นไม่กี่เดือนของทารก คือการรับรู้ทางกลไก (Sensorimotor) โดยการกระตุ้นให้เข้าร่วม เนื่องจากยังไม่สามารถนับวัตถุที่เป็นของเล่นได้ หลังอายุครบ 6 เดือน สามารถจับวัตถุเข้าปากได้ ช่วงระยะ 6 – 12 เดือน มีการพัฒนาทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดใหญ่ กิจกรรมอาจจะให้โยนลูกบอล หยิบกล่องมาซ้อนกัน หยิบของเล่นใส่ในกล่อง ตอนอายุใกล้ 2 ขวบ สามารถหยิบกระดะ หม้อ ดิเหมือนตักกลองได้

2. วัยเด็กตอนต้น

เด็กปฐมวัยมีอายุระหว่าง 2 – 6 ขวบ เปลี่ยนจากการเดินโซเซเป็นเด็กที่สูงขึ้นและแข็งแรงขึ้น และมีระดับของพลังงานเพิ่มขึ้น มีการปรับปรุงทักษะการใช้กล้ามเนื้อมัดเล็กมาก ส่วนกล้ามเนื้อมัดใหญ่ยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ช่วงระยะเวลาที่สนใจเพิ่มขึ้น เริ่มเข้าร่วมเหตุผลทางจิต และสัญลักษณ์ของความคิด มีความปรารถนาที่จะสำรวจคิดริเริ่มสิ่งใหม่ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน พฤติกรรมการเล่นจะรู้จักการสร้างและแก้สิ่งทำ

2.1 ความสามารถทางร่างกาย

เด็กก่อนวัยเรียนนี้ทั้งชายและหญิง ลำตัวจะยาวและไขมันในร่างกาย ลดลง ความแตกต่างทางเพศเริ่มปรากฏ ภูเห็นชัดขึ้น เด็กหญิงมีเนื้อเยื่อที่มีไขมันมากกว่าเด็กชาย ในขณะที่เด็กชายมีเนื้อเยื่อในกล้ามเนื้อมากกว่าผู้หญิง กล้ามเนื้อมัดใหญ่มีการพัฒนาทำให้ร่างกายแข็งแรง ผอม สมองมีวุฒิภาวะจนสามารถควบคุมแขนขาและการประสานงานได้ เพิ่มความเร็วและความนิ่มนวลในขณะที่เคลื่อนไหว

ทักษะกล้ามเนื้อมัดเล็กก็เริ่มพัฒนา เมื่ออายุ 3 ขวบ สามารถหยิบวัตถุชิ้นเล็กๆ ได้ แต่บางครั้งยังดุ่มง่ามในการทำ สามารถสร้างวัตถุที่เป็นท่อนๆ ระบายสีภาพ ใช้กรรไกรตัดกระดาษได้ ความยุ่งยากของเด็ กวัยนี้ คือ ยังต้องการทักษะการทำงานของกล้ามเนื้อมัดเล็ก เนื่องจากระบบประสาทศูนย์กลางยังพัฒนาได้ไม่เต็มที่

2.2 ความสามารถในการรับรู้

สมองของเด็กปฐมวัยยังคงเติบโต แต่ไม่เร็วเหมือนช่วงที่อยู่ในวัยทารก มีความสามารถในการรับรู้ เพิ่มวุฒิภาวะสมองจากเรื่องที่ซับซ้อนและใหญ่ มีความสนใจในงานนานขึ้น รู้จักวางแผน และจัดการกระทำใหม่ ๆ ได้ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Anderson; et al. 1985)

ความคิดของเด็กปฐมวัยตัดสินใจด้วยอัตวิสัยมากกว่าที่จะอิงความจริง เริ่มเห็นสิ่งต่าง ๆ จากมุมมองคนอื่นและดัดแปลงพฤติกรรมของตน เริ่มมีเหตุผลในการคิด สะท้อนถึงการรู้จักใช้ สัญญาลักษณ์อย่างฉลาด มีความสามารถในการให้ความสนใจจากกิจกรรมหนึ่งไปสู่อีกกิจกรรมหนึ่ง รู้จักใช้เวลากับวัตถุหนึ่ง ๆ ได้นานขึ้น สามารถมีกระบวนการเก็บข้อมูลได้เร็วและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.3 คุณลักษณะทางสังคมและอารมณ์

เด็กวัยนี้เพิ่มทักษะการสัมผัส กลไก รับรู้และภาษา มีพลัง งานเหลือที่จะผจญภัยไปสู่ ทิศทางใหม่ ๆ และริเริ่มสิ่งใหม่ แม้ดูว่าอันตรายก็จะทำ การผจญภัยจะเริ่มจากการไต่ยืนเสียงภายใน ของตน และตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรม ทั้งนี้ ความคิดริเริ่มและความกระตือรือร้นเป็นได้ทั้งรางวัลและ บทลงโทษ ความคิดริเริ่มสนับสนุนให้เด็กหาคำตอบจากคำถามที่อยากรู้

มีความสัมพันธ์กับเพื่อน สามารถเปรียบเทียบตนเองกับคนอื่นแล้วนำมาใช้กับตนเอง จากงานวิจัย พบว่า การเล่นกับเพื่อนเพิ่มคุณค่าให้กับเด็กวัยนี้ด้วยการลดความเครียด เพิ่มการสำรวจ ส่งเสริมการคบกับคนอื่น และช่วยให้ปลอดภัย จากการเข้าร่วมกับ พฤติกรรมที่มีอันตราย (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Barnett. 1991) เป็นช่วงที่มีการแก่งแย่ง

2.4 การออกแบบโปรแกรมสนับสนุนพัฒนาการให้สอดคล้องกับเด็กปฐมวัย

เด็กวัยนี้มีการพัฒนาที่ดีในทักษะกล้ามเนื้อมัดใหญ่ กิจกรรมสนับสนุนพัฒนาการที่จัดให้ควร เปิดโอกาสให้เด็กวิ่งเหยาะ ๆ และจับลูกบอลที่อ่อนนุ่ม ความทรงจำพัฒนาได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้นเกม มีกติกาง่าย ๆ สามารถทำให้เด็กเกิดความสุขได้ อย่างไรก็ตามเด็กปฐมวัยนี้มีความจำกัดในทักษะที่ จะเข้าใจกฎระเบียบที่ซับซ้อน นอกจากนี้ นักออกแบบโปรแกรมสนับสนุนพัฒนาการพึงระวังถึงพิษของการ ใช้พลังงานที่ไม่มีความยาวนานเท่าเด็กวัยโตกว่า โปรแกรมที่จัดให้ต้องมีวัสดุอุปกรณ์ที่เพียงพอ กับ จำนวนเด็กทั้งหมด เพื่อป้องกันการเกิดความอิจฉาริษยา ความเบื่อง่ายและความคับข้องใจ

3. วัยเด็กตอนกลางและตอนปลาย (เด็กเข้าเรียนระดับประถมศึกษา)

เด็กอายุ 7 – 12 ขวบ มีพัฒนาการการทำงานที่ฉลาดขึ้น เนื่องจากทักษะการรับรู้ กลไก มีความซับซ้อนและจัดเรียงได้ดีขึ้น ถึงแม้ว่าความเจริญทางร่างกายเริ่มช้าลงและค่อนข้างคงที่ มีทักษะ ในการเคลื่อนย้ายวัตถุ ความสนใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ยาวนานขึ้น คิดอย่างมีเหตุผลขึ้น มีมิตรภาพและ ความเป็นเพื่อนกับคนอื่นมากขึ้น

3.1 ความสามารถทางร่างกาย

เด็กในวัยประถมศึกษา ร่างกายเติบโตช้าลงแต่เพิ่มมวลของกล้ามเนื้อมากขึ้น มีความแข็งแรงเพิ่มขึ้นเป็นสองเท่า สามารถวิ่งเร็วขึ้นและยาวนานขึ้น พัฒนาทางกลไกมีความราบเรียบและมีการประสานงานระหว่างกล้ามเนื้อกับประสาทดีขึ้น ควบคุมการนั่งของร่างกายไปยาวนานขึ้น แต่เนื่องจากยังไม่ถึงวุฒิภาวะทางกาย เด็กยังต้องการเป็นฝ่ายกระทำ (Active)

ช่วงอายุ 10 – 12 ขวบ เริ่มแสดงทักษะในการเคลื่อนไหวของร่างกายกับวัตถุ คล้ายกับความสามารถของผู้ใหญ่ การเคลื่อนไหวที่สับสน ความแม่นยำแน่นอน และความซับซ้อนที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมที่มีคุณภาพและเล่นดนตรีที่ยากๆ เด็กวัยนี้พร้อมที่จะทำได้

3.2 ความสามารถในการรับรู้

เด็กวัย 9 – 10 ขวบ มีทักษะในการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพและจำข้อมูลต่างๆ ได้ดี ขบวนการคิด การพิจารณาหลักฐาน การวางแผนล่วงหน้า การคิดอย่างมีเหตุผล การสร้างสมมติฐานและพยายามที่จะหาเหตุผลของตน พยายามค้นหาความเข้าใจในหลักการของเหตุผลประยุกต์ไปใช้ตามรูปธรรม และสามารถสื่อสารได้ชัดเจน

3.3 คุณลักษณะทางสังคมและอารมณ์

เด็กวัยนี้อยู่ในสังคมของพ่อแม่และผู้ปกครอง สิ่งที่ได้รับมีทั้งความขยันและปมด้อย มีโอกาสอยู่กับเพื่อนซึ่งนำไปสู่การรับรู้ถึงความสามารถของตน ยอมรับกลุ่มเพื่อนและเห็นถึงความสำคัญของมิตรภาพส่วนบุคคล งานวิจัยได้จำแนกงานของความเป็นมิตรภาพของเด็กวัยนี้ 6 ประการ คือ (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Goltman; & Parker. 1987)

3.3.1 ความเป็นเพื่อน – เป็นคู่หู เพื่อนเล่นที่ใช้เวลาทำกิจกรรมด้วยกัน

3.3.2 สิ่งกระตุ้น (Stimulation) – ให้ข้อมูลที่น่าสนใจ ตื่นเต้นและบันเทิง

3.3.3 สนับสนุนทางกาย – ให้เวลา แห่หลังข้อมูล และความช่วยเหลือ

3.3.4 สนับสนุน Ego – คาดหวังจากการสนับสนุน กระตุ้น และให้ผลสะท้อนกลับ ช่วยให้คงไว้การประทับใจตัวเองในความสามารถ สิ่งที่ดีดูดีและคุ้มค่า

3.3.5 การเปรียบเทียบทางสังคม – ให้ข้อมูลในตำแหน่งที่เด็กยืน และมีความสัมพันธ์กับคนอื่น

3.3.6 สนับสนุนและความรัก – ให้ความอบอุ่น ความใกล้ชิด ความเชื่อใจในความสัมพันธ์กับคนอื่น

3.4 การออกแบบโปรแกรมแนะนันทนาการให้สอดคล้องกับเด็กประถมศึกษา

โปรแกรมของเด็กวัยนี้ง่ายต่อการเปรียบเทียบกับโปรแกรมของวัยอื่น เนื่องจากมีการพัฒนามากและบูรณาการทักษะการรับรู้และทางกาย เด็กวัยนี้สามารถพิจารณาหลายมุมมองในสถานการณ์เดียวกันได้ และกล้าเผชิญกับความท้าทาย มีความพากเพียรในการทำมากกว่าการเกิดความคับข้องใจและหมดกำลังใจที่จะทำ องค์กรไม่หวังผลกำไร เช่น ลูกเสือ ยุวกาชาด กีฬาเชิง

นันทนาการ และสโมสรที่สนใจเฉพาะอย่าง สามารถดึงดูดเด็กวัยนี้ได้ เนื่องจากเป็นวัยที่ชอบผูกพันกลุ่มคนในสังคมอย่างเป็นฝ่ายกระทำและแสดงความคิดที่สร้างสรรค์ กิจกรรมที่จัดควรเปิดโอกาสพัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น การประสานงานระหว่างตากับมือ ความสมดุล พัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น เข้าใจกระบวนการทำงาน กฎกติกาและพัฒนากลยุทธ์ ต่างๆ โปรแกรมอาจจะเป็นค่ายกลางวัน (Day camps) ซึ่งเป็นที่นิยมของเด็กประถมศึกษาเนื่องจากมีกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น กีฬา เกม ศิลปะและหัตถกรรม และให้โอกาสให้มีสังคมกับบุคคลอื่น

4. วัยรุ่น: หญิงสาว

วัยรุ่นอยู่ในช่วงอายุ 12 – 19 ปี เด็กชายและเด็กหญิงสามารถที่จะเจริญพันธุ์ได้เนื่องจากค่อนข้างไม่พึ่งพาพ่อแม่ เริ่มสร้างความสนิทสนมกับความเป็นเพื่อน และมีความสัมพันธ์แบบรักใคร่กัน การเปลี่ยนแปลงทางสังคม – อารมณ์ที่อยู่ที่การพัฒนาแนวคิดและเอกลักษณ์ของตน นอกจากนี้วุฒิภาวะทางกายของวัยรุ่นสาวเปลี่ยนแปลงสามารถเป็นพ่อแม่ของคนได้ กระบวนการและความทรงจำของวัยรุ่นจะเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ สามารถพิจารณาสถานการณ์ของสมมติฐานที่มีประสิทธิผลมากกว่าวัยเด็ก

4.1 ความสามารถทางกาย

เป็นที่น่าสังเกตว่า ความก้าวหน้าทางกีฬาของวัยรุ่นจะเกิดขึ้นทันทีทันใด ไม่แน่นอน และไม่สามารถทำนายการก้าวกระโดดของขนาดร่างกายเกือบทุกส่วนของร่างกายได้ กระดูกยาวขึ้นรับประทานอาหารมากและเพิ่มน้ำหนักอย่างรวดเร็ว มีพลังมากขึ้นในการก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเล่นกีฬามากขึ้นหลังจากที่มีน้ำหนักตัวมากขึ้น มีการเผาผลาญไขมันที่เก็บไว้ในร่างกาย ต่อจากนี้อีก 1 - 2 ปี มีการเพิ่มมวลของกล้ามเนื้อ ลักษณะอ้วนเตี้ยและงุ่มง่ามจะหายไป

วัยรุ่นเป็นช่วงระยะที่มีการถ่ายโอนจากเด็กมาสู่ผู้ใหญ่ วุฒิภาวะทางกายมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งฮอร์โมนและการเปลี่ยนแปลงไปสู่วัยเจริญพันธุ์ได้ ตอนแรกถึงตอนปลายของวุฒิภาวะมีการเปรียบเทียบทางสังคมกับเพื่อน จำแนกการให้ความสนใจต่อเพื่อนแตกต่างกันไปจนสู่ความรู้สึกทางเพศและสร้างความเป็นเอกลักษณ์ทางเพศ

4.2 ความสามารถในการรับรู้

ความคิดของวัยรุ่นมีปริมาณแตกต่างจากความคิดของวัยเด็ก การรับรู้แตกต่างกันและค่อนข้างก้าวหน้า ซึ่งเป็นผลมาจากการปรับปรุงกระบวนการรับรู้และความจำ และแสดงออกในประเภทใหม่และวัฒนธรรมการเรียนรู้จากโรงเรียน ลักษณะที่เด่นชัดที่สุดในความคิดของวัยรุ่นคือศักยภาพในการคิด มีจินตนาการ การคาดการณ์ การตั้งสมมติฐานที่ผูกติดกับความจริงดีกว่าวัยเด็ก วัยรุ่นอยู่ในตำแหน่งที่กล้าตัดสินใจ เลือกโดยมองไปที่อนาคตด้วย เช่น ยินดีเรียนเพื่อเข้ามหาวิทยาลัย มีเพื่อน แสวงหาอาชีพ หางานทำบางเวลา (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Keating. 1990)

4.3 คุณลักษณะทางสังคมและอารมณ์

วัยรุ่นอยู่ในขั้นแรกของการพัฒนาความเป็นเอกลักษณ์ วัยรุ่นพยายามค้นหาว่าตนเองเป็นใคร ทำอะไร และอนาคตจะไปทางไหน แม้ว่าการสร้างความเป็นเอกลักษณ์จะเริ่มต้นจากการทบทวนไปจนแก่ วัยรุ่นเป็นครั้งแรกที่มีพัฒนาทางร่างกาย การรับรู้และทางสังคม ก้าวหน้าไปถึงจุดที่ตนสามารถสะท้อนไปดูประสบการณ์ในอดีต และสร้างทางเดินที่มีความเป็นไปได้ไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ที่มีวุฒิภาวะ วัยรุ่นมีประสบการณ์จากการเป็นฝ่ายกระทำที่เพียบพร้อมด้วยบทบาทและเอกลักษณ์ของการมีสุขภาพที่ดีด้วยการมีความยืดหยุ่น ดัดแปลงและเปิดกว้างต่อการเปลี่ยนแปลงในสังคม ความสัมพันธ์ต่างๆ และอาชีพ วัยรุ่นที่ไม่มีประสบการณ์ความสำเร็จดังกล่าวข้างต้นจะเกิดความสับสน หนีปัญหา และทำตัวโดดเดี่ยวจากเพื่อนฝูงและครอบครัว หรือสูญเสียความเป็นเอกลักษณ์ในฝูงชน (สุมิล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Bosma; & Kunnen. 2001)

วัยรุ่นพึ่งพาเพื่อนมากขึ้น พึ่งพอใจกับความต้องการขั้นพื้นฐาน เช่น ความปลอดภัยในการอยู่ด้วยกัน การเป็นเพื่อนเล่น การยอมรับทางสังคม ความใกล้ชิดและความสัมพันธ์ทางเพศ ประสบการณ์การอยู่กับเพื่อนเพิ่มขึ้นและการรับรู้ของการมีสุขภาพ โดยเฉพาะความต้องการความสัมพันธ์ที่สนิทสนมมากขึ้นในวัยรุ่น กระตุ้นให้กลายมาเป็นเพื่อนที่ใกล้ชิดและมีความสำคัญต่อคนอื่น วัยรุ่นคนไหนที่พบเพื่อนแบบไม่ลึกซึ้งหรือไม่มีเพื่อนสนิท มีความรู้สึกโดดเดี่ยวและค่อนข้างหดหู่ใจ ความรักในศักดิ์ศรีของตัวเองต่ำลง เมื่อเปรียบเทียบกับวัยรุ่นที่มีเพื่อนที่ใกล้ชิด (สุมิล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Berndt. 2002) เพื่อนมีความสำคัญและมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก ชอบทำตัวให้เหมือนเพื่อนและมีแรงกดดันที่วัยรุ่นคนอื่นต้องทำตามทั้งในแง่บวกและแง่ลบ เช่น เป็นขโมย ชอบทำลายของใช้ภาษาที่ผิดๆ และชอบเยาะเย้ยผู้อื่น

วัยรุ่นใช้เวลาในการคิดที่จะนัดพบกับเพศตรงข้าม ในบางวัฒนธรรม การนัดพบนี้เป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรม เป็นแหล่งเกิดของสถานภาพและความสำเร็จและเรียนรู้ ความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิด ค่านิยมและศาสนามักจะเป็นตัวบ่งการ เรื่องอายุที่ควรจะมีจะเริ่มมีการนัดพบกับต่างเพศได้ (สุมิล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Payne; & Barnett. 2006) มีอิสระในการนัดพบแค่ไหน พ่อแม่หรือผู้ปกครองอนุญาตไหม และมีบทบาทที่แตกต่างในการนัดพบระหว่างชายและหญิงหรือไม่

4.4 การออกแบบโปรแกรมนันทนาการสำหรับเด็กวัยรุ่น

วัยรุ่นมีความท้าทายต่อนักออกแบบโปรแกรมนันทนาการมาก คนที่ชอบหรือเบื่ออะไรง่ายๆ จะเป็นตัวหนึ่งเหี่ยวพัฒนาการที่มีดี สุขภาพ ความเบื่อหน่ายจะนำไปสู่การเข้าร่วมพฤติกรรมที่เสี่ยง เช่น การใช้สารเสพติด พฤติกรรมทางเพศและการทำลาย นักออกแบบโปรแกรมวัยรุ่นชอบผู้ร่วมงานที่เข้ากัน อยู่ได้นานและรูปแบบไหนที่เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสม

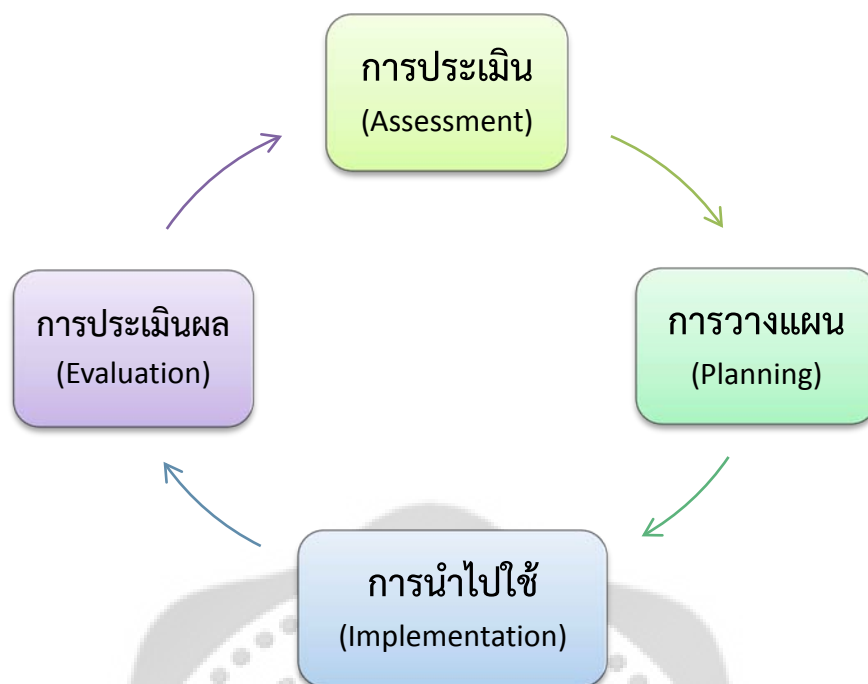
นักจัดโปรแกรมควรให้วัยรุ่นเข้าร่วมในกระบวนการวางแผน จัดตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษา ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะได้เข้าถึงวัยรุ่น และเลือกผู้นำของเด็กแต่ละกลุ่มสังคม เป็นคณะกรรมการนี้ วัยรุ่นควรมีโอกาสเสนอการเลือกสถานที่ในสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น การเลือกงานที่เป็นศิลปะ การจัดเรียงเฟอร์นิเจอร์และสร้างสิ่งแวดล้อม สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ต้องอิสระจากการควบคุมของผู้ปกครองและครอบครัว ความสุภาพอ่อนโยน ควรมีดนตรี แสงไฟเล็กน้อย วีดีโอเกม กระดานเกมขว้าง (dart board) มีเก้าอี้หนึ่งแล้วสบายสำหรับเล่น นั่งที่ขายอาหารเบาๆ

ในการวางแผนรูปแบบโปรแกรมและเนื้อหา ควรระลึกถึงกลุ่มอายุที่เข้าซึ่งในโอกาสที่บังเอิญมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่พัฒนาที่ความเป็นเอกลักษณ์ของเอกัตบุคคล และเอกลักษณ์ของกลุ่ม การเดินลอยตัวไปเรื่อยๆ และพูดทางโทรศัพท์ ถือเป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่นิยมมากที่สุดของวัยรุ่น เด็กวัยรุ่นต้องการเข้าร่วมในกิจกรรมที่แสดงถึงความสามารถซึ่งในการประสบความสำเร็จในงาน สิ่งสำคัญ โปรดจำไว้ว่าไม่ใช่วัยรุ่นทุกคนที่มีความชำนาญหรือสนใจในกีฬา ดังนั้น ในการวางแผนโปรแกรมให้เสนอรายการต่างๆ ที่น่าสนใจและการใช้ทักษะต่างๆในการประกอบกิจกรรม

3.3 การสร้างโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

ในการสร้างของโปรแกรม การใช้เวลาว่าง โดยทั่วไปนั้นกำหนดการนิยมใช้หลักการ "APIE" (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) มาใช้ในการสร้างโปรแกรม โดยหลักการสร้างโปรแกรมแบบ "APIE" ประกอบด้วย

1. การประเมิน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วมโดยกระบวนการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย การสำรวจสถานที่ การสำรวจความต้องการของชุมชน และกิจกรรมที่มีการจัดมาก่อนหน้านั้น
2. การวางแผน (Planning) โดยการนำข้อมูลจากการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรมมาวางแผนสร้างโปรแกรมนั้นจนกว่าการให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ
3. การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการการประเมินและวางแผนแล้ว ในขั้นตอนนี้เป็นการนำกระบวนการต่างๆ ที่ได้วางแผนไปใช้
4. การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการจัดโปรแกรมนั้นจนกว่าการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะต้องทำการประเมินผล และสรุปผลการประเมิน จากนั้นจึงนำผลการประเมินมาเป็นข้อมูลในการนำไปใช้และปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป



ภาพประกอบ 12 วงจรการสร้างโปรแกรม “APIE” (Austin and Crawford. 1996: 49-52)

นอกจากแนวคิดการสร้างโปรแกรมด้วยหลัก “APIE” รอสแมนและชเลทเตอร์ (Rossman; & Schlatter. 2008) ได้ให้แนวคิดการพัฒนาโปรแกรมเน้นหนทางการให้บริการชุมชนซึ่งเป็นโมเดลที่เรียกว่า “การวางแผนการพัฒนาโปรแกรม” (The Program Development Cycle) โดยวงจรดังกล่าวได้แบ่งออกเป็น 4 ระยะของการพัฒนาโปรแกรมเน้นหนทางการ ดังนี้

ระยะที่ 1 (Stage A) : วัฒนธรรมหน่วยงาน (Agency Culture) โดยในระยะที่ 1 นี้จะมีการดำเนินงาน 2 ขั้นตอน คือ

- 1) การกำหนดพันธกิจ (Mission) โดยตรวจสอบสภาพแวดล้อมของการทำงานทั้งภายในและภายนอกหน่วยงานเพื่อนำไปสู่การพัฒนาพันธกิจของหน่วยงาน
- 2) กำหนดทิศทางกลยุทธ์ (Strategic Directions) ในการพัฒนาโปรแกรมเน้นหนทางการ โดยจะต้องพัฒนากลยุทธ์การจัดกิจกรรม (Activities) กิจกรรมพิเศษ (Event) การให้บริการ (Service) และการกำหนดกลยุทธ์ในการพัฒนาพื้นที่ (Areas) และสิ่งอำนวยความสะดวกทางนันทนาการ (Recreation Facilities)

ระยะที่ 2 (Stage B): พัฒนาโปรแกรมตามเป้าหมาย (Targeted Program Development) โดยมีการดำเนินการ 3 ขั้นตอน คือ

3) การกำหนดผู้เข้าร่วม (Participant Input) โดยกำหนดกลุ่มผู้เข้าร่วมและพัฒนาโปรแกรมให้มีความสอดคล้องกับกลุ่มผู้เข้าร่วมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายของเรา

4) เป้าหมายโปรแกรม(Program Goals) โดยกำหนดเป้าหมายของโปรแกรมนั้นหนทางการให้มีความชัดเจนและเฉพาะเจาะจง และกำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดหลังจากการเข้าร่วมโปรแกรมนั้นหนทางการ

5) ออกแบบโปรแกรม (Program Design) โดยการกำหนดโครงสร้างและองค์ประกอบโปรแกรมและการดำเนินโปรแกรมในแต่ละสถานการณ์

ระยะที่ 3 (Stage C): กลยุทธ์การดำเนินงาน (Operational Strategies)

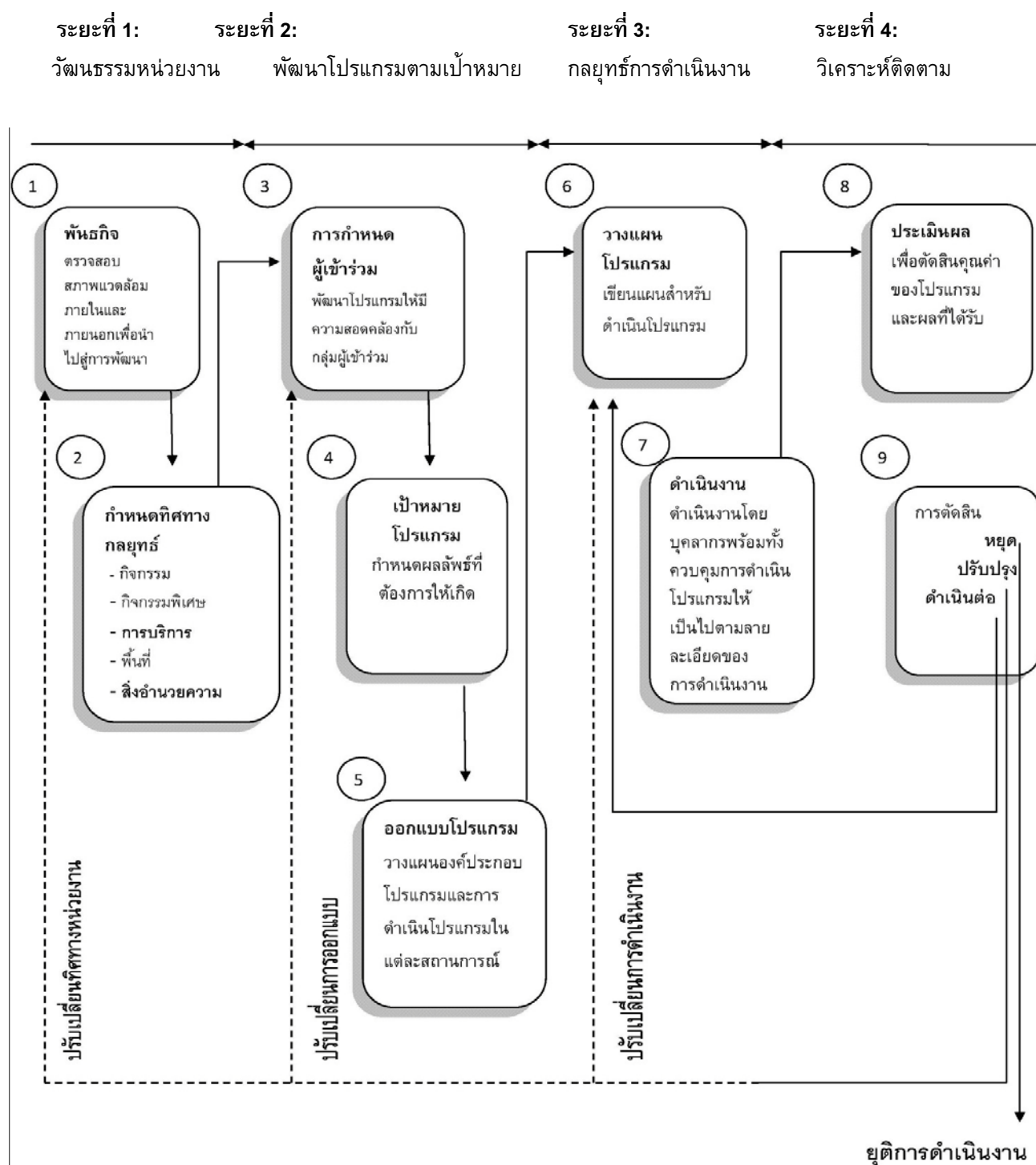
6) วางแผนโปรแกรม (Program Plan) โดยเขียนแผนสำหรับการดำเนินโปรแกรม

7) ดำเนินงาน (Implement) ดำเนินงานโดยบุคลากรพร้อมทั้งควบคุมการดำเนินโปรแกรมให้เป็นไปตามรายละเอียดของการดำเนินงานในโปรแกรม

ระยะที่ 4 (Stage D): วิเคราะห์ติดตาม (Follow-Up Analysis)

8) ประเมินผล (Evaluation) เพื่อตัดสินคุณค่าของโปรแกรมและผลที่ได้รับจากจัดโปรแกรมนั้นหนทางการ

9) การตัดสินใจ (Decision)ว่าจะหยุดการดำเนินงาน หรือจะปรับปรุงและดำเนินงานต่อ



ภาพประกอบ 13 วงจรการพัฒนาโปรแกรม (The Program Development Cycle)

ที่มา: Rossman and Schlatter. (2008: 209).

3.4 ขอบข่ายโปรแกรมการใช้เวลาว่าง (Program Areas)

ขอบข่ายของโปรแกรมกิจกรรม การใช้เวลาว่าง นั้นมีมากมายหลายประเภท เอ็ดจิงตัน (Edginton; et al. 1995) ได้จำแนกขอบข่ายของโปรแกรม ได้ดังนี้

1. ศิลปะ (Art)
2. วรรณกรรม (Literary)
3. กิจกรรมทางน้ำ (Aquatic)
4. กีฬา (Sports) เกม (Games) และกรีฑา (Athletics)
5. นันทนาการกลางแจ้ง (Outdoor Recreation)
6. นันทนาการทางสังคม (Social Recreation)
7. การพัฒนาตนเอง/การศึกษา (Self-Improvement / Education)
8. กิจกรรมเพื่อสุขภาพ (Wellness)
9. งานอดิเรก (Hobbies)
10. การเดินทางและการท่องเที่ยว (Travel and Tourism)
11. การบริการอาสาสมัคร (Volunteer Service)

ส่วน เคราส์ (Kraus. 1997) ได้จำแนกขอบข่ายของโปรแกรมการใช้เวลาว่างออกเป็น ดังนี้

1. กีฬา เกม กิจกรรมสมรรถภาพ (Sports, Games, and Fitness Activities)
2. กิจกรรมนันทนาการนอกสถานที่และสิ่งแวดล้อม (Outdoor Recreation and

Environmental Activities)

3. โปรแกรมกิจกรรมทางน้ำ (Aquatic Program Activities)
4. กิจกรรมสร้างสรรค์: ศิลปะ หัตถกรรม และสิ่งที่เกี่ยวข้องกับงานอดิเรก

(Creative Pursuits: Arts, Crafts, and Related Hobbies)

5. ศิลปะการแสดงดนตรี ละคร และเต้นรำ (Performing Arts: Music, Drama, and Dance)
6. กิจกรรมพิเศษ (Special Event)
7. นันทนาการทางสังคมและกิจกรรมสโมสร/ชมรม (Social Recreation and Club

Activities)

8. วรรณกรรม และรูปแบบนันทนาการที่พัฒนาจิตใจ (Literary and Mental Forms of

Recreation)

9. กิจกรรมการปรับตัวในชีวิตและพัฒนาตนเอง (Life-Adjustment and Personal Enrichment Activities)

10. โปรแกรมบริการทางสังคม (Social – Service Program)

นอกจากนี้ รัสเซลล์ และเจมสัน (Russell; & Jamieson. 2007) ได้จำแนกขอบข่ายโปรแกรม (Program Areas) ดังนี้

1. กีฬา (Sport)
2. กิจกรรมทางน้ำ (Aquatics)
3. กิจกรรมการผจญภัย (Adventure)
4. การเต้นรำ (Dance)
5. ละคร (Drama)
6. วิจิตรศิลป์ (Fine Arts)
7. งานฝีมือ (Crafts)
8. ดนตรี (Music)
9. งานอดิเรก (Hobbies)
10. กิจกรรมกลางแจ้ง หรือธรรมชาติ (Outdoors Activity or nature)
11. กิจกรรมพัฒนาสติปัญญาหรือวรรณกรรม (Intellectual or Literary)
12. การเดินทางท่องเที่ยว (Travel)
13. นันทนาการทางสังคม (Social Recreation)
14. การบริการอาสาสมัคร (Volunteer Service)

กล่าวโดยสรุปแล้วขอบข่ายของโปรแกรมการใช้เวลาว่าง และนันทนาการที่จัดบริการนั้น สามารถจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ได้ดังนี้

1. ศิลปะและหัตถกรรม (Art and Craft)

กิจกรรมศิลปหัตถกรรมเป็นกิจกรรมที่ใช้มือในการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งพัฒนาในทุกๆ ด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม มุ่งให้แสดงออกทางด้านความคิด ความรู้สึก บุคลิกภาพ ส่งเสริมการตัดสินใจ และช่วยให้ผู้เข้าร่วมมี สุขและเกิดความพึงพอใจ มีความนับถือตนเองและผู้อื่น โปรแกรมนันทนาการประเภท ศิลปะและหัตถกรรม (Art and Craft) ได้แก่ งานประดิษฐ์ งานพิมพ์ งานตกแต่งบ้าน งานเย็บปักถักร้อย งานประกอบอาหาร งานแกะสลัก งานปั้น

2. เกม กีฬา และกิจกรรมทางกาย (Game, Sport, Physical Activities)

เป็นกิจกรรมเพื่อพัฒนาและส่งเสริมสุขภาพให้แก่ผู้เข้าร่วม ให้มีสุขภาพกายและสุขภาพจิต โดยเกม (game) เป็นกิจกรรมที่มีกฎกติกาการเล่นไม่ซับซ้อน ส่งเสริมการแสดงออก ให้ ผู้เข้าร่วม ได้รับความสนุกสนานและความพึงพอใจ

ส่วนกีฬา (Sport) เป็นกิจกรรมนันทนาการที่มีกฎกติกาและเทคนิควิธีการการเล่นที่แน่นอน แต่โปรแกรมนันทนาการประเภทกีฬานี้ จะไม่มุ่งหวังเพื่อชัยชนะที่ได้รับรางวัล หรือเงินทอง แต่เล่นเพื่อส่งเสริมสุขภาพที่ดี ความท้าทายส่วนตัว และความสนุกสนานเพลิดเพลิน

กิจกรรมทางกาย (Physical Activities) เป็นกิจกรรมนันทนาการที่เน้นกระบวนการทำงาน และการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะต่างๆ

3. การละคร (Drama)

การละครเป็นการแสดงที่มีการผูกเรื่องราวซึ่งเกิดจากการจินตนาการของมนุษย์ มีเนื้อเรื่องที่เป็นลำดับขั้นตอน มีการกำหนดตัวละครซึ่งผู้แสดงต้องแสดงไปตามบทบาทของตัวละครประเภทนั้นๆ เพื่อสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจ โดยการละครมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน ความสุขและความบันเทิงแก่ผู้ชม และอาจมีการสอดแทรกสาระ ความรู้ ปรัชญา แง่คิด ที่เป็นประโยชน์ต่อชีวิตของผู้ชม โปรแกรมนันทนาการประเภทการละคร ได้แก่ ละครในลักษณะของการเลียนแบบส่งเสริมจินตนาการ ละครแบบสร้างสรรค์ ละครพูด ละครร่ำ ละครร้อง เป็นต้น

4. ดนตรี (Music)

ดนตรีเป็นกิจกรรมที่ใช้เสียงเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ความรู้สึก แนวคิดหรือเนื้อหาต่างๆ ไปยังผู้ฟัง โดยใช้ เครื่องดนตรีหรือเสียงร้องในการถ่ายทอดเสียงเพลงไปยังผู้ฟัง ทำให้เกิดความเพลิดเพลินและอารมณ์สุนทรีย์แก่ผู้ฟัง โปรแกรมนันทนาการประเภทนี้ ได้แก่ การร้องเพลง การเล่นดนตรี การฟังดนตรี เพลงประกอบกิจกรรมเข้าจังหวะและการเต้นรำ เป็นต้น

5. วรรณกรรม (Literary)

วรรณกรรม เป็นผลงานอันเกิดจากความคิดและจินตนาการของผู้เขียน โดยสื่อออกมาด้วยกลวิธีต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเรียบเรียง บทกวี ขบถร้อง เพื่อบอกเล่าเรื่องราว แนวคิดต่างๆ แก่ผู้อ่าน หรือผู้ฟัง การจัดโปรแกรมนันทนาการประเภทวรรณกรรม ได้แก่ โปรแกรมการอ่าน การเขียน และการพูด เป็นต้น

6. งานอดิเรก (Hobbies)

กิจกรรมที่ทำในเวลาว่างโดยเกิดจากความสนใจ และความพึงพอใจเป็นหลัก โดยไม่ได้มุ่งหวังผลตอบแทนหรือรางวัลใดๆ โดยกิจกรรมนันทนาการประเภทงานอดิเรก เช่น การสะสม แสตมป์ การสะสมเหรียญและของที่ระลึก การประดิษฐ์สิ่งของต่างๆ เป็นต้น

7. กิจกรรมนันทนาการกลางแจ้งและสิ่งแวดล้อม(Outdoor Recreation and Environmental Activities)

เป็นโปรแกรมนันทนาการที่ออกแบบให้เล่นกลางแจ้งโดยมุ่งเน้นให้ประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม และส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ใกล้ชิดกับธรรมชาติ โปรแกรมนันทนาการในลักษณะนี้ ได้แก่ ค่ายพักแรม การเดินป่า กิจกรรมการผจญภัยการปีนหน้าผา เป็นต้น

8. กิจกรรมพิเศษ (Special Event)

เป็นโปรแกรมนันทนาการที่จัดขึ้นในโอกาสพิเศษตามเทศกาล หรือในโอกาสพิเศษต่างๆ ของบุคคล องค์กร หรือครอบครัว เช่น งานคริสตมาส งานปีใหม่ งานวันเกิด งานเทศกาลประจำปี งานวัด งานฉลองครอบรอบขององค์กร งานวันสงกรานต์ เป็นต้น

9. นันทนาการทางสังคม (Social Recreation)

เป็นโปรแกรมนันทนาการที่ส่งเสริมความสัมพันธ์อันดี ความสามัคคี และความเข้าใจซึ่งกันและกันแก่คนในชุมชน ให้คนในชุมชนอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความสุข เช่น กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ งานสังสรรค์ต่างๆ เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดี เป็นต้น

10. การท่องเที่ยว (Tourism)

การท่องเที่ยวนั้นเป็นการเดินทางจากที่อยู่อาศัยออกไปยังที่อื่นๆ ที่ไม่ใช่หลักแหล่งในการดำรงชีวิตถาวร เพื่อพักผ่อนหย่อนใจ สร้างความสุข และประสบการณ์ใหม่ๆ ให้แก่ชีวิต โปรแกรมการท่องเที่ยว เช่น การท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ การท่องเที่ยวเชิงศิลปวัฒนธรรม การท่องเที่ยวเชิงสุขภาพ เป็นต้น

11. การบริการอาสาสมัคร (Volunteer Service)

การบริการอาสาสมัคร เป็นการที่ บุคคลที่อุทิศเวลา และพลังกายพลังใจโดยอิสระสำหรับกลุ่มบุคคล กลุ่มเป้าหมายอย่างมีคุณค่า เช่น การพัฒนาชุมชน การจัดโปรแกรมกิจกรรมนันทนาการแก่ชุมชน ค่ายอาสาพัฒนา เป็นต้น

นอกจากที่กล่าวมาในข้างต้น กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้รับความนิยมในยุคปัจจุบันคือ “เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง” (Leisure technologies) เช่น ภาพยนตร์ และ ทีวี ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีส่วนสำคัญต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure) นอกจากนี้ คอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี (Computer Technology) และอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ปรากฏความสำคัญในรูปแบบของกิจกรรมการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure activity) เทคโนโลยีทั้งสองประเภทนี้ ได้สร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ๆ สำหรับการเข้าร่วมในเวลาว่าง ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการปรับปรุงรูปแบบของการใช้เวลาว่าง โดยมีการเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมากของความรู้สึกความต้องการพึ่งพาและการเข้าถึงสารสนเทศและความบันเทิง ดังนั้น, การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีจึงเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงความคิดของการใช้เวลาว่างและในองค์กรการใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเข้าถึง

และประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (Argyle. 1996; Bryce. 2001; Rojek. 2000) จากการพัฒนาของเทคโนโลยีในปัจจุบัน พบว่า อินเทอร์เน็ต เว็บและสื่อสังคมออนไลน์ ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่และสมาร์ทโฟน เกมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรทัศน์ ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านการใช้เวลาว่าง เทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ สร้างพื้นที่ในการใช้เวลาว่างแบบใหม่ที่ Smith and Kollock (1999) นิยามว่าเป็น “พื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง” (virtual leisure spaces) ซึ่งเป็นพื้นที่การใช้เวลาว่างร่วมสมัย (Contemporary leisure spaces) ที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์พื้นที่ในการใช้ชีวิตมนุษย์ (heterotypic space)

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้ง ตามกระแสของการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งโลกของอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาจากยุคของเว็บ 1.0 เป็นยุคแรกของเว็บไซต์เป็นการสื่อสารในทิศทางเดียว เข้าสู่ยุคของ เว็บ 2.0 (Web 2.0) เป็นยุคที่การพัฒนาและการโต้ตอบระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้งานแทนที่จากระบบเว็บแบบเก่าที่เป็นลักษณะของการให้บริการอ่านอย่างเดียวเปิดโอกาสให้ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลที่ง่ายขึ้นโดยลักษณะของเว็บเปลี่ยนจากเน้นหนักทางด้านเทคนิค ไปเป็นด้านข้อมูลข่าวสารรวมไปถึงความรวดเร็วและความสะดวกในการส่งข้อมูลแทนที่แบบเก่า รวมถึงการใช้งาน ที่ง่ายโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในด้านเข้าถึงเซิร์ฟเวอร์แต่อย่างใด และเว็บ 2.0 ได้เพิ่มลักษณะพิเศษเข้าไป คือ ความเป็นชุมชนออนไลน์ และผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมร่วมสร้างคอนเทนต์ ซึ่งทำให้เกิดการใช้สื่อผสมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (เคนท์ เวอร์ไทม์; และ เอียน เฟนวิก. 2551) ผลของเว็บ 2.0 นั้น ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในชีวิตประจำวันของเรามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดสื่อประเภทใหม่ที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายและเข้าถึงผู้บริโภคภายในระยะเวลาอันสั้นนั่นก็คือ “สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)” เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) มายสเปซ (My Space) เป็นต้น การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์ (CyberWorld) ได้อย่างรวดเร็วนั้นเนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดง ความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบันสามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นยุค “ปัจเจกชน เป็นใหญ่” อย่างแท้จริง (ภิเชก ชัยนิรันดร์. 2552; ภาวุษ พงษ์วิทยาภานุ; และ สุรณ โรจน์อนุสรณ์. 2552: 2-6)

3.5 รูปแบบโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Program Format)

การจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ นั้นสามารถดำเนินงานและบริการแก่ผู้เข้าร่วมได้หลากหลายรูปแบบ โดยสรุปจากแนวคิดของนักวิชาการท่านต่างๆ ซึ่งได้รูปแบบ ดังนี้ (Edginton; et al. 1998; Russell; & Jamieson. 2008; & Rossman and Schlatter. 2008)



ภาพประกอบ 14 Leisure Programming Formats ปรับปรุงจาก Edginton; et al. (1998)

ที่มา: Edginton, Hanson, Edginton, and Hudson. (1998: 172).

1. การแข่งขัน (Competition) เป็นการจัดโปรแกรมนันทนาการโดยมุ่งเน้นไปที่รูปแบบของการแข่งขันเพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมเกิดความสนใจ การจัดโปรแกรมในรูปแบบของการแข่งขันจะพบโดยมากในการจัดกิจกรรมนันทนาการประเภทเกมและกีฬา ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้มาแสดงทักษะและความสามารถ เพื่อหาผู้ชนะ ในการแข่งขันกิจกรรมนันทนาการประเภทต่างๆ โดยการจัดการแข่งขัน(Competition) สามารถจัดโปรแกรมออกมาในรูปแบบของลีก(Leagues) ทัวร์นาเมนต์ (Tournament) การประกวด (Contest)

2. สิ่งอำนวยความสะดวก แบบเปิด (Open Facility) เป็นพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการใช้เวลาว่างและนันทนาการที่เปิดโอกาสให้คนมาทำกิจกรรมที่ตนสนใจอย่างอิสระ ทั้งนี้ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขและระเบียบของการใช้สถานที่นั้นๆ และผู้ใช้บริการต้องใช้ให้ถูกต้องกับประเภทกิจกรรม โดยพื้นที่และสิ่งอำนวยความสะดวกทางการใช้เวลาว่าง และนันทนาการในรูปแบบนี้มีทั้งแบบพื้นที่ในร่ม (Indoor) เช่น โรงยิมเนเซียม (gymnasium) สนามแบดมินตัน เป็นต้น พื้นที่กลางแจ้ง (outdoor) เช่น สวนสาธารณะ สนามเด็กเล่น สนามกีฬา ลู่วิ่งออกกำลังกาย ลานกีฬา ขายหาด เป็นต้น และพื้นที่ทางน้ำ (Aquatic) เช่น สระว่ายน้ำ ทะเล ทะเลสาบ เป็นต้น

3. ชั้นเรียน (Class) เป็นการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการในรูปแบบของชั้นเรียน ทั้งนี้เพื่อสอนและฝึกฝนทักษะและความรู้ในการทำกิจกรรมประเภทต่างๆ ตามหัวข้อที่จัดขึ้นตามความต้องการและความสนใจของผู้เข้าร่วม เช่น ชั้นเรียนการวาดภาพ ชั้นเรียนถ่ายภาพ ชั้นเรียนกระดานปริศนา ชั้นเรียนทำอาหาร โปรแกรมการสอนว่ายน้ำ เป็นต้น

4. สโมสรหรือชมรม (Club) เป็นรูปแบบการจัดโปรแกรมเพื่อรวมกลุ่มอย่างมีรูปแบบคนที่มีความสนใจเหมือนกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกันในการทำกิจกรรม มาอยู่ในรูปแบบของสโมสร (Club) มีผู้นำและการจัดการสโมสรหรือชมรมให้ดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้สนใจในสิ่งเดียวกันได้มีโอกาสทำกิจกรรมร่วมกัน พร้อมทั้ง แลกเปลี่ยน ความคิดเห็นและความสนใจแก่กันและกัน จนบรรลุเป้าหมายของการทำกิจกรรมนันทนาการประเภทนั้นๆ เช่น ชมรมนักสะสมแสตมป์ ชมรมเดินป่า ชมรมจักรยานเพื่อสุขภาพ เป็นต้น

5. กิจกรรมเหตุการณ์พิเศษ (Special Event) เป็นการจัดโปรแกรมเพื่อการเฉลิมฉลองในเหตุการณ์หรือเทศกาลพิเศษ เช่น งานวันเกิด งานเฉลิมฉลองเหตุการณ์สำคัญต่างในรูปแบบส่วนบุคคลหรือองค์กร งานเฉลิมฉลองตามเทศกาลประจำปี เช่น งานสงกรานต์ งานวัดประจำปี งานขึ้นปีใหม่ เป็นต้น โดยการจัดโปรแกรมแบบกิจกรรมเหตุการณ์พิเศษ (Special Event) ยังรวมถึงงานนิทรรศการ (Exhibition) ขบวนพาเหรด (Parades) งานเทศกาล (Festival) งานรื่นเริง (carnival) และการแสดง (demonstrations)

6. การประชุมเชิงปฏิบัติการ หรือที่เราเรียกกันติดปากว่า “เวิร์คช็อป (workshop)” คือการจัดโปรแกรม ในรูปแบบของการประชุม ร่วมกันเป็นกลุ่มในระยะเวลาหนึ่ง ที่กำหนดไว้ โดยเน้นการปรึกษา การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ความสนใจ และข้อมูลแก่กัน และทำกิจกรรม ร่วมกันโดยผู้เข้าร่วมโปรแกรมทุกคน จะต้องมีส่วนร่วมในการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุเป้าหมายของโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการอย่างเป็นรูปธรรม

7. กลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ (Interest Group) การจัดโปรแกรมลักษณะนี้อาจมีคุณลักษณะบางอย่างคล้ายกับโปรแกรมแบบสโมสรหรือชมรม (Club) โดยกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ (Interest Group) หรือมีความสนใจในกิจกรรมเดียวกัน มาทำกิจกรรมร่วมกันในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง โดยภายในกลุ่มก็จะมีผู้นำกลุ่มในการทำกิจกรรม แต่ไม่ได้มีการจัดตั้งกลุ่มอย่างเป็นทางการ

การรวมกลุ่มรวมกันจะเกิดขึ้นในหนึ่งถึงสองช่วงเวลาหรือมากกว่า นั้น โดยการจัดโปรแกรม กลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ (Interest Group) อาจจะมีความสัมพันธ์กับ ความต้องการของสังคมและชุมชน , ประเด็นทางสังคม, โครงการของชุมชน, ความสนใจในการใช้เวลาว่าง เป็นต้น

8. การบริการเชิงรุก (Outreach) โดยทั่วไปองค์กรหรือหน่วยงานบริการการใช้เวลาว่างนั้นจะใช้ประโยชน์จากสิ่งอำนวยความสะดวกที่มีอยู่ภายในหน่วยงานและให้คนเข้ามาใช้บริการ โปรแกรม แต่ Outreach Program เป็นการจัดโปรแกรมกิจกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของคนในชุมชน เป็นการขยายบริการในเชิงรุก ออกไปนอกสถานที่ ไปยัง คนที่ไม่ใช่กลุ่มเป้าหมาย หรือไม่มีโอกาสในการใช้บริการ โดย ผู้จัดจะนำโปรแกรมนั้นหนทางการออกไปจัดบริการภายในชุมชน โดยค้นหาความต้องการทางนันทนาการของชุมชน และใช้ประโยชน์จากทรัพยากรทางที่มีอยู่ในชุมชนให้เกิดประโยชน์ต่อการจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่าง

กล่าวโดยสรุปแล้วนั้น รูปแบบของโปรแกรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการโดยทั่วไปนั้นประกอบไปด้วย 1) การแข่งขัน (Competition) 2) สิ่งอำนวยความสะดวก แบบเปิด (Open Facility) 3) ชั้นเรียน (Class) 4) สโมสร หรือ ชมรม (Club) 5) กิจกรรมเหตุการณ์พิเศษ (Special Event) 6) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (workshop) 7) กลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะ (Interest Group) และ 8) การบริการเชิงรุก (Outreach) ทั้งนี้การจัดโปรแกรมกิจกรรมออกมาในรูปแบบใดนั้น ผู้จัดจะต้องคำนึงถึง ประเภทของกิจกรรม ลักษณะของผู้เข้าร่วม ความต้องการและความสนใจของผู้เข้าร่วม สิ่งแวดล้อม,ที่ตั้งทรัพยากร และงบประมาณ เป็นสำคัญ

4. การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง (Leisure Involvement)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (leisure and Recreation Involvement) เป็นกระบวนการคิดและสภาวะทางอารมณ์ที่มีหลากหลายแง่มุม สิ่งนี้มีความคล้ายคลึงกับแนวคิดการใช้เวลาว่างที่กล่าวว่า การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะทางใจและไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของเวลา ราเฮ็บ (Ragheb. 2002; citing Burlingame; & Blaschko. 2010) ได้ศึกษาวิจัยเกี่ยวกับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง (leisure Involvement) แล้วพบว่าโดยทั่วไประดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างสามารถประเมินได้ โดยงานวิจัยดังกล่าวได้บรรยายอยู่ในคู่มือของการประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ(Assessment of Leisure and Recreation Involvement : LRI) และได้ทบทวนวรรณกรรมที่อยู่ใน ขอบข่ายของการใช้เวลาว่างและนันทนาการที่บรรยายถึงลักษณะทางอารมณ์ของการมีส่วนร่วม โดยงานวิจัยของราเฮ็บได้ค้นพบ 6 องค์ประกอบย่อยของการมีส่วนร่วม ซึ่งได้แก่ (Burlingame; & Blaschko. 2010)

- 1) ความสำคัญของกิจกรรม
- 2) ความสุขที่ได้จากกิจกรรม
- 3) ความสนใจในกิจกรรม
- 4) ความเข้มข้นหรือการซึมซับในกิจกรรม
- 5) ศูนย์กลางความสำคัญของกิจกรรมตามการรับรู้ของแต่ละบุคคล
- 6) ความหมายของกิจกรรม

การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Assessment of Leisure and Recreation Involvement) เป็นการประเมินเฉพาะเจาะจงลงไปใจแต่ละบุคคลว่ารู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรม ความเชื่อว่าการกิจกรรมจะส่งผลทางบวกให้แก่เราอย่างไรบ้าง และความผูกพันและอุทิศตนในการเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินการมีส่วนร่วมเป็นความรู้สึก คุณค่า และการอุทิศตน การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างจะช่วยให้เราได้ข้อมูลในหลายแง่มุมเกี่ยวกับการรับรู้และสภาวะทางอารมณ์ นอกจากนี้การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้ระดับความสำคัญของการเลือกใช้เวลาว่าง ความหมาย ที่ได้รับ และความสุขที่ได้รับจากการใช้เวลาว่าง (Burlingame; & Blaschko. 2010)

การพัฒนาเครื่องมือวัดองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมที่ถูกต้องและเชื่อถือได้นั้นต้องอยู่บนพื้นฐานของสภาพแวดล้อมส่วนบุคคล ความรู้ และสถานการณ์ในปัจจุบัน และไม่สามารถประเมินได้อย่างถูกต้องโดยการสังเกต การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการเป็นการประเมินที่สร้างขึ้นเพื่อวัดสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้และอารมณ์การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง (Burlingame; & Blaschko. 2010) โดย ราเอ็บ (Raghd. 2012) ได้พัฒนาแนวทางการประเมินผลรวมของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Assessment of Leisure and Recreation Involvement : LRI) โดยประเมิน 6 ปัจจัยที่เป็นองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยเครื่องมือประเมินใช้มาตราวัดแบบลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ คือ

- ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างมาก
- ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย
- ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย
- ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

โดยข้อคำถามตามแนวทางการประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ นั้นมี 24 ข้อ การรวมคะแนนการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ แบ่งเป็นองค์ประกอบ ต่างๆ ดังนี้

ตาราง 3 องค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

องค์ประกอบการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่าง	การรวมคะแนน
ความสำคัญ	ข้อ 1, 7, 13, และ 19
ความพึงพอใจ	ข้อ 2, 8, 14, และ 20
ความสนใจ	ข้อ 3, 9, 15, และ 21
ความเข้มข้น	ข้อ 4, 10, 16, และ 22
การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	ข้อ 5, 11, 17, และ 23
การมีความหมายกับชีวิต	ข้อ 6, 12, 18, และ 24

คะแนนของการประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการนั้นไม่มี ถูกหรือผิด แต่อย่างไรก็ตาม ผลคะแนนจะบ่งบอกได้ถึงสิ่งที่เด่นชัดของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ในชีวิตของคุณ บางคนอาจจะค้นพบการทำงาน ครอบครัว การศึกษา เป็นสิ่งสำคัญในชีวิต หรือ อ ความสำคัญของการมีส่วนร่วมของกิจกรรมในเวลาว่าง โดยทั่วไปคะแนนที่ต่ำหมายถึงการใช้เวลา ว่างอาจมีความสำคัญหรือ อความจำเป็นเพียงเล็กน้อยสำหรับชีวิต ส่วนคะแนนที่สูงหมายถึงการใช้ เวลาว่างมีความสำคัญสำหรับชีวิตของคุณ

โดยการแปลความหมายของคะแนนสูงและคะแนนต่ำในแต่ละองค์ประกอบของการมี ส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง มีดังนี้ (Burlingame; & Blaschko. 2010)

1) ความสำคัญของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการกับตัวคุณ

คะแนนสูง : แสดงให้เห็นว่าคุณแบ่งเวลาสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยพยายามจัดตาราง สำหรับการแสวงหาที่มีการมุ่งเน้นกิจกรรม โดยให้กิจกรรมเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและให้ความสนใจเป็นพิเศษ

คะแนนต่ำ: แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้มีการจัดสรรเวลาสำหรับกิจกรรมนันทนาการ ไม่ได้มีจุดมุ่งเน้นในเรื่องการเลือกใช้เวลาว่าง ไม่รับรู้ในกิจกรรม ไม่ได้ให้ความสนใจว่าเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน

2) ความสุขที่ได้จากกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่าเรียงร้องความสุข รู้สึกว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว รู้สึกได้รับการเติมเต็มหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ระบุกิจกรรมและสามารถสร้างความบันเทิงให้กับตนเองและภาคภูมิใจในกิจกรรมที่ได้เลือกทำ

คะแนนต่ำ: แสดงให้เห็นว่าค้นพบเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีความสุขในการใช้เวลาว่าง รู้สึกเวลามันผ่านไปช้าเมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ไม่พึงพอใจในการใช้เวลาว่างที่ได้เลือก ไม่ได้สร้างความสุขให้กับตนเองด้วยกิจกรรมนันทนาการ ไม่ได้รู้สึกภาคภูมิใจในการใช้เวลาว่างและนันทนาการที่ได้แสวงหา

3) ความสนใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่ามีความต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างโดยแสดงความปรารถนาออกมา พิจารณาการเลือกการใช้เวลาว่างที่คุ้มค่า ใช้บริการโดยมีเป้าหมายและจุดมุ่งหมาย ผึกฝนและทักษะที่ต้องการเพื่อพัฒนาการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ

คะแนนต่ำ: แสดงให้เห็นว่ามีความรู้สึกกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพียงเล็กน้อย ไม่มีความปรารถนาที่จะแสวงหารายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ไม่ปฏิบัติทักษะการใช้เวลาว่าง ไม่มีจุดมุ่งหมายที่จะเริ่มต้นใช้เวลาว่าง

4) ความเข้มข้นหรือการซึมซับในที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมในการใช้เวลาว่าง และนันทนาการ

คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่า มีความรู้สึกได้ว่ากิจกรรมการใช้เวลาว่างค ครอบครองความรู้สึกใช้กิจกรรมเพื่อช่วยในการค้นพบสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง ไม่สับสนในขณะที่กำลังค้นหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ยืนยันการแสวงหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ ให้ความรู้สึกของความมีอิสระภายใน มีความคาดหวังผลทางบวกจากความพยายามในการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ : แสดงให้เห็นว่า มีการพิจารณาการใช้เวลาว่างที่อยู่รอบข้างและถูกรบกวนได้ง่ายขณะทำกิจกรรมนันทนาการ ไม่มีการเรียกร้องการค้นหาหรือความเข้าใจเกี่ยวกับการเลือกการใช้เวลาว่าง ขาดความรู้สึกของความมีอิสระภาพภายในและความสัมพันธ์ที่แท้จริงที่มีอยู่ภายใน มีความคิดในแง่ลบหรือไม่มีความคิดหวังจากการแสวงหาจากการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

5) ศูนย์กลางความสำคัญของกิจกรรมตามการรับรู้ของแต่ละบุคคล

คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่า มีความรู้สึกของความรับผิดชอบด้วยตนเองที่มีต่อการเลือกทำในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พร้อมทั้งจะอุทิศและพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรม มีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จและทำสิ่งที่ดี โดยลงทุน เงิน เวลา และพลังงานในการแสวงหาการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ: แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้มีความตั้งใจที่จะใช้ความพยายามเพื่อให้ได้มาซึ่งทักษะและความเชี่ยวชาญในกิจกรรม ไม่มีการลงทุน เพื่อให้บรรลุถึงความสำเร็จในการแสวงหากิจกรรมนันทนาการ ขาดความรู้สึกถึงความรับผิดชอบเกี่ยวกับผลสัมฤทธิ์เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

6) ความหมายของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการของคุณ

คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่า เรียงร้อยการเลือกใช้เวลาว่างตามความหมายที่มีต่อชีวิต ความรู้สึกของการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในชีวิต มีความรู้ในการเลือกใช้เวลาว่างที่มากขึ้นกว่าคนทั่วไป รู้สึกถึงคุณค่าในชีวิตจากการใช้เวลาว่าง รู้สึกผิดหวังหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

คะแนนต่ำ: แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้แสดงออกจากการใช้เวลาว่างและกิจกรรมนันทนาการ แสดงให้เห็นว่าไม่สนับสนุนการค้นหาคำหมายของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ มีความรู้เพียงเล็กน้อยหรือไม่มีความรู้เกี่ยวกับทางเลือกการใช้เวลาว่าง ขาดความรู้สึกของคุณค่าในการใช้เวลาว่าง

กล่าวโดยสรุป การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และนันทนาการ (leisure and Recreation Involvement) เป็นกระบวนการคิดและสภาวะทางอารมณ์ที่มีหลากหลายแง่มุม เฉพาะเจาะจงลงไปในแต่ละบุคคลว่า รู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรม ความเชื่อว่ากิจกรรมจะส่งผลทางบวกให้แก่เราอย่างไรบ้าง และความผูกพันและอุทิศตนในการเข้าร่วมกิจกรรม การประเมินการมีส่วนร่วม ร่วมเป็นความรู้สึก คุณค่า และการอุทิศตน การประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างจะช่วยให้เราได้ข้อมูลในหลายแง่มุมเกี่ยวกับการรับรู้และสภาวะทางอารมณ์ โดยการประเมินจะทำให้ได้ข้อมูล องค์ประกอบคือความสำคัญ ความพึงพอใจ ความสนใจ ความเข้มข้น การเป็นศูนย์กลางของชีวิต และการมีความหมายกับชีวิต โดยนำข้อมูลดังกล่าวมา เป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

5. มูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา อำเภอปรางบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์

ในอดีตการดูแลคุ้มครองสมาชิกของสังคมเป็นหน้าที่ของครอบครัว ครอบครัวจึงเป็นสถาบันแรกที่สำคัญต่อการสร้างระบบความมั่นคงทางสังคมให้กับครอบครัว ซึ่งขึ้นอยู่กับเศรษฐกิจและฐานะของครอบครัวนั้นๆ ว่าเป็นอย่างไร แต่ถ้าครอบครัวไม่สามารถทำหน้าที่ดังกล่าวได้ เครือญาติ เพื่อนบ้าน ก็จะทำหน้าที่ให้การดูแลสงเคราะห์แบบชั่วคราว จากหลัก ษณะเช่นนี้จึงทำให้ภาครัฐต้องเข้ามามีบทบาทรับผิดชอบในการจัดบริการขั้นพื้นฐานที่จำเป็นต่อกลุ่มคนที่ไม่สามารถช่วยเหลือตนเองในลักษณะของการจัดตั้งสถาบันหรือองค์กรดูแลรับผิดชอบ โดยกลุ่มเด็กที่ต้องใช้ชีวิตในสถานสงเคราะห์ ซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นเด็กที่อยู่ในกลุ่มประเภทของเด็กด้อยโอกาสที่มีอายุตั้งแต่แรกเกิดจนถึง 18 ปี เด็กด้อยโอกาส (Disadvantage children or underprivileged) หรือที่เรียกกันว่าเด็กที่อยู่ในสภาวะยากลำบาก (Children in especially difficult circumstances) เป็นคำที่มีความหมายที่ใช้กันทั่วไปในทางวิชาการที่หมายถึงเด็กที่ประสบปัญหาต่างๆ หรือตกอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ไม่เหมาะสมต่อการเจริญเติบโต มีสภาพจิตใจและพัฒนาการที่ต่ำกว่าเด็กทั่วไป เด็กในกลุ่มนี้จำเป็นต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่และให้การช่วยเหลือเป็นกรณีพิเศษ เพื่อให้มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น มีการพัฒนาการที่ถูกต้องเหมาะสมกับวัย จนสามารถบรรลุถึงศักยภาพสูงสุดได้ (ระพีพรรณ คำหอม. 2545: 7; ขนิษฐา เทวินทรภักดี. 2543: 42-45)

สถานสงเคราะห์เยาวชน เป็นหน่วยงาน ที่รองรับปัญหาที่เกิดขึ้นจากสังคม ดังนั้น ในการดำเนินการต่างๆ จึงต้องมีความสามารถเื้อต่อความต้องการของเด็กในทุกด้าน โดยคำนึงถึงพัฒนาการของเด็ก และพัฒนากระบวนการต่างๆ ให้เหมาะสมในการอุปการะ และพัฒนาเด็กให้มีประสิทธิภาพสูงสุด โดยดำเนินการให้บริการช่วยเหลือแก่เด็กและเยาวชน ทางสวัสดิการสังคม ปัจจัยสี่ที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต สนับสนุนด้านการศึกษา ให้การดูแลรักษาพยาบาล และส่งเสริมกิจกรรมนันทนาการต่างๆ โดยไม่แบ่งแยกว่าเป็นเด็กประเภทใดจึงมีการอุปการะทั้งเด็กเร่ร่อนเด็กกำพร้า เด็กยากจน ฯลฯ โดยช่วยเหลือ (วรกร ทรัพย์วิระพรรณ. 2551: 109-122)

มูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตาเป็นสถานสงเคราะห์แก่เด็กด้อยโอกาส เด็กกำพร้า เด็กพิการ ทั้งเด็กชาวไทยทั่วไปและชาวไทยภูเขา ตั้งอยู่เลขที่ 52/34 ตำบลเขาน้อย อำเภอปรางบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ บ้านเมตตาเริ่มต้นจากภาระใจที่ได้เห็นเด็กด้อยโอกาส ขาดการศึกษา ขาดที่อยู่ ขาดการอบรมดูแล ด้วยภาระใจจึงทำให้ ศาสตราจารย์วิชัย ร้องขันแก้ว ซึ่งปัจจุบันเป็นประธานคณะกรรมการบริหารมูลนิธิสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา จึงจัดตั้งสถานสงเคราะห์บ้านเมตตาขึ้นเพื่อช่วยเหลือเด็กด้อยโอกาส

5.1 วัตถุประสงค์ของสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา

5.1.1 เพื่อช่วยเหลือเด็กยากจน เด็กกำพร้า ทั้งชายและหญิงอายุตั้งแต่ 6 ปี เป็นต้นไป ซึ่งเป็นทั้งเด็กชาวไทยและชาวไทยภูเขา ให้มีที่พักอาศัย มีโอกาสเรียน และมีผู้ดูแล

5.1.2 เพื่อให้เป็นที่ยอมรับจริยธรรมตามแบบพระคัมภีร์ เพื่อให้เด็กที่เป็นคริสเตียน และเด็กที่ไม่เป็นคริสเตียนนั้นได้เจริญเติบโตทางด้านจริยธรรม

5.1.3 เพื่ออบรมสั่งสอนวัฒนธรรมและประเพณีไทย ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจและอยู่ร่วมกันเป็นอย่างดี

5.1.4 เพื่อช่วยเหลือด้านการศึกษาขั้นพื้นฐานและการฝึกวิชาชีพ เช่น การตัดเย็บเสื้อผ้า การทำอาหาร ทำสวน การก่อสร้าง และอื่นๆ ที่เหมาะสมกับความสามารถและความสนใจของเด็ก ซึ่งการฝึกฝนจะใช้ในช่วงเวลาหลังเลิกเรียน

5.1.5 เพื่อช่วยลดปัญหาเยาวชนด้านการติดยาเสพติด และปัญหาครอบครัวที่แตกแยกหรือเด็กถูกทอดทิ้ง บ้านเมตตาเสริมสร้างเด็กให้มีพลานามัยที่สมบูรณ์ เช่น การออกกำลังกาย การอบรมสั่งสอนให้รู้ถึงคุณค่าและโทษของยาเสพติด โรคเอดส์ และวิธีป้องกัน

5.2 กิจกรรมในสถานสงเคราะห์บ้านเมตตา

กิจกรรมในสถานสงเคราะห์บ้านเมตตานี้มุ่งเน้นให้เด็กได้เรียนรู้ทักษะและประสบการณ์จริง เพื่อจะนำความรู้ความสามารถไปใช้ในอนาคต กิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะมุ่งพัฒนาเด็ก ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพที่ก่อประโยชน์ต่อเด็กแต่ละวัยตามความเหมาะสม เด็กที่พักอาศัยในบ้านเมตตาจะมีกิจกรรมที่ทำร่วมกันซึ่งกิจกรรมต่าง ๆ นั้น มีดังนี้

5.2.1 จัดให้ทุนการศึกษาและมีที่พักอาศัย โดยจะได้รับการศึกษาฟรีตั้งแต่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 จนถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

5.2.2 จัดการศึกษาพิเศษ ทางบ้านเมตตาจะมีแผนที่จะให้เด็ก ๆ มีโอกาสเรียนวิชาชีพหลังเลิกเรียน เพื่อว่าเมื่อเด็กเติบโตก็จะได้มีพื้นฐานอาชีพ นอกจากนี้แล้วยังมีภาษาสอนพิเศษเป็นภาษาอังกฤษให้เด็ก ๆ รวมทั้งสอนดนตรีในคริสตจักร

5.2.3 การสอนจริยธรรม ที่บ้านพักทุกคืนก่อนนอน จะมีการฝึกร้องเพลง เรียนพระคัมภีร์ อธิษฐาน และในทุกวันอาทิตย์จะต้องไปเรียนจริยธรรมที่คริสตจักร

5.2.4 การสอนวัฒนธรรมไทย จะมีการสอนให้แก่เด็ก ๆ ทุกวันเวลา 19.00 น. เพื่อให้เด็กอยู่ในสังคมไทยได้

5.2.5 เข้าร่วมกิจกรรมกับทางคริสตจักร เช่น ทำความสะอาด ร้องเพลงในวันอาทิตย์ ทำการแสดงพิเศษต่าง ๆ

5.2.6 ด้านกีฬา จัดให้มีการเล่นกีฬากลางแจ้ง เช่น ฟุตบอล ตะกร้อ วอลเลย์บอล และ กีฬาพื้นบ้านต่างๆ ซึ่งจะจัดให้เล่น 3 วัน คือวันอังคาร วันพฤหัสบดี วันเสาร์ หลังจากทำการบ้าน เรียบร้อยแล้ว

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยต่างประเทศ

สมิธ (Smith. 1991) ได้ศึกษาวิจัยโปรแกรมการใช้เวลาว่าง สำหรับวัยรุ่นในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจ สร้างความท้าทาย และช่วยในการดำรงชีวิตและมีสุขภาพดีขึ้น เพิ่มพลังให้กับชีวิต และเตรียมทักษะที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ความสำเร็จในโปรแกรม อยู่ที่การพัฒนาวัยรุ่น มากกว่าการจัดกับปัญหา ตัวแปรที่สำคัญของการพัฒนา คือหลักสูตรวิชาการเรียนการสอน การใช้เวลาว่างในทุกระดับ การเปลี่ยนแปลงและความต้องการของวัยรุ่น และกลยุทธ์ แนวทาง นโยบายในการให้บริการทางการใช้เวลาว่าง

เบดีนี บูลล็อก และดริสคอล (Bedini, Bullock; & Driscoll. 1993) ได้ทำการตรวจสอบการสอนการศึกษากการใช้เวลาว่าง ในระบบโรงเรียนรัฐบาล ว่ามีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อความสำเร็จของนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาจากวัยมัธยมถึงวัยผู้ใหญ่ในด้านการศึกษากการสังเกตในโรงเรียนที่บ้าน และการวัดทางชุมชนเช่นเดียวกับการสัมภาษณ์นักเรียน ผู้ปกครองหรือผู้ให้การดูแล ครู และผู้ใช้การศึกษากการใช้เวลาว่าง ผลระบุว่าผล ของการมีส่วนร่วมในรูปแบบโปรแกรมการศึกษากการใช้เวลาว่าง มีการเปลี่ยนแปลงทางบวกในทั้งพฤติกรรมและทัศนคติ เช่น ความตระหนักทางการใช้เวลาว่าง การคิดริเริ่มกิจกรรม การมีส่วนร่วม และความซาบซึ้งทางการใช้เวลาว่างในนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษากการใช้เวลาว่างในนัก เรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษากการใช้เวลาว่าง นักเรียนผู้เข้าร่วมในมีความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น ด้านคุณค่าของการใช้เวลาว่างและเพิ่มขีดความสามารถที่จะระบุกิจกรรมที่ตนเองชอบและสร้างสรรค์การใช้เวลาว่าง

วู้ด (Wood. 1993) ได้ศึกษาประเมินผลเชิงจิตวิทยาในโครงสร้างกิจกรรมค่ายเพื่อการลดความกระวนกระวายและเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเองสำหรับเด็กวัยรุ่นที่ได้รับการเปลี่ยนถ่ายหัวใจและปอด โดยใช้กลุ่มตัวอย่างอายุระหว่าง 12-17 ปี เป็นผู้หญิง 15 คนและผู้ชาย 12 คน อายุเฉลี่ยที่ 14.8 เวลาที่เปลี่ยนถ่ายเฉลี่ยที่ 5.5 ปี หลังจบค่ายพบว่าทัศนคติในการเปลี่ยนถ่ายที่ดีขึ้น ลดระดับความกระวนกระวายและเพิ่มการเห็นคุณค่าในตนเองอย่างมีนัยสำคัญ

คามมิงค์ (Cummings. 1996: 253-260) ศึกษาโปรแกรมนันทนาการที่บ้านพักเยาวยชนในเมืองบอลเดอร์ รัฐโคโลราโด เพื่อศึกษาการเพิ่มขึ้นของวัยรุ่นที่ เข้าพักบ้านพักเยาวยชนและศึกษาพฤติกรรมของเจ้าหน้าที่บ้านพัก โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อพัฒนาพื้นฐานโปรแกรมนันทนาการวัยรุ่นและเจ้าหน้าที่ในแหล่งทรัพยากรนันทนาการในชุมชน เพื่อให้วัยรุ่นที่เข้ามาพักอาศัยได้รับประโยชน์เพิ่มมากขึ้น และเพื่อเสนอโปรแกรมที่อยู่ภายในความต้องการของวัยรุ่นที่หลากหลายรวมไปถึงร่างกาย อารมณ์และความต้องการระหว่างบุคคล และเพื่ออธิบายถึงระดับและความรู้ของวัยรุ่นที่เข้าร่วมและครอบครัว ผลการวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีการเผยแพร่ทางการทำแผนพับเป็น 2 ภาษา คือภาษาอังกฤษและภาษาสเปน และแจกให้กับครอบครัวและผู้ที่อยู่อาศัยทั้งหมด การจัดพิมพ์ในวารสาร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องราวแลกเปลี่ยนกันและกิจกรรมต่างๆ โดยจัดอย่างน้อย 2 ครั้งต่อ 1 ปี เพื่อเป็นการกระตุ้นให้วัยรุ่นเข้าร่วมโปรแกรมมากขึ้นโดยกระจายให้กับศูนย์นันทนาการท้องถิ่นอีก 20 ที่ เพื่อให้ได้รับรู้ถึงเหตุการณ์และโปรแกรมใหม่ๆ

มาฮันนี และ สแตตติน (Mahoney; & Stattin. 2000) วิจัยเรื่องกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และพฤติกรรมที่เข้ากับผู้อื่นไม่ได้ของวัยรุ่น กลุ่มตัวอย่าง 703 คน รวมทั้งครอบครัว ผลการวิจัยพบว่า การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างในระดับสูงนั้นจะมีบุคคลที่มีพฤติกรรมเข้ากับผู้อื่นไม่ได้ผู้น้อยแต่ในขณะที่การเข้าร่วมโครงสร้างกิจกรรมในระดับต่ำนั้นจะมีบุคคลที่มีพฤติกรรมเข้ากับผู้อื่นไม่ได้ผู้น้อยมาก

ซิแวน (Sivan. 2003) ได้ทำการศึกษาการใช้เวลาว่างกับการเรียนรู้ และการศึกษารูปแบบการใช้ชีวิตของเยาวยชนในประเทศฮ่องกง ผลการศึกษาพบว่า การเรียนในชั้นเรียนผู้เรียนจะมีสัมพันธภาพที่ดีขึ้น และกระบวนกรกลุ่มที่ดีขึ้น เนื่องจากการใช้เวลาว่างและกิจกรรมกลุ่มต่างๆ ส่งผลถึงการได้เรียนรู้ การปรับตัวในสังคมที่ดีกับกลุ่มเพื่อน ดังนั้น การจัดการเรียนการสอน ผู้สอนควรใช้กระบวนกรกลุ่มเข้ามามีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาการทางสังคมที่ดีขึ้น ซึ่งส่งเสริมองค์ประกอบของคุณภาพชีวิต และในองค์ประกอบด้านร่างกาย

โช (Min-Haeng Cho. 2004) ได้ศึกษาความแข็งแรงของแรงจูงใจและระดับ กิจกรรมทางกายระหว่างช่วงการเวลาว่างในหมู่เยาวยชนในเกาหลีใต้ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการรับรู้ความแข็งแรงของแรงจูงใจและระดับของกิจกรรมทางกายในช่วงการใช้เวลาว่างของเยาวยชนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 1,097 (ชาย = 342 หญิง = 755) ผลการวิจัย พบว่าเยาวยชนมีความเข้มข้นในการออกกำลังกาย และยังชี้ให้เห็นถึงความแข็งแรงของแรงจูงใจ ที่พวกเขามีเกี่ยวกับกิจกรรมทางกาย และผลการวิจัยยังแสดงให้เห็นอีกว่า ว่าความแข็งแรงของแรงจูงใจสำหรับกิจกรรมทางกายมีความหมายและผลทางบวกที่มีความสัมพันธ์กับการเข้าร่วม

ฟินน์ (Finn. 2006) ได้ดำเนินการวิจัยการประเมินผลของหลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาว่าง มีต่อแรงจูงใจในการกระทำผิด ความรู้และพฤติกรรมการเปลี่ยนแปลงที่ สัมพันธ์กับความเบื่อหน่าย ที่ได้แสดงให้เห็นประโยชน์ของการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ของวัยรุ่น โดยงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงผลของหลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาว่างกับ เยาวชนกระทำผิด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่อยู่ในหลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาว่างมีแรงจูงใจภายในที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างดีขึ้น มีการตัดสินใจในที่มีส่วนสัมพันธ์กับ สุขภาพที่ดี และกลุ่มตัวอย่างมี แรงจูงใจเยาวชนในการกระทำผิดลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

แชป และคณะ (Sharp; et al. 2006) ได้ทำการศึกษาเรื่องแรงจูงใจของบุคคลและอิทธิพลของพ่อแม่ต่อวัยรุ่นในประสบการณ์ของความสนใจในเวลาว่าง เป็นการสำรวจระยะยาว การใช้เวลาว่างอย่างอิสระในการเลือกกิจกรรมเวลาว่างจะส่งเสริมพัฒนาการของวัยรุ่นในทางที่ดี อย่างไรนั้นศักยภาพของความเจริญเติบโตจะอยู่กับส่วนที่วัยรุ่นนั้นให้ความสนใจและเข้าร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างจากการศึกษาพบว่ามีหลายอย่างที่วัยรุ่นกล่าวถึงว่าเป็นประสบการณ์น่าเบื่อ ทำให้มีความสนใจในการใช้เวลาว่าง การศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ในระยะยาว โดยสำรวจกับนักเรียนในโรงเรียนมัธยมในชนบท 354 คน การสำรวจจะสำรวจลักษณะการเลี้ยงดูและรูปแบบของแรงจูงใจของวัยรุ่นที่มีอิทธิพลต่อประสบการณ์ในการเลือกเวลาว่าง ผลจากการสำรวจพบว่าวัยรุ่นมีแรงจูงใจมาจากการเลือกของตนเอง และความรู้ที่รับจากการเลี้ยงดู ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับเวลาว่างที่มีความสัมพันธ์กับการมีความรู้สึกที่ดีอย่างชัดเจนกับประสบการณ์ที่สนใจ ส่วนแรงจูงใจของวัยรุ่นที่ถูกเลี้ยงดูโดยการควบคุมจะมีความเข้าใจทางด้านลบเกี่ยวกับประสบการณ์ที่สนใจในเวลาว่าง ผลจากการเรียนรู้จากการดูแลและการเลี้ยงดูแบบควบคุมของวัยรุ่น ประสบการณ์ที่สนใจจะเป็นสื่อกลางต่อลักษณะแรงจูงใจของวัยรุ่น ซึ่งผลจากการวิจัยจะออกมาจะมีลักษณะที่คล้ายกันตามระดับของการศึกษาและเพศในทางเดียวกันเราสามารถที่จะส่งเสริมให้ดีขึ้นต่อการพัฒนาของวัยรุ่น

โช และคณะ (Cho; et al. 2010) ได้ทำการศึกษาเด็กหญิงในระดับมัธยมศึกษาในประเทศเกาหลี ในการใช้เวลาว่างกับกิจกรรมพลศึกษา ผลการศึกษาพบว่าร้อยละ 75 ใช้เวลาว่างไปกับกิจกรรมส่วนตัว โดยเป็นกิจกรรมที่ไม่มีการแข่งขัน และ ร้อยละ 88.3 อยู่ในกลุ่มที่ไม่กระตือรือร้น และต่ำกว่าระดับที่จะได้รับประโยชน์ในการเกณฑ์สุขภาพ และไม่มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญในด้านกิจกรรมทางกายระหว่างเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นและตอนปลาย และผลการศึกษาพบอีกว่านักเรียนในระดับมัธยมศึกษาไม่ได้รับการดูแลอย่างเพียงพอและเหมาะสม และใช้เวลาว่างยังมีลักษณะแบบเดิมๆ ไม่มีความแปลกใหม่และท้าทาย ส่งผลถึงการเข้าร่วมจากงานวิจัยดังกล่าว พบได้ว่า สถานศึกษายังไม่ให้ความสำคัญกับการประกอบกิจกรรมในช่วงเวลาว่าง

ชวู และคณะ (Chu Wu; et al. 2010) ได้ศึกษาวิจัยการประยุกต์ใช้รูปแบบการสอนเอสทีเอส "การใช้เวลาว่าง และเทคโนโลยี" ออกแบบหลักสูตร โดยเทคโนโลยีและโรงเรียนอาชีวศึกษา โดยการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงที่โมดูลการเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีที่มีประโยชน์สำหรับทั้งครูและนักเรียนโดยบูรณาการแนวคิดของ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและสังคม (STS: Science, Technology and Society) และ รูปแบบการยอมรับเทคโนโลยี (TAM: Technology Acceptance Model) โดยได้ดำเนินการวิจัยในโรงเรียนอาชีวศึกษาในภาคกลางของไต้หวัน นักเรียนที่ได้ใช้ หลักสูตร "การใช้เวลาว่าง และเทคโนโลยี" พบว่า การเรียนการสอนด้านเทคโนโลยีที่ได้ รับการยอมรับอย่างมากและช่วยให้ส่งเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน

วู และ เซห์ (Chung-Chi Wu; & Chih-Mou Hsieh. 2006) ศึกษาผลของโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างที่มีต่อทัศนคติและผลต่อชีวิตของวัยรุ่นที่มีความเสี่ยงในไต้หวันโดยใช้แบบสอบถาม ระดับ ทัศนคติ และผลต่อชีวิต ในการตรวจสอบผลของโปรแกรมนี้ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมได้รับการปรับปรุง ทัศนคติของพวกเขาและ มาตรการเกี่ยวกับผลดีในชีวิตของพวกเขา ผลการวิจัยค้นพบโปรแกรมการศึกษาการใช้สำหรับเด็กและเยาวชนที่มีความเสี่ยงในอนาคต

ชุง และคณะ (Cheng-Wei Chung; et al. 2013) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจการมีส่วนร่วมและประโยชน์ ในการใช้เวลาว่าง โดย วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาค้นคว้าคือการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์ในการใช้เวลาว่างจากการเล่นเกม การศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวม 1,146 กลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกม สร้างแรงจูงใจในการเล่น และมีผลเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่าง และประโยชน์ จากการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมด้วยวิดีโอเกม ยังมีผลเชิงบวกต่อประโยชน์จากการใช้เวลาว่าง

เจิ่น, ลี, และเจิ่น (Ying-Chieh Chen, Ren-Hau Li, Sheng-Hwang Chen 2013. 1187-1199) ได้วิจัยความสัมพันธ์ของวัยรุ่นที่มีต่อแรงจูงใจในการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และความพึงพอใจ : รูปแบบ โครงสร้าง ความสมดุล โดยวัตถุประสงค์เพื่อ เพื่อศึกษารูปแบบสาเหตุและผลของรูปแบบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการใช้เวลาว่างในหมู่วัยรุ่นชายไต้หวัน โดยศึกษาโครงสร้างในการที่ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และความพึงพอใจ ต่อการใช้เวลาว่าง ที่ได้รับการสำรวจ การศึกษาค้นคว้าเก็บรวบรวม ข้อมูลจากนักเรียนวัยรุ่น 701 คน ในระดับวิทยาลัยเตรียมอุดมศึกษาในภาคกลางของไต้หวัน โดยใช้แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่าแรงจูงใจในการใช้เวลาว่างไม่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจการใช้เวลาว่าง แต่แรงจูงใจในการใช้เวลาว่างว่างผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญในการมีส่วนร่วมในการเวลาว่าง วัยรุ่นมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่าง สูงขึ้น เมื่อมีความพึงพอใจ ในการใช้เวลาว่าง เป็นบวกมากขึ้น งานวิจัยนี้ได้ แนะนำว่าวัยรุ่น ควรเรียนรู้ที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรม มการใช้เวลาว่าง และควรได้รับการสนับสนุนจากครอบครัวของพวกเขา

จากการทบทวนงานวิจัยในต่างประเทศ พบว่า มีนักวิจัยให้ความสนใจศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง การศึกษาเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ซึ่งผลจากงานวิจัยต่างๆ ก็แสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสามารถพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วมได้ สร้างแรงจูงใจและระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างให้แก่ผู้เข้าร่วม และเกิดการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างได้ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลและผลการวิจัยต่างๆ รวมถึงองค์ความรู้ที่เกิดจากงานวิจัยมาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ต่อไป

งานวิจัยในประเทศ

ทัศนีย์ ช้อนขุดทด (2542: บทคัดย่อ) ศึกษาและเปรียบเทียบผลของการมีส่วนร่วมตามโปรแกรมนันทนาการที่มีผลต่อสมรรถภาพทางกายและอึดทนโน้ตส์ของเยาวชน ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลางบ้านปราณี จำนวน 60 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มๆ ละ 30 คน กลุ่มที่ 1 กลุ่มทดลองจัด โปรแกรมนันทนาการ 4 กิจกรรม คือ กีฬา แอโรบิค กิจกรรมเข้าจังหวะและเกม ใช้เวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ๆ ละ 4 วัน วันละ 90 นาที หลังสัปดาห์ที่ 4 และหลังสัปดาห์ที่ 8 กลุ่มตัวอย่างประชากรได้ทำการทดสอบสมรรถภาพทางกายและวัดอึดทนโน้ตส์ ผลการวิจัยพบว่า

1. สมรรถภาพทางกายของเยาวชนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในช่วงหลังสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 ในด้านยืนกระโดดไกล และวิ่ง 50 เมตร

2. สมรรถภาพทางกายของเยาวชนของกลุ่มทดลองมีการพัฒนาแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในช่วงหลังสัปดาห์ที่ 4 และสัปดาห์ที่ 8 ในด้านแรงบีบมือยืนกระโดดวิ่งเก็บของ วิ่ง 50 เมตร ลูก-หนึ่ง 30 วินาที และความอ่อนตัว ยกเว้นด้านความจุปอด

3. อึดทนโน้ตส์ของเยาวชนระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทางด้านสติปัญญาและสถานภาพ ด้านรูปร่างและคุณสมบัติ และด้านความเป็นที่น่านิยมในช่วงเวลาหลังสัปดาห์ที่ 8

4. อึดทนโน้ตส์ของเยาวชนของกลุ่มทดลองมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ช่วงหลังสัปดาห์ที่ 8 ทางด้านพฤติกรรม ด้านรูปร่างลักษณะและคุณสมบัติ ด้านความวิตกกังวล ด้านความเป็นที่น่านิยมและด้านความเป็นสุขและความพึงพอใจ

ขนิษฐา เทวทรภักดี (2543) การวิจัยเรื่องการจัดการศึกษาทางเลือกโดยศูนย์การเรียนรู้ในสถานสงเคราะห์สรุป ได้ดังนี้ 1) การบริหารการจัดการศึกษา การบริหารการจัดการศึกษาของสถานสงเคราะห์ถือเป็นส่วนหนึ่งของการบริหารสถานสงเคราะห์ทำให้ประสบปัญหาด้านงบประมาณ และ

บุคลากรเฉพาะด้านที่จะมาดำ เนินการสนับสนุนด้านการจัดการศึกษาโดยตรงให้มีประสิทธิภาพได้ และแม้ว่าจะมีสถานศึกษาภายนอกและหน่วยงานอื่นมาช่วยจัดเสริมบ้าง เช่น กรมการศึกษานอกโรงเรียน กรมสามัญศึกษา แต่หน่วยงานเหล่านี้ก็ยังไม่ได้รับการสนับสนุนการจัดตั้งงบประมาณ และกำลังบุคลากรให้การสนับสนุนและเข้ามาร่วมรับผิดชอบอย่างเต็มที่ 2) การจัดการศึกษาปฐมวัยให้กับเด็กในสถานสงเคราะห์เด็กอ่อน ทั้งของภาครัฐและเอกชนสามารถจัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เมื่อเด็กถึงวัยเกณฑ์อายุที่จะต้องถูกส่งต่อไปยังสถานสงเคราะห์เด็กโต เด็กกลุ่มนี้จะสะดุดหยุดชะงักการพัฒนาที่ต่อเนื่อง เนื่องจากยังขาดระบบการเชื่อมต่อการพัฒนาอย่างชัดเจนระหว่างสถานสงเคราะห์เด็กเล็กและสถาน สงเคราะห์เด็กโต 3) ครูผู้สอนและวิธีการจัดการเรียนการสอน ครูผู้สอนสายสามัญและสายอาชีวะมีอยู่อย่างจำกัด ขาดความรู้และเทคนิคการสอน ขาดสื่อและวัสดุอุปกรณ์ เครื่องมือที่ทันสมัยเพื่อสร้างความเข้าใจและแรงจูงใจให้กับผู้สอน 4) ขาดการคัดแยกและการจำแนกเด็กเป็นรายบุคคล ทั้งในสถานสงเคราะห์เด็กปกติและเด็กพิการอย่างเป็นระบบที่เชื่อถือได้ โดยเฉพาะการดำ เนินงานตั้งแต่ระยะแรกเริ่ม ถึงแม้จะมีการจำแนกอยู่บ้างด้วยวิธีการประเมินด้วยสายตาและท่าทีเมื่อเด็กนั้นมีลักษณะแสดงออกหรือพฤติกรรมที่เด่นชัดเท่านั้น ทำให้เด็กเสียโอกาสในการได้รับ การจัดการศึกษาที่สอดคล้องกับสภาพปัญหา และความต้องการที่แท้จริงที่จะได้รับประโยชน์จากการศึกษาอย่างเต็มที่ รวมทั้งประโยชน์จากการได้รับความช่วยเหลือตามแนวทางที่ถูกต้อง 5) การจัดรูปแบบการศึกษาทางเลือก จะต้องมึลักษณะบูรณาการด้านการจัดการศึกษาสายสามัญ ควบคู่กับการฝึกอบรมวิชาชีพและหลักสูตรพิเศษอื่นๆ ควรจัดกิจกรรมและโครงการเสริมหลักสูตรที่มุ่งเน้นการพัฒนาจิตใจการสร้างทัศนคติ การดำรงชีวิตที่ถูกต้องด้วยการจัดกิจกรรมการดำเนินงานด้วยวิธีสอดแทรกด้านจริยธรรม คุณธรรม ทักษะชีวิต หลักสูตรครอบครัวศึกษา การพัฒนาแนวคิดเรื่อง เศรษฐกิจพอเพียงและวิธีนำ ไปปฏิบัติ การบริหารจัดการตนเองโดยคำนึงถึงความยืดหยุ่นของวิธีการเรียนการสอนและความหลากหลายของหลักสูตร 6) การวัดผลการออกหลักฐานการศึกษาให้กับเด็กหลังจากจบหลักสูตรการศึกษารวมทั้งหลักฐานการจัดสอบมาตรฐานฝีมือช่างระดับต่างๆ มีความจำ เป็นและมีความสำคัญต่อการที่เด็กจะนำไปเป็นหลักฐานการสมัครงานและการประกอบอาชีพ หรือใช้ประกอบการศึกษาต่อในระดับสูงเมื่อต้องออกไปใช้ชีวิตในสังคมภายนอกและ 7) การติดตามดูแลเด็กที่พ้นเกณฑ์ พบว่า เด็กในสถานสงเคราะห์และเยาวชนสตรีในสถานคุ้มครองและพัฒนาอาชีพ ยังไม่สามารถดำรงชีวิตในสังคมภายนอกได้โดยปกติสุขมากนัก เนื่องจากยังมิได้รับการเตรียมความพร้อมอย่างเข้มแข็ง โดยเฉพาะการขาดเงินทุนการประกอบอาชีพและทุนสำหรับชีวิตที่จะออกไปตั้งต้นชีวิตใหม่ในสังคมภายนอก

นันทพร แสงโสภา (2546) ได้ศึกษาประสิทธิผลในการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์เด็ก กรมประชาสงเคราะห์ กรณีศึกษา สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี โดยศึกษาผลการดำเนินงานที่บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่สถานสงเคราะห์ได้กำหนด โดยใช้เกณฑ์ที่วัดจากความพร้อมของเด็กในสถานสงเคราะห์รวม 3 ด้านคือ ด้านสุขภาพร่างกาย ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคม และด้านการศึกษา ฝึกวิชาชีพ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยได้แก่ เด็กที่เข้ามาอยู่ในสถานสงเคราะห์ก่อน พ.ศ.2545 อายุระหว่าง 12 ถึง 18 ปี จำนวน 121 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามวัดความพร้อมของเด็กในสถานสงเคราะห์ 3 ด้าน โดยด้านสุขภาพร่างกาย ใช้เกณฑ์อ้างอิงน้ำหนัก ส่วนสูง ของกองโภชนาการ กระทรวงสาธารณสุข ส่วนด้านการศึกษา ฝึกวิชาชีพ ใช้เทียบกับเกณฑ์ระดับการศึกษา ปกติ และความพอใจของเด็กในการได้รับการฝึกวิชาชีพ ผลการวิจัย พบว่า ประสิทธิภาพในการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถีในภาพรวม มีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมาก นั่นคือ มีเด็กที่มีความพร้อมครบทั้ง 3 ด้าน คิดเป็นร้อยละ 69.4 โดยผลการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์ในแต่ละด้าน ด้านสุขภาพร่างกายมีประสิทธิภาพอยู่ในระดับมากที่สุด คือ จำนวนเด็กที่มีความพร้อมคิดเป็นร้อยละ 99.2 ด้านจิตใจ อารมณ์ สังคมมีประสิทธิภาพในการดำเนินงานอยู่ในระดับมาก จำนวนเด็กที่มีความพร้อมคิดเป็นร้อยละ 75.2 และด้านการศึกษาฝึกวิชาชีพ มีประสิทธิภาพในการดำเนินงานอยู่ในระดับมาก โดยมีจำนวนเด็กที่มีความพร้อม คิดเป็นร้อยละ 69.4

เสาวนีย์ พวงมาลัย (2549) การศึกษาวิจัยเรื่อง “การจัดบริการสวัสดิการสังคม: กรณีศึกษา สถานสงเคราะห์เด็กอ่อน รังสิต ” กรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการจัดบริการสวัสดิการสังคม สภาพปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อน รังสิต เพื่อเสนอแนวทางในการพัฒนาการจัดบริการสวัสดิการสังคมแก่เด็กที่เหมาะสมต่อผู้ดำเนินงาน โดยใช้วิธีศึกษาจากเอกสาร (Documentary Study) และการศึกษาภาคสนาม (Field Study) โดยการสัมภาษณ์ นักพัฒนาสังคม นักโภชนาการ และผู้ปฏิบัติงาน เพื่อทราบทัศนะ ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ ซึ่งผลการสรุปวิจัยได้ดังนี้ 1) การบริหารงานตามนโยบายการจัดบริการสวัสดิการสังคมการสังคมของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อน รังสิต เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ 2) แนวทางในการพัฒนาการจัดบริการสวัสดิการสังคมของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อน รังสิต ควรกำหนดแผนการพัฒนาด้านอาคาร สถานที่ และจัดสรรงบประมาณให้สอดคล้องกับการดำเนินงานให้ครอบคลุมทุกภารกิจ อันจะทำให้การให้บริการของสถานสงเคราะห์เด็กอ่อน รังสิต เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

วรากร ทรัพย์วิระปกรณ์ (2550) วิธีการดำเนินชีวิตของเยาวชนในสถานสงเคราะห์ เป็นการศึกษาเชิงปรากฏการณ์วิทยาเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบปรากฏการณ์วิทยาตามแนวคิดของ ฮัสเซิร์ล (Husserl) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปรากฏการณ์วิธีการดำเนินชีวิตตามประสบการณ์ การรับรู้ของเยาวชนในสถานสงเคราะห์ ซึ่งผู้ให้ข้อมูลหลัก คือเยาวชนชายวัยรุ่นในสถานสงเคราะห์ ที่มีอายุ ตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 2 คน และผู้ให้ข้อมูลเสริมคือ เจ้าหน้าที่สังคมสงเคราะห์จำนวน 2 คน และพี่เลี้ยงประจำบ้านอีกจำนวน 1 คน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และเป็นการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังใช้การสังเกตโดยตรง ร่วมด้วยวิเคราะห์ข้อมูลตามขั้นตอนของ โคไลยซ์ซี และนำเสนอประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลในภาพรวม ผลการวิจัยเป็นดังนี้ 1) เยาวชนผู้ให้ข้อมูลรับรู้ความหมายของวิธีการดำเนินชีวิตในสถานสงเคราะห์เยาวชนประกอบด้วย 3 ประเด็น คือ การดำเนินชีวิตที่เริ่มต้นจากการพลัดพรากจากครอบครัว การใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่น และการอยู่เพื่อบุคคล ซึ่งประกอบด้วย 2 ประเด็นย่อย คือ ภาพฝันในชีวิตและอนาคตที่วาดหวัง 2) เยาวชนผู้ให้ข้อมูลเล่าถึงประสบการณ์ชีวิตและความทรงจำต่างๆ ที่ตนประสบขณะใช้ชีวิตอยู่ในสถานสงเคราะห์ โดยแบ่งเป็น 5 ประสบการณ์หลักที่สำคัญคือ ความขัดแย้งกับเจ้าหน้าที่ การหนีเรียนไปอยู่วัด เลิกรักสถาบัน การหนีเที่ยวกลางคืน และการตัดสินใจด้วยกำลังผลการวิจัยนี้ ทำให้เข้าใจถึงการให้ความหมาย เกี่ยวกับวิธีการดำเนินชีวิตของเยาวชนในสถานสงเคราะห์ตามประสบการณ์การรับรู้ อันจะเป็นแนวทางในการแสวงหากระบวนการ และรูปแบบ ที่เหมาะสม เพื่อพัฒนาพฤติกรรมของเยาวชนในสถานสงเคราะห์ให้สอดคล้องกับสภาพปัญหาและความต้อง

วราภรณ์ แสงคำ (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความว่า เหวและพัฒนาโปรแกรมเพื่อลดความว่าเหวของเด็กในสถานสงเคราะห์ที่เป็นเด็กกำพร้าและเด็กยากจนวัดสระแก้ว ที่มีอายุระหว่าง 11-18 ปี และกำลังศึกษาในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3 ของโรงเรียนวัดสระแก้ว โดยโปรแกรมเพื่อลดความว่าเหวเป็นกิจกรรมนอกเวลาเรียน ประกอบด้วย การรู้จักตนเอง การยอมรับตนเองและผู้อื่นมากขึ้น ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดกับการเห็นคุณค่าในตนเอง ความคิดอย่างมีเหตุผลและไม่มีเหตุผล การมุ่งหวังความรักและการยอมรับจากผู้อื่น ความโดดเด่นอย่างว่าง สัมพันธภาพที่ดี และความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ผลการวิจัยพบว่า เด็ก กำพร้าและเด็กยากจนวัดสระแก้ว มีความว่าเหวอยู่ในระดับมาก และเด็กที่เข้าร่วมโปรแกรม มีความว่าเหวผลลงอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ

สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนพญาไท กรุงเทพมหานคร การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยได้นำหลักสูตร เวลาว่างศึกษาไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รวม 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งทดสอบความสามารถและการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแบบวัดความสามารถในด้านต่างๆ โดยผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นมีพัฒนาการด้านความสามารถและมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการตระหนักในตนเอง ความตระหนักในเวลาว่าง ทักษะการใช้เวลาว่าง ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และทักษะการใช้เวลาว่างที่ดีขึ้น

รัชราวุธ สว่างอรุณ(2556) การวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาและเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 3 โดยศึกษากับนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดตะคร้ำเอน อำเภอท่ามะกาจังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 60 คน โดยการสุ่มแบบหลายขั้นตอนโดยงานวิจัยนี้ได้เปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภายในกลุ่มก่อนและหลัง ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม และเปรียบเทียบทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ซึ่งผลการวิจัย พบว่า

1. หลังเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลุ่มทดลอง มีทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ โดยรวมอยู่ในระดับค่อนข้างดี เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านความรู้ และพฤติกรรมอยู่ในระดับค่อนข้างดี และด้านความรู้สึกอยู่ในระดับดี

2. ผลการเปรียบเทียบ ทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลุ่มทดลอง ภายหลังเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. ผลการเปรียบเทียบ ทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการ กลุ่มทดลอง ภายหลังเข้าร่วมโปรแกรม นันทนาการ สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการทบทวนงานวิจัยภายในประเทศ พบว่า การพัฒนาเด็กในสถานสงเคราะห์ต้องดำเนินการอย่างเป็นระบบและมีขั้นตอนที่ชัดเจน และเพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่ครบถ้วน ถูกต้อง และเกิดการพัฒนาอย่างแท้จริงนั้น ผู้วิจัยจำเป็นต้องผสมผสานหลากหลายวิธีเข้ามาใช้ในการวิจัย จาก วิธีการวิจัยและผลการวิจัยที่ได้จากการทบทวนงานวิจัยภายในประเทศ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลดังกล่าวมาเป็นแนวทางในการพัฒนางานวิจัย การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการวิจัย
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กในสถานสงเคราะห์จำนวน 60 คน แบ่งเป็น เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน โดยการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.2.1 โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 โปรแกรม ได้แก่

โปรแกรมที่ 1: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมที่ 2: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.2.2 แบบประเมินการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement)

2.2.3 แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์

2.2.4 แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) เพื่อบรรยายเหตุการณ์ขณะเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์

2.2.5 แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.2.6 แบบประเมินผลการเรียนรู้และ ทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3. การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1 การสร้างและหาคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ มีขั้นตอน ดังนี้

3.1.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) ตามแนวคิดขอข่ายและลำดับขั้นของการศึกษาการใช้เวลาว่าง เพื่อนำไปใช้ในการ ศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง พร้อมนำเครื่องมือเหล่านี้ ไปทดลองใช้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีคุณลักษณะต่างๆ คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่าง เพื่อคัดเลือกและปรับปรุงแบบ สัมภาษณ์ให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2 การสร้างและหาคุณภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ มีขั้นตอน ดังนี้

3.2.1 โปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ในสถานสงเคราะห์ โดยศึกษาเอกสารทางวิชาการ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) และการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education Programming) และพัฒนา

โปรแกรมที่ 1 : โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษา
ตอนปลายในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ ตามแนวคิดของ มันดี และ แดทติโล (Mundy. 1998; Dattilo. 2008) โดยแบ่งออกเป็น 2 โปรแกรม ได้แก่

โปรแกรมที่ 2 : โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก มัธยมศึกษา
ตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1) นำโปรแกรม การศึกษา การใช้เวลาว่าง ของเด็กในสถาน สงเคราะห์ ทั้ง 2 โปรแกรมไปหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ทดลอง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาหาความเที่ยงตรงของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ทั้ง 2 โปรแกรมโดยวิธีเชิงประจักษ์ (Face Validity) แล้วปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับ เด็กที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมของกิจกรรมและนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข และนำรูปแบบโปรแกรมโปรแกรมพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ของเด็กในสถาน สงเคราะห์ ทั้ง 2 โปรแกรม ที่ได้ปรับปรุงแล้วไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2) นำโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง เด็กประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ มาพัฒนาเป็นคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง เด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยศึกษาผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และจากใบงานของเด็ก เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาคู่มือต่อไป

3) ปรับปรุงคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง เด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสมและคุณภาพของคู่มือ โดยผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ได้ดังนี้ (ชูศรี วงศ์รัตน์. 2544: 85)

คะแนนเฉลี่ย 4.50 – 5.00 หมายถึง มีคุณภาพดีมาก

คะแนนเฉลี่ย 3.50 – 4.49 หมายถึง มีคุณภาพดี

คะแนนเฉลี่ย 2.50 – 3.49 หมายถึง มีคุณภาพปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.50 – 2.49 หมายถึง คุณภาพต้องปรับปรุง

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.49 หมายถึง คุณภาพน้อยที่สุด

4) คู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.93, S.D. = 0.15) และค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

5) คู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.97, S.D. = 0.05) และค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

3.2.2 แบบประเมินการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) มีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1) ศึกษาศึกษา แนวคิด งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ และการพัฒนาแบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง

2) ศึกษาและพัฒนา เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบประเมินการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Ragheed. 2012) โดยมีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งมีค่า IOC (Index of Congruence) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และมีค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.95 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 24 ข้อ

3) ประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ เป็นแบบมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ โดยแบ่งระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างมาก

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

4) การรวมคะแนน การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ แบ่งเป็นองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นด้านต่าง ๆ ดังนี้

ตาราง 4 การรวมคะแนนองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง

ด้านย่อย	การรวมคะแนน
ความสำคัญ	ข้อ 1, 7, 13, และ 19
ความพึงพอใจ	ข้อ 2, 8, 14, และ 20
ความสนใจ	ข้อ 3, 9, 15, และ 21
ความเข้มข้น	ข้อ 4, 10, 16, และ 22
การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	ข้อ 5, 11, 17, และ 23
การมีความหมายกับชีวิต	ข้อ 6, 12, 18, และ 24

เกณฑ์การแปลความหมาย

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของคะแนนการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและ
 นันทนาการ ได้พิจารณาตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2535: 100)

คะแนน	การแปลผล
4.51 - 5.00	ระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากที่สุด
3.51- 4.50	ระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมาก
2.51- 3.50	ระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลาง
1.51- 2.50	ระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับน้อย
1.00 -1.50	ระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับน้อยที่สุด

5) นำแบบประเมินการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ไปเก็บ
 รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มเด็กในสถานสงเคราะห์ จำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น เด็ก
 ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน

3.2.3 แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) โดยสังเกตการเข้าร่วม
 โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ โดยศึกษาเอกสารทางวิชาการ
 หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) และสร้าง
 แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมพร้อม ปรับปรุงให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้ในการเก็บรวบรวม
 ข้อมูล

3.2.4 แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) เพื่อบรรยายเหตุการณ์ขณะเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ โดย ศึกษาเอกสารทางวิชาการ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) โดยพัฒนาแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และปรับปรุงให้มีความเหมาะสมก่อนที่จะนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.5 แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ โดยมีขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือวิจัย ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารทางวิชาการ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับ การประเมินกระบวนการของการศึกษาการใช้เวลาว่าง

2) สร้างแบบ ประเมิน การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ตามกรอบแนวคิดการประเมินของ แดทติโล (Dattilo, 2008) 6 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่ 1) ขาขึ้นการเวลาว่าง 2) ตระหนักรู้ของตนเองในการใช้เวลาว่าง 3) การตัดสินใจด้วยตนเองในการใช้เวลาว่าง 4) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างใช้เวลาว่าง 5) การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวกการใช้เวลาว่าง และ 6) การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

3) หาคุณภาพ แบบประเมิน การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ทั้ง 2 ชุด โดยหาความเที่ยงตรง ซึ่งเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุ ประสงค์ของแบบสอบถาม โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อความในแต่ละข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน และคัดเลือกข้อความที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ซึ่งมีค่า IOC อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0

4) นำแบบประเมิน ที่ได้ปรับปรุงตามข้อคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญไปทดลองใช้ (Try out) กับเด็กนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน เพื่อตรวจสอบหาคุณภาพ และมีค่าความเชื่อมั่น ของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยแบบประเมิน การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.85 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ และแบบประเมิน การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.89 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ เช่นเดียวกัน

5) ประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นแบบมาตรวัดของลิเคิร์ต (Likert Scale) แบ่งคำตอบเป็น 5 ระดับ โดยแบ่งระดับ ดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างมาก

ระดับ 4 หมายถึง เห็นด้วย

ระดับ 3 หมายถึง ปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

ระดับ 1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างมาก

6) การรวมคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง มีดังนี้

ตาราง 5 การรวมคะแนนการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

ด้านย่อย	การรวมคะแนน
ซาบซึ้งการเวลาว่าง	ข้อ 1, 2, 3, และ 4
ตระหนักรู้ของตนเองในการใช้เวลาว่าง	ข้อ 5, 6, 7, 8, 9, 10, และ 11
การตัดสินใจด้วยตนเองในการใช้เวลาว่าง	ข้อ 12, 13, 14, และ 15
ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างใช้เวลาว่าง	ข้อ 16, 17, 18, 19, และ 20
การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวกการใช้เวลาว่าง	ข้อ 21, 22, 23, 24, และ 25
การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ข้อ 26, 27, 28, 29, และ 30

เกณฑ์การแปลความหมาย

การแปลความหมายค่าเฉลี่ยของการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ได้พิจารณาตามเกณฑ์ดังต่อไปนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2535: 100)

คะแนน	การแปลผล
4.51 - 5.00	อยู่ในระดับมากที่สุด
3.51- 4.50	อยู่ในระดับมาก
2.51- 3.50	อยู่ในระดับปานกลาง
1.51- 2.50	อยู่ในระดับน้อย
1.00 -1.50	อยู่ในระดับน้อยที่สุด

3.2.6 แบบประเมินผลการเรียนรู้และ ทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและ มัธยมศึกษาตอนต้น โดยศึกษาเอกสารทางวิชาการ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง และสร้างแบบประเมินผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล ก่อนที่จะนำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

4. การดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการ วิจัยการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยผู้วิจัยใช้ หลัก “APIE” (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) มาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยมีขั้นตอนดังนี้

4.1 การประเมิน (Assessment)

4.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานสงเคราะห์ศึกษา แนวคิด งานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง และ การพัฒนาโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง และการประเมินผล โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) ความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง พร้อม พัฒนา แบบสัมภาษณ์ความต้องการและ แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) เพื่อศึกษาระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ (Raghd. 2012) และแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง

4.1.2 ศึกษาการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์(Raghd. 2012) โดยใช้แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Raghd. 2012) โดยแบบประเมินดังกล่าว มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งมีค่า IOC (Index of Congruence) มีค่าอยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และมีค่าความเชื่อมั่น ของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.95

4.1.3 ศึกษาความต้องการ พัฒนาทักษะ การใช้เวลาว่าง โดยการสัมภาษณ์ โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาไปพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ต่อไป

4.1.4 ได้ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้ข้อมูลการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

4.2 การวางแผน (Planning) สร้างโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

4.2.1 นำข้อมูลจาก เอกสาร ตำรา และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของกระบวนการพัฒนาโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998; Dattilo. 2008) แนวคิดการประเมิน การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Dattilo. 2008) ข้อมูลผลการศึกษามีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ข้อมูล ผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง มาสร้างวางแผนพัฒนาโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ และพัฒนาแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ แบบสังเกตแบบ มีส่วนร่วม (Participant Observation) แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) และแบบประเมินผลการ เรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล

4.2.2 ได้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ 2 โปรแกรม คือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและสำหรับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นในสถานสงเคราะห์

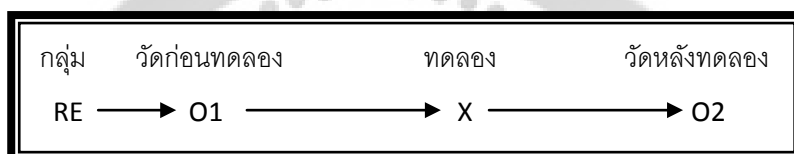
4.2.3 ได้แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง 2 ชุด คือ แบบ ประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

4.2.4 ได้แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและแบบประเมินผล การเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล

4.2.5 หากคุณภาพของหากคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ทดลอง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาคุณภาพของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้ง 2 โปรแกรมโดยวิธีเชิงประจักษ์ (Face Validity) แล้วปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับเด็กที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมของกิจกรรมและนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข และปรับปรุง คู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถาน สงเคราะห์ โดยให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสมและคุณภาพของคู่มือ โดย โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}$ = 4.93, S.D. = .149) และค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่า ระหว่าง 0.80 – 1.00 และคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษา ตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีดีมาก ($\bar{X}$ = 4.97, S.D. = .049) และค่าพิสัย ดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

4.2.6 หากคุณภาพแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ทั้ง 2 ชุด โดยหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของแบบสอบถาม โดยพิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อความในแต่ละข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.85 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ และแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.89 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ เช่นเดียวกัน

4.3 การนำไปใช้ (Implementation) นำโปรแกรมไปใช้ 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง โดยใช้แบบแผนการทดลองแบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) โดยมีแบบแผนการทดลอง ดังนี้



สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิจัย

RE	แทน	กลุ่มตัวอย่าง
O1	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง
X	แทน	การให้กลุ่มตัวอย่างเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
O2	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง

ระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมจะให้เด็กทำใบงานและมีการประเมินการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กในแต่ละสัปดาห์เป็นรายบุคคล

4.4 การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) โดยมีการประเมินการจัด โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และสำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ผลการวิจัย ดังนี้

4.4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง

4.4.2 ผลการเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง

4.4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง

4.4.4 ผลการเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง

4.4.5 ผลการพัฒนาการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่าง เป็นรายบุคคลจากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

4.4.6 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างของ เด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารใบงาน แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) ด้วย วิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) สำหรับการเปรียบเทียบความคงที่ ของข้อมูลนั้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อค้นหาหัวข้อการจัดกลุ่มหัวเรื่อง การนำ ข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม การอธิบายหัวข้อที่เหมาะสม (สาลี สุภาภรณ์. 2550: 176-178) นำ ข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จาก การวิเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยาย เหตุการณ์สำคัญมา เปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลที่ได้มาว่ามีความสอดคล้องกันอย่างไรบ้าง จากนั้นจำแนกข้อมูลเป็นหัวเรื่อง หัวข้อย่อย ตามลักษณะของข้อมูลที่วิเคราะห์ได้ และตรวจสอบ ความเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า (Triangulation) กล่าวคือ เป็นการใช้อยู่ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลทั้ง 3 วิธีขึ้นไป (สาลี สุภาภรณ์. 2550: 176-178) นำมาวิเคราะห์ร่วมกันว่าข้อมูล ที่ได้จากการเก็บข้อมูลทุกวิธีว่ามีความสอดคล้องและตรงกันมากน้อยเพียงใด ผลการตรวจสอบ ความเชื่อถือของวิธีสามเส้า พบว่าข้อมูลที่ได้จากวิธีการรวบรวมทั้ง 3 แบบ คือ เอกสารใบงาน การ สังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญมีความสอดคล้องและตรงกัน

4.6.7 ผลการ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

4.6.8 สรุปผล และอภิปรายผล และนำเสนอผลการวิจัย

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

1.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1.1 ค่าร้อยละ (Percentage)

1.1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean)

1.1.3 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation)

1.2 สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของแบบสอบถาม แบบประเมิน และหาประสิทธิภาพของศูนย์นันทนาการโดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item-Object Congruence)

1.3 สถิติวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถามและแบบประเมิน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach)

1.4 สถิติทดสอบสมมติฐาน ใช้ค่า t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนประเมินก่อนและหลัง



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลความหมายข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่างๆ แทนความหมายดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่าง(Mean)
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง(Standard Deviation)
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์แจกแจงค่า(t-distribution)
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็นหรือโอกาส(Probability)
*	แทน	นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้ผู้วิจัยมุ่งพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 ผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กขอศึกษาระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

ตอนที่ 3 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

3.1 ผลการวิเคราะห์ ข้อมูล การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.2 ผลการเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถม ศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.4 ผลการเปรียบเทียบผล การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.5 คะแนน ผลการ พัฒนา ทักษะ การใช้เวลาว่าง เป็นรายบุคคล จากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.6 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างของ เด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย เพศ ระดับการศึกษา จำนวนเจ้าหน้าที่ อายุ ตำแหน่งหน้าที่ของเจ้าหน้าที่ ความสามารถในการปฏิบัติหน้าที่ ดังนี้

ตาราง 6 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

รายการ	ความถี่	ร้อยละ
1.เพศ		
ชาย	36	60.00
หญิง	24	40.00
รวม	60	100.00
2. ระดับการศึกษา		
ประถมศึกษาปีที่ 4	10	33.33
ประถมศึกษาปีที่ 5	6	20.00
ประถมศึกษาปีที่ 6	14	46.67
รวม	30	100.00
มัธยมศึกษาปีที่ 1	12	40.00
มัธยมศึกษาปีที่ 2	11	36.67
มัธยมศึกษาปีที่ 3	7	23.33
รวม	30	100.00

จากตาราง 6 แสดงว่ากลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วยเพศชายจำนวน 36 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 เพศหญิงจำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 เมื่อจำแนกระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 ประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 มัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 มัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 และมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33

ตอนที่ 2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 การศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

การศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล โดยการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ใช้ในการนำไปใช้การ วางแผนพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยแบบประเมินการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและนั่นทนากา ร และสนทนากับเด็กเพื่อให้ทราบถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนเองชื่นชอบ และความต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่ การพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล นอกจากนี้ต้องดำเนินการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับเด็กจากพี่เลี้ยงหรือเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเด็กในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การใช้เวลาว่างของเด็ก ความสนใจ ความสามารถและทักษะการใช้เวลาว่างที่เด็กมี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง จากผลการวิจัย สามารถความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ดังนี้

2.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษา ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์ได้ 3 หัวเรื่อง ดังแสดงในตาราง 3 หัวเรื่อง คือ (1) ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ (2) ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬา (3) ความต้องการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง โดยในแต่ละหัวเรื่องประกอบด้วยหัวข้อและ /หรือ หัวข้อย่อยต่างๆ ตามที่สรุปไว้ ดังนี้

ตาราง 7 ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

1. ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ	2. ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬา	3. ความต้องการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง
1.1 งานประดิษฐ์กรอบรูป	2.1 ทักษะกีฬา วอลเลย์บอล	3.1 การใช้เว็บไซต์เพื่อ การเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง
1.2 งานประดิษฐ์การ์ดกระดาษ		

โดยผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีรายละเอียดดังนี้

1. ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์ มีความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ โดยสามารถสรุปความต้องการ พัฒนาทักษะได้ 2 กิจกรรม คือ (1) งานประดิษฐ์กรอบรูป และ (2) งานประดิษฐ์การ์ดกระดาษที่เด็กส่วนใหญ่มีความสนใจในกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ เนื่องจาก กิจกรรมดังกล่าวเป็นกิจกรรมที่เด็กคุ้นเคย สถานสงเคราะห์ให้การสนับสนุนและเห็นรุ่นพี่ทำกิจกรรมประดิษฐ์กรอบรูปและ ประดิษฐ์การ์ดกระดาษ จึงมีความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษเหมือนรุ่นพี่ ดังเช่นที่ น้ำ กล่าวว่า “หนูเห็นพี่ๆ เค้านั่งทำกรอบรูป ทำการ์ด และตัดกระดาษมันสวยดี และน่าสนุกค่ะ อยากทำได้เหมือนพี่ๆ บ้างและมันน่าสนุกค่ะ ” โดย แนน กล่าวเพิ่มเติมว่า “หนูก็อยากทำการ์ดกับกรอบรูปได้เหมือนพี่ๆ จะได้ทำเป็นและทำการ์ดให้คนอื่นได้ ส่วน ปัท ซึ่ง เป็นเจ้าหน้าที่กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“ที่สถานสงเคราะห์จะมีการจัดห้องศิลปะให้เด็กได้ทำกิจกรรม ที่ผ่านมามีการทำการ์ด และ กรอบรูป เราจะให้รุ่นพี่ ซึ่งอยู่ประมาณ ๓ .ต้น ทำ พอพวกเด็กประถมเห็น ก็ต้องการทำเหมือนพี่ๆ สนุกเหมือนพี่ๆ บ้าง บางที ก็มาขอให้พี่ๆ สอนให้ ดีค่ะ ถ้าจะมีการพัฒนาทักษะการทำการ์ดกับกรอบรูปให้กับเด็กประถมด้วย เด็กจะได้ มีทักษะด้านการประดิษฐ์ของพวกนี้ติดตัวและทำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้”

นอกจากความคุ้นเคยและการนำทักษะการประดิษฐ์กระดาษไปใช้ในชีวิตประจำวัน แล้ว ที่ต้องการพัฒนาทักษะ กิจกรรม ประดิษฐ์กระดาษ เพราะจะได้ ฝึกความคิดสร้างสรรค์ สมาธิ ความประณีตและความอดุสาหะ นนท์ กล่าวว่า “ดีครับหนึ่งประดิษฐ์กระดาษ นอกจากฝึกการทำการ์ด ทำกรอบรูปแล้ว ผมว่ายังจะได้ฝึกการออกแบบด้วยนะครับ และยังช่วยให้มีสมาธิที่ดีด้วย ” ไมค์ กล่าวเสริมว่า “ทำงานประดิษฐ์ ได้คิดได้ออกแบบ ฝึกความอดทนของผมด้วย ” แนน ซึ่งเป็น เจ้าหน้าที่ กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“ส่วนตัวหนูต้องการให้พัฒนาทักษะศิลปะให้กับเด็กค่ะ เพราะจะได้ช่วยฝึกสมาธิ ฝึกให้เด็กได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ฝึกความละเอียด ความอดทน ให้แก่เด็ก เพราะเด็ก ๆ โดยเฉพาะเด็กประถม ยังขาดสิ่งที่บอกมานี้อีกมาก หนูว่าทักษะ ด้านศิลปะ การประดิษฐ์ กระดาษ จะช่วยให้เด็กมีคุณลักษณะที่ดีเหล่านี้ได้ค่ะ”

2. ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬา

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็ก ประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์ เด็กส่วนใหญ่มีความต้องการ พัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬา โดยกิจกรรมกีฬาที่เด็กต้องการได้รับการพัฒนาคือทักษะกีฬา วอลเลย์บอล เนื่องจากกีฬา วอลเลย์บอลกำลังได้รับความนิยมและเป็นที่สนใจของเด็กในสถานสงเคราะห์ เมื่อมีการแข่งขันของ ทีมวอลเลย์บอลทีมชาติเด็กก็จะติดตามรับชม และต้องที่จะมีทักษะการเล่นวอลเลย์บอล ดังเช่นที่ บอส กล่าวว่า “ผมเห็นทีมชาติเค้าแข่งในทีวี ผมก็อยากเล่นวอลเลย์บอลเป็นเหมือนเค้าบ้างครับ ” บอล กล่าวเสริมว่า “ใช่ครับผมอยากเล่นเป็น ดีลูกได้ เหมือนที่เค้าแข่งกับครับ ” หลิน กล่าว สอดคล้องว่า หนูก็ยังเล่นไม่ค่อยเป็น อยากฝึกวอลเลย์บอล หนูอยากเล่นเป็นเหมือนพี่ๆ ในทีวี จอย กล่าวเสริมว่า “ถ้ามีคนมาสอนพวกหนู พวกหนูเล่นเป็น คงไม่เล่นผิดๆ ถูกเหมือนที่พี่เห็น ” หนึ่ง ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“เด็ก ๆ ช่วงนี้ชอบและสนใจอยากเล่นวอลเลย์บอลกัน ยิ่งช่วงที่ทีมชาติแข่งเด็กจะ คึกคักเป็นพิเศษ พวกเด็กประถม จะเอาลูกวอลเลย์มาเล่นกัน ดีถูกบ้างผิดบ้าง ก็ตามประสาเด็ก หนูคิดว่าถ้าฝึกทักษะให้พวกเด็กสามารถเล่นวอลเลย์บอลได้ถูกวิธี และมีทักษะพื้นฐานที่จำเป็น พวกเค้าคงจะมีความสุขมากเลยทีเดียว”

3 ความต้องการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็ก ประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์ เด็กส่วนใหญ่มีความต้องการ โดยสามารถสรุปความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง ทั้งนี้เนื่องจากการใช้เว็บไซต์

และโลกออนไลน์ดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในปัจจุบัน มีความน่าดึงดูดใจ สร้างความสนใจให้แก่เด็กๆ โดยภายในเครือข่ายออนไลน์ มีเว็บไซต์มากมายที่ให้ทั้งสาระและความบันเทิงแก่เด็กๆ ดังเช่นที่ มล กล่าวว่า “หนูชอบอินเทอร์เน็ต ชอบเข้าเว็บต่างๆ ชอบเล่นเกมในเว็บ มันสนุกเพลินดีค่ะ” ส่วน มิว กล่าวว่าเสริมว่า “หนูชอบเข้าเว็บเล่นเกมนะคะ แต่ก็ยังเข้าเว็บไม่ค่อยถูก หาไม่ค่อยเจอ ถ้ามีคนสอนหนูหาเว็บ เว็บก็จะดี ” ส่วน เจมส์ กล่าวสอดคล้องกันว่า “ผมชอบเข้าอินเทอร์เน็ต เปิดเว็บ เล่นเกม ดูวิดีโอ สนุกดีครับ แต่ถ้ามีคนมาสอนใช้เพิ่มเติมนิดก็เลยครับ ผมจะได้ใช้เก่งขึ้น บอย ก็กล่าวเสริมว่า ผมก็คิดเหมือนกันเลยถ้ามีคนมาสอนผมใช้เว็บ ผมคิดว่ามันจะดีมากเลย ผมจะได้ใช้เป็นมากขึ้น ไทม์ ซึ่งเป็น เจ้าหน้าที่ บริการทรัพยากรกายภาพ กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“พวกเด็กชอบอินเทอร์เน็ต ชอบเล่นเกม อ ย่าให้ได้ดูหน้าจออะมียาว แทบจะแกะออกจากหน้าจอ แต่เท่าที่ผมสังเกตเห็นอย่างหนึ่งคือ เด็กเหล่านั้นควรจะได้รับการพัฒนาเรื่องการสืบค้น กับการแนะนำให้ใช้เว็บที่มีประโยชน์นะครับ เพราะเท่าที่ผมเห็นเด็กๆ ก็ยังสืบค้นกันไม่ค่อยเก่ง และก็ยังไม่รู้จักรีวิวไซต์ที่มีประโยชน์ พอไม่รู้ว่าจะเข้าเว็บไหน ก็จะไปดูเว็บของพวกผู้ใหญ่ ผมคิดว่าการสอนทักษะตามที่ผมได้ออกมานี้เป็นสิ่งจำเป็น และจะเป็นการพัฒนาทักษะพื้นฐานใหม่ๆ ด้วยครับ”

2.2.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดย การเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยเด็กมีความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของตนเองใน 3 หัวเรื่อง ได้แก่ (1) ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ (2) ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม (3) ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน โดยในแต่ละหัวเรื่องประกอบด้วยหัวข้อและ/หรือ หัวข้อย่อยต่างๆ ตามที่สรุปไว้ในตาราง 4 ดังนี้

ตาราง 8 ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1. ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์	2. ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม	3. ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน
1.1 ทักษะการใช้เฟซบุ๊กแฟนเพจ	2.1 ทักษะการเล่นการ์ดเกม	3.1 ทักษะการเล่นหมากรุก
1.2 ทักษะการใช้ยูทูบ	2.2 ทักษะการเล่นการ์ดเกม	3.2 ทักษะการเล่นเกมเศรษฐี

1. ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์เด็กส่วนใหญ่มีความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ โดยสามารถสรุปความต้องการ พัฒนาทักษะได้ 2 กิจกรรม คือ (1) ทักษะการใช้เฟสบุ๊ค แฟนเพจ (Facebook fanpage) และ (2) ทักษะการใช้กูเกิ้ลพลัส (Google+) เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ทั้งสองประเภทเป็นสื่อที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เป็นสื่อ เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานเป็นผู้สร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลได้ง่าย และช่วยให้เด็กได้รับความเพลิดเพลินและความสุขจากการใช้เวลาว่างด้วยสื่อสังคมออนไลน์ และเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ก็นิยมใช้สื่อสังคมออนไลน์ และมีความต้องการพัฒนาทักษะที่เพิ่มมากขึ้น ดังเช่นที่ โจ กล่าวไว้ว่า “ถ้าถามผมถึงความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ในการใช้เวลาว่างที่ผ่านมาของผม ผมสนใจและต้องการพัฒนาพวกทักษะการใช้พวกโซเชียลมีเดีย พวกเฟสบุ๊ค กูเกิ้ลพลัสอะไรพวกนี้ครับ เอาแบบทักษะสูงๆ ที่ผมยังไม่เคยทำอะครับ ผมว่ามันน่าสนใจและสนุกดี ได้ สร้างเนื้อหาเอง อัปรูป แชร์รูปให้เพื่อนๆ” สอดคล้องกับ ไก่ ซึ่งได้กล่าวว่า

“เล่นพวกโซเชียล เฟสบุ๊ค พวกนี้สนุกดี ได้แชท ได้โพสต์รูป แชร์รูปให้เพื่อน ผมกับเพื่อนทำเป็นแล้ว แต่ถ้าจะพัฒนาก็คือจะทำให้พัฒนาทักษะที่สูงขึ้น หรือตัวอื่นที่ผมยังไม่เคยใช้ครับ เห็นว่ามันมีเหมือนเฟสบุ๊คอยู่ด้วย อย่างลองใช้ครับ ถ้ามาสอนพวกผมได้ก็จะดีมากเลยครับ”

อิง กล่าวเพิ่มเติมว่า “หนูกับเพื่อนส่วนใหญ่เราสนใจที่จะฝึกและใช้เฟสบุ๊คค่ะ แต่อยากลองทำอะไรใหม่ๆ ในเฟสบุ๊ค เห็นว่าในเฟสบุ๊คมี แฟนเพจ หนูว่ามันน่าสนใจ ยังไม่เคยใช้ ดี อยากลองทำดูเห็นเค้าว่ามีประโยชน์หลายอย่างค่ะ” ไท้ม ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่บริการทรัพยากรกายภาพ กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“พวกเด็ก ประถมจะใช้ ชอบอินเทอร์เน็ต ชอบเล่นเกม แต่ถ้าเป็นพวกเด็กมัธยมต้นจะสนใจใช้พวกสื่อสังคมออนไลน์ เวลาให้ใช้คอมพิวเตอร์ก็มักจะเล่นเฟสบุ๊ค เด็กๆ เค้าก็มีเฟสบุ๊คกันทุกคนนะ แต่ถ้าจะใช้เกิดประโยชน์และพัฒนาทักษะที่สูงขึ้น ผมว่าคิดว่าจะฝึกให้พวกเค้าทำแฟนเพจ เพราะใช้ประโยชน์ได้หลายอย่าง ถ้าเด็กมีทักษะการทำแฟนเพจติดตัว วาอาจนำไปใช้ในการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการประชาสัมพันธ์หรือการสื่อสารในอนาคตของพวก เค้าได้ รวมถึงพวกสื่อสังคมออนไลน์ตัวอื่นๆ เช่น พวกกูเกิ้ลพลัส ยูทูป ถ้าเด็กมีทักษะพวกนี้ติดตัวก็จะเป็นประโยชน์ในการสมัครงานและการทำงานในอนาคต”

2. ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ เด็กส่วนใหญ่มีความต้องการ การต้องการพัฒนาทักษะ การเล่นการ์ดเกม โดยการ์ดเกมที่เด็กให้ความสนใจและต้องการได้รับการพัฒนาคือ ทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน เนื่องจากที่สถานสงเคราะห์มีผู้ให้ความอนุเคราะห์จากต่างประเทศบริจาคการ์ดเกมอุโนมาตลอดแต่เด็กเล่นกันไม่เป็น จึงมีความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน ดังเช่นที่ อัม กล่าว ว่า “พวกหนูได้อุโนมาหลายกล่องเลยแต่เล่นกันไม่เป็น เปิดอู๋ วนวิธีเล่นในกล่องก็เป็นภาษาอังกฤษ อ่านวิธีเล่นในเน็ตก็ไม่เข้าใจ อ่านแล้วงงๆ ถ้าพวกพี่ๆ หนูอยากให้มีคนมาสอนพวกหนูค่ะ นาย กล่าวเสริมว่า “อยากเล่นเป็นครับ มีแต่เล่นไม่เป็นเอาตั้งไว้อยู่ๆ หรือบางครั้งพวกน้องๆ ก็เอาไป เชี่ยวไปเปล่าเล่นกัน ” เปา กล่าวสอดคล้องกันว่ า “พวกผมได้การ์ดมาหลายแบบถ้าพวกการ์ดพลัง เกมไฟ เล่นเป็นกันครับ แต่อุโนเนี่ยเล่นไม่เป็นกันจริงๆ ได้มาเยอะ ผมต้องการให้พวกพี่ๆ มาสอน จะได้เล่นเป็นกันครับ” หนึ่งใน ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่กิจกรรม ได้กล่าวเพิ่มเติมว่า

“หนูก็คิดเหมือนเด็กๆ นะคะ เรื่องเกมอุโน เ เพราะเราได้รับบริจาคมาจากต่างๆ ประเทศเยอะแต่เด็กๆ เล่นกันไม่เป็น หนูก็นำเด็กเล่นไม่ได้เพราะเล่นไม่เป็น ถ้ามีคน ที่เล่นเป็นมาสอนเด็ก ก็จะได้ดีมากเลยคะ เด็กๆ จะได้รับประโยชน์จากเกมอุโน

3. ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน

จากการวิเคราะห์ข้อมูล โดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล พบว่า เด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ เด็กส่วนใหญ่มีความต้องการ การต้องการพัฒนาทักษะ การเล่น เกมกระดาน โดยสามารถสรุปความต้องการ พัฒนาทักษะได้ 2 กิจกรรม คือ (1) หมากรุก (2) เกม เศรษฐี โดยกิจกรรม หมากรุก และเกมเศรษฐี นั้นเด็กมีทักษะและประสบการณ์กันอยู่บ้าง แต่ยังไม่ เข้าใจกิจกรรมทั้งหมดทำให้เล่นกันไม่ถูกต้อง หรือบางครั้งพอไม่เข้าใจกติกาที่สร้างกติกาบางส่วน ขึ้นมาเอง จึงมีความต้องการพัฒนาทักษะและเข้าใจกติกามากขึ้น ดังเช่นที่ พล กล่าวว่ า “หมากรุก หมากรอก พวกผมก็เล่นเป็นครับ แต่ก็เข้าใจกติกาไม่หมด เล่นกันถูกบ้างไม่ถูกบ้างก็เล่นกันไป ถ้ามีคน มาสอนให้เข้าใจมากขึ้นก็ดีเลยครับ” ต๊อบ กล่าวเสริมว่า “นอกจากหมากรุกยังมีเกมส์เศรษฐีอีกก็ เหมือนจะเข้าใจการเล่นกันครับ ถ้าเป็นของไทยก็พอโอเค แต่ถ้าเป็นของฝรั่งลำบากเลย คำอธิบาย มันเป็นภาษาอังกฤษเกมตารางการเล่นก็ไม่เหมือนกันอีก อยากให้มีคนมาแนะนำหน่อยว่าตรงไหน มันเล่นเหมือนของไทย และตรงไหนที่ต่าง” ฝน กล่าวว่ า “ได้มาก็เลยไม่เป็นกันเลย เปิดมาก็ งง เห็นพี่ๆ เค้าบอกว่ามันเล่นยาก แต่หนูก็อยากเล่นเป็นนะค่ะ ดูทำว่าน่าจะสนุกดี ” กิฟ กล่าวเสริมว่า “อยากให้พวกพี่มาสอนพวกหนูเล่นเกมนี้ละ หนูเคยเห็นเกมนี้ในเน็ตมันน่าสนุกดี ” ปัท ซึ่งเป็น เจ้าหน้าที่กิจกรรม ได้กล่าวถึงความต้องการของเด็กไว้ว่า

“ก็อย่างที่ทราบจากเด็กๆ ค่ะ ว่าพวกเค้าพอเล่นเป็นกันแต่ยังไม่ถูกต้อง ตาม กติกา ถ้ามีคนมาสอนมาและนำทักษะและกติกาลการเล่นเชื่อว่าเด็กๆ คงจะ เล่นสนุกยิ่งขึ้น และเด็กจะได้รับการพัฒนาจากกิจกรรมดังกล่าว ”

2.2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

ตาราง 9 ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริมการตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
2. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริมการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	4.80	0.45	ดีมาก
3. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริมการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
4. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	4.80	0.45	ดีมาก
5. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ใหม่ๆ และทักษะในการใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
6. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีความชัดเจนเข้าใจง่าย สามารถปฏิบัติได้	5.00	0.00	ดีมาก
7. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีความเหมาะสม	4.80	0.45	ดีมาก
8. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีรูปแบบขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
9. โปรแกรมนี้ทนทานการมีความน่าสนใจเหมาะสมกับเด็ก และสามารถปฏิบัติได้อย่างปลอดภัย	5.00	0.00	ดีมาก
รวม	4.93	0.15	ดีมาก

จากตาราง 9 แสดงให้เห็นว่า ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ ของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x} = 4.93$, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกข้อ

ตาราง 10 ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับ
ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

รายการประเมิน	คะแนนเฉลี่ย	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
2. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริม การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
3. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริม การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
4. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยส่งเสริม ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	4.80	0.45	ดีมาก
5. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยเสริม สร้างประสบการณ์ใหม่ๆและทักษะในการใช้ เวลาว่าง	5.00	0.00	ดีมาก
6. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีความชัดเจน เข้าใจง่าย สามารถปฏิบัติได้	5.00	0.00	ดีมาก
7. ระยะเวลาในการจัดโปรแกรมการศึกษาใช้เวลา ว่างมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
8. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีรูปแบบขั้นตอน การจัดกิจกรรมที่เหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
9. โปรแกรมเน้นหนักการมีความน่าสนใจเหมาะสมกับเด็ก และสามารถปฏิบัติได้อย่างปลอดภัย	5.00	0.00	ดีมาก
รวม	4.97	0.05	ดีมาก

จากตาราง 10 แสดงให้เห็นว่า ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ ของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$ = 4.97, S.D. = 0.05) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าคุณภาพของกลุ่มโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกข้อ

ตอนที่ 3 ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น
ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

3.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น
ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 11 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็ก
ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง

	การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	ข้าพเจ้าแบ่งเวลาอย่างเพียงพอที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรม การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.36	0.56	ปานกลาง	4.40	0.50	มาก
2	กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ ชื่นชอบมอบความสุขให้แก่ข้าพเจ้า	2.90	0.48	ปานกลาง	4.16	0.38	มาก
3	โดยปกติข้าพเจ้าต้องการทราบ รายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.86	0.89	ปานกลาง	4.06	0.69	มาก
4	กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้ทำนั้น ครอบครองความรู้สึกของข้าพเจ้า	2.93	0.58	ปานกลาง	4.46	0.57	มาก
5	ข้าพเจ้ารู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบ เกี่ยวกับทางเลือกที่จะมีส่วนร่วมใน กิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.96	0.49	ปานกลาง	4.10	0.55	มาก
6	หากไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรม การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ชีวิตก็ไม่ มีรสชาติ	2.86	0.35	ปานกลาง	4.20	0.55	มาก
7	ข้าพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ ที่ข้าพเจ้ายุ่งมาก	2.43	0.50	น้อย	3.93	0.70	มาก
8	หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการใช้ เวลาว่างข้าพเจ้าจะรู้สึก พึงพอใจและได้รับการเติมเต็ม	2.80	0.55	ปานกลาง	4.43	0.50	มาก
9	การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบเป็นการแสดงให้เห็น ถึงความสามารถของตนเอง	2.53	0.51	ปานกลาง	4.26	0.58	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
10 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตัวเอง	2.33	0.48	น้อย	4.30	0.47	มาก
11 ข้าพเจ้ายินดีที่จะมอบจิตใจและ/หรือร่างกาย ที่จะพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.60	0.50	ปานกลาง	4.13	0.57	มาก
12 ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.63	0.49	ปานกลาง	4.20	0.55	มาก
13 มีการมุ่งเน้นทางเลือกสำหรับการใช้เวลาว่างของข้าพเจ้า	3.00	0.79	ปานกลาง	4.23	0.68	มาก
14 ข้าพเจ้าสามารถระบุเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบได้	3.16	0.53	ปานกลาง	4.40	0.56	มาก
15 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นความคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป	2.63	0.49	ปานกลาง	4.33	0.55	มาก
16 การเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ความรู้สึกถึงการมีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ตนเองต้องการ	2.66	0.48	ปานกลาง	4.30	0.65	มาก
17 ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง แม้ในขณะที่ต้องใช้ความพยายามในการจัดการเวลาที่ดี	2.96	0.61	ปานกลาง	4.36	0.61	มาก
18 กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่าในตัวเอง	2.43	0.50	น้อย	4.23	0.63	มาก

ตาราง 11 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
19 กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของข้าพเจ้า	2.53	0.51	ปานกลาง	4.36	0.61	มาก
20 ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้เข้าร่วม	2.70	0.47	ปานกลาง	4.13	0.68	มาก
21 ข้าพเจ้าจะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง	3.30	0.95	ปานกลาง	4.20	0.48	มาก
22 ข้าพเจ้าคาดหวังสิ่งที่ดีที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.43	0.82	ปานกลาง	4.40	0.50	มาก
23 สำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่โปรดปราน ข้าพเจ้ายินดีที่จะลงทุนด้วยเงิน เวลา และพลังงานของตนเอง	3.33	0.96	ปานกลาง	4.30	0.47	มาก
24 ข้าพเจ้าไม่รู้ว่าต้องทำอะไรหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.53	0.51	ปานกลาง	4.33	0.61	มาก
รวม	2.84	0.59	ปานกลาง	4.25	0.57	มาก

จากตาราง 11 แสดงว่าการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.84$, S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง โดยมี ข้อที่ 7 ข้าพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือกแม้ในขณะที่ข้าพเจ้ายุ่งมาก ข้อที่ 10 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตัวเอง และข้อที่ 18 กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่าในตัวเอง อยู่ในระดับน้อย เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.57) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากทุกข้อ

ตาราง 12 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายเป็นรายองค์ประกอบก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา
การใช้เวลาว่าง

องค์ประกอบของ		ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1	ความสำคัญ	2.83	0.59	ปานกลาง	4.23	0.62	มาก
2	ความพึงพอใจ	2.89	0.51	ปานกลาง	4.28	0.53	มาก
3	ความสนใจ	2.93	0.70	ปานกลาง	4.21	0.58	มาก
4	ความเข้มข้น	2.84	0.59	ปานกลาง	4.36	0.55	มาก
5	การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	2.96	0.60	ปานกลาง	4.22	0.54	มาก
6	การมีความหมาย	2.61	0.46	ปานกลาง	4.24	0.58	มาก
รวม		2.84	0.59	ปานกลาง	4.25	0.57	มาก

จากตาราง 12 แสดงว่า การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นราย องค์ประกอบ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.84$, S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วม อยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.57) และเมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

ตาราง 13 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ
 เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1 ข้างพเจ้าแบ่งเวลาอย่างเพียงพอกที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.50	0.51	ปานกลาง	4.13	0.70	มาก
2 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบมอบความสุขให้แก่ข้างพเจ้า	3.43	0.63	ปานกลาง	4.00	0.79	มาก
3 โดยปกติข้างพเจ้าต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.23	0.50	ปานกลาง	4.30	0.47	มาก
4 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้ทำนั้นครอบครองความรู้สึกของข้างพเจ้า	3.06	0.58	ปานกลาง	4.30	0.47	มาก
5 ข้างพเจ้ารู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับทางเลือกที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	3.20	0.66	ปานกลาง	4.23	0.43	มาก
6 หากไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ชีวิตก็ไม่มีรสชาติ	3.36	0.67	ปานกลาง	4.13	0.73	มาก
7 ข้างพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ข้างพเจ้ายุ่งมาก	2.66	0.88	ปานกลาง	4.06	0.74	มาก
8 หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการใช้เวลาว่างข้างพเจ้าจะรู้สึกพึงพอใจและได้รับการเติมเต็ม	3.36	0.61	ปานกลาง	4.23	0.64	มาก
9 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นการแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาของตนเอง	3.16	0.53	ปานกลาง	3.96	0.72	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
10 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลาย สิ่งเกี่ยวกับตัวเอง	3.33	0.61	ปานกลาง	4.16	0.79	มาก
11 ข้าพเจ้ายินดีที่จะมอบจิตใจ และ/หรือร่างกาย ที่จะ พยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบ	2.83	0.40	ปานกลาง	4.10	0.71	มาก
12 ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุด เมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลา ว่างที่ชื่นชอบ	3.80	0.59	มาก	4.06	0.58	มาก
13 มีการมุ่งเน้นทางเลือกสำหรับ การใช้เวลาว่างของข้าพเจ้า	2.86	0.63	ปานกลาง	4.26	0.69	มาก
14 ข้าพเจ้าสามารถระบุเกี่ยวกับ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบได้	2.63	0.56	ปานกลาง	4.10	0.48	มาก
15 การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ ใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็น ความคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป	3.06	0.64	ปานกลาง	4.10	0.61	มาก
16 การเลือกทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่างทำให้ความรู้สึกถึงการ มีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ตนเอง ต้องการ	3.13	0.63	ปานกลาง	4.03	0.49	มาก
17 ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง แม้ในขณะที่ต้องใช้ ความพยายามในการจัดการ เวลาที่ดี	2.66	0.48	ปานกลาง	4.30	0.84	มาก
18 กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่า ในตัวเอง	2.56	0.50	ปานกลาง	4.23	0.77	มาก

ตาราง 13 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
19 กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของข้าพเจ้า	2.80	0.41	ปานกลาง	4.33	0.48	มาก
20 ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้เข้าร่วม	2.70	0.47	ปานกลาง	4.10	0.48	มาก
21 ข้าพเจ้าจะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง	3.00	0.53	ปานกลาง	4.16	0.59	มาก
22 ข้าพเจ้าคาดหวังสิ่งที่ดีที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.16	0.65	ปานกลาง	4.10	0.66	มาก
23 สำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่โปรดปราน ข้าพเจ้ายินดีที่จะลงทุนด้วยเงิน เวลา และพลังงานของตนเอง	3.16	0.59	ปานกลาง	4.03	0.61	มาก
24 ข้าพเจ้าไม่รู้ว่าต้องทำอะไรหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.70	0.47	ปานกลาง	4.30	0.60	มาก
รวม	3.05	0.57	ปานกลาง	4.15	0.63	มาก

จากตาราง 13 แสดงว่า การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.05$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง โดยมี ข้อที่ 12 ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ อยู่ในระดับมาก เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากทุกข้อ

ตาราง 14 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ
 เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น เป็นรายองค์ประกอบของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง
 ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง

องค์ประกอบของ		ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
1	ความสำคัญ	2.95	0.06	ปานกลาง	4.19	0.66	มาก
2	ความพึงพอใจ	3.03	0.56	ปานกลาง	4.10	0.60	มาก
3	ความสนใจ	3.00	0.53	ปานกลาง	4.13	0.60	มาก
4	ความเข้มข้น	3.17	0.62	ปานกลาง	4.14	0.60	มาก
5	การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	2.96	0.53	ปานกลาง	4.16	0.65	มาก
6	การมีความหมาย	2.86	0.56	ปานกลาง	4.18	0.67	มาก
รวม		3.05	0.57	ปานกลาง	4.15	0.63	มาก

จากตาราง 14 แสดงว่า การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นราย องค์ประกอบ พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.05$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายด้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.15$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

3.2 ผลการเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 15 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
	$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
1 ข้าพเจ้าแบ่งเวลาอย่างเพียงพอที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.36	0.56	4.40	0.50	-6.66	<.001*
2 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบมอบความสุขให้แก่ข้าพเจ้า	2.90	0.48	4.16	0.38	-13.32	<.001*
3 โดยปกติข้าพเจ้าต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.86	0.89	4.06	0.69	-7.11	<.001*
4 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้ทำนั้นครอบคลุมความรู้สึกของข้าพเจ้า	2.93	0.58	4.46	0.57	-8.63	<.001*
5 ข้าพเจ้ารู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับทางเลือกที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.96	0.49	4.10	0.55	-8.00	<.001*
6 หากไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ชีวิตก็ไม่มีรสชาติ	2.86	0.35	4.20	0.55	-13.36	<.001*
7 ข้าพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ข้าพเจ้ายุ่งมาก	2.43	0.50	3.93	0.70	-10.02	<.001*
8 หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการใช้เวลาว่างข้าพเจ้าจะรู้สึกพึงพอใจและได้รับการเติมเต็ม	2.80	0.55	4.43	0.50	-11.70	<.001*
9 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นการแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาของตนเอง	2.53	0.51	4.26	0.58	-7.35	<.001*

ตาราง 15 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		T	p
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
10	กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลาย สิ่งเกี่ยวกับตัวเอง	2.33	0.48	4.30	0.47	-16.11	<.001*
11	ข้าพเจ้ายินดีที่จะมอบจิตใจ และ/หรือร่างกาย ที่จะ พยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบ	2.60	0.50	4.13	0.57	-12.32	<.001*
12	ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุด เมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.63	0.49	4.20	0.55	-12.64	<.001*
13	มีการมุ่งเน้นทางเลือกสำหรับ การใช้เวลาว่างของข้าพเจ้า	3.00	0.79	4.23	0.68	-7.22	<.001*
14	ข้าพเจ้าสามารถระบุเกี่ยวกับ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบได้	3.16	0.53	4.40	0.56	-8.73	<.001*
15	การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการ ใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็น ความคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป	2.63	0.49	4.33	0.55	-11.72	<.001*
16	การเลือกทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่างทำให้ความรู้สึกถึง การมีอิสรภาพในการทำสิ่ง ที่ตนเองต้องการ	2.66	0.48	4.30	0.65	-9.64	<.001*
17	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง แม้ในขณะที่ต้องใช้ ความพยายามในการจัดการ เวลาที่ดี	2.96	0.48	4.36	0.61	-8.23	<.001*
18	กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่า ในตัวเอง	2.43	0.50	4.23	0.63	-11.64	<.001*
19	กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็น ส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของข้าพเจ้า	2.53	0.51	4.36	0.61	-12.69	<.001*

ตาราง 15 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		T	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
20	ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้เข้าร่วม	2.70	0.47	4.13	0.68	-10.15	<.001*
21	ข้าพเจ้าจะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง	3.30	0.95	4.20	0.48	-4.51	<.001*
22	ข้าพเจ้าคาดหวังสิ่งที่ดีที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.43	0.82	4.40	0.50	-4.97	<.001*
23	สำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่โปรดปราน ข้าพเจ้ายินดีที่จะลงทุนด้วยเงิน เวลา และพลังงานของตนเอง	3.33	0.96	4.30	0.47	-5.12	<.001*
24	ข้าพเจ้าไม่รู้ว่าต้องทำอะไรหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.53	0.51	4.33	0.61	-14.84	<.001*
รวม		2.84	0.59	4.25	0.57	-9.86	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 15 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงกว่า ก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

ตาราง 16 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายองค์ประกอบของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

องค์ประกอบของ		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1	ความสำคัญ	2.83	0.59	4.23	0.62	-9.15	<.001*
2	ความพึงพอใจ	2.89	0.51	4.28	0.53	-10.97	<.001*
3	ความสนใจ	2.93	0.70	4.21	0.58	-7.66	<.001*
4	ความเข้มข้น	2.84	0.59	4.36	0.55	-9.84	<.001*
5	การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	2.96	0.60	4.22	0.54	-8.42	<.001*
6	การมีความหมาย	2.61	0.46	4.24	0.58	-13.12	<.001*
รวม		2.84	0.57	4.25	0.57	-9.86	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 16 แสดงว่า การเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เป็นรายองค์ประกอบ ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็น กลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้าน โดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบ พบว่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

ตาราง 17 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น
ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1 ข้างพเจ้าแบ่งเวลาอย่างเพียงพอกับที่มีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.50	0.51	4.13	0.70	-3.90	<.001*
2 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบมอบความสุขให้แก่ข้างพเจ้า	3.43	0.63	4.00	0.79	-3.62	<.001*
3 โดยปกติข้างพเจ้าต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.23	0.50	4.30	0.47	-7.90	<.001*
4 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้ทำนั้นครอบคลุมความรู้สึกของข้างพเจ้า	3.06	0.58	4.30	0.47	-9.28	<.001*
5 ข้างพเจ้ารู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับทางเลือกที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	3.20	0.66	4.23	0.43	-7.00	<.001*
6 หากไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ชีวิตก็ไม่มีรสชาติ	3.36	0.67	4.13	0.73	-5.14	<.001*
7 ข้างพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ข้างพเจ้ายุ่งมาก	2.66	0.88	4.06	0.74	-6.60	<.001*
8 หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการใช้เวลาว่างข้างพเจ้าจะรู้สึกพึงพอใจและได้รับการเติมเต็ม	3.36	0.61	4.23	0.63	-6.12	<.001*
9 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นการแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาของตนเอง	3.16	0.53	3.96	0.72	-6.13	<.001*

ตาราง 17 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
10	กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตัวเอง	3.33	0.61	4.16	0.79	-4.63	<.001*
11	ข้าพเจ้ายินดีที่จะมอบจิตใจและ/หรือร่างกาย ที่จะพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.83	0.40	4.10	0.71	-10.03	<.001*
12	ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.80	0.59	4.06	0.58	-6.95	<.001*
13	มีการมุ่งเน้นทางเลือกสำหรับการใช้เวลาว่างของข้าพเจ้า	2.86	0.63	4.26	0.69	-10.59	<.001*
14	ข้าพเจ้าสามารถระบุเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบได้	2.63	0.56	4.10	0.48	-10.35	<.001*
15	การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นความคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป	3.06	0.64	4.10	0.61	-9.20	<.001*
16	การเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ความรู้สึกถึงการมีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ตนเองต้องการ	3.13	0.63	4.03	0.49	-5.34	<.001*
17	ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง แม้ในขณะที่ต้องใช้ความพยายามในการจัดการเวลาที่ดี	2.66	0.48	4.30	0.84	-9.28	<.001*
18	กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่าในตัวเอง	2.56	0.50	4.23	0.77	-9.52	<.001*
19	กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของข้าพเจ้า	2.80	0.41	4.33	0.48	-13.36	<.001*

ตาราง 17 (ต่อ)

การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
20	ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้เข้าร่วม	2.70	0.47	4.10	0.48	-11.37	<.001*
21	ข้าพเจ้าจะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง	3.00	0.53	4.16	0.59	-8.07	<.001*
22	ข้าพเจ้าคาดหวังสิ่งที่ดีที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	3.16	0.65	4.10	0.66	-7.99	<.001*
23	สำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่โปรดปราน ข้าพเจ้ายินดีที่จะลงทุนด้วยเงิน เวลา และพลังงานของตนเอง	3.16	0.59	4.03	0.61	-6.50	<.001*
24	ข้าพเจ้าไม่รู้ว่าต้องทำอะไรหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.70	0.47	4.30	0.60	-11.72	<.001*
รวม		3.05	0.57	4.15	0.63	-7.94	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 17 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโครงการการศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยรวม สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโครงการ การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

ตาราง 18 การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายองค์ประกอบของเด็ก
ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

องค์ประกอบของ		ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1	ความสำคัญ	2.95	0.06	4.19	0.66	-8.61	<.001*
2	ความพึงพอใจ	3.03	0.56	4.10	0.60	-7.86	<.001*
3	ความสนใจ	3.00	0.53	4.13	0.60	-7.83	<.001*
4	ความเข้มข้น	3.17	0.62	4.14	0.60	-6.81	<.001*
5	การเป็นศูนย์กลางของชีวิต	2.96	0.53	4.16	0.65	-8.20	<.001*
6	การมีความหมาย	2.86	0.56	4.18	0.67	-8.33	<.001*
รวม		3.05	0.57	4.15	0.63	-7.94	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 18 แสดงว่า การเปรียบเทียบการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นรายองค์ประกอบของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นแต่ละองค์ประกอบ พบว่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

3.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 19 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ
เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	การใช้เวลาว่างเป็นประโยชน์ ต่อตนเองและสังคม	2.73	0.52	ปานกลาง	4.06	0.64	มาก
2	การใช้เวลาว่างเป็นการใช้เวลา ที่ชาญฉลาด	2.63	0.67	ปานกลาง	4.13	0.63	มาก
3	การใช้เวลาว่างเป็นการสร้าง ความสุขให้แก่ชีวิต	2.73	0.45	ปานกลาง	4.33	0.76	มาก
4	การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งใน วิถีชีวิตของคน	2.60	0.77	ปานกลาง	4.10	0.80	มาก
5	การใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ดี สำหรับข้าพเจ้า	2.33	0.88	น้อย	4.06	0.91	มาก
6	การใช้เวลาว่างทำให้ฉันรู้สึก ว่าตนเองมีคุณค่า	2.46	0.73	น้อย	4.26	0.78	มาก
7	ข้าพเจ้าคิดถึงกิจกรรมการใช้ เวลาว่างและความสำเร็จที่จะ เกิดขึ้นในอนาคต	2.40	0.89	น้อย	4.03	0.67	มาก
8	ทักษะและประสบการณ์มี ความสำคัญต่อการใช้เวลาว่าง	2.33	0.71	น้อย	4.10	0.80	มาก
9	ความสามารถและ ประสบการณ์ของตนเองมี ความสำคัญกับการใช้เวลาว่าง	2.56	0.77	ปานกลาง	4.16	0.70	มาก
10	ข้าพเจ้าจะทบทวนการใช้เวลา ว่างที่ผ่านมาในอดีต	2.26	0.69	น้อย	4.23	0.77	มาก
11	การใช้เวลาว่างช่วยสร้างความ พึงพอใจและประสบการณ์ที่ดี	2.46	0.68	น้อย	4.16	0.83	มาก
12	ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มเวลาใน การทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ของตนเอง	2.13	0.63	น้อย	4.13	0.73	มาก

ตาราง 19 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
13	ข้าพเจ้าต้องเลือกทำกิจกรรม ใช้เวลาว่างตามความสนใจ ของตนเอง	2.23	0.86	น้อย	4.03	0.81	มาก
14	การคิดถึงข้อดี ข้อเสียของ กิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญในการ เลือกทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง	2.50	0.73	น้อย	4.16	0.79	มาก
15	การใช้เวลาว่างเป็นความ รับผิดชอบของข้าพเจ้า	2.40	0.72	น้อย	4.03	0.89	มาก
16	ใช้เวลาว่างช่วยพัฒนา ทักษะทางสังคม	2.50	0.78	น้อย	4.06	0.83	มาก
17	ทักษะการสื่อสารมีความจำเป็น ต่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	2.46	0.57	น้อย	4.46	0.63	มาก
18	กิจกรรมการใช้เวลาว่างสร้าง โอกาสที่ดีในการติดต่อกับ คนอื่น	2.30	0.70	น้อย	4.30	0.84	มาก
19	การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด มีความจำเป็นในการสื่อสาร	2.06	0.64	น้อย	4.23	0.63	มาก
20	การสื่อสารโดยใช้คำพูดเป็น ส่วนสำคัญของการสื่อสาร	2.40	0.67	น้อย	4.40	0.67	มาก
21	ข้าพเจ้าจะเข้าร่วมกิจกรรม ใช้เวลาว่างในสถานที่ ที่เหมาะสม	2.26	0.83	น้อย	4.20	0.85	มาก
22	การค้นหาคำที่ติงของสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อ เข้าร่วมการใช้เวลาว่างเป็น สิ่งจำเป็น	2.20	0.61	น้อย	4.00	0.79	มาก
23	ข้าพเจ้าต้องพัฒนาความเข้าใจ เกี่ยวกับสิ่งที่จำเป็นในการเข้า ร่วมการใช้เวลาว่าง	2.13	0.78	น้อย	4.16	0.79	มาก
24	ข้าพเจ้าต้องประเมินทักษะ และพิจารณากิจกรรม เหมาะสมอยู่เสมอ	2.16	0.79	น้อย	4.23	0.73	มาก

ตาราง 19 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
25	เมื่อมีข้อสงสัยเกี่ยวกับแหล่ง ทรัพยากรการใช้เวลาว่าง ข้าพเจ้าจะพยายามค้นหาคำตอบ	2.46	0.63	น้อย	4.33	0.76	มาก
26	ข้าพเจ้าสามารถเลือกทำกิจกรรม การใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับ ความสามารถของตนเอง	2.23	0.73	น้อย	4.46	0.82	มาก
27	ข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนกิจกรรม การใช้เวลาว่างให้เหมาะสมกับ ความสามารถของตนเอง	2.53	0.68	ปานกลาง	4.43	0.73	มาก
28	ข้าพเจ้าเห็นคุณค่าของการใช้ เวลาว่าง	2.13	0.73	น้อย	4.40	0.73	มาก
29	ข้าพเจ้าสามารถตัดสินใจใช้ เวลาว่างได้ด้วยตนเอง	2.30	0.70	น้อย	4.40	0.81	มาก
30	ข้าพเจ้าสามารถระบุเป้าหมาย ของการใช้เวลาว่างได้	2.20	0.76	น้อย	4.10	0.84	มาก
รวม		2.36	0.71	น้อย	4.20	0.76	มาก

จากตาราง 19 แสดงว่าการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่าก่อนการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมอยู่ใน ระดับน้อย ($\bar{X} = 2.36$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีผลคะแนน การประเมินอยู่ในระดับน้อย โดยมี ข้อที่ 1 การใช้เวลาว่างเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ข้อที่ 2 การใช้เวลาว่างเป็นการใช้เวลาที่ชาญฉลาด ข้อที่ 3 การใช้เวลาว่างเป็นการสร้างความสุขให้แก่ชีวิต ข้อที่ 4 การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของคน ข้อที่ 9 ความสามารถและประสบการณ์ของ ตนเองมีความสำคัญกับการใช้เวลาว่าง ข้อที่ 27 ข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้ เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อหลังเข้า ร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่าง มีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลา ว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมากทุกข้อ

ตาราง 20 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ
เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย รายด้าน ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	ซาบซึ้งการเวลาว่าง	2.67	0.60	น้อย	4.15	0.71	มาก
2	ตระหนักรู้ของตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.40	0.77	น้อย	4.14	0.78	มาก
3	การตัดสินใจด้วยตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.32	0.74	น้อย	4.08	0.80	มาก
4	ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง ใช้เวลาว่าง	2.34	0.67	น้อย	4.29	0.72	มาก
5	การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวก สะดวกการใช้เวลาว่าง	2.24	0.73	น้อย	4.18	0.78	มาก
6	การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่าง	2.27	0.72	น้อย	4.35	0.79	มาก
รวม		2.36	0.71	น้อย	4.20	0.76	มาก

จากตาราง 20 แสดงว่าการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น
ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ก่อนการเข้า
ร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นราย
ด้านโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.36$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผล
คะแนนการประเมินอยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง การ
ตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. =
0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
อยู่ในระดับมากทุกด้าน

ตาราง 21 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ
เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	การใช้เวลาว่างช่วยเติมพลังใหม่ สร้างความสดใสให้แก่ชีวิต	2.13	0.63	น้อย	4.30	0.79	มาก
2	เมื่อทราบถึงอุปสรรคการใช้เวลา ว่างช่วยให้ข้าพเจ้าเอาชนะ อุปสรรคต่างๆ ได้	2.30	0.53	น้อย	4.26	0.91	มาก
3	การใช้เวลาว่างช่วยสร้าง ความรู้สึที่ดี	2.33	0.61	น้อย	4.66	0.55	มากที่สุด
4	การใช้เวลาว่างทำให้พัฒนาตนเอง	2.26	0.69	น้อย	4.33	0.76	มาก
5	การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ช่วยให้ข้าพเจ้าค้นพบ หลายสิ่งเกี่ยวกับตนเอง	2.26	0.64	น้อย	4.33	0.76	มาก
6	ข้าพเจ้านำประสบการณ์การใช้ เวลาว่างที่ได้รับในอดีตมาปรับปรุง การการใช้เวลาว่าง	2.40	0.62	น้อย	4.16	0.95	มาก
7	ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการ เวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วม กิจกรรมการใช้เวลาว่างได้	2.56	0.57	ปานกลาง	4.93	0.78	มากที่สุด
8	ข้าพเจ้าจำเป็นต้องวางแผนสำหรับ การเข้าร่วมกิจกรรมการเวลาว่าง ในอนาคต	2.43	0.57	น้อย	4.26	0.69	มาก
9	คุณลักษณะและทักษะส่วนตัวมี ความสัมพันธ์กับการเลือกทำ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.13	0.78	น้อย	4.26	0.83	มาก
10	การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ มีคุณค่าและคุ้มค่ากับเวลา ที่เสียไป	2.40	0.71	น้อย	4.43	0.77	มาก
11	หลังเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลา ว่างข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจและมี ความสุข	2.13	0.56	น้อย	4.26	0.87	มาก
12	ข้าพเจ้าต้องสร้างทางเลือกสำหรับ การใช้เวลาว่างของตนเอง	2.13	0.78	น้อย	4.30	0.92	มาก

ตาราง 21 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
13	การตัดสินใจใช้เวลาว่างต้อง มีความสัมพันธ์กับเป้าหมาย ส่วนตัว	2.13	0.73	น้อย	4.33	0.84	มาก
14	ควรเลือกกิจกรรมการใช้เวลา ว่างที่ให้ประโยชน์สูงสุดต่อ ตนเอง	2.33	0.61	น้อย	4.40	0.67	มาก
15	การตัดสินใจใช้เวลาว่างเป็น ความรับผิดชอบของข้าพเจ้า	2.26	0.58	น้อย	4.40	0.56	มาก
16	ข้าพเจ้าต้องพยายามสร้าง ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น	2.33	0.71	น้อย	4.50	0.73	มาก
17	ข้าพเจ้าเห็นใจและเข้าใจ ความรู้สึกของคนอื่น	2.40	0.56	น้อย	4.36	0.61	มาก
18	การขัดจังหวะผู้อื่นขณะพูดต้อง มีขั้นตอนที่เหมาะสม	2.23	0.73	น้อย	4.50	0.78	มาก
19	พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมี ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ ต้องฝึกฝน	2.06	0.64	น้อย	4.30	0.88	มาก
20	ข้าพเจ้าสามารถควบคุม อารมณ์ได้เมื่ออยู่ในภาวะ ตึงเครียด	2.16	0.75	น้อย	4.20	0.81	มาก
21	สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก มีความสำคัญต่อ การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง	2.33	0.80	น้อย	4.10	0.76	มาก
22	ข้าพเจ้าต้องเข้าร่วมการอบรม หรือชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะ การใช้เวลาว่าง	2.46	0.78	น้อย	4.13	0.51	มาก
23	การพัฒนาทักษะการใช้เวลา ว่างช่วยเปิดประสบการณ์ใหม่ ในการใช้เวลาว่างของตนเอง	2.33	0.61	น้อย	4.63	0.72	มากที่สุด

ตาราง 21 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{x}$	S.D.	ความหมาย
24	ข้าพเจ้าต้องพยายามพัฒนาทักษะเพื่อที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.40	0.62	น้อย	4.36	0.85	มาก
25	การประเมินทักษะการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ต้องทำอยู่เสมอ	2.30	0.65	น้อย	4.23	0.82	มาก
26	ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ฉันเข้าร่วม	2.36	0.67	น้อย	4.16	0.79	มาก
27	การกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเองเป็นสิ่งสำคัญ	2.23	0.73	น้อย	4.30	0.79	มาก
28	คุณค่าส่วนบุคคลนำไปสู่การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.26	0.78	น้อย	4.86	0.43	มากที่สุด
29	การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างต้องทำอย่างเป็นระบบขั้นตอน	2.26	0.64	น้อย	4.30	0.88	มาก
30	การเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างช่วยให้มีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ต้องการ	2.36	0.67	น้อย	4.30	0.92	มาก
รวม		2.28	0.66	น้อย	4.36	0.76	มาก

จากตาราง 21 แสดงว่าการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีผลคะแนนการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{x} = 2.28$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินส่วนใหญ่อยู่ในระดับน้อย โดยมี ข้อที่ 7 ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการเวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้ มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างมีผลคะแนนการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.36$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีผลคะแนนการประเมิน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ มาก โดยมี

ข้อที่ 3 การใช้เวลาวางช่วยสร้างความรู้สึกที่ดี ข้อที่ 7 ขำพเจ้าจำเป็นต้องจัดการเวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาวางได้ ข้อที่ 23 การพัฒนาทักษะการใช้เวลาวางช่วยเปิดประสบการณ์ใหม่ในการใช้เวลาว่างของตนเอง ข้อที่ 28 คุณค่าส่วนบุคคลนำไปสู่การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาวาง มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

ตาราง 22 แสดงค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ เติกระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น รายด้านทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม			หลังเข้าร่วม		
		$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
1	ซาบซึ้งการเวลาวาง	2.25	0.61	น้อย	4.38	0.75	มาก
2	ตระหนักรู้ของตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.33	0.64	น้อย	4.37	0.81	มาก
3	การตัดสินใจด้วยตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.21	0.67	น้อย	4.35	0.75	มาก
4	ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง ใช้เวลาว่าง	2.23	0.68	น้อย	4.37	0.76	มาก
5	การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวก สะดวกการใช้เวลาวาง	2.36	0.69	น้อย	4.29	0.73	มาก
6	การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ เวลาวาง	2.29	0.70	น้อย	4.38	0.76	มาก
รวม		2.28	0.66	น้อย	4.36	0.76	มาก

จากตาราง 22 แสดงว่าการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาวางของ เติกระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางมี การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.28$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง อยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาวาง การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมากทุกด้าน

3.4 ผลการเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 23 การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	p
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
1	การใช้เวลาว่างเป็นประโยชน์ ต่อตนเองและสังคม	2.73	0.52	4.06	0.64	-9.10	<.001*
2	การใช้เวลาว่างเป็นการใช้เวลา ที่ชาญฉลาด	2.63	0.67	4.13	0.63	-9.13	<.001*
3	การใช้เวลาว่างเป็นการสร้างความ สุขให้แก่ชีวิต	2.73	0.45	4.33	0.76	-9.80	<.001*
4	การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งใน วิถีชีวิตของคน	2.60	0.77	4.10	0.80	-7.04	<.001*
5	การใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ดี สำหรับข้าพเจ้า	2.33	0.88	4.06	0.91	-7.10	<.001*
6	การใช้เวลาว่างทำให้ฉันรู้สึกว่า ตนเองมีคุณค่า	2.46	0.73	4.26	0.78	-9.27	<.001*
7	ข้าพเจ้าคิดถึงกิจกรรมการใช้ เวลาว่างและความสำเร็จที่จะ เกิดขึ้นในอนาคต	2.40	0.89	4.03	0.67	-7.92	<.001*
8	ทักษะและประสบการณ์มี ความสำคัญต่อการใช้เวลาว่าง	2.33	0.71	4.10	0.80	-8.10	<.001*
9	ความสามารถและ ประสบการณ์ของตนเองมี ความสำคัญกับการใช้เวลาว่าง	2.56	0.77	4.16	0.70	-10.25	<.001*
10	ข้าพเจ้าจะทบทวนการใช้เวลา ว่างที่ผ่านมาในอดีต	2.26	0.69	4.23	0.77	-10.78	<.001*
11	การใช้เวลาว่างช่วยสร้างความ พึงพอใจและประสบการณ์ที่ดี	2.46	0.68	4.16	0.83	-9.11	<.001*
12	ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มเวลาใน การทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ของตนเอง	2.13	0.63	4.13	0.73	-10.43	<.001*

ตาราง 23 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
13	ข้าพเจ้าต้องเลือกทำกิจกรรม ใช้เวลาว่างตามความสนใจ ของตนเอง	2.23	0.86	4.03	0.81	-9.27	<.001*
14	การคิดถึงข้อดี ข้อเสียของ กิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญในการ เลือกทำกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง	2.50	0.73	4.16	0.79	-8.35	<.001*
15	การใช้เวลาว่างเป็นความ รับผิดชอบของข้าพเจ้า	2.40	0.72	4.03	0.89	-8.15	<.001*
16	การใช้เวลาว่างช่วยพัฒนา ทักษะทางสังคม	2.50	0.78	4.06	0.83	-8.83	<.001*
17	ทักษะการสื่อสารมีความจำเป็น ต่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	2.46	0.57	4.46	0.63	-13.19	<.001*
18	กิจกรรมการใช้เวลาว่างสร้าง โอกาสที่ดีในการติดต่อกับ คนอื่น	2.30	0.70	4.30	0.84	-9.57	<.001*
19	การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด มีความจำเป็นในการสื่อสาร	2.06	0.64	4.23	0.63	-13.00	<.001*
20	การสื่อสารโดยใช้คำพูดเป็น ส่วนสำคัญของการสื่อสาร	2.40	0.67	4.40	0.67	-11.57	<.001*
21	ข้าพเจ้าจะเข้าร่วมกิจกรรม ใช้เวลาว่างในสถานที่ ที่เหมาะสม	2.26	0.83	4.20	0.85	-8.61	<.001*
22	การค้นหาที่ตั้งของสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อ เข้าร่วมการใช้เวลาว่างเป็น สิ่งจำเป็น	2.20	0.61	4.00	0.79	-11.64	<.001*
23	ข้าพเจ้าต้องพัฒนาความเข้าใจ เกี่ยวกับสิ่งที่จำเป็นในการเข้า ร่วมการใช้เวลาว่าง	2.13	0.78	4.16	0.79	-10.14	<.001*

ตาราง 23 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
24	ข้าพเจ้าต้องประเมินทักษะ และพิจารณากิจกรรม เหมาะสมอยู่เสมอ	2.16	0.79	4.23	0.73	-11.99	<.001*
25	เมื่อมีข้อสงสัยเกี่ยวกับแหล่ง ทรัพยากรการใช้เวลาว่าง ข้าพเจ้าจะพยายามค้นหา คำตอบ	2.46	0.63	4.33	0.76	-13.17	<.001*
26	ข้าพเจ้าสามารถเลือกทำ กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ สอดคล้องกับความสามารถ ของตนเอง	2.23	0.73	4.46	0.82	-12.16	<.001*
27	ข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนกิจกรรม การใช้เวลาว่างให้เหมาะสมกับ ความสามารถของตนเอง	2.53	0.68	4.43	0.73	-12.32	<.001*
28	ข้าพเจ้าเห็นคุณค่าของการใช้ เวลาว่าง	2.13	0.73	4.40	0.73	-11.49	<.001*
29	ข้าพเจ้าสามารถตัดสินใจใช้ เวลาว่างได้ด้วยตนเอง	2.30	0.70	4.40	0.81	-10.52	<.001*
30	ข้าพเจ้าสามารถระบุเป้าหมาย ของการใช้เวลาว่างได้	2.20	0.76	4.10	0.84	-9.51	<.001*
รวม		2.36	0.71	4.20	0.76	-10.05	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 23 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างโดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

ตาราง 24 การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น
ประถมศึกษาตอนปลาย รายด้านทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ซาบซึ้งการเวลาว่าง	2.67	0.60	4.15	0.71	-8.77	<.001*
2. ตระหนักรู้ของตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.40	0.77	4.14	0.78	-8.93	<.001*
3 การตัดสินใจด้วยตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.32	0.74	4.08	0.80	-9.05	<.001*
4. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง ใช้เวลาว่าง	2.34	0.67	4.29	0.72	-11.23	<.001*
5. การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวก สะดวกการใช้เวลาว่าง	2.24	0.73	4.18	0.78	-11.11	<.001*
6. การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่าง	2.27	0.72	4.35	0.79	11.20	<.001*
รวม	2.36	0.71	4.20	0.76	-10.05	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 24 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง
เป็นของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วม
โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง มีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการ
ใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้
เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม
การศึกษาการใช้เวลาว่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน

ตาราง 25 การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น ก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1	การใช้เวลาว่างช่วยเติมพลังใหม่ สร้างความสดใสให้แก่ชีวิต	2.13	0.63	4.30	0.79	-11.268	<.001*
2	เมื่อทราบถึงอุปสรรคการใช้เวลา ว่างช่วยให้ข้าพเจ้าเอาชนะ อุปสรรคต่างๆ ได้	2.30	0.53	4.26	0.91	-9.293	<.001*
3	การใช้เวลาว่างช่วยสร้าง ความรู้สึกที่ดี	2.33	0.61	4.66	0.55	-15.139	<.001*
4	การใช้เวลาว่างทำให้พัฒนาตนเอง	2.26	0.69	4.33	0.76	-11.154	<.001*
5	การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ช่วยให้ข้าพเจ้าค้นพบ หลายสิ่งเกี่ยวกับตนเอง	2.26	0.64	4.33	0.76	-10.475	<.001*
6	ข้าพเจ้านำประสบการณ์การใช้ เวลาว่างที่ได้รับในอดีตมาปรับปรุง การการใช้เวลาว่าง	2.40	0.62	4.16	0.95	-8.102	<.001*
7	ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการ เวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วม กิจกรรมการใช้เวลาว่างได้	2.56	0.57	4.93	0.78	-7.244	<.001*
8	ข้าพเจ้าเป็นต้องวางแผนสำหรับ การเข้าร่วมกิจกรรมการเวลาว่าง ในอนาคต	2.43	0.57	4.26	0.69	-9.845	<.001*
9	คุณลักษณะและทักษะส่วนตัวมี ความสัมพันธ์กับการเลือกทำ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.13	0.78	4.26	0.83	-10.566	<.001*
10	การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ มีคุณค่าและคุ้มค่ากับเวลา ที่เสียไป	2.40	0.71	4.43	0.77	-10.225	<.001*
11	หลังเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลา ว่างข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจและมี ความสุข	2.13	0.56	4.26	0.87	-9.245	<.001*
12	ข้าพเจ้าต้องสร้างทางเลือกสำหรับ การใช้เวลาว่างของตนเอง	2.13	0.78	4.30	0.92	-12.042	<.001*

ตาราง 25 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{x}$	S.D.	$\bar{x}$	S.D.		
13	การตัดสินใจใช้เวลาว่างต้อง มีความสัมพันธ์กับเป้าหมาย ส่วนตัว	2.13	0.73	4.33	0.84	-12.535	<.001*
14	ควรเลือกกิจกรรมการใช้เวลา ว่างที่ให้ประโยชน์สูงสุดต่อ ตนเอง	2.33	0.61	4.40	0.67	-13.676	<.001*
15	การตัดสินใจใช้เวลาว่างเป็น ความรับผิดชอบของข้าพเจ้า	2.26	0.58	4.40	0.56	-15.056	<.001*
16	ข้าพเจ้าต้องพยายามสร้าง ปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น	2.33	0.71	4.50	0.73	-9.842	<.001*
17	ข้าพเจ้าเห็นใจและเข้าใจ ความรู้สึกของคนอื่น	2.40	0.56	4.36	0.61	-12.104	<.001*
18	การขัดจังหวะผู้อื่นขณะพูดต้อง มีขั้นตอนที่เหมาะสม	2.23	0.73	4.50	0.78	-11.843	<.001*
19	พฤติกรรมที่เหมาะสมใน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เป็นสิ่งที่ต้องฝึกฝน	2.06	0.64	4.30	0.88	-12.156	<.001*
20	ข้าพเจ้าสามารถควบคุม อารมณ์ได้เมื่ออยู่ในภาวะ ตึงเครียด	2.16	0.75	4.20	0.81	-9.370	<.001*
21	สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก สะดวกมีความสำคัญต่อ การเข้าร่วมกิจกรรมการใช้ เวลาว่าง	2.33	0.80	4.10	0.76	-7.913	<.001*
22	ข้าพเจ้าต้องเข้าร่วมการอบรม หรือชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะ การใช้เวลาว่าง	2.46	0.78	4.13	0.51	-10.814	<.001*
23	การพัฒนาทักษะการใช้เวลา ว่างช่วยเปิดประสบการณ์ใหม่ ในการใช้เวลาว่างของตนเอง	2.33	0.61	4.63	0.72	-12.324	<.001*

ตาราง 25 (ต่อ)

	การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
		$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
24	ข้าพเจ้าต้องพยายามพัฒนาทักษะเพื่อที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ	2.40	0.62	4.36	0.85	-10.778	<.001*
25	การประเมินทักษะการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ต้องทำอยู่เสมอ	2.30	0.65	4.23	0.82	-10.802	<.001*
26	ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ฉันเข้าร่วม	2.36	0.67	4.16	0.79	-9.567	<.001*
27	การกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเองเป็นสิ่งสำคัญ	2.23	0.73	4.30	0.79	-11.154	<.001*
28	คุณค่าส่วนบุคคลนำไปสู่การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่าง	2.26	0.78	4.86	0.43	-17.502	<.001*
29	การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างต้องทำอย่างเป็นระบบขั้นตอน	2.26	0.64	4.30	0.88	-10.142	<.001*
30	การเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างช่วยให้มีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ต้องการ	2.36	0.67	4.30	0.92	-9.032	<.001*
รวม		2.28	0.66	4.36	0.76	-11.040	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 25 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

ตาราง 26 การเปรียบเทียบการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น
มัธยมศึกษาตอนต้น รายด้านทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม

การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	ก่อนเข้าร่วม		หลังเข้าร่วม		t	P
	$\bar{X}$	S.D.	$\bar{X}$	S.D.		
1. ซาบซึ้งการเวลาว่าง	2.25	0.61	4.38	0.75	-11.71	<.001*
2. ตระหนักรู้ของตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.33	0.64	4.37	0.81	-9.39	<.001*
3 การตัดสินใจด้วยตนเอง ในการใช้เวลาว่าง	2.21	0.67	4.35	0.75	-13.33	<.001*
4. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่าง ใช้เวลาว่าง	2.23	0.68	4.37	0.76	-11.37	<.001*
5. การใช้ทรัพยากรอำนวยความสะดวก สะดวกการใช้เวลาว่าง	2.36	0.69	4.29	0.73	-10.53	<.001*
6. การตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้ เวลาว่าง	2.29	0.70	4.38	0.76	-11.48	<.001*
รวม	2.28	0.66	4.36	0.76	-11.04	<.001*

* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 26 แสดงว่าการเปรียบเทียบ การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็น
รายด้าน ของเด็กระดับ ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วม
โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่าง มีการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับ
การใช้เวลาว่าง รายด้านโดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมี
นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้
เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอน ต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม
การศึกษาการใช้เวลาว่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน

3.5 คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลจากโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ตาราง 27 คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลจากโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

คนที่	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15	ครั้งที่ 16	คะแนนรวม	คิดเป็นร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
8	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72	90	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
9	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
10	3	3	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	74	92.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
11	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
12	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
13	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
14	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
15	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
17	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

ตาราง 27 (ต่อ)

คนที่	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15	ครั้งที่ 16	คะแนนรวม	คิดเป็นร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
18	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
20	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
22	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
25	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	76	95	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
28	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
29	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
30	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	72	90	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
รวม																		97.62	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

จากตาราง 27 แสดงว่าการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีคะแนนผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 97.62 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80

ตาราง 28 แสดงคะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลจากโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาต้น

คนที่	ครั้ง 1	ครั้ง 2	ครั้ง 3	ครั้ง 4	ครั้ง 5	ครั้ง 6	ครั้ง 7	ครั้ง 8	ครั้ง 9	ครั้ง 10	ครั้ง 11	ครั้ง 12	ครั้ง 13	ครั้ง 14	ครั้ง 15	ครั้ง 16	รวม	คิดเป็น ร้อยละ	ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
6	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	5	76	95	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
11	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
12	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
13	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
14	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
19	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

ตาราง 28 (ต่อ)

คนที่	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	ครั้งที่ 5	ครั้งที่ 6	ครั้งที่ 7	ครั้งที่ 8	ครั้งที่ 9	ครั้งที่ 10	ครั้งที่ 11	ครั้งที่ 12	ครั้งที่ 13	ครั้งที่ 14	ครั้งที่ 15	ครั้งที่ 16	รวม	คิดเป็นร้อยละ	ผ่าน/ไม่ผ่าน
20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
23	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
25	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	78	97.50	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
26	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	76	95	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
27	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
28	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	77	96.25	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
29	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	79	98.75	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	80	100	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
รวม																		99.04	ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

จากตาราง 28 แสดงว่าการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีคะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 99.04 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80

3.6 ข้อมูลเชิงคุณภาพผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

3.6.1 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและทำ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ 5 หัวเรื่อง ดังนี้

1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)

โปรแกรม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วม สามารถอธิบายได้ถึงคำจำกัดความของการใช้เวลาว่าง วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง และผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ซึ่งเด็กให้การตอบสนองเป็นอย่างดีต่อโปรแกรมหากล่าว เด็กๆ มีการซักถามเมื่อเกิดความสงสัย ถึงแม้ว่าในบางหัวข้ออาจต้องใช้การอธิบายและยกตัวอย่างประกอบมากพอสมควร แต่เด็กก็เข้าใจในท้ายที่สุด โดยกิจกรรมที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุดคือ การช่วยกันคิดและออกแบบ “บทบาทสมมุติเรื่อง ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับการ พัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม” เด็กๆ ทุกคนสนุกสนานในการคิดบทบาทสมมุติ ซ้อม และแสดงให้เพื่อนๆ ได้ชม และกิจกรรมดังกล่าวก็ช่วยให้เด็กๆ เข้าใจเนื้อหาเรื่อง “การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ” ได้ดียิ่งขึ้น

จากการตอบสนองของเด็กที่มีต่อโปรแกรม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลทุกคนสามารถเขียนอธิบายแนวคิดของการใช้เวลาว่างได้ อธิบายแนวคิดของวิธีชีวิตการใช้เวลาว่างได้ และเขียนอธิบายเรื่อง การใช้เวลาว่าง กับการพัฒนาคุณภาพชีวิต ได้ และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness)

โปรแกรมการตระหนักรู้ในตนเอง มี จุดมุ่งหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจถึงทัศนคติการใช้เวลาว่าง ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล และการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง โปรแกรมการตระหนักรู้ในตนเองนี้ต้องฝึกเด็กให้ได้ใช้ความคิดเกี่ยวกับตัวเองที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลา ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายที่

จะฝึกให้เด็กคิดเองได้ทุกคน ผู้นำจึงเข้ามามีส่วนช่วยเด็ก ๆ ในการคิดและตระหนักรู้ในตนเองในการพัฒนากระบวนการคิด เด็กต้องใช้ความพยายามมากพอสมควร โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด ในโปรแกรมนี้ คือ “การพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องความสามารถของตนเอง ” โดยกิจกรรมดังกล่าวอยู่ในเรื่องการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง โดยให้เด็กทบทวนและไตร่ตรองว่าตนมีความสามารถด้านใดบ้าง และให้เด็กเขียนความสามารถและ ประสบการณ์ของตนลงในกระดาษพร้อมทบทวนและไตร่ตรองว่าจากความสามารถและประสบการณ์ของตนนั้นเหมาะสมกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใดบ้าง และ ให้เด็กนำสิ่งที่ตนเองได้ทบทวนและเขียนไว้นำเสนอให้เพื่อนในห้องฟัง

จากการตอบสนองต่อโปรแกรม การตระหนักรู้ในตนเอง เมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผลทุกคนสามารถเขียนอธิบาย ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ที่ชื่นชอบ ระบุกิจกรรมที่ชื่นชอบพร้อมให้เหตุผลได้ เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ที่ไม่ชื่นชอบ ให้เหตุผลได้ และเด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับ ความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล โดยต้องสามารถอธิบายและระบุสิ่งต่างๆ ที่สามารถทำให้สำเร็จได้ ด้วยตัวเองและร่วมกับผู้อื่น และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

3) การตัดสินใจ (Decision Making)

โปรแกรมการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นส่วนที่ยากอีกส่วนหนึ่งเนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวต้องฝึกให้เด็กรู้จักคิดและตัดสินใจในการใช้เวลาว่างของตนเอง โดย จุดมุ่งหมายเพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วม ได้เรียนรู้เรื่องการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถและความสนใจของตนเอง รวมทั้งตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธ การใช้เวลาว่างของตนเองได้ แต่เมื่อจัดกิจกรรมตามโปรแกรมการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างให้แก่เด็กอย่างค่อยๆ เป็นค่อยไป โดยค่อยๆ อธิบายพร้อมกับจัดกิจกรรมตามโปรแกรม และตรวจสอบความเข้าใจของเด็กด้วยการซักถาม เด็กก็มีเข้าใจในเนื้อหาและเกิดทักษะในการตัดสินใจการใช้ เวลาว่างที่มากขึ้น โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบมากที่สุดคือกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.1 และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.2 กิจกรรมการตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถของตนเอง โดยครั้งแรก (กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.1) ให้ทุกคนพิจารณาตนเองว่ามีความสามารถในกิจกรรมการใช้ เวลาว่างเรื่องใดบ้าง และเขียนลงในกระดาษที่แจกให้ จากนั้นให้ผู้เข้าร่วม ทุกคนตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถของตนเองตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ให้ จากนั้นให้นำเสนอและอภิปรายร่วมกัน ส่วนในครั้งต่อมา (กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.2) ให้

แต่ละคนเดินมาตัดสินใจเลือกหยิบลูกบอลคนละ 1 ลูก โดยเลือกลูกที่มีกิจกรรมที่ตนเองต้องการทำในเวลาว่าง จากนั้นให้แต่ละคนบอกเหตุผลว่าทำไมถึงตัดสินใจเลือกลูกบอลลูกนี้ และทำไมถึงต้องการทำกิจกรรมนี้ มีข้อมูลอะไรประกอบการเลือก คุณมีความสนใจอย่างไรจึงการเลือกกิจกรรมนี้ เมื่อเด็กทุกคนให้เหตุผลและการตัดสินใจแล้ว จากนั้นให้โอกาสเด็กในการคิดไตร่ตรองและตัดสินใจอีกครั้งว่าจะเปลี่ยนลูกบอลและกิจกรรมกับเพื่อนหรือไม่ เมื่อผู้เข้าร่วมพิจารณาและระบุเหตุผลจากการตัดสินใจแล้ว ก็ให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสได้ทำกิจกรรมที่ตนเองได้เลือกจนหมดเวลาทำกิจกรรมชั่วโมงนั้น ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้เด็กได้ฝึกคิดพิจารณาตัดสินใจอย่างอิสระในการเลือกทำกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบและมีความสนใจและที่สำคัญยังได้มีโอกาสได้ลงมือทำกิจกรรมที่ตนเองเลือก และได้รับประสบการณ์ตรง

จากการที่เด็กได้รับอิสระ โอกาส และประสบการณ์ตรงในการตัดสินใจเลือกใช้เวลาว่าง เมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเองได้โดยบอกความสามารถส่วนตัวพร้อมเหตุผลที่เลือกกิจกรรม เด็กสามารถอธิบาย การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง โดยสามารถบอก ความสนใจในการทำกิจกรรม การใช้เวลาว่างของตนเองพร้อมเหตุผลที่เลือกพร้อมระบุข้อ เสียของกิจกรรมที่ไม่ชื่นชอบมากที่สุด 3 ข้อได้ และเด็กสามารถอธิบายการตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเองได้ โดยสามารถบอกข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมเพื่อการตัดสินใจได้ และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)

โปรแกรมการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมี จุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ในการใช้เวลาว่าง ซึ่งโปรแกรมดังกล่าวสามารถดำเนินการได้ได้อย่างราบรื่นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้ นั้นสร้างความสนุกสนาน และการเรียนรู้ที่ใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นสื่อก็ช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหา การเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เข้าร่วมได้อีกด้วย โดยเด็กชื่นชอบทั้ง 2 กิจกรรมไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4.1 กิจกรรมการสื่อสารโดยใช้คำพูด กิจกรรมการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้และเห็น ภาพของการสื่อสารทั้ง 2 แบบ อีกด้วย ส่วนกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4.2 เป็นกิจกรรมส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์โดยให้เด็ก ได้ทักทายทำความรู้จัก พูดคุย เพื่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เด็กๆ ให้การตอบสนองทั้ง 2 กิจกรรมเป็นอย่างดี

จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อกิจกรรมทำให้เด็กได้รับการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในระหว่างการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และ เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเรื่องของการสื่อสาร การใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด และรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

5) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skills)

โปรแกรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง จุดมุ่งหมายเพื่อการขยายประสบการณ์ และทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย รวมทั้งพัฒนาทักษะในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ และพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ ใหม่ ซึ่งทักษะการใช้เวลาในโปรแกรมนี้อาจจัดขึ้นตามความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็ก ประกอบด้วย ทักษะการประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ ทักษะการประดิษฐ์การ์ดกระดาษ ทักษะกิจกรรมกีฬาบอล : การส่งลูกด้วยมือล่างและการส่งลูกด้วยมือบน และทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่างในเรื่องการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง และเมื่อเด็กเข้าร่วมโปรแกรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างเด็กให้ความเห็นว่ากิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ ทักษะกิจกรรมกีฬาบอล เนื่องจากเด็กได้เคลื่อนไหวและออกกำลังกาย ได้ลงมือปฏิบัติ จริง ได้มีอิสระในการฝึกโดยไม่กดดันและบีบบังคับ รวมทั้งผู้สอนทักษะให้ความเป็นกันเองกับเด็ก ใจเย็น สร้างความสนุกสนานครั้งแรกรวมตลอดการสอน ทักษะพยายามสอนและให้กำลังใจเด็กที่เรียนรู้ช้ากว่าคนอื่นสามารถปฏิบัติทักษะการส่งลูกด้วยมือล่างและการส่งลูกด้วยมือบน โดยเด็กบางคนได้ให้ความเห็นว่า “ชอบบอลเพราะพี่สอนสนุกดี” และเด็กยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “กิจกรรมที่จำภาพได้คือบอล เป็นกิจกรรมที่พี่ได้สอน พวกเราทุกคนจากที่เล่นกัน ไม่เป็นก็สามารถเล่นได้เป็นครับ ” นอกจากนี้ยังกล่าวเสริมอีกว่า “กิจกรรมที่จำได้แม่นที่สุดคงเป็นบอล การฝึกบอลในวันนั้นทำให้รู้วิธีการเล่น จากที่เล่นไม่ก่อนเป็นก็เล่นเป็นค่ะ”

ไม่เพียงแต่กิจกรรมบอลที่เด็กชื่นชอบเท่านั้นกิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างอื่นๆ เด็กก็ให้การตอบสนองเป็นอย่างดี ถึงแม้มีติดขัดบ้างในกิจกรรม เทคโนโลยีการใช้เวลาว่างในเรื่องการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง เนื่องจากอากาศร้อน เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่พอต้องเปลี่ยนกันใช้ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ติดขัดและช้า แต่ผู้นักดำเนินงานกิจกรรมตามโปรแกรมได้สำเร็จลุล่วงและเด็ก ๆ ทุกคนก็ได้รับการพัฒนาทักษะในด้านนี้อย่างเต็มที่

จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ทุกทักษะ เมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผล การเรียนรู้ รวมทั้งทดสอบทักษะต่างๆ รวมทั้ง พิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

3.6.2 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและทำ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ 5 หัวเรื่อง ดังนี้

1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)

โปรแกรม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เพื่อที่จะได้คุ้นเคยกับผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างนำไปถึงการระบุดูอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและระบุหนทางที่จะเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม โดยในโปรแกรมแรกนี้มีเนื้อหาค่อนข้างมาก และต้องอาศัยการอธิบายและทำความเข้าใจเป็นอย่างมาก เลยได้ยื่นเสียงบ่นจากเด็กเป็นระยะ แต่เนื่องจากผู้นำมีความเข้าใจตัวเด็ก ใจเย็น อดทน และพยายามอธิบายพร้อมสร้างความเข้าใจให้แก่เด็ก ให้เวลากับเด็กในการทำความเข้าใจ เปิดโอกาสให้ซักถามอยู่เสมอ รวมทั้งตรวจสอบความเข้าใจของเด็กอยู่เสมอ ถึงแม้ต้องใช้เวลาพอสมควรแต่ก็ส่งผลให้ได้ เข้าใจและเกิดกระบวนการเรียนรู้ในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุดคือ กิจกรรมที่ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้รับการพัฒนากลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคในการใช้เวลาว่างด้วยการพัฒนาทักษะในการจัดการเวลา เริ่มต้นด้วยการแจก “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” (Leisure time clock) โดยให้ผู้เข้าร่วมระบายสีลงในพื้นที่ในนาฬิกาการใช้เวลาว่าง ซึ่งแบ่งส่วนต่างๆ เป็นชั่วโมง ซึ่งเด็กต้องจัดการเวลาโดยระบายสีตามจำนวนชั่วโมงที่เราทำสิ่งต่างๆ ถึงแม้ต้องอธิบายพอสมควรแต่เด็กก็ให้การตอบสนองกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี เด็กได้บริการจัดการเวลาว่างของตนเองเพื่อที่จะมีเวลาในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ซึ่งเด็กบางคนได้นำ “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง ” ไปลองใช้ในการดำเนินชีวิตหนึ่งสัปดาห์หลังจากนั้นอีกด้วย

จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อกิจกรรม และผู้นำใช้ความพยายามในการดำเนินโปรแกรมโดยมุ่งเน้นให้เด็กทุกคนได้รับการพัฒนา การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง เมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผลเด็กก็สามารถ ระบุปัจจัยที่เป็นอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ระบุกิจกรรม

นันทนาการ และประโยชน์ที่ได้รับ ระบุ กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรค ของการใช้เวลาว่าง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นราย บุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness)

โปรแกรมการตระหนักรู้ในตนเอง มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง การใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง และคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง โดยโปรแกรมนี้อาจมีเนื้อหาหลากหลาย แต่ก็ไม่มากเท่าโปรแกรมที่ 1 เด็กก็ให้การตอบสนองต่อโปรแกรมดี ถึงแม้ว่าในบางประเด็นต้องใช้เวลาในการอธิบายอยู่พอสมควร แต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรค โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กชื่นชอบ คือ กิจกรรมที่ผู้นำให้เด็กแต่ละคนทำกิจกรรมนันทนาการตามที่ผู้นำสั่งให้ทำ กิจกรรมละ 10 นาที ซึ่งได้แก่ 1) การวาดภาพ 2) กิจกรรมเข้าจังหวะ และ 3) เกม โดยเมื่อเด็กทำกิจกรรมครบทุกกิจกรรมตามที่ผู้นำสั่งแล้ว ผู้นำจึงสั่งให้เด็กทุกคนเลือก กิจกรรมอะไรก็ได้ที่อยู่ในศูนย์นันทนาการตามที่ตัวเอง ชื่นชอบ ภายในเวลา 40 นาที และเมื่อครบกำหนดเวลาผู้นำส่งสัญญาณให้เด็กแต่ละคนรวมกันจากนั้นให้เด็กเขียนอธิบายความรู้สึกของตัวเองหลังจากได้ทำกิจกรรม โดยกิจกรรมดังกล่าวให้โอกาสและให้อิสระแก่เด็กในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จึงทำให้เด็กชื่นชอบกิจกรรมนี้

จากการที่เด็กได้รับอิสระในการเข้าร่วม โปรแกรมกิจกรรม โอกาส และประสบการณ์ตรงในโปรแกรมการตระหนักรู้ในตนเอง เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายได้ว่าความรับผิดชอบต่อการใช้เวลาว่างว่ามีความสำคัญอย่างไร เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการให้ระบุ กิจกรรมที่ตนชื่นชอบและต้องการเข้าร่วม พร้อมเหตุผลและความพึงพอใจที่คาดว่าจะได้รับจากการเข้าร่วม ของตนเอง และเด็กสามารถอธิบาย ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง โดยระบุถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของตนเอง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

3) การตัดสินใจ (Decision Making)

โปรแกรม การตัดสินใจ ในการใช้เวลาว่าง มี จุดมุ่งหมาย เพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วม ได้เรียนรู้ลักษณะวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล , และกิจกรรมที่สามารถทำให้วัตถุประสงค์เหล่านี้สำเร็จได้ . โดยใช้กระบวนการการตัดสินใจ โดยโปรแกรมการตัดสินใจการใช้

เวลาว่างเด็กให้การตอบสนองดี เด็กเข้าใจเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ก็ช่วยส่งเสริมเนื้อหา และที่สำคัญคือโปรแกรมดังกล่าวส่งเสริมให้ได้ปฏิบัติจริง ซึ่งกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบคือ กิจกรรมการ สืบค้น และรวบรวมข้อมูลจากสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ตที่เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่าง ที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคล โดยให้เด็กสืบค้นสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ต แล้ว จากนั้นให้ สืบค้นสารสนเทศ ที่เกี่ยวกับ กิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคล จากสื่อสิ่งพิมพ์ เมื่อสืบค้นเสร็จให้เขียนบันทึกและนำมาอภิปรายร่วมกัน โดยกิจกรรม ดังกล่าวได้เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือสืบค้นจริง ๆ จึงส่งผลให้เด็กเกิดความเข้าใจและมีทักษะในการ ค้นหาข้อมูลเพื่อการตัดสินใจ

จากการที่เด็กได้รับโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง เด็กก็สามารถอธิบายความ รู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมาย การใช้เวลาว่าง ความรู้เกี่ยวกับ การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้ บรรลุเป้าหมาย และสามารถแสดงให้เห็นถึงกระบวนการตัดสินใจในการใช้เวลาว่างอย่างเป็นระบบ และเมื่อ พิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นราย บุคคลนั้นเด็กผ่านการ ประเมินทุกคน

4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)

โปรแกรมการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรม ที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ปัจจัยทางสังคมและอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม และการประเมินผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โปรแกรมดังกล่าวมีเนื้อหาที่เข้าใจ ง่ายและมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหา เด็ก ให้การตอบสนองต่อโปรแกรมดี ถึงแม้ว่าจะมีบางคน แสดงอาการเบื่อหน่ายบ้าง โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบในโปรแกรมนี้อคือการชม กรณีศึกษาชมคลิป วิดีโอ การแข่งขันบอลลีไทยพรีเมียร์ลีก 2013 ระหว่างกว้างซัง- เชียงรายยูไนเต็ด และ เหตุฉาวใน วงการกีฬาแบดมินตันโลก เมื่อชมจบให้แต่ละกลุ่มศึกษาทั้งสองเรื่องอีกครั้งและระดมความคิดว่าเห็น ด้วยหรือไม่กับการกระทำของคนในทั้งสองเหตุการณ์นี้ เห็นด้วยเพราะอะไร และไม่เห็นด้วยเพราะ อะไร ถ้าเราอยู่ในเหตุการณ์และได้ยินคำพูดขี้ขลาดให้ใครเราจะทำอย่างไร ซึ่งเด็กได้ระดมความคิด และแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเป็นอย่างดี

จากการตอบสนองต่อโปรแกรม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เมื่อเด็กทำไปงานและ ประเมินผลทุกคนสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และอธิบาย ถึงปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ได้ และเมื่อพิจารณาผลคะแนน ประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

5) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skills)

โปรแกรมการเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล ซึ่งทักษะการใช้เวลาว่างในโปรแกรมนี้จัดขึ้นตามความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็ก ประกอบด้วยการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง : ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage และ Google+ การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน ทุกกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนและลงมือปฏิบัติจริง โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบคือ ทักษะการเล่นการ์ดเกม (อูโน่) เนื่องจากเป็นเกมที่มีกติกาที่เข้าใจง่าย อธิบายและฝึกฝนเพียงเล็กน้อยก็เล่นได้ ใช้ระยะเวลาการเล่นที่ไม่นานมากก็สามารถหาผู้แพ้หรือชนะได้ โดยเด็กกล่าวว่า “อูโน่เป็นกิจกรรมที่ได้ฝึกสมองและได้ฝึกวางแผนการเล่น สนุกดี ” และเด็กยังให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า “อูโน่เป็นกิจกรรมที่เล่นสนุกดี เข้าใจง่าย ใช้เวลาฝึกไม่นาน สร้างความสุขและเสียง หัวเราะจำได้ว่าวันนั้นเล่นกันสนุกงานทุกคนเล่นกันไม่ยอมหยุดเลย ” เด็กยังให้ความเห็นเพิ่มเติมอีกว่า “ชอบวันแรกที่พวกพี่ให้เล่นอูโน่ พอเล่นเป็นก็สนุกกันมาก ได้ฝึกคิด ได้ใช้สมองว่าหยิบแผ่นไหนวาง ฝึกไหวพริบ อูโน่สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ทำให้ผ่อนคลายมาก”

จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ทุกทักษะ ส่งผลให้ และเมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผล การเรียนรู้ รวมทั้งทดสอบทักษะต่างๆ รวมทั้ง พิจารณาผลคะแนนประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้ มีความมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างจำนวน 60 คน โดยแบ่งเป็น เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จำนวน 30 คน และชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จำนวน 30 คน สรุปสาระสำคัญของการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะไว้ ดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์
2. เพื่อศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

สมมติฐานการวิจัย

1. ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
2. ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่า ก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
3. การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง
4. การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

5. เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ หลังเข้าร่วมมีผลการเรียนรู้และทักษะในการใช้เวลาว่างผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

6. เด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ หลังเข้าร่วมมีผลการเรียนรู้และทักษะในการใช้เวลาว่างผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. เครื่องมือที่ใช้ในการ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1.1 แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 โปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ในสถานสงเคราะห์ แบ่งออกเป็น 2 โปรแกรม ได้แก่

โปรแกรมที่ 1: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมที่ 2: โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก มัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.2 แบบประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement)

2.3 แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์

2.4 แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) เพื่อบรรยายเหตุการณ์ขณะเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์

2.5 แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.6 แบบประเมินผลการเรียนรู้และ ทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล สำหรับเด็กชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยดำเนินการ วิจัยการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยผู้วิจัยใช้ หลัก “APIE” (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) มาใช้ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยมี ขั้นตอนดังนี้

1. การประเมิน (Assessment)

1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสถานสงเคราะห์ศึกษา แนวคิด งานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง กับการศึกษาการใช้เวลาว่าง และการพัฒนาโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง และการประเมินผล โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) ความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง พร้อมพัฒนาแบบประเมิน การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Leisure and Recreation Involvement) เพื่อ ศึกษาระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ (Raghd. 2012) และแบบ สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Structured Interview) เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลา ว่าง

1.2 ศึกษาระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ (Raghd. 2012) โดยใช้แบบประเมินการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ (Raghd. 2012) โดย แบบประเมินดังกล่าว มีค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ซึ่งมีค่า IOC (Index of Congruence) อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 และค่าความเชื่อมั่น ของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหา ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.95

1.3 ศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างโดยการสัมภาษณ์ โดยนำข้อมูลที่ได้ จากการศึกษาไปพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ต่อไป

1.4 ได้ข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้ข้อมูลการมีส่วนร่วมใน การใช้เวลาว่างและความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอน ปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2. การวางแผน (Planning) สร้างโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 นำข้อมูลจาก เอกสาร ตำรา และงานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง กับการรูปแบบของกระบวนการ พัฒนาโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998; Dattilo. 2008) แนวคิดการประเมิน การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Dattilo. 2008) ข้อมูลผลการศึกษาการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง ข้อมูล

ผลการศึกษาค้นคว้าความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง มาสร้างวางแผนพัฒนาโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ และพัฒนาแบบประเมินแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) และแบบ ประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล

2.2 ได้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ 2 โปรแกรม คือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และสำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.3 ได้แบบประเมินแบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง 2 ชุด คือ แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอน ปลายและชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.4 ได้แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และแบบประเมินผล การเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล

2.5 หากคุณภาพของ หากคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ทดลอง โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน ตรวจสอบพิจารณาคุณภาพของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้ง 2 โปรแกรมโดยวิธีเชิงประจักษ์ (Face Validity) แล้วปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และนำไปทดลองใช้กับเด็กที่ไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่าง เพื่อดูความเหมาะสมของกิจกรรมและนำข้อบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไข และให้ ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาความเหมาะสมและคุณภาพของคู่มือ โดย โปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ใน ระดับดีมาก ($\bar{X}=4.93$, S.D. = 0.15) และค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00 และคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายใน สถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X}=4.97$, S.D. = 0.05) และค่าพิสัยดัชนีความ สอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

2.6 หากคุณภาพแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้ง 2 ชุด โดยหาความเที่ยงตรง ซึ่งเนื้อหาและความสอดคล้องกับวัตถุ ประสงค์ของแบบสอบถาม โดย พิจารณาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อความในแต่ละข้อ โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีค่าดัชนี ความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.6 – 1.0 หากค่าความเชื่อมั่นของแบบประเมิน (Reliability) โดยวิธีหา ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) โดยแบบประเมินการเข้าร่วม

โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.85 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ และแบบประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ได้ค่าความเชื่อมั่นอยู่ที่ 0.89 โดยแบบสอบถามมีจำนวน 30 ข้อ เช่นเดียวกัน

3. การนำไปใช้ (Implementation) นำโปรแกรมไปใช้ 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้ง โดยใช้แบบแผนการทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง แบบกลุ่มเดียว (One Group Pretest – Posttest Design) ระหว่างเข้าร่วมโปรแกรมจะให้เด็กทำใบงานและมีการประเมินการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กในแต่ละสัปดาห์เป็นรายบุคคล

4. การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) โดยมีการประเมินการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และสำหรับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ในการวิจัยครั้งนี้ใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) สถิติวิเคราะห์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ของโปรแกรม และแบบประเมิน โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง IOC (Item-Object Congruence) สถิติวิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม และแบบประเมิน โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟา (α -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) และสถิติทดสอบสมมติฐาน ใช้ค่า ใช้ค่า t-test เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างคะแนนประเมินก่อนและหลัง โดยการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

1. วิเคราะห์ข้อมูล การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง
2. การเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง
3. การวิเคราะห์ข้อมูล การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง
4. การเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง

5. วิเคราะห์ ผลการเรียนรู้และทักษะ เป็นรายบุคคล จากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

6. วิเคราะห์ ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการวิเคราะห์ข้อมูลจาก เอกสารใบงาน แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ (Critical Incidence Forms) ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant comparison) สำหรับการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อค้นหาหัวข้อการจัดกลุ่มหัวเรื่อง การนำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม การอธิบายหัวข้อที่เหมาะสม (สาลี สุภาภรณ์. 2550: 176-178) นำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จาก เอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญมาเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลที่ได้มาว่ามีความสอดคล้องกันอย่างไรบ้าง จากนั้นจำแนกข้อมูลเป็นหัวเรื่อง หัวข้อย่อย ตามลักษณะของข้อมูลที่วิเคราะห์ได้ และตรวจสอบความเชื่อถือของข้อมูลด้วยวิธีการสามเส้า (Triangulation) กล่าวคือ เป็นการใช้อยู่ข้อมูลที่ได้มาจากการรวบรวมข้อมูลทั้ง 3 วิธีขึ้นไป (สาลี สุภาภรณ์. 2550: 176-178) นำมาวิเคราะห์ร่วมกันว่าข้อมูลที่ได้จากการเก็บข้อมูลทุกวิธีว่ามีความสอดคล้องและตรงกันมากน้อยเพียงใด ผลการตรวจสอบความเชื่อถือของวิธีสามเส้าพบว่าข้อมูลที่ได้ จากวิธีการรวบรวมทั้ง 3 แบบ คือ เอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญมีความสอดคล้องและตรงกัน

7. วิเคราะห์ข้อมูล ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1.1 การศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1.1.1 การวิเคราะห์ข้อมูลโดย การเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ได้ 3 หัวเรื่อง คือ 1) ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ ได้แก่งานประดิษฐ์กรอบรูป งานประดิษฐ์การ์ดกระดาษ 2) ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬา ได้แก่ ทักษะกีฬาวอลเลย์บอล และ 3) ความต้องการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง ได้แก่ การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง

1.1.2 การวิเคราะห์ข้อมูลโดย การเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษา ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ โดยเด็กมีความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของตนเองใน 3 หัวเรื่อง ได้แก่ 1) ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ทักษะการใช้เฟสบุ๊คแฟนเพจ (Facebook fanpage) ทักษะการใช้กูเกิ้ลพลัส (Google+) 2) ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม ได้แก่ ทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน้ และ 3) ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน ได้แก่ ทักษะการเล่น หมากรุก (chess) และทักษะการเล่น เกมเศรษฐี (monopoly)

1.2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1.2.1 ผลการพิจารณาคุณภาพของคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ ของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$ = 4.93, S.D. = 0.15) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าคุณภาพของคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกข้อ

1.2.2 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

1.2.3 ผลการพิจารณาคุณภาพของคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ ของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{x}$ = 4.97, S.D. = 0.05) เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าคุณภาพของคู่มือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกข้อ

1.2.4 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างว่างสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ มีค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00

2. ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 ผลการศึกษาการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.1.1 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.84$, S.D. = 0.59) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่าง มีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง โดยมี ข้อที่ 7 ข้าพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ข้าพเจ้ายุ่งมาก ข้อที่ 10 กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตัวเอง และข้อที่ 18 กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่าในตัวเอง อยู่ในระดับน้อย เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.57) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากทุกข้อ

2.1.2 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นรายองค์ประกอบ พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 2.84$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.25$, S.D. = 0.57) และเมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2.1.3 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า ก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{x} = 3.05$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับปานกลาง โดยมี ข้อที่ 12 ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ อยู่ในระดับมาก เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.15$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมส่วนใหญ่อยู่ในระดับมากทุกข้อ

2.1.4 การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นราย องค์ประกอบ พบว่าก่อนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.05$, S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับปานกลางทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างเป็นราย ด้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.63) เมื่อพิจารณาองค์ประกอบพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2.2 ผลการ เปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.2.1 การ เปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการ ใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างโดยรวมสูงกว่าก่อนเข้า ร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็น ราย ข้อ พบว่า ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่ม ตัวอย่างโดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 ทุกข้อ

2.2.2 การเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เป็นรายองค์ประกอบ ของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็น กลุ่ม ตัวอย่างทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เป็น รายด้านโดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละองค์ประกอบพบว่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ทุกข้อ

2.2.3 การเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการ ใช้เวลา ว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

2.2.4 การเปรียบเทียบ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เป็นรายองค์ประกอบ ของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่าง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีระดับ การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงขึ้น กว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อ พิจารณาแต่ละองค์ประกอบ พบว่าสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

2.3 การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษา ตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.3.1 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น น ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่าก่อนการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมอยู่ใน ระดับน้อย ($\bar{X} = 2.36$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ใน ตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับน้อย โดยมี ข้อที่ 1 การใช้เวลาว่างเป็นประโยชน์ต่อตนเอง และสังคม ข้อที่ 2 การใช้เวลาว่างเป็นการใช้เวลาที่ชาญฉลาด ข้อที่ 3 การใช้เวลาว่างเป็นการสร้าง ความสุขให้แก่ชีวิต ข้อที่ 4 การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของคน ข้อที่ 9 ความสามารถและ ประสิทธิภาพของตนเองมีความสำคัญกับการใช้เวลาว่าง ข้อที่ 27 ข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนกิจกรรมการ ใช้เวลาว่างให้เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับปานกลาง เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการ ใช้เวลาว่างโดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมากทุกข้อ

2.3.2 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น น ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ก่อนการเข้า ร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นราย ด้านโดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.36$, S.D. = 0.71) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง อยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ใน ตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2.3.3 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาวางของ เด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอน ต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่าก่อนการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมอยู่ใน ระดับน้อย ($\bar{X} = 2.28$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ใน ตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ น้อย โดยมี ข้อที่ 7 ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการ เวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาวางได้ มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับปาน กลาง เมื่อ หลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาวาง กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเอง เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างส่วนใหญ่อยู่ในระดับ มาก โดยมี ข้อที่ 3 การใช้เวลาวางช่วยสร้างความรู้สึที่ดี ข้อที่ 7 ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการเวลาเพื่อที่จะ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาวางได้ ข้อที่ 23 การพัฒนาทักษะการใช้เวลาวางช่วยเปิด ประสบการณ์ใหม่ในการใช้เวลาว่างของตนเอง ข้อที่ 28 คุณค่าส่วนบุคคลนำไปสู่การตัดสินใจเลือก ก กิจกรรมการใช้เวลาวาง มีผลคะแนนการประเมินอยู่ในระดับมากที่สุด

2.3.4 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาวางของ เด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างทั้งก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรม พบว่า ก่อนการเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้าน โดยรวมอยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.28$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการ ตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง อยู่ในระดับน้อยทุกด้าน เมื่อหลังเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาวาง การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นรายด้านโดยรวมอยู่ใน ระดับมาก ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.76) และเมื่อพิจารณารายข้อ พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ใน ตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างอยู่ในระดับมากทุกด้าน

2.4 การเปรียบเทียบผลการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของ เด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.4.1 การเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาวางแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น

ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

2.4.2 การเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมี การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็น รายด้านโดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้ เวลาว่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน

2.4.3 การเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยรวมสูง กว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เมื่อ พิจารณาเป็น รายข้อ พบว่า การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่างสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกข้อ

2.4.4 การเปรียบเทียบ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นราย ด้านของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่เป็น กลุ่มตัวอย่าง ทั้งก่อนและหลังการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างแสดงให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างมีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลา ว่างรายด้านโดยรวมสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 เมื่อพิจารณาแต่ละด้าน พบว่า ผลคะแนนการประเมิน ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษา ตอนต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับ .05 ทุกด้าน

2.5 คะแนนผลการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลจากโปรแกรม การศึกษา ใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.5.1 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 97.62 ผ่าน

เกณฑ์ ร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะ ของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80

2.5.2 การ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น มัธยมศึกษาต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี คะแนน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 99.04 ผ่านเกณฑ์ ร้อย ละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะ ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษา ต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80

2.6 ข้อมูลเชิงคุณภาพผลการเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

2.6.1 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย จากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จาก การ วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารไปงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและทำการวิเคราะห์ ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ 5 หัวเรื่อง ดังนี้

1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)

เด็กให้การตอบสนองเป็นอย่างดีต่อโปรแกรม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง มีการซักถามเมื่อเกิดความสงสัย ถึงแม้ว่าในบางหัวข้ออาจต้องใช้การอธิบายและยกตัวอย่าง ประกอบมากพอสมควรแต่เด็กก็เข้าใจในท้ายที่สุด โดยกิจกรรมที่เด็กๆ ชื่นชอบมากที่สุดคือ การ ช่วยกันคิดและออกแบบ “บทบาทสมมติเรื่อง ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับการ พัฒนา คุณภาพชีวิตและสังคม” เด็กๆ ทุกคนสนุกสนานในการคิดบทบาทสมมติ ซ้อม และแสดงให้เพื่อนๆ ได้ชม และกิจกรรมดังกล่าวก็ช่วยให้เด็กๆ เข้าใจเนื้อหาเรื่อง “การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพ ชีวิต” ได้ดียิ่งขึ้น จากการตอบสนองต่อโปรแกรม เมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผลทุกคนสามารถ เขียนอธิบายแนวคิดของการใช้เวลาว่างได้ และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และ ทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness)

โปรแกรมการตระหนักรู้ในตนเอง เป็นโปรแกรมที่ต้องให้เด็กต้องฝึกคิด เกี่ยวกับตัวเองที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลา ซึ่งไม่ยากที่จะให้เด็กคิดให้เด็กคิดได้ทุกคน ผู้นำต้องเข้ามา มีส่วนช่วยเด็กๆ ในการคิดและตระหนักรู้ในตนเองเป็นอย่างมาก แต่ในที่สุดเด็กก็เข้าใจถึงแม้ว่า จะต้องใช้ความพยายามมากพอสมควร โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบมากที่สุดในโปรแกรมนี คือ “การ

พูดคุยเกี่ยวกับเรื่องความสามารถของตนเอง” โดยกิจกรรมดังกล่าวอยู่ในเรื่อง การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลทุกคนสามารถเขียนอธิบายความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ระบุกิจกรรมที่ชื่นชอบพร้อมให้เหตุผลได้ และเด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับ ความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

3) การตัดสินใจ (Decision Making)

โปรแกรมการตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เป็นส่วนที่ยากอีกส่วนหนึ่ง เนื่องจากโปรแกรมห่วงการดังกล่าวต้องฝึกให้เด็กรู้จักคิดและตัดสินใจในการใช้เวลาว่างของตนเอง แต่เมื่อจัดกิจกรรมตามโปรแกรมให้แก่เด็ก โดยค่อยๆ อธิบาย พร้อมกับใช้กิจกรรมตามโปรแกรม และตรวจสอบความเข้าใจด้วยการซักถาม เด็กก็เข้าใจมากขึ้น โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.1 และกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 3.2 กิจกรรมการฝึกการตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ซึ่งกิจกรรมดังกล่าวช่วยให้เด็กได้ฝึกคิดพิจารณาตัดสินใจอย่างอิสระในการเลือกทำกิจกรรมที่ตนชื่นชอบและสนใจและที่สำคัญยังได้มีโอกาสได้ลงมือทำกิจกรรมที่ตนเองเลือก ได้รับโอกาสและประสบการณ์ตรง เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถ และความสนใจ ของตนเองได้โดยบอกความสามารถส่วนตัวพร้อมเหตุผลที่เลือก กิจกรรม เด็กสามารถอธิบาย การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)

โปรแกรมการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นสามารถดำเนินการได้ได้อย่างราบรื่นเพราะกิจกรรมการเรียนรู้ที่สนุกสนาน และใช้กิจกรรมเกมกลุ่มสัมพันธ์เป็นสื่อก็ช่วยให้เด็กเข้าใจเนื้อหาการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น และช่วยให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มผู้เข้าร่วมได้อีกด้วย โดยเด็กชื่นชอบทั้ง 2 กิจกรรมไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4.1 กิจกรรมการสื่อสารโดยใช้คำพูด กิจกรรมการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดและกิจกรรมการเรียนรู้ที่ 4.2 เป็นกิจกรรมส่งเสริมการมีปฏิสัมพันธ์โดยให้เด็กได้ทักทายทำความรู้จัก พูดคุย เพื่อให้เกิดมนุษยสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เด็กๆ ให้การตอบสนองทั้ง 2 กิจกรรมเป็นอย่างดี และเมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในเรื่องของการสื่อสาร การใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด และรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

5) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skills)

โปรแกรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ซึ่งทักษะการใช้เวลาใน

โปรแกรมนี้จัดขึ้นตามความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็ก ประกอบด้วย ทักษะการประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ ทักษะการประดิษฐ์การ์ดกระดาษ ทักษะกิจกรรมกีฬา วอลเลย์บอล : การส่งลูกด้วยมือล่างและการส่งลูกด้วยมือบน และ ทักษะกิจกรรมเทคโนโลยี การใช้เวลาว่างในเรื่องการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง และเมื่อเด็กเข้าร่วมโปรแกรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างก็พบว่า เด็กให้ความเห็นว่ากิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุด คือ ทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบเป็นทุนเดิม เด็กได้เคลื่อนไหวและออกกำลังกาย ได้ลงมือปฏิบัติจริง ได้มีอิสระในการฝึกโดยไม่กดดันและบีบบังคับ รวมทั้งผู้สอนทักษะให้ความเป็นกันเองกับเด็ก ใจเย็น สร้างความสนุกสนานครั้นตรงกลางสอนทักษะพยายามสอนและให้กำลังใจเด็กที่เรียนรู้ช้ากว่าคนอื่นสามารถปฏิบัติทักษะการส่งลูกด้วยมือล่างและการส่งลูกด้วยมือบน ไม่เพียงแต่กิจกรรมวอลเลย์บอลที่เด็กชื่นชอบเท่านั้นกิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างอื่นๆ เด็กก็ให้การตอบสนองเป็นอย่างดี ถึงแม้มีติดขัดบ้างในกิจกรรม เทคโนโลยีการใช้เวลาว่างในเรื่องการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง เนื่องจากอากาศร้อน เครื่องคอมพิวเตอร์ไม่พอต้องสลับกับใช้ และสัญญาณอินเทอร์เน็ตที่ติดขัดและช้า และผู้นำก็ดำเนินกิจกรรมได้สำเร็จลุล่วงและเด็ก ๆ ทุกคนก็ได้รับการพัฒนาทักษะในด้านนี้ จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ทุกทักษะ ส่งผลให้ และเมื่อเด็กทำไปงานและประเมินผลการเรียนรู้ รวมทั้งทดสอบทักษะต่างๆ รวมทั้ง พิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

2.6.2 ผลการวิจัยเชิงคุณภาพของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นจากผลการวิจัย ผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จาก การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารไปงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและทำ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ผลการวิจัยสรุปได้ 5 หัวเรื่อง ดังนี้

1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness)

โปรแกรม การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง โดยในโปรแกรมแรกนี้มีเนื้อหาค่อนข้างมากและต้องอาศัยการอธิบายและทำความเข้าใจเป็นอย่างมาก เลยอาจได้ยินเสียงบ่นจากเด็กเป็นระยะ แต่เนื่องจากผู้นำเข้าใจเด็ก ใจเย็น และพยายามอธิบาย สร้างความเข้าใจ และตรวจสอบความเข้าใจของเด็กอยู่เสมอ ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจ เปิดโอกาสให้ซักถามอยู่เสมอ ถึงแม้ต้องใช้เวลาพอสมควรแต่ก็ส่งผลให้เด็กเข้าใจและเกิดกระบวนการเรียนรู้ในเรื่อง การ

ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุดคือ “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” (Leisure time clock) ถึงแม้ต้องอธิบายพอสมควรแต่เด็กก็ให้การตอบสนองกับกิจกรรมนี้เป็นอย่างดี เด็กได้บริหารจัดการเวลาว่างของตัวเองเพื่อที่จะมีเวลาในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ซึ่งเด็กบางคนได้นำ “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” ไปลองใช้ในการดำเนินชีวิตหนึ่งสัปดาห์หลังจากนั้นอีกด้วย เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถระบุปัจจัยที่เป็นอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ระบุกิจกรรมนั้นหนาและการและประโยชน์ที่ได้รับ ระบุกลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นราย บุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

2) การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness)

โปรแกรม การตระหนักรู้ในตนเอง โดยโปรแกรมนี้ก็มีเนื้อหาเยอะแต่ก็ไม่มากเท่าโปรแกรมที่ 1 เด็กก็ให้การตอบสนองต่อไปเกมดี ถึงแม้ว่าในบางประเด็นต้องใช้เวลาในการอธิบายอยู่พอสมควร แต่ก็ไม่ได้เป็นอุปสรรค โดยกิจกรรมการเรียนรู้ที่เด็กชื่นชอบ คือ เลือกกิจกรรมทำกิจกรรมที่ชื่นชอบ โดยกิจกรรมดังกล่าวให้โอกาสและให้อิสระแก่เด็กในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง จึงทำให้เด็กชื่นชอบกิจกรรมนี้ เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลเด็กก็สามารถอธิบายได้ว่าความรับผิดชอบ ต่อการใช้เวลาว่าง ว่ามีความสำคัญอย่างไร ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการ ระบุกิจกรรมที่ตนชื่นชอบและต้องการเข้าร่วม พร้อมเหตุผลและความพึงพอใจที่คาดว่าจะได้รับการเข้าร่วมของตนเอง และเด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง โดยระบุถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของตนเอง และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นราย บุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

3) การตัดสินใจ (Decision Making)

โปรแกรม การตัดสินใจ ในการใช้เวลาว่าง โดยเด็กให้การตอบสนอง เป็นอย่างดี เด็กเข้าใจเนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ก็ช่วยส่งเสริมเนื้อหา และที่สำคัญคือส่งเสริมให้ได้ปฏิบัติจริง ซึ่งกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบคือ กิจกรรมการ สืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคล โดยกิจกรรมดังกล่าวได้เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือสืบค้นจริงๆ จึงส่งผลให้เด็กเกิดความเข้าใจและมีทักษะในการตัดสินใจ และเด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมาย การใช้เวลาว่าง ระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้ บรรลุเป้าหมาย และสามารถแสดงให้ถึงกระบวนการตัดสินใจในการใช้เวลาว่างอย่างเป็นระบบ และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction)

โปรแกรม การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย และมีกิจกรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งเด็กก็ให้การตอบสนองต่อโปรแกรมดี ถึงแม้ว่าจะมีบางคนแสดงอาการเบื่อหน่ายบ้าง แต่โดยภาพรวมก็ออกมาดี โดนกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบในโปรแกรมนี้คือการชม กรณียศึกษา ชมคลิปวิดีโอ การแข่งขันบอลไทยพรีเมียร์ลีก 2013 ระหว่างกว้างซัง-เชียงรายยูไนเต็ด และ เหตุฉาวในวงการกีฬาเบตมินตันโลก เมื่อชมจบให้แต่ละกลุ่มศึกษาทั้งสองเรื่องอีกครั้งและระดมความคิดเห็นด้วยอย่างใดซึ่งเด็กได้ระดมความคิดและแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเป็นอย่างดี เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลทุกคนสามารถอธิบายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทาง สังคม และอธิบายถึงปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ได้ และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมินผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

5) ทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skills)

โปรแกรม การเพื่อพัฒนา ทักษะการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วยการพัฒนา ทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง : ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage และ Google+ การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน ทุกกิจกรรมเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนและลงมือปฏิบัติจริง โดยกิจกรรมที่เด็กชื่นชอบคือ ทักษะการเล่นการ์ดเกม (อุโน) เนื่องจากเป็นเกมที่มีกติกาที่เข้าใจง่าย อธิบายและฝึกฝนเพียงเล็กน้อยก็เล่นได้ ใช้ระยะเวลาการเล่นที่ไม่นานมากก็สามารถหาผู้แพ้หรือชนะได้ จากการที่เด็กให้การตอบสนองต่อ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ทุกทักษะ ส่งผลให้ และเมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผล การเรียนรู้ รวมทั้งทดสอบทักษะต่างๆ รวมทั้ง พิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการวิจัย การ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ ผู้วิจัยขอเสนอผลการอภิปราย ดังนี้

1. ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้น

ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1.1 การศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น น

ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

การศึกษาความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญของ กระบวนการสร้างโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ซึ่งผู้พัฒนาโปรแกรมจะต้อง ประเมิน (Assessment) ความต้องการ การพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ของผู้เข้าร่วมสนทนากับเด็กเพื่อให้ ทราบถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนเองชื่นชอบ และความต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่ นอกจากนี้ต้องดำเนินการสอบถาม ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กจากพี่เลี้ยงหรือเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเด็กในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับ เด็ก การใช้เวลาว่างของเด็ก ความสนใจ ความสามารถและทักษะการใช้ เวลาว่างที่เด็กมี เพื่อเป็น แนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง กระบวนการดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิด ของ ออสตินและครอฟอร์ด (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) ซึ่งได้กล่าวถึงหลักการสร้าง โปรแกรมสนับสนุนการแบบ “APIE” ประกอบด้วย 1) การประเมิน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึง ความพร้อมของผู้เข้าร่วม โดยกระบวนการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย การสำรวจ สถานที่ การสำรวจความต้องการของชุมชน และกิจกรรมที่มีการจัดมาก่อนหน้านั้น 2) การวางแผน (Planning) โดยการนำข้อมูลจากการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรมมาวางแผนสร้างโปรแกรม สนับสนุนการให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ 3) การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการประเมินและวางแผนแล้ว ในขั้นตอนนี้เป็นการนำกระบวนการต่างๆ ที่ได้ วางแผนไปใช้ 4) การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการจัดโปรแกรมสนับสนุนการ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะต้องทำการประเมินผล และสรุปผลการประเมิน จากนั้นจึงนำผลการประเมิน มาเป็นข้อมูลในการนำไปใช้และปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป โดยการศึกษาความต้องการ ต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษา ตอนต้นในสถานสงเคราะห์ได้ผลการวิจัยและอภิปรายผล ดังนี้

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษา ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์ ได้ 3 หัวเรื่อง คือ 1) ความต้องการพัฒนาทักษะกิจกรรมประดิษฐ์กระดาษ ได้แก่ งานประดิษฐ์กรอบรูป งานประดิษฐ์การ์ด กระดาษสา 2) ความต้องการพัฒนาทักษะ กิจกรรมกีฬา ได้แก่ ทักษะกีฬา วอลเลย์บอล และ 3) ความต้องการพัฒนาทักษะ เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง ได้แก่ การใช้เว็บไซต์ เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ทั้ง 3 กิจกรรมได้แก่ กิจกรรม ศิลปะการประดิษฐ์กระดาษ กิจกรรมกีฬาวอลเลย์ และกิจกรรมด้านเทคโนโลยีการใช้เวลาว่างเป็นที่ นิยมและอยู่ในความสนใจและความต้องการของเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ที่ชอบกิจกรรมที่ทำ

ทนายได้แสดง ความคิด สร้างสรรค์ ได้พัฒนาความคิด หรือการ คิดอย่างมีเหตุผล พัฒนาสติปัญญา และทักษะทางร่างกาย ทักษะที่จะเป็นต่อการใช้ชีวิต และทักษะในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง สอดคล้องกับแนวคิดของ เมอร์ฟี (Murphy, et al. 1991 : 26 อ้างถึงใน สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188) ซึ่งได้กล่าวว่า การใช้เวลาว่างของเด็กวัยนี้ง่ายต่อการเปรียบเทียบกับโปรแกรมของวัยอื่น เนื่องจากมีการพัฒนามากและบูรณาการทักษะการรับรู้และทางกาย เด็กวัยนี้สามารถพิจารณาหลาย มุมมองในสถานการณ์เดียวกันได้ และกล้าเผชิญกับความท้าทาย มีความพากเพียรในการทำ มากกว่าการเกิดความคับข้องใจและหมดกำลังใจที่จะทำ องค์กรไม่หวังผลกำไร เช่น ลูกเสือ ยุว กษัตริย์ กิฬาเชิงนั้นหนาการ และสโมสรที่สนใจเฉพาะอย่าง สามารถดึงดูดเด็กวัยนี้ได้ เนื่องจากเป็น วัยที่ชอบผูกพัน กลุ่มคนในสังคมอย่างเป็นฝ่ายกระทำและแสดงควา มคิดที่สร้างสรรค์ กิจกรรมที่จัด ควรเปิดโอกาสพัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น การประสานงานระหว่างตากับมือ ความสมดุล พัฒนาทักษะทางสติปัญญา เช่น เข้าใจกระบวนการทำงาน กฎกติกาและพัฒนากลยุทธ์ ต่างๆ โปรแกรมอาจจะ เป็น ค่ายกลางวัน ซึ่งเป็นที่นิยมของเด็กประถมศึกษาเนื่องจากมีกิจกรรมที่ หลากหลาย เช่น กีฬา เกม ศิลปะและหัตถกรรม และให้โอกาสให้มีสังคมกับบุคคลอื่น

การวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการศึกษา ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยเด็กมี ความต้อง การ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของตนเองใน 3 หัวเรื่อง ได้แก่ 1) ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ทักษะการใช้เฟสบุ๊ค แพนเพจ (Facebook fanpage) ทักษะการใช้กูเกิ้ลพลัส (Google+) 2) ความต้องการพัฒนาทักษะ การเล่นเกม ได้แก่ ทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์ และ 3) ความต้องการพัฒนาทักษะการเล่น เกมกระดาน ได้แก่ ทักษะการเล่น หมากรุก (chess) และทักษะการเล่น เกมเศรษฐี (monopoly) จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การที่เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นซึ่งเป็นวัยรุ่นมีความต้องการ พัฒนาทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เฟสบุ๊คแพนเพจและกูเกิ้ลพลัส เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิด โอกาสให้ผู้ใช้ได้สร้าง เนื้อหาที่เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถ พูดคุยแสดงความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที จึงเป็นที่สนใจและ เป็นที่ ต้องการ ของเด็กวัยรุ่น สอดคล้องกับแนวคิดของ ภิชะก ชัยนิรันดร์ (2553) ได้กล่าวว่า การที่สื่อ สังคมออนไลน์เป็นที่นิยม เนื่องจากสื่อชนิดนี้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ ว่าจะเป็นรูปแบบของ ข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และอื่นๆ ส่วนรูปลักษณะและการใช้งานก็มีส่วนดึงดูดให้คนสนใจที่จะ ใช้เวลาว่างกับอินเทอร์เน็ต เว็บ และสื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากรูปแบบ เนื้อหา และลักษณะการใช งานของเว็บจะถูกควบคุมและขับเคลื่อนโดยผู้ให้บริการ และสามารถตอบสนองความต้องการและ

ความสนใจของผู้คนได้แทบทุกเรื่องส่วนความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม อุโนะ และความต้องการพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน หมากกรุกและเกมเศรษฐี เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ทันสมัยท้าทายความสามารถ น่าสนใจ มีรายละเอียดและความซับซ้อนที่เพิ่มมากขึ้น ได้มีส่วนร่วมในการลงมือทำ และเป็นกิจกรรมที่ต้องกลุ่มร่วมกับเพื่อนๆ และได้แสดงความสามารถของตนเองต่อผู้อื่น สอดคล้องกับแนวคิดของ เมอร์ฟี (สุวิมล ตั้งสัจพจน์. 2553: 178-188; อ้างอิงจาก Murphy; et al. 1991: 26) ซึ่งได้กล่าวว่า วัยรุ่นมีความท้าทายต่อนักออกแบบโปรแกรมบันเทิงนาการมาก คนที่ชอบหรือเบื่ออะไรง่าย ๆ วัยรุ่นชอบผู้ร่วมงานที่เข้ากัน อยู่ได้นานและรูปแบบไหนที่เป็นพฤติกรรมที่เหมาะสมต้องอิสระจากการควบคุมของผู้ปกครองและครู อบรม ความสุภาพอ่อนโยน ควรมีดนตรี แสงไฟเล็กน้อย วิดีโอเกม เกมกระดาน เกมขว้าง มีเก้าอี้หนังแล้วสบายสำหรับเล่น เด็กวัยรุ่นต้องการเข้าร่วมในกิจกรรมที่แสดงถึงความสามารถที่คงที่ในการประสบความสำเร็จในงาน

1.2 ผลการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

ผลการพิจารณาคุณภาพของกลุ่มมือ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ ของผู้เชี่ยวชาญมีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่าคุณภาพของกลุ่มมือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ มีคุณภาพอยู่ในระดับดีมากทุกข้อ และผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของ กลุ่มมือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นใน สถานสงเคราะห์ มีค่าพิสัยดัชนีความสอดคล้องรายข้อมีค่าระหว่าง 0.80 – 1.00 ที่โปรแกรมมีคุณภาพเนื่องจากผู้วิจัยได้พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ ตามแนวคิดแนวคิด หลักการสร้างโปรแกรมบันเทิงนาการแบบ “APIE” ของ ออสตินและครอฟอร์ด (Austin; & Crawford. 1996: 49-52) ซึ่งได้กล่าวถึง ประกอบด้วย 1) การประเมิน (Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วม โดยกระบวนการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วย การสำรวจสถานที่ การสำรวจความต้องการของชุมชน และกิจกรรมที่มีการจัดมาก่อนหน้านั้น 2) การวางแผน (Planning) โดยการนำข้อมูลจากการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรมมาวางแผนสร้างโปรแกรมบันเทิงนาการให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้บริการ 3) การนำไปใช้ (Implementation) เมื่อผ่านกระบวนการการประเมินและวางแผนแล้ว ในขั้นตอนนี้เป็นการนำกระบวนการต่างๆ ที่ได้

วางแผนไปใช้และ 4) การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการจัดโปรแกรมนั้นจนการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ก็จะต้องทำการประเมินผล และสรุปผลการประเมิน และผู้วิจัยยังได้พัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างตามแนวคิด ของแดทติโล (Dattilo. 2002) และมันดี (Mundy. 1998) โดย 1) กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของโปรแกรมโดยระบุถึงผลลัพธ์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ โดยการกำหนดวัตถุประสงค์ของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นเป็นการแสดงถึงความสัมพันธ์เกี่ยวกับเจตจำนงของผลลัพธ์มากกว่ากระบวนการสำหรับการบรรลุถึงผลลัพธ์ มีความเฉพาะเจาะจงและประเมินผลได้ มีความเกี่ยวข้องกับ เด็กและเยาวชนมากกว่าผู้สอน 2) พิจารณาขอบข่ายและลำดับขั้นของการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยแต่ละลำดับขั้นและช่วงวัยมีจุดมุ่งเน้นที่สำคัญที่ใช้ในการพิจารณาจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Mundy. 1998) โดยชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 – 6 จุดมุ่งเน้นสำคัญ คือ การใช้เวลาว่างและวิถีชีวิต และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 - 3 จุดมุ่งเน้นสำคัญ คือ การเข้าใจตนเองและทางการใช้เวลาว่าง 3) ประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง การประเมินดังกล่าวก็เพื่อให้ทราบข้อมูลพื้นฐานว่ากลุ่มเด็กและเยาวชนที่เราจะไปพัฒนาเรื่องการใช้เวลาว่างมีลักษณะและระดับในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างอย่างไร เข้าใจและเห็นความสำคัญของการใช้เวลาว่างหรือไม่ และยังขาดความตระหนักและเข้าใจในเรื่องใดบ้าง นอกจากนี้การประเมินดังกล่าวยังสามารถสอบถามความต้องการการใช้เวลาว่างและนันทนาการเพิ่มเติมเพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผลจากการประเมินจะนำไปใช้ในการวางแผนโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง และ 4) กำหนดรูปแบบโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

นอกจากนี้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ ยังมีโครงสร้างการดำเนินโปรแกรม ตามแนวคิดของแดทติโล (Dattilo. 2002) ซึ่งประกอบด้วย 1) กิจกรรมปฐมนิเทศ เป็นการแนะนำให้ผู้เข้าร่วมซึ่งกันและกันและรู้ถึงส่วนประกอบของการศึกษาการใช้เวลาว่าง การปฐมนิเทศกิจกรรมจะรวมไปถึงการสร้างบรรยากาศแห่งความสนุกและความสุข ตลอดจนจำลองการเรียนรู้และการพัฒนา 2) ชี้นำเข้าสู่กิจกรรม โดยชี้นำเข้าสู่กิจกรรมนั้นจะแนะนำโดยสังเขปเกี่ยวกับหัวข้อและวัตถุประสงค์ของแต่ละส่วน เป็นการแนะนำตัวอย่างของสิ่งที่จะได้พบในนาที่ต่อไปจากการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อะไรคือสิ่งที่จะได้ เรียนรู้จากโปรแกรมและมีองค์ประกอบใดบ้าง 3) นำเสนอและอภิปราย เป็นการนำเสนอจะเกี่ยวข้องกับการสื่อสารและแบ่งปันสารสนเทศไปยังผู้เข้าร่วม ส่วนการอภิปรายเกี่ยวข้องกับบทสนทนาระหว่าง 2 คน หรือมากกว่านั้น ในการแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้เรียนรู้แก่กันและกัน โดยกลยุทธ์ของการนำเสนอและอภิปรายนั้นก็เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมตลอดทั้งกระบวนการ 4) เรียนรู้กิจกรรมเป็นช่วงเวลาในการพัฒนาผู้เข้าร่วม

ให้ได้ปฏิบัติในสิ่งที่ได้เรียนรู้จากสิ่งที่ได้รับในระหว่างนำเสนอ การออกแบบกิจกรรมที่สนุกในขณะที่เรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ซึมซับและเข้าในรายละเอียดต่างๆ 5) การเปิดโอกาสให้ซักถาม โดยการเรียนรู้กิจกรรมจะติดตามด้วยการเปิดโอกาสให้ซักถามโดยทันที โดยทั่วไปการซักถามจะมีการจะมีการจัดเตรียมชุดของคำถามเพื่อให้ผู้เข้าร่วมตอบสนอง บรรยาย วิเคราะห์ และสื่อสารเกี่ยวกับการเรียนรู้จากกิจกรรมและสิ่งที่ผู้เข้าร่วมได้ปฏิบัติ และการซักถามยังเป็นการส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนอันเป็นประสบการณ์ระหว่างเรียนรู้ จากความสำเร็จและอุปสรรคจากการเข้าร่วมกิจกรรม โดยแต่ละคนต้องให้ความหมายที่มีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต และ 6) การสรุปการสรุปโดยทั่วไปเป็นการอภิปรายปิด โดยจัดเตรียมโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการถามคำถามและรับผลสะท้อนจากการเรียนรู้ และการสรุปยังสามารถส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมได้ตระหนักถึงคุณค่าของกิจกรรม ประโยชน์ และการนำไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันของตนเอง จากแนวคิดในการพัฒนาโปรแกรมในข้างต้นจึงส่งผลให้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางมีคุณภาพ

2. ผลของการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวาง สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

2.1 ผลการศึกษาการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาวาง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายสามารถสร้างให้เด็กได้ตระหนักถึงความสำคัญของกิจกรรม กิจกรรมในโปรแกรมทำให้เด็กมีความสุข สร้างให้เด็กเกิดความสนใจในกิจกรรม โปรแกรมมีความเข้มข้นและทำให้เด็กสามารถซึมซับในกิจกรรม ทำให้เกิดการรับรู้และเห็นความสำคัญของกิจกรรม และทำให้เด็กเข้าใจความหมายของ กิจกรรม แสดงให้เห็นว่าการใช้เวลาว่างได้เป็นศูนย์กลางในชีวิตของพวกเขา สอดคล้องกับแนวคิดของ ราเฮ็บ (Ragheed. 2012) การที่คะแนนการใช้เวลาวางสูงขึ้นแสดงให้เห็นว่าการใช้เวลาว่างมีความสำคัญสำหรับชีวิตของคุณ และการที่เด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวาง ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนที่สูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมก็สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดของ เบอร์ลินเกม และ บลาซโค (Burlingame; & Blaschko. 2010) ได้ว่า คะแนนที่สูงขึ้นในเรื่อง 1) ความสำคัญของกิจกรรม

การใช้เวลาว่างและนันทนาการ แสดงว่าคุณแบ่งเวลาสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยพยายามจัดตาราง สำหรับการแสวงหาที่มีการมุ่งเน้นกิจกรรม โดยให้กิจกรรมเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและให้ความ สนใจเป็นพิเศษ 2) เรื่องความสุขที่ได้รับ คะแนนสูงแสดงให้เห็นว่า กิจกรรมเรียกร้องความสุข รู้สึก ว่าเวลาผ่านไปอย่างรวดเร็ว รู้สึกได้รับการเติมเต็มหลังจากเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ ระบุ กิจกรรมและสามารถสร้างความบันเทิงให้กับตนเองและภาคภูมิใจในกิจกรรมที่ได้เลือกทำ 3) เรื่อง ความสนใจในกิจกรรม คะแนนสูงแสดงให้เห็นว่ามีความต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรม การใช้เวลาว่างโดยแสดงความปรารถนาออกมา พิจารณาการเลือกการใช้เวลาว่างที่คุ้มค่า ใช้บริการ โดยมีเป้าหมายและจุดมุ่งหมาย ผักผ่อนและทักษะที่ต้องการเพื่อพัฒนาการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ 4) เรื่องความเข้มข้นหรือการซึมซับในที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรม คะแนนสูงแสดงให้เห็นว่า มีความรู้สึกได้ว่ากิจกรรมการใช้เวลาว่างครอบครองความรู้สึก ใช้กิจกรรมเพื่อช่วยในการค้นพบสิ่ง ต่างๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง ไม่สับสนในขณะที่กำลังค้นหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชอบ ยืนยันการ แสวงหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ให้ความรู้สึกของความมีอิสระภายใน มีความคาดหวังผลทางบวก จากความพยายามในการใช้เวลาว่าง 5) เรื่องศูนย์กลางกลางความสำคัญของกิจกรรมตามการรับรู้ ของแต่ละบุคคล คะแนนสูง: แสดงให้เห็นว่า มีความรู้สึกของความรับผิดชอบด้วยตนเองที่มีต่อการ เลือกทำในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พร้อมทั้งจะอุทิศและพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรม มีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จและทำสิ่งที่ดี โดยลงทุน เงิน เวลา และพลังงานในการแสวงหา การใช้เวลาว่าง 5) เรื่องความหมายของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการของคุณ คะแนนสูง แสดงให้เห็นว่า เรียงร้อยการเลือกใช้เวลาว่างตามความหมายที่มีต่อชีวิต ความรู้สึกของการใช้เวลา ว่างแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในชีวิต มีความรู้ในการเลือกใช้เวลาว่างที่มากขึ้นกว่าคนทั่วไป รู้สึกถึง คุณค่าในชีวิตจากการใช้เวลาว่าง รู้สึกผิดหวังหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

นอกจากนี้การที่ได้ระดับ ประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้ เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ มีระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างสูงขึ้นกว่าก่อนเข้า ร่วมโปรแกรมเนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวช่วยสร้างแรงจูงใจ ความน่าสนใจ และความท้าทาย ให้แก่ เด็กที่เข้าร่วมโปรแกรม ความเข้มข้นและทำให้เด็กสามารถซึมซับในกิจกรรม ทำให้เกิดการรับรู้และ เห็นความสำคัญของกิจกรรม ทำให้ส่งผลดีต่อระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็ก และมี ระดับของการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างที่สูงขึ้น สอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชุง (Cheng-Wei Chung; et al. 2013) ซึ่งได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและประโยชน์ในการ ใช้เวลาว่าง โดย วัตถุประสงค์หลักของการศึกษาค้นคว้าคือการสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การมีส่วนร่วมและได้รับประโยชน์ในการ ใช้เวลาว่างจากการเล่น วิดีโอเกม การศึกษาค้นคว้านี้เก็บ

รวบรวม 1,146 กลุ่มตัวอย่าง ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า วิดีโอเกมสร้างแรงจูงใจในการเล่นและมีผลเชิงบวกต่อการมีส่วนร่วม ในการใช้เวลาว่าง และประโยชน์ จากการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วม ด้วยวิดีโอเกม ยังมีผลเชิงบวกต่อประโยชน์จากการใช้เวลาว่าง

ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ โดยรวมสูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น สามารถพัฒนาระดับการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างของเด็กให้สูงขึ้นได้ เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวได้มุ่งพัฒนา ให้เด็กเห็นความสำคัญของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ สร้างความสุขที่ได้จากกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ สร้างความสนใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ทำให้เด็กเกิดความเข้มข้นหรือการซึมซับในที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมในการใช้เวลาว่างและนันทนาการ ทำให้กิจกรรมนันทนาการและการใช้เวลาว่างเป็นศูนย์กลางและความสำคัญตามการรับรู้ของแต่ละบุคคลและทำ กิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการของให้มีความหมายในชีวิต สอดคล้องกับแนวคิดของ สตัมโบและพีเตอร์สัน (Stumbo; & Peterson. 2004) ได้กล่าวถึง การศึกษาใช้เวลาว่างไว้ว่าเป็นองค์ประกอบที่เน้นถึงทักษะ ทักษะ และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง การสนับสนุนและให้คำแนะนำ ผูกพันเกี่ยวกับทักษะในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ การศึกษาการใช้เวลาว่างยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วม เกิดการพัฒนาในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทรัพยากรในการใช้เวลาว่าง ทักษะการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และสอดคล้องกับแนวคิดของ รัสกิน และ ซิวาน (Ruskin; & Sivan. 1995: 147) ซึ่งได้กล่าวว่าการศึกษาใช้เวลาสามารถเปลี่ยนแปลงในแง่ของความเชื่อ ทักษะ ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม ของคนได้

และการที่เด็กที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้ เวลาว่าง ของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย มีคะแนนที่สูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมก็สามารถอธิบายได้ตามแนวคิดของ เบอร์ลิงเกม และ บลาชโก (Burlingame; & Blaschko. 2010) ได้ว่า คะแนนที่สูงขึ้นแสดงให้เห็นว่า 1) เด็กสามารถแบ่งเวลาสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยให้กิจกรรม เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตและให้ความสนใจเป็นพิเศษ 2) กิจกรรมสามารถทำให้รู้สึกได้รับการเติมเต็ม สามารถระบุกิจกรรมและสามารถสร้างความบันเทิงให้กับตนเองและเกิดความภาคภูมิใจในกิจกรรมที่ได้เลือก 3) เด็กมีความต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง สามารถพิจารณาการเลือกการใช้เวลาว่างที่คุ้มค่า และพร้อมที่จะผูกพันและทักษะที่ต้องการ 4) เด็กมีความรู้สึกว่ากิจกรรมการใช้เวลาว่าง

ครอบครองความรู้สึก ใช้กิจกรรมเพื่อช่วยในการค้นพบสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับตนเอง ไม่สับสนและ ยืนยันการแสวงหากิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ให้ความรู้สึกของความมีอิสระภายใน มีความคาดหวัง ผลทางบวกจากความพยายามในการใช้เวลาว่าง 5) เด็กเกิดความรู้สึกความรับผิดชอบด้วยตนเองที่มีต่อ การเลือกทำในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างมีความมุ่งมั่นที่จะประสบความสำเร็จและทำสิ่งที่ ทำ 6) เด็กเรียกร้องการเลือกใช้เวลาว่างตามความหมายที่มีต่อชีวิต ความรู้สึกของการใช้เวลาว่าง แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในชีวิต มีความรู้ในการเลือกใช้เวลาว่างที่มากขึ้นกว่าคนทั่วไป รู้สึกถึง คุณค่าในชีวิตจากการใช้เวลาว่าง รู้สึกผิดหวังหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ การที่เด็ก มีคะแนนการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างสูงขึ้นหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าว ช่วยสร้างแรงจูงใจให้แก่เด็กที่จะสนใจ เข้าร่วม เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวตอบสนองต่อความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของ เด็ก มีกิจกรรมที่ท้าทายและสร้างแรงจูงใจ เช่น กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างด้านสื่อสังคม ออนไลน์ เฟสบุ๊ค และยูทูป รวมถึงจัดให้เด็กได้พัฒนาทักษะที่ไม่เคยเล่นอย่าง หมากฮุก และ เกมกระดานของต่างประเทศ เป็นต้น ซึ่งผลจากแรงจูงใจในการเข้าร่วมโปรแกรมดังกล่าว และเด็ก ได้มีโอกาสเข้าร่วมจึงส่งผลให้เด็กได้รับความพึงพอใจ และส่งผลให้ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้ เวลาว่างของเด็กสูงขึ้นกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสอดคล้องกับผลงานวิจัย ของ เจิ่น, ลี, และเฉิน (Ying-Chieh Chen, Ren-Hau Li, Sheng-Hwang Chen. 2013. 1187-1199) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของวัยรุ่นที่มีต่อแรงจูงใจในการใช้เวลาว่าง การมี ส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และความพึงพอใจ รูปแบบโครงสร้างความสมดุล โดยวัตถุประสงค์เพื่อเพื่อศึกษารูปแบบสาเหตุและ ผลของรูปแบบปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจของการใช้เวลาว่างในหมู่วัยรุ่นชาวไต้หวัน โดยศึกษา โครงสร้างในการที่ความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจการใช้เวลาว่าง การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง และความพึงพอใจ ต่อการใช้เวลาว่าง ที่ได้รับการสำรวจ การศึกษาครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจาก นักเรียน วัยรุ่น 701 คนในระดับวิทย าลัยเตรียมอุดมศึกษา ในภาคกลางของไต้หวัน โดยใช้ แบบสอบถาม ผลการศึกษาพบว่าแรงจูงใจในการใช้เวลาว่างไม่ส่งผลกระทบต่อความพึงพอใจการใช้เวลาว่าง แต่แรงจูงใจในการใช้เวลาว่างว่าง ผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญในการมีส่วนร่วม ในการ เวลาว่าง วัยรุ่นมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างสูงขึ้นเมื่อมีความพึงพอใจในการใช้เวลาว่างเป็นบวกมากขึ้น

2.2 ผลการศึกษา การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของ เด็ก ระดับชั้น ประถมศึกษา ตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 3 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การที่เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ มีการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าว สร้าง ขึ้นตามหลักการและแนวคิดการพัฒ นาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของ มันดี และ แดทติโล (Mundy. 1998; Dattilo. 2008) โดยประกอบด้วย 5 โปรแกรม คือ 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง จุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถบอกได้ถึงจำกัดความของการใช้เวลาว่างวิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง และผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่าง กับการพัฒนาคุณภาพชีวิต 2) การตระหนักรู้ในตนเอง จุดมุ่งหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจถึงทัศนคติการใช้เวลาว่าง ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล และการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง 3) การตัดสินใจ จุดมุ่งหมายเพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วม ได้เรียนรู้เรื่องการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถและความสนใจของตนเอง รวมทั้งตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเองได้ 4) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จุดมุ่งหมายเพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง และ 5) ทักษะการใช้เวลาว่างจุดมุ่งหมายเพื่อการขยายประสบการณ์และทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย รวมทั้งพัฒนาทักษะในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ พัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่ และการพัฒนาโปรแกรมได้พิจารณาตาม ขอบข่ายและลำดับ ขั้นตอนของการศึกษาการใช้เวลาว่างในระดับที่ 2 คือ ช่วงระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ของ มันดี (Mundy. 1998) ซึ่งมีจุดมุ่งเน้นการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างในเรื่อง การใช้เวลาว่างและวิถีชีวิต ซึ่งสอดคล้องกับรูปแบบขอบเขตและลำดับของมหาวิทยาลัย แห่งรัฐฟลอริดา (Florida State University's Scope and Sequence Model) (American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) ที่ ได้พัฒนารูปแบบโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างตั้งแต่ระดับเตรียมอนุบาลจนถึงระดับมัธยมศึกษา ตามแนวคิดของ มันดี(Mundy. 1998) โดยแบ่งออกเป็น 6 หมวดหมู่ ได้แก่ การตระหนักรู้ในตนเอง (Self awareness) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง (Leisure awareness) การกำหนดการตัดสินใจ (Decision making) ทักษะปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social interaction skill) ทักษะกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Leisure activity skill) โดยกระบวนการดังกล่าวเป็นตัวช่วยการศึกษาการใช้เวลาว่างให้เป็นกระบวนการตลอดชีวิต

และจากการที่ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของ เด็ก ระดับชั้น ประถมศึกษาตอนปลาย สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กในสถาน สงเคราะห์ ในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง การตระหนักรู้ในตนเองการตัดสินใจ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม ทักษะการใช้เวลาว่าง สอดคล้องกับแนวคิดของ สตัมโบและพีเตอร์สัน (Stumbo; & Peterson. 2004) ได้กล่าวถึง การศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่าเป็นองค์ประกอบที่เน้นถึงทักษะ ทักษะ และความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง การสนับสนุนและให้คำแนะนำ ผูกพันเกี่ยวกับ ทักษะในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ การศึกษาการใช้เวลาว่างยังมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วม เกิดการพัฒนาในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ทักษะในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ทรัพยากร ในการใช้เวลาว่าง ทักษะในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และความรู้เกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่าง แดทติโล (Dattilo. 2008) กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างได้มีการกำหนดความหมายที่หลากหลาย เป็นการออกแบบกระบวนการพัฒนาซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของแต่ละบุคคล ในเรื่องความสัมพันธ์ ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิต และความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อสังคมโดยทั่วไป การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการของการสอนถึงความหลากหลายของกิจกรรมนั้นหนนาการ และทักษะที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่าง การเสริมสร้างทัศนคติและคุณค่าของการใช้เวลาว่าง ผลการวิจัยดังกล่าวยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา (2555: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น โดยกลุ่ม ตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 30 คนที่กำลังศึกษาอยู่ใน โรงเรียนพญาไท กรุงเทพมหานคร การได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างโดยการเลือกแบบเจาะจง ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรเวลาว่าง ศึกษาไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง รวม 24 ชั่วโมง พร้อมทั้งทดสอบความสามารถ และการสังเกต พฤติกรรมของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแบบวัดความสามารถในด้านต่างๆ โดยผลการวิจัย พบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้นมีพัฒนาการด้านความสามารถและมีพฤติกรรมที่เกี่ยวข้อง กับการตระหนักในตนเอง ความตระหนักในเวลาว่าง ทัศนคติการใช้เวลาว่าง ปฏิสัมพันธ์ทาง สังคม และทักษะการใช้เวลาว่างที่ดีขึ้น

การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่ เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กในสถาน สงเคราะห์ สูงกว่าก่อนเข้าร่วม โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อ ที่ 4 ที่ตั้งไว้ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การที่เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มีการตระหนักรู้ ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง เนื่องจาก โปรแกรมดังกล่าว สร้างขึ้นตามหลักการและแนวคิดการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ของ มันดี และ แดทติโล (Mundy. 1998; Dattilo. 2008) โดยพัฒนาให้สอดคล้องกับหลักการพัฒนาโปรแกรมสำหรับเด็ก ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งประกอบด้วย 5 โปรแกรม ได้แก่ 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง จุดมุ่งหมาย เพื่อที่จะได้คุ้นเคยกับผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างนำไปถึงการระบุอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและระบุหนทางที่จะเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม 2) ตระหนักรู้ในตนเอง จุดมุ่งหมายเพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่างการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง และคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง 3) การตัดสินใจ จุดมุ่งหมาย เพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมที่จะเรียนรู้ลักษณะวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล และกิจกรรมที่สามารถทำให้วัตถุประสงค์เหล่านี้สำเร็จได้ โดยใช้กระบวนการการตัดสินใจ 4) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม จุดมุ่งหมาย เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ปัจจัยทางสังคมและอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการประเมินผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และ 5) ทักษะการใช้เวลาว่าง จุดมุ่งหมาย เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการใช้เวลาว่างตามทักษะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล และการพัฒนาโปรแกรมได้พิจารณาตามขอบข่ายและลำดับขั้นของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ในระดับที่ 2 คือ ช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของ มันดี (Mundy. 1998) คือ การเข้าใจตนเองและการใช้เวลาว่าง และจากจุดมุ่งเน้นในการพัฒนาโปรแกรมสอดคล้องกับแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) ได้อธิบายถึงการศึกษาการใช้เวลาว่างไว้ว่า เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดและพัฒนาความเข้าใจในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคลต่อตนเอง ในรูปแบบการดำเนินชีวิต และสังคมของตน นอกจากนี้รูปแบบโปรแกรมดังกล่าวยังสอดคล้องกับโปรแกรมเวลาที่ชาญฉลาด : การเปลี่ยนแปลงการใช้เวลาว่าง : TimeWise: Taking Change of Leisure Time (American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) เป็นโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างแบบใหม่ โดยโปรแกรมถูกออกแบบสำหรับเยาวชนในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยโปรแกรมนี้ป้องกันพฤติกรรมเสี่ยงของเยาวชน และช่วยพัฒนาเยาวชนมีสุขภาพดีตลอดชีวิตด้วยการใช้เวลาว่างตามความสนใจ โดยโปรแกรมนี้ใช้ 6 ทฤษฎีเป็นพื้นฐานในการออกแบบการสอนสำหรับเด็ก ซึ่งได้แก่ 1) การตัดสินใจส่วนบุคคลในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่พึงพอใจและมีความหมาย 2) ความเข้าใจประโยชน์ของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างเพื่อสุขภาพ 3) ความเข้าใจวิธีการจูงใจเยาวชนที่เป็นผลให้เขาหรือเธอได้รับประสบการณ์และมีพฤติกรรมสุขภาพที่ดี 4) บรรเทาความเบื่อและเพิ่ม ประสบการณ์ที่ดีในช่วงเวลาการใช้เวลาว่าง 5) เรียนรู้วิธีการแสดงการตอบสนองต่อการเข้าร่วมในกิจกรรมที่ปรารถนา และ 6) แยะแยะและเอาชนะข้อจำกัดที่ได้รับหนทางของการเข้าร่วมในกิจกรรมที่ปรารถนา

และจากการที่ การตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง ของ เด็ก ระดับชั้น มัธยมศึกษาตอนต้น สูงกว่าก่อนเข้าร่วมโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กในสถาน สงเคราะห์ ในเรื่อง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง การตระหนักรู้ในตนเองการตัดสินใจ ปฏิสัมพันธ์ ทางสังคม ทักษะการใช้เวลาว่าง โดยมีจุดมุ่งเน้นที่การเข้าใจตนเองและการใช้เวลาว่าง ผลการวิจัย ดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่าง ไว้ว่าการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลสามารถระบุและอธิบายคุณค่าในการใช้ เวลาว่างของพวกเขา ทศนคติและเป้าหมายในการใช้เวลาว่าง เป็นวิธีการที่ให้แต่ละบุคคลกำหนด ตนเอง พึ่งพาตนเอง และควบคุมความสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชีวิตและการใช้เวลาว่าง เป็นการ ตัดสินใจของตนเองในการกำหนดพื้นที่ในการใช้เวลาในชีวิตที่นำไปสู่ การรู้จักตนเองที่มี ความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่างเป็นความสัมพันธ์ในความต้องการของตนเอง คุณค่าและ ความสามารถในการใช้เวลาว่างและประสบการณ์ในการใช้เวลาว่าง เป็นการเพิ่มพูนทางเลือก ส่วน บุคคลสำหรับ ความพึงพอใจในประสบการณ์อันมีคุณค่าในการใช้เวลาว่าง และเป็นกระบวนการที่แต่ละ บุคคลกำหนดพฤติกรรมการใช้เวลาว่างและประเมินช่วงของผลลัพธ์ของพฤติกรรมในการใช้เวลา ว่าง ที่มีความสัมพันธ์กับเป้าหมายในการใช้เวลาว่างการพัฒนาศักยภาพของแต่ละบุคคลในการ ยกระดับคุณภาพชีวิตของพวกเขาด้วยการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ เพซา เวนโต้ (Pesavento. 2002) ซึ่งได้กล่าวว่าการศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นกระบวนการที่จะนำไปสู่การ มีประสบการณ์การใช้เวลาว่างอย่างยั่งยืน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะของเด็กให้ประสบ ความสำเร็จในการใช้ชีวิต นอกจากนี้ การใช้เวลาว่างสามารถพัฒนาความเข้าใจในตนเอง และ พัฒนาพฤติกรรมทางสังคม ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง และผลการวิจัยดังกล่าวก็ สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมิธ (Smith. 1991) ได้ศึกษาวิจัยโปรแกรมการใช้เวลาว่าง สำหรับวัยรุ่น ในประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจ สร้างความท้าทาย และช่วยในการดำรงชีวิตและ มีสุขภาพดีขึ้น เพิ่มพลังให้กับชีวิต และเตรียมทักษะที่เหมาะสมสำหรับวัยรุ่น ความสำเร็จใน โปรแกรมอยู่ที่การพัฒนาวัยรุ่น มากกว่าการจัดกับปัญหา ตัวแปรที่สำคัญของการพัฒนาคือหลักสูตร วิชาการเรียนการสอนการใช้เวลาว่างในทุกๆระดับ การเปลี่ยนแปลงและความต้องการของวัยรุ่น และ กลยุทธ์ แนวทาง นโยบาย ในการให้บริการทางการใช้เวลาว่าง

2.3 ผลการเรียนรู้และทักษะ การใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล จากโปรแกรม การศึกษาใช้ เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างมี คะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคล โดยรวมคิดเป็นร้อยละ 97.62 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะ ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 5 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวได้พัฒนาตาม ขอบข่ายและลำดับ ขั้นตอนของการศึกษาการใช้เวลาว่าง ในระดับที่ 2 ตามแนวคิดของ มันดี (Mundy. 1998) ได้กล่าวถึง คือ ช่วงระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลาย ที่มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง (Leisure skill) โดยขยายประสบการณ์การใช้เวลาว่างและทักษะในกิจกรรมและด้านโปรแกรมที่คุ้นเคยได้รับทักษะที่ซับซ้อนมากขึ้นในประสบการณ์การใช้เวลาว่าง ที่ตนเองชอบในขณะที่มีการพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่ และทักษะการใช้เวลาว่างที่จัดให้กับเด็ก ก็ตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก ส่งเสริมให้เด็กได้รับโอกาสและประสบการณ์ในการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ทำให้เด็กมีความสนใจและตั้งใจในการฝึกฝนทักษะการใช้เวลาว่างจนเกิดความรู้และทักษะ และมีคะแนนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ทำให้เด็กมีการใช้เวลาว่างที่ดีขึ้น มีทักษะและทัศนคติที่ดีต่อการใช้เวลาว่าง รวมทั้งสามารถใช้เวลาว่างได้อย่างรู้คุณค่า จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ แดทติโล (Dattilo. 2002) ที่ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลได้พัฒนาและเสริมสร้างคุณภาพชีวิตการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างความเข้าใจในศักยภาพและความท้าทายในการใช้เวลาว่าง สร้างเข้าใจในบทบาทของการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อให้เกิดความรู้ ทักษะ และเกิดความซาบซึ้งที่มีต่อการใช้เวลาว่าง ซึ่งกล่าวโดยสรุปแล้วนั้น การศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลได้รับความพึงพอใจในการใช้เวลาว่าง การตระหนักถึงผลที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต และการเรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง สร้างสรรค์โอกาส (Creates Opportunities) สำหรับแต่ละบุคคลที่จะได้รับประสบการณ์การใช้เวลาว่าง ออกแบบและสร้างทางเลือก (Builds Option) สำหรับให้คนตัดสินใจเลือก สร้างสรรค์ประสบการณ์ สร้างโอกาสและมอบอำนาจให้แต่ละบุคคล (Empowers Individual) ในการเลือกใช้เวลาว่าง และพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้อง (Develop Relevant Skill) กับการใช้เวลาว่างในวิถีชีวิต และผลการวิจัยยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟินน์ (Finn. 2006) ได้ดำเนินการวิจัยการประเมินผลของหลักสูตรการศึกษา การใช้เวลาว่างมีต่อแรงจูงใจในการกระทำผิด ความรู้และพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงที่ สัมพันธ์กับความเบื่อหน่าย ที่ได้แสดงให้เห็นประโยชน์ของการ เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ของวัยรุ่น โดยงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึง ผลของหลักสูตรการศึกษา การใช้เวลาว่าง กับเยาวชนกระทำผิด ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างที่ใน

หลักสูตรการศึกษาการใช้เวลาวางมีแรงจูงใจภายในที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างดีขึ้น มีการตัดสินใจในที่มีส่วนสัมพันธ์กับ สุขภาพที่ดี และกลุ่มตัวอย่างมี แรงจูงใจเยาวชน ในการกระทำผิด ลดลงอย่างมีนัยสำคัญ

การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาวางของ เด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่า การเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางมีคะแนนผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาวางเป็นรายบุคคลโดยรวมคิดเป็นร้อยละ 99.04 ผ่านเกณฑ์ ร้อยละ และเมื่อพิจารณาเป็นรายบุคคล พบว่า ผลการเรียนรู้และทักษะของเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาต้นที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง ทุกคนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 สอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 6 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าว ได้พัฒนาตาม ขอบข่ายและลำดับ ขั้นตอนของการศึกษาการใช้เวลาวาง ในระดับที่ 3 คือช่วงระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ของ มันดี (Mundy. 1998) ซึ่งได้กล่าวว่า การพัฒนา ทักษะการใช้เวลาวาง (Leisure skill) โดยมุ่งเน้นพัฒนาความสามารถของประสบการณ์ทางการใช้เวลาว่าง ที่พึงพอใจ และทักษะการใช้เวลาวางที่จัดให้กับเด็ก ก็ตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก และเปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมอย่างเต็มที่ในการใช้เวลาว่าง ทำให้เด็กมีความสนใจและตั้งใจในการฝึกฝนทักษะการใช้เวลาวางจนผ่านเกณฑ์ ร้อยละ 80 ทำให้เด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นมีทักษะการใช้เวลาวางที่ดีขึ้น เกิดความซาบซึ้ง ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่างและได้รับความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาวาง จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ สมาคมอเมริกันเพื่อกิจกรรมทางกายและนันทนาการ (American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) ได้กล่าวว่า การศึกษาการใช้เวลาวางเป็นกระบวนการ ที่ทำให้บุคคล ได้รับความซาบซึ้ง สำหรับการใช้เวลาว่างและวิธีการที่จะส่งผลต่อคุณภาพชีวิต ได้เรียนรู้ความสัมพันธ์ทักษะการใช้เวลาวาง และนำมาถึงซึ่งความตระหนักและการเรียนรู้วิธีการเข้า ถึงทรัพยากรการใช้เวลาวาง การศึกษาการใช้เวลาวาง ทำให้บุคคลได้เพิ่มคลังความรู้ของการใช้เวลาว่าง และได้รับประโยชน์จากการเข้าร่วมในด้านสุขภาพ ความปลอดภัย และความสุขจากกิจกรรมการใช้เวลาวาง และสอดคล้องกับแนวคิดของมันดี (Mundy. 1998) ที่ได้กล่าวถึงการศึกษาการใช้เวลาวางไว้ว่าเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดและพัฒนาความเข้าใจในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคลต่อตนเอง ในรูปแบบการดำเนินชีวิต และสังคมของตน การศึกษาการใช้เวลาวางเป็นการสอนความรู้ และทักษะที่เกี่ยวกับความหลากหลายของกิจกรรมหรือเปรียบดังกระบวนการการศึกษาส่วนบุคคลสำหรับการใช้เวลาว่าง โดยมีเงื่อนไขว่า ทุกคนต้องมีโอกาส มีส่วนร่วมในกิจกรรมนันทนาการ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ เอ็ดจิงตันและคณะ (Edginton; et al. 1998) และ รัสคิน และ ซิวาน (Ruskin; & Sivan. 1995: 147) ซึ่งกล่าวโดยสรุปได้ว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาวางจะส่งเสริมให้คนได้มีทักษะใน

การใช้เวลาว่าง ได้อย่างถูกต้องและรู้คุณค่า และช่วยพัฒนาคนทั้งทางด้านสติปัญญา ความสุนทรีย์ สังคม ร่างกาย และด้านจิตใจ จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับงานวิจัยของ เบดินี บุลล็อก และดริสโคล (Bedini, Bullock; Driscoll. 1993) ได้ทำการตรวจสอบการสอนการศึกษาการใช้เวลาว่าง ในระบบโรงเรียนรัฐบาล ว่ามีผลอย่างมีนัยสำคัญต่อความสำเร็จของนักเรียนที่บกพร่องทางสติปัญญาจากวัยมัธยมถึงวัยผู้ใหญ่ในด้านการศึกษากิจกรรมในโรงเรียน ที่บ้าน และการวัดทางชุมชนเช่นเดียวกับการสัมภาษณ์นักเรียน ผู้ปกครองหรือผู้ให้การดูแล ครู และผู้ใช้การศึกษาการใช้เวลาว่าง ผลระบุว่าผลของการมีส่วนร่วมในรูปแบบโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง มีการเปลี่ยนแปลงทางบวกในทั้งพฤติกรรมและทัศนคติ เช่น ความตระหนักทางการใช้เวลาว่าง การคิดริเริ่มกิจกรรม การมีส่วนร่วม และความซาบซึ้งทางการใช้เวลาว่างในนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างในนักเรียนที่เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง นักเรียนผู้เข้าร่วมในมีความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น ด้านคุณค่าของการใช้เวลาว่างและเพิ่มขีดความสามารถ ที่จะระบุกิจกรรมที่ตนเองชอบและสร้างสรรค์การใช้เวลาว่าง

2.4 ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

จากผลการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษา การใช้เวลาว่างของ เด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น ซึ่งผู้วิจัยนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมได้จาก การวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารใบงาน การสังเกต และแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและทำ การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัย ด้วยวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล ซึ่งสรุปผลการดำเนินงานรวมทั้ง 2 โปรแกรมได้ว่า เด็กมีการตอบสนองต่อการเข้าร่วมโปรแกรมเป็นอย่างดี เด็กเข้าใจเนื้อหา เมื่อเด็กทำใบงานและประเมินผลทุกคนสามารถ อธิบายถึงสิ่งต่างๆ ได้ตามเงื่อนไขการประเมินของแต่ละโปรแกรม และเมื่อพิจารณาผลคะแนนประเมิน ผลการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่างเป็นราย บุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน ที่ผลการวิจัยเป็นไปในทิศทางที่ดีเนื่องจาก ทั้ง 2 โปรแกรมกิจกรรมการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา และโปรแกรมกิจกรรมได้ส่งเสริมเด็กได้ลงมือได้ปฏิบัติจริงและสามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงได้ในชีวิตประจำวัน และตลอดช่วงชีวิตของพวกเขา โปรแกรม สร้างโอกาสให้เด็กได้มีอิสระในการเรียนรู้และพัฒนาทักษะตามความต้องการและความสนใจ ส่งเสริมให้เด็กได้ตัดสินใจเลือกใช้เวลาว่างในชีวิตประจำวัน จากผลการวิจัยที่กล่าวโดยสรุปทั้ง 2 โปรแกรม สอดคล้องกับแนวคิดของ โคเฮน และ สเต็ปบินส์ (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007) ซึ่งกล่าวว่า การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กและเยาวชนนั้น เป็นการสอนและฝึกฝนให้รู้วิธีการเลือกและทำอย่างไรให้เกิดการเปลี่ยนแปลง โดยกระบวนการศึกษาดังกล่าวสร้างให้เยาวชนได้รับโอกาส การจำแนกความ

แตกต่าง และความเข้าใจที่นำไปสู่แนวคิดของอิสรภาพ ที่ปรากฏออกมาในความหมายของการเผชิญหน้าระหว่างสิ่งที่อยู่ภายในตนเองและโลกภายนอก โดยกระบวนการดังกล่าวจะต้องส่งเสริมให้พวกเขาดำเนินการด้วยตนเองโดยการเปลี่ยนแปลงตนเอง และช่วยตอบสนองต่อศักยภาพทั้งหมดของชีวิตทุกทิศทาง โดยการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ทั้งหมดในชีวิตและสิ่งที่จะมาถึงในอนาคต การศึกษาใช้เวลาว่างช่วยสร้างเด็กและเยาวชนสำหรับบทบาทในอนาคตทั้งในภาคอุตสาหกรรม องค์กร และการเมือง สิ่งนี้สามารถช่วยให้แต่ละบุคคลมีความเป็นอิสระในการดำรงอยู่ นอกจากนี้ โคเฮนและ สเต็ปบินส์ (Cohen-Gewerc; & Stebbins. 2007) ยังกล่าวต่อไปอีกว่า การศึกษาใช้เวลาว่างช่วยเพิ่มความต้องการในการใช้เวลาว่าง ตอบสนองต่อเด็กและเยาวชนให้บรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่าง และช่วยให้เยาวชนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในโลกใบนี้จนสิ้นสุดการทำงาน โดยกระบวนการศึกษาใช้เวลาว่างจะช่วยให้เด็กและเยาวชนสามารถรับมือด้วยตัวพวกเขาเองอย่างเป็นอิสระและรับผิดชอบในสิ่งที่เกิดขึ้น และการศึกษาใช้เวลาว่างเป็นผู้นำทางให้แต่ละบุคคลได้ใช้ความพยายามของตัวเอง โดยสิ่งที่เราต้องศึกษาพิจารณา คือ 1) ทำอย่างไรที่เราจะเรียนรู้ปรับตัวรับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับวัยของเรา 2) ทำอย่างไรที่เด็กและเยาวชนสามารถสร้างสรรค์ได้ด้วยตัวพวกเขาเอง ภายใต้สภาพการณ์ต่างๆ รวมไปถึงการพิจารณาเรื่องที่มีความสัมพันธ์กับช่วงวัยของเรา และจากผลการวิจัยดังกล่าว ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ สมาคมใช้เวลาว่างและนันทนาการโลก(World Leisure and Recreation Association. 1994: 41, cited American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) ได้กล่าวว่าไว้ว่า การศึกษาใช้เวลาว่างมีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้เด็ก เยาวชน และบุคคลพิการ ได้ค้นพบชีวิตที่ดีและได้ใช้เวลาว่างอย่างยอดเยี่ยม ผ่านการให้การศึกษาเพื่อพัฒนาให้เป็นผู้มีสติปัญญา อารมณ์ ร่างกาย และการพัฒนาทางสังคม และสมาคมอเมริกันเพื่อกิจกรรมทางกายและนันทนาการ (American Association for Physical Activity and Recreation. 2011) ได้กล่าวสอดคล้องกันว่า การศึกษาใช้เวลาว่างเป็นการ เตรียมการเบื้องต้นสำหรับการตระหนักรู้ใช้เวลาว่างและการเรียนรู้ทักษะใช้เวลาว่าง เพื่ออำนวยความสะดวกจากการเข้าร่วมใช้เวลาว่างตลอดช่วงชีวิต

และการที่เด็กให้ความสนใจและตอบสนองต่อการพัฒนาทักษะใช้เวลาว่างพยายามฝึกฝนทักษะต่างๆ อย่างเต็มที่ และเมื่อพิจารณาผลคะแนน ทักษะใช้เวลาว่างเป็นรายบุคคลนั้นเด็กผ่านการประเมินทุกคน เนื่องจากโปรแกรมดังกล่าวจัดขึ้นโดยตอบสนองต่อความต้องการของเด็ก โดยก่อนการวางแผนโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างของเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้นได้มีการสำรวจความต้องการการพัฒนาทักษะใช้เวลาว่างของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม ตามแนวคิดการสร้างโปรแกรมตามหลัก “APIE” ในส่วนแรกในเรื่องของ การประเมิน

(Assessment) เพื่อให้ทราบถึงความพร้อมของผู้เข้าร่วม โดยกระบวนการประเมินก่อนการสร้างโปรแกรม ประกอบด้วยการสำรวจสถานที่ การสำรวจความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย จากผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับผลการวิจัยของ คามมิงส์ (Cummings. 1996: 253-260) ศึกษาโปรแกรมสนับสนุนการที่บ้านพักเยาวชนในเมืองบอลเดอร์ รัฐโคโลราโด เพื่อศึกษาการเพิ่มขึ้นของวัยรุ่นที่เข้าพักบ้านพักเยาวชนและศึกษาพฤติกรรมของเจ้าหน้าที่บ้านพัก โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้ เพื่อพัฒนาพื้นฐานโปรแกรมนันทนาการวัยรุ่นและเจ้าหน้าที่ในแหล่งทรัพยากรนันทนาการในชุมชน เพื่อให้วัยรุ่นที่เข้ามาพักอาศัยได้รับประโยชน์เพิ่มมากขึ้น และเพื่อเสนอโปรแกรมที่อยู่ภายในความต้องการของวัยรุ่นที่หลากหลายรวมไปถึงร่างกาย อารมณ์และความต้องการระหว่างบุคคล และเพื่ออธิบายถึงระดับและความรู้ของวัยรุ่นที่เข้าร่วมและครอบครัว ผลการวิจัยเป็นที่ยอมรับและมีการเผยแพร่ทางทำแผ่นพับ เป็น 2 ภาษา คือภาษาอังกฤษและภาษาสเปน และแจกให้กับครอบครัวและผู้ที่อยู่อาศัยทั้งหมด การจัดพิมพ์ในวารสาร เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องราวแลกเปลี่ยนกันและกิจกรรมต่างๆ โดยจัดอย่างน้อย 2 ครั้งต่อ 1 ปี เพื่อเป็นการกระตุ้นให้วัยรุ่นเข้าร่วมโปรแกรมมากขึ้น โดยกระจายให้กับศูนย์นันทนาการท้องถิ่นอีก 20 ที่ เพื่อให้ได้รับรู้ถึงเหตุการณ์และโปรแกรมใหม่

ข้อเสนอแนะทั่วไป

1. ในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ ผู้พัฒนาโปรแกรมควรจัดโปรแกรมให้มีความสอดคล้องกับความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างของเด็ก โปรแกรมต้องตอบสนองต่อศักยภาพทั้งหมดของชีวิตโดยการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ทั้งหมดในชีวิตและสิ่งที่จะมาถึงในอนาคต และให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริงโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กจึงจะมีประสิทธิภาพ
2. สถานสงเคราะห์ควรส่งเสริมให้มีการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อเด็กจะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
3. เนื่องจาก โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นโปรแกรม มีความเฉพาะเจาะจง จึงควรมีการอบรมครูและเจ้าหน้าที่ในเรื่องการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย และมัธยมศึกษาตอนต้น ในสถานสงเคราะห์ เพื่อที่จะมีความรู้ ความเข้าใจ และมีความสามารถโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผลต่อเด็กที่เข้าร่วม

4. ผู้บริหารสถานสงเคราะห์ควรให้การสนับสนุนในการ พัฒนาการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างให้แก่เด็กในสถานสงเคราะห์ โดยควรกำหนดเป็นนโยบาย กลยุทธ์และแผนปฏิบัติการประจำปีในการพัฒนาศักยภาพของ เด็กในสถานสงเคราะห์ในเรื่องการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่าง เพื่อให้การพัฒนาเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ ต่อเนื่อง และเกิดความยั่งยืน

5. ควรพัฒนาทรัพยากร ฟื้นฟูสภาพกายภาพ วัสดุอุปกรณ์และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เอื้อต่อการ ใช้เวลาว่างและ จัดโปรแกรม การศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างสำหรับ เด็กในสถานสงเคราะห์ นอกจากนี้ควรการจัดบุคลากร งบประมาณ กิจกรรม กำหนดการ และการบริหาร เพื่อให้ผู้ที่เข้ารับบริการได้รับการพัฒนาตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ เกิดความพึงพอใจและประสบการณ์ที่ดีในการเข้ารับบริการ

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการ ศึกษาและพัฒนา โปรแกรมการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ในสถานสงเคราะห์ ในกลุ่มเด็กระดับอื่นๆ ได้แก่ เด็กระดับปฐมวัย เด็กระดับประถมศึกษาตอนต้น และวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่าง ระหว่างสถานสงเคราะห์ในสถานสงเคราะห์ที่เป็นของภาครัฐ และเอกชน เพื่อศึกษาความแตกต่าง และความเหมาะสมในการดำเนินงานในสถานสงเคราะห์แต่ละภาคส่วน

3. ควรมีการพัฒนาแบบการติดตามผลที่เกิดจากการ โปรแกรม การศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างหลังจาก เข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างไปแล้ว เพื่อดูว่าการใช้เวลาว่างของเด็กเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางใด ระดับการมีส่วนร่วมในการใช้ เวลาว่างยังอยู่ในระดับใด และผลการพัฒนายังคงอยู่หรือไม่

4. นอกจากจะวัดระดับคะแนนการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างและการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างก่อนและหลังเข้าร่วมโปรแกรมแล้ว ควรมีการวัดผลในเรื่องอื่นเพิ่มเติม เช่น แรงจูงใจในการใช้เวลาว่าง ประโยชน์จากการใช้เวลาว่าง เป็นต้น

5. ควรมีการนำโปรแกรมการศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ไปขยายผลวิจัยกับกลุ่มเด็กในสถานสงเคราะห์อื่นๆ เพื่อศึกษาว่าโปรแกรม การศึกษาค้นคว้าใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์สามารถใช้ได้กับสถานสงเคราะห์อื่นได้หรือไม่และมีประสิทธิภาพเพียงใด

6. ควรมีการนำโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ ดังกล่าวไปพัฒนาใช้กับกลุ่มเด็กในโรงเรียน หรือกลุ่มเด็กที่อยู่นอกสถานสงเคราะห์ และพัฒนาให้สอดคล้องกับแต่ละช่วงวัยต่อไป

7. ควรมีการประเมินโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็ก ในสถานสงเคราะห์ ในทุกกระบวนการ โดยเริ่มตั้งแต่ 1) การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง 2) การตระหนักรู้ในตนเอง 3) การตัดสินใจ 4) การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และ 5) ทักษะการใช้เวลาว่าง





บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- ขนิษฐา เทวทรภักดี. (2543). รายงานการศึกษาวิจัยการจัดการศึกษาทางเลือกโดยศูนย์การเรียนรู้
ในสถานสงเคราะห์. กรุงเทพฯ: กลุ่มงานปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน.
- คณิต เขียววิชัย. (2531). หลักนันทนาการ. นครปฐม: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2544). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์. ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: เทพเนรมิต
การพิมพ์.
- ทัศนีย์ ช้อนขุดทด. (2542). ผลของการมีส่วนร่วมตามโปรแกรมนันทนาการที่มีต่อการเปลี่ยนแปลง
ทางด้านสมรรถภาพทางกายและอัตมโนทัศน์ ของเยาวชนในสถานพินิจและคุ้มครองเด็ก
และเยาวชนกลาง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
ถ่ายเอกสาร.
- นงนุช วิเศษฐธรรมศรี. (2551). การพัฒนาพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์อย่างเหมาะสมของเยาวชน
ในสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถีที่มีบุคลิกภาพเก็บตัว-แสดงตัว โดยใช้กระบวนการ
การฝึกการกล้าแสดงออกร่วมกับการชี้แนะและการเสริมแรงทางบวก. วิทยานิพนธ์
วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นันทพร แสงโสภา. (2546). ประสิทธิภาพในการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์เด็กกรรม
ประชาสงเคราะห์ : กรณีศึกษา สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี. วิทยานิพนธ์
ศ.ม. (เศรษฐศาสตร์การศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2535). การวิจัยเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- ประเวศ วะสี. (2530). ทิศทางอนาคตไทยเพื่อความสุขถ้วนหน้า. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชาวบ้าน.
- พรพิมล เจียมนาครินทร์. (2539). พัฒนาการของวัยรุ่น. กรุงเทพฯ: ดันอ้อ แกรมมี.
- ภาวุษ พงษ์วิทยาภาณุ; และ สุชน โรจน์อนุสรณ์. (2552). อีมาเก็ตติ้งเจาะเทคนิคการตลาดออนไลน์.
กรุงเทพฯ: ตลาด ดอท คอม.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2552). มาเก็ตติ้งคลีกลเม็ตเคิลล์ับการตลาดออนไลน์. กรุงเทพฯ:
ซีไอเดียเคชั่น.
- มาลี วิทยาธรรมรัตน์. (2540). ผลของการฝึกการมุ่งอนาคตแก่เด็กในสถานสงเคราะห์เด็กชาย
บ้านบางละมุง จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

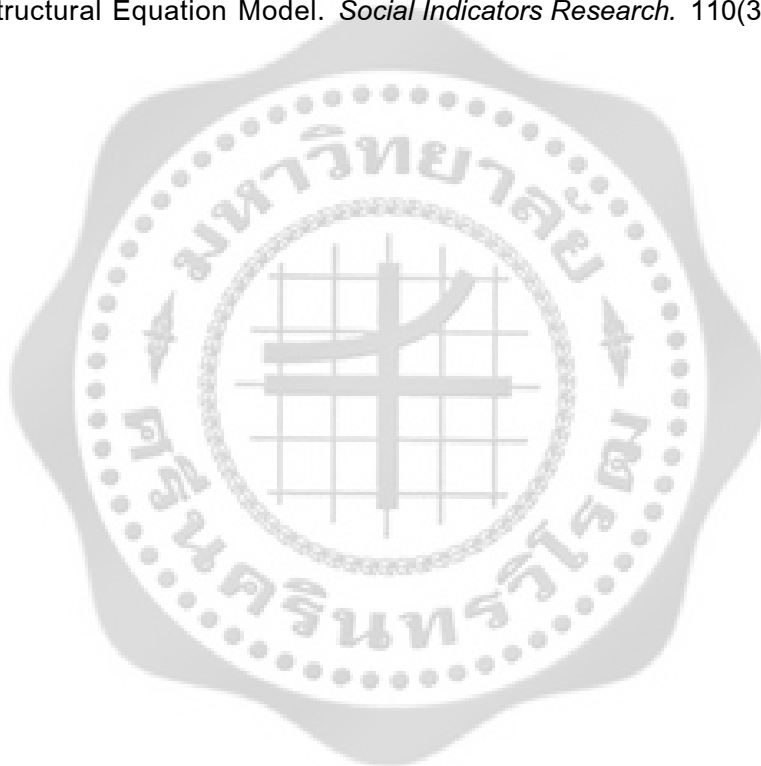
- ยุพา พูนขำ; ทัดสว ย คณาวิชากุล; และ กอบกาญจน์ มหัทธโน. (2545, ก.ค.-ธ.ค). การศึกษารูปแบบการให้บริการอนามัยการเจริญพันธุ์แก่วัยรุ่น : กรณีศึกษาในจังหวัดนครศรีธรรมราช. *วางแผนครอบครัวและประชากร*. 5(2): 28.
- ระพีพรรณ คำหอม. (2545). *สวัสดิการกับสังคมไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รัชราวไล สว่างอรุณ (2556). *ทัศนคติที่มีต่อการเข้าร่วมโปรแกรมนันทนาการของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่3*. ปรินญาณิพนธ์ ศศม. (การกีฬานันทนาการและการท่องเที่ยว) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรกร ทรัพย์วิระปกรณ์. (2550, ตุลาคม-2551มกราคม). วิถีการดำเนินชีวิตของเยาวชนในสถานสงเคราะห์. *วารสารศึกษาศาสตร์*. 19(1): 109-122.
- วรภรณ์ แสงคำ. (2551). *การศึกษาความว่าเหวและการใช้โปรแกรมเพื่อลดความว่าเหวของเด็กในสถานสงเคราะห์ที่เป็นเด็กกำพร้าและเด็กยากจนวัดสระแก้ว จังหวัดอ่างทอง*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการแนะแนว). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิกิพีเดีย. (2554). *อริสโตเติล*. สืบค้นเมื่อ 10 มกราคม 2556, จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/>.
- เวอร์ไทน์. เคนท์; และ เฟนวิก, เอียน. (2551). *ดิจิมายด์: เปิดโลกนิมิตเดียวและการตลาดดิจิทัล*. กรุงเทพฯ: เนชั่นบุ๊คส์.
- สมบัติ กาญจนกิจ. (2533). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. --
- (2535). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- (2542). *นันทนาการชุมชนและโรงเรียน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์.
- สาลี สุภาภรณ์. (2550). *วิจัยเชิงคุณภาพทางพลศึกษาและกีฬา*. กรุงเทพฯ: สามลดา.
- สุวิมล ตั้งสัจพจน์. (2553). *นันทนาการและการใช้เวลาว่าง*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- เสาวนีย์ พวงมาลัย. (2549). *การจัดบริการสวัสดิการสังคม : กรณีศึกษา สถานสงเคราะห์เด็กอ่อนรังสิต*. สารนิพนธ์ ปร.ม. (นโยบายสาธารณะ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา. (2555). *การพัฒนาแบบเวลาว่างศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น*. กรุงเทพฯ: ชุมชมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- American Association for Physical Activity and Recreation. (2011). *Leisure Education in Schools: Promoting Healthy Lifestyles for All Children and Youth*. from <http://www.aapar.org>.
- Anderson, D. R., Lorch, E. P., Field, D. E., Collins, P. A. and Nathan, J. G. (1985, April) *Television Viewing at Home: Age Trends in Visual Attention and time with TV*. Paper Presented at the Biennial Meeting of the Society for Research in Child Development, Toronto.

- Argyle, M. (1996). *The Social Psychology of Leisure*. New York: Penguin.
- Austin, D.; & M.E. Crawford. (1996). *Therapeutic Recreation: An Introduction*. 2nd ed. MA: Simon & Schuster Company.
- Bammel, G.; & Buuruss Bammel, L. (1996). *Leisure & Human Behavior*. IA: Brown and Benchmark.
- Barnett, L. A. (1991). Self-efficacy. In A. Kazdin. (Ed). *Encyclopedia of Psychology*. Washington, D.C. American Psychological Association.
- Bedini, L.A. Bullock, C.C.; & Driscoll, L.B. (1993). The effects of leisure education on factors contributing to the successful transition of students with mental retardation from school to adult life. *Therapeutic Recreation Journal*, 27(2), 70 - 82.
- Berndt, J. J. (2002). Friendship Quality and Social Development. *Current Direction in Psychological Science*. 11, 7-10.
- Bosma, H. A.; & Kunnen, E. S. (2001). *Identity and Emotion*. NY: Cambridge University Press.
- Bryce, J. (2001). *The Technological Transformation of Leisure*. Retrieved June, 2011, from <http://ssc.sagepub.com/cgi/content/abstract/19/1/7>.
- Burlingame, J. ; & Blaschko, T.M. (2010). *Assessment Tools for Recreational Therapy and Related Fields*. (4th ed.). WA: Idyll Arbor.
- Cheng-Wei Chung, Jiun-Ching Chen; & Cheng-Chih Chen. (2013). *A Study of Relationship between Motivation, Involved and Leisure Benefits*. Proceedings International Conference Business and Information 2013 (Bali, July 7-9) from <http://ibac-conference.org/>.
- Cho, M., Know, W.D.; & Jeon, Y.B. (2010). Are Korean secondary school girls physically active during leisure time?. *Health Care for Women International*. 31(3) : 244-257.
- Chung-Chi Wu; & Chih-Mou Hsieh. (2006). *The Effects of a Leisure Education Programme on the Self Concepts and Life Effectiveness of At-Risk Youth in Taiwan*. World Leisure Journal. 48 (2): 54-60.
- Chu Wu, Cheng-Ho Wu, Kau-Hwang Chen; & Chi-Wei Liu. (2010). *Application of STS Teaching Model on "Leisure & Technology" Courses Designed by Technological and Vocational Schools*. International Conference on Educational and Information Technology (ICEIT 2010).
- Cohen-Gewerc, Elie.; & Stebbins, R.A. (2007). *The Pivotal Role of Leisure Education*. PA: Venture Publishing, INC.

- Cummings. (1996). *Youth Recreation Program Housing Sites in Boulder, Colorado: Recreation Programs that Work for At-Risk Youth*.
- Dattilo, J.; & Murphy, W. (1991). *Leisure Education Program Planning: A Systematic Approach*. PA: Venture Publishing.
- Dattilo, J. (2002). *Inclusive Leisure Services*. PA: Venture Publishing.
- (2008). *Leisure Education Program Planning: A Systematic Approach*. Third Edition. PA: Venture Publishing.
- Edginton, C.R.; Degraaf, D.; Dieser, R.; & Edginton, S.R. (1995). *Leisure and Life Satisfaction*. Iowa: Brown and Benchmark Publishing.
- Edginton, C.R.; Hanson, C.J.; Edginton, S.R.; & Hudson, S.D. (1998). *Leisure Programming : A Service-Centered and Benefits Approach*. Third Edition. Boston: WCB/McGraw-Hill.
- Edginton, C.; Hudson, S.D.; Dieser, R.B.; & Edginton, S.R. (2004). *Leisure Programming*. IA: Brown& Benchmark.
- Finn, Paul Robert. (2006). *An evaluation of the effects of leisure education curriculum on delinquents motivation, knowledge, and behavior changes related to boredom*. Doctoral dissertation, University of Central Florida Orlando, Florida.
- Godbey, G. (2008). *Leisure in Your Life: New Perspective*. PA: Venture Publishing.Inc
- Goltman, J. M.; & Parker, J. G. (1987). *Conversations of Friends*. NY: Cambridge University Press.
- Keating, D. P. (1990). *Adolescent Thinking*. In S. S. Feldman and G. R. Elliott (Eds). *At the Threshold: The Developing Adolescent*. MA: Harvard University Press. Kelly, John R. (1982). *Leisure*. Illinois: Prentice Hall.
- (1996). *Leisure*. 3ed. Boston: Allyn and Bacon Inc.
- Kraus, Richard. (1997). *Recreation Programming : A Benefits – Driven Approach*. MA: Viacom Company.
- (2001). *Recreation and Leisure in Modern Society*. N.Y.: Harper Collins.
- Mahoney, J. L.; & Stattin, H. (2000). *Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context*. Journal of Adolescence, 23, 113–127.
- Mannell, R.C.; & Kleiber, D.A. (1997). *A Social Psychology of Leisure*. State College, PA: Venture.
- Min-Haeng Cho. (2004). *The Strength of Motivation and Physical Activity Level During Leisure Time among Youth in South Korea*. Youth Society June. 35(4): 480-494.
- Mundy, Jean. (1998). *Leisure Education: Theory and Practice*. PA: Sagamore Publishing.

- Murphy, J. F.; Niepoth, E. W.; Jamieson, L. M.; & William, J. G. (1991). *Leisure Systems: Critical Concepts and Application*. IL: Sagamore Publishing.
- Neulinger, J. (1981). *To Leisure: An introduction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Payne, L. L.; & Barnelt, L. A. (2006). *Leisure and Recreation across the Life Span*. In *Human Kinetics. Introduction to Recreation and Leisure*. IL: Human Kinetics.
- Pesavento, LC. (2002, April). *Leisure Education In the Schools*. Paper presented to the American Association for Leisure and Recreation at the American Association of Physical Education, Recreation and Dance Convention, San Diego, CA.
- Pigram, John J.; & Jenkin, John M. (2006). *Outdoor Recreation Management*. 2nd ed. New York: Routledge.
- Raghd, M. (2012). *Measurement for Leisure Services and Leisure Studies*. WA: Dyll Arbor, Inc.
- Rojek, C. (2000). *Leisure and Culture*. London: Macmillan.
- Rossmann, J Robert; & Schlatter, Barbara Elwood. (2008). *Recreation Programming: Designing Leisure Experiences*. Fourth Edition. PA: Sagamore Publishing.
- Ruskin, H.; & Sivan, A. (1995). *Leisure Education: Towards the 21st century*. UT: Department of Research Management and Young Leadership, Brigham Young University.
- Russell, Ruth V. (2005). *Pastimes : The Context of Contemporary Leisure*. Wisconsin: Brown & Benchmark.
- Russell, Ruth V.; & Jamieson, Lynn M. (2007). *Leisure Program Planning and Delivery*. IL: Human Kinetics.
- Sharp, E.H.; Caldwell, L.L.; Graham, J.W.; Ridenour, T.A. (2006). *Individual Motivation and Parental Influence on Adolescents' Experiences of Interest in Free Time: A Longitudinal Examination* Eric Database. Accession no EJ748278.
- Sivan, A. (2003). Has leisure got anything to do with learning? An exploratory study of the lifestyles of young people in Hong Kong Universities. *Leisure Studies*. 22(2): 129-146.
- Sivan, A.; & Ruskin, H. (2000). *Leisure Education, Community Development and Populations with Special Needs*. CABI Publishing, Oxon.
- Smith, M. A.; & Kollock, P. (1999). *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.
- Stebbins, Robert A. (1992). *Amateurs, Professionals, and Serious Leisure*. Montreal: McGill-Queen's University Press.
- (1999). Educating for Serious Leisure: Leisure Education in Theory and Practice. *World Leisure and Recreation*. 41(4): 14-19.

- Stumbo, N.J.; & Peterson, C.A. (2004). *Therapeutic Recreation Program Design: Principles and Procedures*. (4th ed.). San Francisco: Pearson.
- Torkildsen, George. (2005). *Leisure and Recreation Management*. New York: Routledge.
- Wood, T.; Wray, J.; Whitmore, P.; Radley-Smith, R.; Aurora, P.; Elliott, M. (n.d.). Evaluation of Psychological Intervention (Structured Activity Camp) to Reduce Anxiety and Enhance Self-Esteem in Adolescents Post-Transplant. *The Journal of Heart and Lung Transplantation*. 29: Abstracts s133.
- Ying-Chief Chen, Ren-Hau Li; & Sheng-Hwang Chen. (2013). Relationships among Adolescents' Leisure Motivation, Leisure Involvement, and Leisure Satisfaction: A Structural Equation Model. *Social Indicators Research*. 110(3): 1187-1199.







รายนามผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

1. รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย	ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ รองอธิการบดี พระราชวังสนามจันทร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พนมศักดิ์ สวัสดิ์พงษ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ ข้าราชการบำนาญ ภาควิชาสันตนาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. ดร.กิตติพงษ์ โพธิ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านบริการจัดการ กีฬา-นันทนาการ ผู้อำนวยการสำนักนันทนาการ กรมพลศึกษา กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
4. อาจารย์ ดร.ศักดิ์ภัทร์ เณลิมพุมิพงศ์	ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ ภาควิชาพลศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
5. อาจารย์ เกื้อ แก้วเกตุ	ผู้เชี่ยวชาญด้านนันทนาการ-ค่ายพักแรม ศูนย์พัฒนาเยาวชน YPDC

ภาคผนวก ข

แบบประเมินการมีส่วนร่วมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

แบบประเมินการมีส่วนร่วมการใช้เวลาว่างและนันทนาการ

คำสั่ง : ข้อความในแบบสอบถามฉบับนี้หมายถึง การใช้ เวลาว่าง นันทนาการ และ กิจกรรมการ
ท่องเที่ยวของคุณ โดย “การใช้เวลาว่าง” และ “นันทนาการ” หมายถึง การไม่บังคับในการแสวงหา
ทางเลือกอย่างอิสระในระหว่างเวลาว่างของคุณ แบบประเมิน นี้ใช้มาตราส่วนดังต่อไปนี้ ถ้าคุณไม่
เห็นด้วยอย่างมาก ให้คะแนน “1” หน้าข้อความดังกล่าว แต่ ถ้าคุณเห็นด้วยอย่างมากให้คะแนน “5”
หน้าข้อความนั้น ให้ตัวเลขที่สอดคล้องกับคำตอบของคุณ และไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด

ไม่เห็นด้วย อย่างมาก	ไม่เห็นด้วย	ปานกลาง	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างมาก
1	2	3	4	5

กิจกรรมการใช้เวลาว่าง หมายถึง การใช้เวลาว่าง นันทนาการ และ กิจกรรมการท่องเที่ยว

- ___ 1. ข้าพเจ้าแบ่งเวลาอย่างเพียงพอที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
- ___ 2. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบมอบความสุขให้แก่ข้าพเจ้า
- ___ 3. โดยปกติข้าพเจ้าต้องการทราบรายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
- ___ 4. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้ทำนั้นครอบครองความรู้สึกของข้าพเจ้า
- ___ 5. ข้าพเจ้ารู้สึกว่าจะต้องรับผิดชอบเกี่ยวกับทางเลือกที่จะมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
- ___ 6. หากไม่ได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ ชีวิตก็ไม่มีรสชาติ
- ___ 7. ข้าพเจ้ายังคงทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เลือก แม้ในขณะที่ข้าพเจ้ายุ่งมาก
- ___ 8. หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรมการใช้เวลาว่างข้าพเจ้าจะรู้สึกพึงพอใจและได้รับการเติมเต็ม
- ___ 9. การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นการแสดงให้เห็นถึงความปรารถนาของตนเอง
- ___ 10. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตัวเอง
- ___ 11. ข้าพเจ้ายินดีที่จะมอบจิตใจและ/หรือร่างกาย ที่จะพยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
- ___ 12. ข้าพเจ้าแสดงตัวตนได้ดีที่สุดเมื่อได้ทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
- ___ 13. มีการมุ่งเน้นทางเลือกสำหรับการใช้เวลาว่างของข้าพเจ้า
- ___ 14. ข้าพเจ้าสามารถระบุเกี่ยวกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบได้

- ___ 15. การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบเป็นสิ่งที่คุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป
- ___ 16. การเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้สัมผัสถึงความการมีอิสรภาพในการทำ
สิ่งที่ตนเองต้องการ
- ___ 17. ข้าพเจ้าชอบทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง แม้ต้องใช้ความพยายามในการจัดการเวลา
- ___ 18. กิจกรรมการใช้เวลาว่างทำให้ข้าพเจ้าได้สัมผัสถึงคุณค่าในตัวเอง
- ___ 19. กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของข้าพเจ้า
- ___ 20. ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ได้เข้าร่วม
- ___ 21. ข้าพเจ้าจะฝึกฝนทักษะที่จำเป็นเพื่อปรับปรุงการปฏิบัติกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง
- ___ 22. ข้าพเจ้าคาดหวังสิ่งที่ดีที่ได้จากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
- ___ 23. สำหรับกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่โปรดปราน ข้าพเจ้ายินดีที่จะลงทุนด้วยเงิน เวลา
และพลังงานของตนเอง
- ___ 24. ข้าพเจ้าไม่ทราบจะทำอะไรหากไม่มีกิจกรรมการใช้เวลาว่าง



ภาคผนวก ค

แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

**แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
สำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์**

คำชี้แจง: แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างนี้ ถ้าคุณไม่เห็นด้วยอย่างมาก ให้คะแนน “1” หน้าข้อความดังกล่าว แต่ถ้าคุณเห็นด้วยอย่างมาก ให้คะแนน “5” หน้าข้อความนั้น ให้ตัวเลขที่สอดคล้องกับคำตอบของคุณ และไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด

ไม่เห็นด้วย อย่างมาก	ไม่เห็นด้วย	ปานกลาง	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างมาก
1	2	3	4	5

- ___ 1. การใช้เวลาว่างเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
- ___ 2. การใช้เวลาว่างเป็นการใช้เวลาที่ชาญฉลาด
- ___ 3. การใช้เวลาว่างเป็นการสร้างความสุขให้แก่ชีวิต
- ___ 4. การใช้เวลาว่างเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของคน
- ___ 5. การใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ดีสำหรับข้าพเจ้า
- ___ 6. การใช้เวลาว่างทำให้ฉันรู้สึกว่าคุณค่า
- ___ 7. ข้าพเจ้าคิดถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างและความสำเร็จที่เกิดขึ้นในอนาคต
- ___ 8. ทักษะและประสบการณ์มีความสำคัญต่อการใช้เวลาว่าง
- ___ 9. ความสามารถและประสบการณ์ของตนเองมีความสำคัญกับการใช้เวลาว่าง
- ___ 10. ข้าพเจ้าจะทบทวนการใช้เวลาว่างที่ผ่านมาในอดีต
- ___ 11. การใช้เวลาว่างช่วยสร้างความพึงพอใจและประสบการณ์ที่ดี
- ___ 12. ข้าพเจ้าต้องการเพิ่มเวลาในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง
- ___ 13. ข้าพเจ้าต้องเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง
- ___ 14. การคิดถึงข้อดี ข้อเสียของกิจกรรมเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
- ___ 15. การใช้เวลาว่างเป็นความรับผิดชอบของข้าพเจ้า
- ___ 16. การใช้เวลาว่างช่วยพัฒนาทักษะทางสังคม
- ___ 17. ทักษะการสื่อสารมีความจำเป็นต่อปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
- ___ 18. กิจกรรมการใช้เวลาว่างสร้างโอกาสที่ดีในการติดต่อกับคนอื่น
- ___ 19. การสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดมีความจำเป็นในการสื่อสาร

- ___ 20. การสื่อสารโดยใช้คำพูดเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสาร
- ___ 21. ข้าพเจ้าจะเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างในสถานที่ที่เหมาะสม
- ___ 22. การค้นหาที่ตั้งของสถานที่ซึ่งอำนวยความสะดวกเพื่อเข้าร่วมการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งจำเป็น
- ___ 23. ข้าพเจ้าต้องพัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่จำเป็นในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
- ___ 24. ข้าพเจ้าต้องประเมินทักษะและพิจารณากิจกรรมที่เหมาะสมอยู่เสมอ
- ___ 25. เมื่อมีข้อสงสัยเกี่ยวกับแหล่งทรัพยากรการใช้เวลาว่างข้าพเจ้าจะพยายามค้นหาคำตอบ
- ___ 26. ข้าพเจ้าสามารถเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับความสามารถของตนเอง
- ___ 27. ข้าพเจ้าปรับเปลี่ยนกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้เหมาะสมกับความสามารถของตนเอง
- ___ 28. ข้าพเจ้าเห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่าง
- ___ 29. ข้าพเจ้าสามารถตัดสินใจใช้เวลาว่างได้ด้วยตนเอง
- ___ 30. ข้าพเจ้าสามารถระบุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างได้



**แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น
ในสถานสงเคราะห์**

คำชี้แจง: แบบประเมินการตระหนักรู้ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างนี้ ถ้าคุณไม่เห็นด้วยอย่างมาก ให้คะแนน “1” หน้าข้อความดังกล่าว แต่ถ้าคุณเห็นด้วยอย่างมาก ให้คะแนน “5” หน้าข้อความนั้น ให้ตัวเลขที่สอดคล้องกับคำตอบของคุณ และไม่มีคำตอบใดถูกหรือผิด

ไม่เห็นด้วย อย่างมาก	ไม่เห็นด้วย	ปานกลาง	เห็นด้วย	เห็นด้วย อย่างมาก
1	2	3	4	5

- ___ 1. การใช้เวลาว่างช่วยเติมพลังใหม่สร้างความสดใสให้แก่ชีวิต
- ___ 2. เมื่อทราบถึงอุปสรรคการใช้เวลาว่างช่วยให้ข้าพเจ้าเอาชนะอุปสรรคต่างๆ ได้
- ___ 3. การใช้เวลาว่างช่วยสร้างความรู้สึที่ดี
- ___ 4. การใช้เวลาว่างทำให้พัฒนาตนเอง
- ___ 5. การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบช่วยให้ข้าพเจ้าค้นพบหลายสิ่งเกี่ยวกับตนเอง
- ___ 6. ข้าพเจ้านำประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่ได้รับในอดีตมาปรับปรุงการการใช้เวลาว่าง
- ___ 7. ข้าพเจ้าจำเป็นต้องจัดการเวลาเพื่อที่จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้
- ___ 8. ข้าพเจ้าจำเป็นต้องวางแผนสำหรับการเข้าร่วมกิจกรรมการเวลาว่างในอนาคต
- ___ 9. คุณลักษณะและทักษะส่วนตัวมีความสัมพันธ์กับการเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
- ___ 10. การใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบมีคุณค่าและคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป
- ___ 11. หลังเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างข้าพเจ้ารู้สึกพึงพอใจและมีความสุข
- ___ 12. ข้าพเจ้าต้องสร้างทางเลือกสำหรับการใช้เวลาว่างของตนเอง
- ___ 13. การตัดสินใจใช้เวลาว่างต้องมีความสัมพันธ์กับเป้าหมายส่วนตัว
- ___ 14. ควรเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ให้ประโยชน์สูงสุดต่อตนเอง
- ___ 15. การตัดสินใจใช้เวลาว่างเป็นความรับผิดชอบของข้าพเจ้า
- ___ 16. ข้าพเจ้าต้องพยายามสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น
- ___ 17. ข้าพเจ้าเห็นใจและเข้าใจความรู้สึกของคนอื่น
- ___ 18. การขัดจังหวะผู้อื่นขณะพูดต้องมีขั้นตอนที่เหมาะสม
- ___ 19. พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งที่ต้องฝึกฝน

- ___ 20. ข้าพเจ้าสามารถควบคุมอารมณ์ได้เมื่ออยู่ในภาวะตึงเครียด
- ___ 21. สถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกมีความสำคัญต่อการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
- ___ 22. ข้าพเจ้าต้องเข้าร่วมการอบรมหรือชั้นเรียนเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง
- ___ 23. การพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างช่วยเปิดประสบการณ์ใหม่ในการใช้เวลาว่างของตนเอง
- ___ 24. ข้าพเจ้าต้องพยายามพัฒนาทักษะเพื่อที่จะเป็นผู้เชี่ยวชาญในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชอบ
- ___ 25. การประเมินทักษะการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ต้องทำอยู่เสมอ
- ___ 26. ข้าพเจ้ามีความภาคภูมิใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เข้าร่วม
- ___ 27. การกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเองเป็นสิ่งสำคัญ
- ___ 28. คุณค่าส่วนบุคคลนำไปสู่การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
- ___ 29. การตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างต้องทำอย่างเป็นระบบขั้นตอน
- ___ 30. การเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างช่วยให้มีอิสรภาพในการทำสิ่งที่ต้องการ



ภาคผนวก ง

แบบประเมินผลการเรียนรู้และทักษะจากโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลว่าง



**แบบประเมินผลการเรียนรู้และทักษะจากโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่าง
สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษาตอนปลาย**

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ผู้ประเมิน.....

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับการให้คะแนนจากการประเมินและการสังเกตของท่าน
โดยเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนที่ระบุไว้

ครั้งที่	กิจกรรม	คะแนน					
		0	1	2	3	4	5
1	ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง						
2	วิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง						
3	การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต						
4	ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง						
5	ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล						
6	การตระหนักในทักษะ ความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง						
7	การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง						
8	การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง						
9	การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง						
10	ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม						
11	รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง						
12	ทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษสา						
13	ทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา						
14	ทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือล่าง						
15	ทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือบน						
16	ทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง						
	รวม						

สรุปคะแนนรวม..... คิดเป็นร้อยละ.....

.....ผ่าน ไม่ผ่าน

(.....)

ผู้ประเมิน

**แบบประเมินผลการเรียนรู้และทักษะจากโปรแกรม การศึกษาใช้เวลาว่าง
สำหรับเด็กชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**

ชื่อ-สกุลนักเรียน.....ผู้ประเมิน.....

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับการให้คะแนนจากการประเมินและการสังเกตของท่าน
โดยเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนที่ระบุไว้

ครั้งที่	กิจกรรม	คะแนน					
		0	1	2	3	4	5
1	คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง						
2	อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง						
3	กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง						
4	ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรม ในเวลาว่าง						
5	ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของ ตนเอง						
6	ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง						
7	ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง						
8	ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำบรรลุเป้าหมาย						
9	การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง						
10	พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม						
11	ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทาง สังคม						
12	ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage						
13	ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+						
14	การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์						
15	การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดานหมากรุก						
16	การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดานเกมเศรษฐี						
	คะแนนรวม						

สรุปคะแนนรวม..... คิดเป็นร้อยละ.....

.....ผ่าน ไม่ผ่าน

(.....)

ผู้ประเมิน

ภาคผนวก จ
แบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญ







แบบสัมภาษณ์เด็กในสถานสงเคราะห์

1. ช่วยเล่าถึงประสบการณ์ในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างก่อนที่จะมาเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างนี้มาโดยย่อ
2. คุณมีความคุ้นเคยกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างอะไรบ้าง บอกมาอย่างน้อย 2-3 กิจกรรม อธิบายเพิ่มเติมด้วย
3. คุณมีกิจกรรมการใช้เวลาว่างอะไรบ้างที่ชื่นชอบและสนใจเป็นพิเศษ บอกมาอย่างน้อย 2-3 กิจกรรม และอธิบายเพิ่มเติมด้วย
4. คุณมีความต้องการที่จะพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างใหม่ๆ อะไรบ้าง บอกมาอย่างน้อย 2-3 กิจกรรม และอธิบายเพิ่มเติมด้วย
5. คุณจากประสบการณ์และทักษะการใช้เวลาว่างของตนเอง คุณต้องการพัฒนาและเพิ่มเติมทักษะใดบ้าง เพื่อให้การใช้เวลาว่างของคุณดียิ่งขึ้น อธิบายเพิ่มเติมด้วย
6. คุณมีความคาดหวังอะไรบ้างในการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างที่จัดขึ้น บอกมา 2-3 ข้อ อธิบายเพิ่มเติมด้วย
7. หากมีความเห็นเรื่องใดที่ยังไม่ได้พูดถึง ให้อธิบายเพิ่มเติม

แบบสัมภาษณ์เจ้าหน้าที่กิจกรรมในสถานสงเคราะห์

1. ช่วยเล่าถึงประสบการณ์ในการจัดกิจกรรมการใช้เวลาว่างและนันทนาการที่จัดให้กับเด็กในสถานสงเคราะห์ของคุณมาโดยย่อ
2. เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย/มัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยปกติมีความคุ้นเคยกับกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใดบ้าง บอกมาอย่างน้อย 2-3 กิจกรรม อธิบายเพิ่มเติมด้วย
3. เด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย/มัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ มีความชื่นชอบและสนใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใดบ้าง บอกมาอย่างน้อย 2-3 กิจกรรม และอธิบายเพิ่มเติมด้วย
4. คุณคิดว่าเด็กระดับประถมศึกษาตอนปลาย/มัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ ต้องได้รับการพัฒนาและเพิ่มเติมทักษะใดบ้าง เพื่อให้การใช้เวลาว่างของพวกเขาดียิ่งขึ้น โปรดอธิบายเพิ่มเติม
5. คุณมีความคาดหวังที่เด็กจะได้รับการพัฒนาทักษะจากในการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างอะไรบ้าง บอกมา 2-3 ข้อ อธิบายเพิ่มเติมด้วย
6. หากมีความเห็นเรื่องใดที่ยังไม่ได้พูดถึง ให้อธิบายเพิ่มเติม



ภาคผนวก ข

โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

Leisure Education



คู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ โปรแกรมสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายและมัธยมศึกษาตอนต้น

โดย วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว



นิสิตปริญญาเอกสาขาการกีฬา นันทนาการ และการท่องเที่ยว
คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คู่มือโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์นี้ได้พัฒนาขึ้นโดยศึกษาเอกสารทางวิชาการ หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) และการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education Programming) ตามแนวคิดของ มันที้ และ แดทดีโล และพัฒนาโปรแกรมที่ตอบสนองต่อความต้องการการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างในสถานสงเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 2 โปรแกรม ได้แก่ โปรแกรมที่ 1 : โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ และโปรแกรมที่ 2 : โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ โดยทั้ง 2 โปรแกรมจะประกอบด้วย 5 โปรแกรม ได้แก่

โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง

โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ

โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง

โดยเป้าประสงค์และวัตถุประสงค์ของทั้งสองโปรแกรมนั้นได้พัฒนาให้สอดคล้องกับความต้องการและการพัฒนาการของแต่ละช่วงวัย โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างทั้ง 2 ช่วงชั้นประกอบด้วย 16 กิจกรรม ใช้เวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้งๆ ละ 90 นาที แต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ เริ่มต้นกิจกรรม ชำนาญ การนำเสนอ การอภิปราย กิจกรรมการเรียนรู้ การซักถาม และการสรุป แต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กันและสัมพันธ์กับเป้าหมายของโปรแกรม และแต่ละกิจกรรมจะมีใบงานที่วัดการปฏิบัติของผู้เรียน

สุดท้ายนี้ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโปรแกรมหาดังกล่าวจะเป็นประโยชน์ต่อทุกๆ ท่านที่ได้นำโปรแกรมไปใช้เพื่อพัฒนาการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ต่อไป

วิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว

ผู้จัดทำ

สารบัญ

	หน้า
บทนำ.....	235
โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์.....	235
จุดมุ่งหมายโปรแกรม.....	235
รูปแบบโปรแกรม.....	235
การจัดทำโปรแกรม.....	236
การใช้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง.....	237
โครงร่างโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์.....	238
โครงร่างโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์.....	240
โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์.....	242
โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง.....	243
วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง.....	245
วัตถุประสงค์ 1.2 วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง.....	249
วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต.....	252
โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง.....	254
วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง.....	257
วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล.....	260
วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง.....	263
โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ.....	265
วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง.....	267
วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง.....	270
วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง.....	273
โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม.....	275
วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม.....	277
วัตถุประสงค์ 4.2 รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง.....	280
โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง.....	282
วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ..	285
วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์การ์ดกระดาษ.....	289

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือล่าง.....	291
วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล: การส่งลูกมือล่าง.....	294
วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง.....	296
ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์.....	301
โปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์.....	325
โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง.....	326
วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง.....	329
วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง.....	336
วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง.....	341
โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง.....	344
วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง.....	346
วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง.....	349
วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง.....	352
โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ.....	354
วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง.....	357
วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำบรรลุเป้าหมาย.....	360
วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง.....	362
โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม.....	364
วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม.....	366
วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม.....	370
โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง.....	376
วัตถุประสงค์ 5.1 ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage.....	379
วัตถุประสงค์ 5.2 ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+.....	386
วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน.....	391
วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games) หมากรุก.....	394
วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games) เกมเศรษฐี.....	394
ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์.....	404
บรรณานุกรม.....	430

บทนำ

การพัฒนาประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าหัวใจสำคัญของการขับเคลื่อนกระบวนการพัฒนาประเทศ อยู่ที่การพัฒนาคนให้มีคุณภาพและพร้อมที่จะขับเคลื่อนงานด้านต่างๆ ของประเทศชาติให้เจริญรุดหน้าต่อไป โดยต้องมุ่งพัฒนาคนอย่างบริบูรณ์รอบด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม สติปัญญา ความสามารถ ทักษะการประกอบอาชีพ ความมั่นคงในการดำรงชีวิต โดยกระบวนการพัฒนานั้นต้องเริ่มต้นที่การพัฒนาเด็กและเยาวชนก่อนเพราะเด็กในวันนี้ก็คืออนาคตของประเทศในวันหน้า เด็กเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญต่อการพัฒนาประเทศเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะเด็กในสถานสงเคราะห์ถือว่าเป็นอีกกลุ่มหนึ่งที่ต้องได้รับการพัฒนา ทั้งนี้เนื่องจากกลุ่มเด็กในสถานสงเคราะห์เป็นเด็กที่มีปัญหาทางครอบครัว เด็กและเยาวชนเหล่านี้จึงมีประสบการณ์ทางครอบครัวและการเลี้ยงดูที่ไม่ดีนัก เด็กจะรู้สึกมีปมด้อย ขาดความมั่นคงและปลอดภัยขาดความรักความอบอุ่น วิตกกังวลในการสื่อสารหรือสร้างสัมพันธภาพกับบุคคลอื่น ขาดความรัก ขาดการเอาใจใส่ที่ดี มีสภาพปัญหาทางจิตใจ อาจทำให้เด็กเหล่านี้ มีความบกพร่องในคุณลักษณะที่ดีตามที่สังคมต้องการได้หรือมีพฤติกรรมการแสดงออกที่ไม่เหมาะสมขึ้น (มาลี วิทยารัตน์. 2540: 2; นงนุช วิศิษฐ์ธรรมศรี. 2551: 1) โดยกระบวนการให้การศึกษาและพัฒนา เด็กในสถานสงเคราะห์นั้นสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ และมีอยู่เรื่องหนึ่งที่มีความจำเป็นต้องให้การศึกษาแก่เด็กในสถานสงเคราะห์ เพื่อที่พวกเขาจะได้มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีความสุขที่สมดุลง ก็คือเรื่องของการใช้เวลาว่าง (Leisure)” ซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่า ก่อให้เกิดประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต โดยมีอิสระในการเลือกและทำกิจกรรมต่างๆ และ การใช้เวลาว่าง เกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์และเป็นพื้นฐานของคุณภาพชีวิต ก่อให้เกิดความสุขและช่วยสร้างความสมดุลระหว่าง จิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล (Pigram; & Jenkin. 2006; Godbey. 2008)

การใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์นั้น จำเป็นที่จะต้องให้การศึกษาแก่คนในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ควรได้รับการพัฒนาให้มีความรู้ความเข้าใจและตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการใช้เวลาว่าง สามารถตัดสินใจและมีทักษะในการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นผ่านทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เพื่อเป็นการป้องกันไม่ให้เกิด เวลาว่างอย่างไม่รู้ คุณค่า ไม่เกิดประโยชน์และซึ่ง ส่งผลเสียต่อตนเองและบุคคลใกล้ชิด การที่จะพัฒนาและส่งเสริมให้เด็กสามารถใช้เวลาว่างได้อย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ต่อตนเองนั้นสามารถทำได้โดยใช้กระบวนการ “การศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure Education) เป็น

กระบวนการที่จะนำไปสู่การมีประสบการณ์การใช้เวลาว่างอย่างยั่งยืน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะของเด็กให้ประสบความสำเร็จในการใช้ชีวิต นอกจากนี้ การใช้เวลาว่างสามารถพัฒนาความเข้าใจในตนเอง และพัฒนาพฤติกรรมทางสังคม ผ่านการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง (Pesavento. 2002) และในท้ายที่สุดเมื่อได้ใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์ ชีวิตก็จะมีความสุข และเกิดความสมดุลระหว่าง จิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล สอดคล้องกับแนวคิดของ ดาตติโล (Dattilo. 2008) ได้กล่าวไว้ว่า การศึกษาการใช้เวลาว่าง ได้มีการกำหนดความหมายที่หลากหลาย เป็นการออกแบบกระบวนการพัฒนาซึ่งนำไปสู่ความเข้าใจของแต่ละบุคคล ในเรื่องความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อวิถีชีวิต และความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างที่มีต่อสังคมโดยทั่วไป การศึกษาการใช้เวลาว่างเป็นกระบวนการของการสอนถึงความหลากหลายของกิจกรรมนันทนาการและทักษะที่มีความสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่าง การเสริมสร้างทัศนคติและคุณค่าของการใช้เวลาว่าง นอกจากนี้ การศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นการเปิดโอกาสให้แต่ละบุคคลได้พัฒนาและเสริมสร้างคุณภาพ พหุชีวิตการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างความเข้าใจในศักยภาพและความท้าทายในการใช้เวลาว่าง สร้างความเข้าใจในบทบาทของการใช้เวลาว่างที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อให้เกิดความรู้ ทักษะ และเกิดความซาบซึ้งซึ่งมีต่อการใช้เวลาว่าง ซึ่งกล่าวโดยสรุปแล้วนั้น การศึกษาการใช้เวลาว่าง เป็นกระบวนการที่แต่ละบุคคลได้รับความพึงพอใจในการใช้เวลาว่าง การตระหนักถึงผลที่มีต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิต และการเรียนรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง โดยผลของการศึกษาการใช้เวลาว่างนั้นจะ ช่วยเพิ่มพูนคุณภาพชีวิตในการใช้เวลาว่าง สร้าง ความเข้าใจในโอกาส ศักยภาพ และความท้าทายในการใช้เวลาว่าง สร้าง ความเข้าใจในผลกระทบของการใช้เวลาว่างที่มีต่อคุณภาพชีวิตของแต่ละบุคคล และโครงสร้างของสังคม และพัฒนาให้บุคคลมีความรู้ทักษะ ในการเลือกใช้เวลาว่างให้เกิดคุณค่าแก่ตนเอง (Mundy. 1998) โดยในปัจจุบัน เราเรียกการเรียนรู้ในลักษณะนี้ว่า โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง (Leisure education program) ซึ่งมีลักษณะที่พิเศษและมีความเฉพาะเจาะจง (Specific Program) เป็นโปรแกรมที่มีการกำหนดเป้าหมาย วัตถุประสงค์ และการมีปฏิสัมพันธ์ให้สอดคล้องและตรงกับกลุ่มผู้เข้าร่วมมีการดำเนินการและประเมินผลโปรแกรม โดยโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง จะมีการสร้างโปรแกรมเพื่อช่วยให้ผู้เข้าร่วมเกิดความพึงพอใจจากการใช้เวลาว่าง โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างจะช่วย ส่งเสริม การมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เสริมสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตจากการใช้เวลาว่าง (Dattilo. 2008)

โปรแกรมศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

จุดมุ่งหมายโปรแกรม

เป้าประสงค์ของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างช่วยให้เด็กได้รับการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในการใช้เวลาว่าง เพื่อที่เด็กจะได้รับความเพลิดเพลินอย่างเต็มที่ในการใช้เวลาว่าง โดยไม่เพียงแต่สร้างโอกาสให้ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างเท่านั้น แต่จุดมุ่งเน้นสำคัญของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างนี้คือเรื่อง “การใช้เวลาว่างและวิถีชีวิต”

รูปแบบโปรแกรม

รูปแบบของโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างคำนึงถึงหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. ทางเลือก (Choice)

ผู้เรียนควรได้รับการกระตุ้นให้จำแนกความสนใจของตนและเลือกการใช้เวลาว่างด้วยตัวเอง ตัวเลือกอาจจะเป็นเวลาพักในโรงเรียน เวลาว่างตอนเย็น หรือวันหยุดเสาร์ - อาทิตย์

2. ความเป็นอิสระ (Independence)

ผู้เรียนสามารถ ที่จะเริ่มต้นกิจกรรม และการวางแผนการใช้ เวลาว่าง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของ โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างตลอดทั้งโปรแกรม

3. การวางแผน (Planning)

การเรียนรู้ การวางแผน กิจกรรมการใช้เวลาว่างเป็นทักษะสำคัญที่จะพัฒนาผู้เรียน ในโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สถานสงเคราะห์ควรมีการจัดเตรียมการวางแผนให้ผู้เรียนเกิดทักษะการใช้เวลาว่างด้วยการจัดหาแหล่งการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับความต ้องการและความสนใจที่หลากหลายของผู้เรียนทั้งในห้องสมุดและสภาพแวดล้อมภายในสถานสงเคราะห์

4. อุปสรรค (Barriers)

การจัดโปรแกรม ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจการใช้เวลาว่างได้ แต่อุปสรรคที่ขัดขวางการตระหนักถึงการใช้เวลาว่างคือ ความเกียจคร้าน รู้แล้วแต่ไม่นำไปปฏิบัติ จึงไม่บรรลุการตระหนักถึงการใช้เวลาว่าง

การจัดทำโปรแกรม

1. การประเมิน (Assessment) ประเมินความต้องการของ ผู้เรียนเพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กในการนำไปใช้ วางแผนพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง โดยแบบประเมินการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างและนัดหมายกับเด็กเพื่อให้ทราบถึง กิจกรรมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนเองชื่นชอบ และความต้องการพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่ นอกจากนี้ต้องดำเนินการสอบถามข้อมูลเกี่ยวกับเด็กจากพี่เลี้ยงหรือเจ้าหน้าที่ที่ดูแลเด็กในสถานสงเคราะห์เพื่อให้ได้ข้อมูลเกี่ยวกับเด็ก การใช้เวลาว่างของเด็ก ความสนใจ ความสามารถและทักษะการใช้เวลาว่างที่เด็กมี เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

2. การวางแผน (Planning) นำข้อมูลที่ได้จากการประเมินความต้องการของผู้เรียนมาพัฒนาแผนการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างให้สอดคล้องกับความต้องการของเด็กในสถานสงเคราะห์ และจัดตารางเวลาส่วนบุคคลและกลุ่ม โดยกำหนดจัดโปรแกรมการใช้เวลาว่างอย่างน้อยสัปดาห์ละสองครั้ง และจัดกลุ่มให้เด็กเป็นกลุ่มเล็กๆ

3. การนำไปใช้ (Implementation) อำนวยความสะดวกให้เด็กมีโอกาสได้ปฏิบัติทักษะการใช้เวลาว่างตามโปรแกรม ที่ได้จัดเตรียมไว้ อีกประการหนึ่ง ต้องประสานงาน กับสถานสงเคราะห์ พี่เลี้ยงหรือเจ้าหน้าที่ของสถานสงเคราะห์ในการตัดสินใจและเตรียมการเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง สำหรับ กลยุทธ์ที่นำไปใช้ในโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง ประกอบด้วย

3.1 บทบาทสมมุติ

3.2 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์และระดมความคิด

3.3 จัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความสนใจตามช่วงอายุของเด็ก

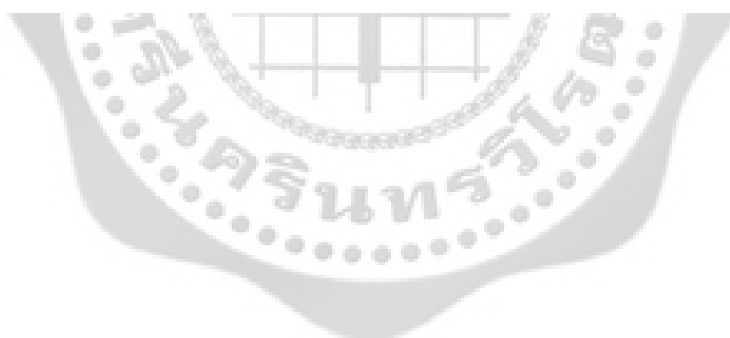
3.4 ใช้สภาพแวดล้อมการใช้เวลาว่างตามความเป็นจริง

3.5 สมุดบันทึกการใช้เวลาว่าง (Leisure notebook) กำหนดให้เด็กแต่ละคน บันทึกสิ่งที่ได้รับหลังจากเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างในแต่ละครั้ง และบันทึกการใช้เวลาว่างระหว่างสัปดาห์เกี่ยวกับ “ความคิดการใช้เวลาว่าง” ประกอบด้วย การใช้เวลาว่างของเรา สถานที่ที่เราไป การแก้ไขปัญหา และการวางแผนในสิ่งที่เราต้องการทำ

4. การประเมินผลโปรแกรม (Evaluation) เมื่อดำเนินการจัด โปรแกรมการศึกษาการใช้ เวลาว่าเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ต้องประเมินผลการจัดโปรแกรม กระบวนการศึกษาการใช้ เวลาว่างและ ทักษะการใช้เวลาว่าง พร้อมวิเคราะห์และ สรุปผลการประเมิน จากนั้นจึงนำผลการประเมินมาเป็น ข้อมูลในการนำไปใช้และปรับปรุงการดำเนินงานในครั้งต่อไป

การใช้โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

1. โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างจะประกอบไปด้วย 5 โปรแกรม 16 กิจกรรม ใช้เวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้งๆ ละ 90 นาที
2. แต่ละกิจกรรมจะประกอบด้วย 7 ขั้นตอน คือ เริ่มต้นกิจกรรม ชำนาญ การนำเสนอ การอภิปราย กิจกรรมการเรียนรู้ การซักถาม และการสรุป โดยแต่ละขั้นตอนจะมีความสัมพันธ์กัน และสัมพันธ์กับเป้าหมายของ โปรแกรม และแต่ละกิจกรรม จะมีใบงานที่วัดการปฏิบัติของผู้เรียน (Performance Measure)
3. กำหนดให้ผู้เรียนทำแบบประเมินการมีส่วนร่วมการใช้เวลาว่าง แบบประเมินการตระหนักรู้ ในตนเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง และ ประเมินการเรียนรู้และทักษะการใช้เวลาว่าง



โครงร่างโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลาย ในสถานสงเคราะห์

โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.2 วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล

วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะ ความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง

โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.2 รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษสา

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือล่าง

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกมือล่าง

วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง:

การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง

ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

1. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ
2. 10 กิจกรรมที่ทำให้ฉันมีความสุข
3. การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต
4. ทศนคติการใช้เวลาว่าง
5. ความสำเร็จจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง
6. ทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง
7. การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง
8. การใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง
9. การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่าง
10. ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
11. รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง
12. ประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรมการประดิษฐ์กรอบรูป
13. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการประดิษฐ์การ์ด
14. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการส่งลูกวอลเลย์ด้วยมือล่าง
15. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการส่งลูกวอลเลย์ด้วยมือบน
16. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้การใช้เวลาว่าง

โครงร่างโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ **โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง**

เป้าประสงค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำบรรลุเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage

วัตถุประสงค์ 5.2 ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

ทักษะการเล่นหมากรุก (Chess)

วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

ทักษะการเล่นเกมเศรษฐี (Monopoly)

ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

1. คุณประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เวลาว่าง
2. อุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรม
3. นาฬิกาการใช้เวลาว่าง
4. เหตุผลที่ต้องต้องรับผิดชอบต่อการใช้เวลาว่าง
5. การใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง
6. วาดภาพของตัวเอง
7. เป้าหมายในการใช้เวลาว่างของตนเอง
8. กิจกรรมที่จะสามารถทำให้บรรลุเป้าหมาย
9. การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง
10. พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
11. กรณีศึกษา: ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
12. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์

Facebook Fanpage

13. ประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google plus
14. ทักษะการเล่นการ์ดเกมอุโน
15. ทักษะการเล่นเกมกระดาน หมากรุก
16. ทักษะการเล่นเกมกระดาน การเล่นเกมเศรษฐี



โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ

โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง



โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถบอกได้ถึงคำจำกัดความของการใช้เวลาว่าง วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง และผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

เป้าประสงค์ 1 : แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.2. วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 1 : แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ : จัดเตรียมกระดาษและดินสอ ให้เด็กเขียนอธิบาย โดยเด็กต้องสามารถอธิบายแนวคิดของการใช้เวลาว่างได้ ภายในเวลา 5 นาที โดยการอธิบายต้องปรากฏ 5 ประโยคจาก 9 ประโยคนี้ ได้แก่ อิสระ การตัดสินใจ การควบคุม ความสนุกสนาน ความพึงพอใจ การเจริญเติบโต ความรับผิดชอบ ความชื่นชอบ และความมุ่งมั่น

วัตถุประสงค์ 1.2 วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ : เขียนอธิบายวิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง โดยเด็กต้องสามารถอธิบายแนวคิดของวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างได้ ภายในเวลา 5 นาที โดยการอธิบายต้องปรากฏ 4 ประโยคจาก 5 ประโยคนี้ ได้แก่ วันต่อวัน การแสดงออกถึงการเห็นคุณค่าของการใช้เวลาว่าง การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง ทักษะการใช้เวลาว่าง และในบริบทของทั้งชีวิต

วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

การวัดปฏิบัติ: เขียนอธิบายเรื่องการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ภายในเวลา 5 นาที โดยต้องสามารถเขียนระบุเรื่องการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตได้ 3 ประเด็น ซึ่งต้องมีเรื่องของการพัฒนาคุณภาพชีวิตทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา

เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 1 : แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างโปรดจัดเก้าอี้เป็นวงกลม และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้เข้าร่วมระบุชื่อของตัวเองและกิจกรรมนั้นหน้าการ ที่ขึ้นต้นด้วยตัวอักษรตัวแรกของชื่อแรกของ ผู้เข้าร่วม เช่น ถ้า ชื่อ วิว กิจกรรมที่สามารถบอกได้คือ วอลเลย์บอล หรือถ้า ชื่อ จอย กิจกรรมที่สามารถบอกได้คือ จ๊อบกิ้ง เป็นต้น แต่ละคนห้ามพูดชื่อกิจกรรมซ้ำกัน โดยผู้นำต้องหาคน เริ่มต้นกิจกรรมและให้ผู้เข้าร่วมพูดทีละคนวนตามเข็มนาฬิกาจนวนกลับมาที่คนเริ่มต้น

กระบวนการ: ใช้กิจกรรมเป็นการละลายพฤติกรรม เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามาในห้อง โดยเราต้องจัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่มโดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง

การซักถาม

- 1) มันเป็นเรื่องยากหรือไม่ที่จะคิดชื่อกิจกรรมนั้นหน้าการเมื่อวนมาถึงคุณ เพราะเหตุใด
- 2) คุณคิดว่ากิจกรรมนั้นหน้าการสัมพันธ์กับการใช้เวลาว่างของคุณอย่างไรบ้าง
- 3) คุณได้เรียนรู้อะไรจากสมาชิกอื่นๆ ในกลุ่ม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การใช้เวลาว่าง (Leisure) และวิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง (leisure lifestyle) อาจเป็นความคิดที่ยากที่จะเข้าใจ แต่ถ้าเราสามารถพัฒนาความเข้าใจและการตระหนักถึงคุณค่าของแนวคิดและความรู้ใหม่นี้ ก็จะสามารถนำเราไปสู่การเพิ่มเติมโอกาสที่เราจะได้รับความพึงพอใจและความสุขจากการดำรงชีวิต การพิจารณาความหมายของการใช้เวลาว่างและวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างจึงเป็นการเริ่มต้นที่ดีของชั้นเรียนนี้

กระบวนการ: แนะนำหัวข้อนิยามของการใช้เวลาว่าง (Leisure)

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: เหตุผลหนึ่งที่ทำให้การใช้เวลาว่างเป็นเรื่องยากที่จะเข้าใจเป็นเพราะว่ามีหลายบริบทที่แตกต่างกันและขาดการยอมรับเกี่ยวกับบริบทที่ถูกต้อง การขาดความหมายที่ถูกต้องจะทำให้ไม่เข้าใจเกี่ยวกับหนทางที่ถูกต้องของการใช้เวลาว่าง การใช้เวลาว่างพิจารณาจาก กิจกรรม (Activities) เวลาว่าง (Free Time) สภาวะทางใจ (State of mind) การดำรงอยู่ (Being) หรือ การผสมผสานกันของกิจกรรม (Combination of activity) เวลา (Time) และสภาวะทางจิตใจ (State of mind)

การใช้เวลาว่างเปรียบได้กับเวลาว่าง (Free time) เป็นเวลาของบุคคลที่เหลืออยู่หลังจากทำงานและความต้องการในการดูแลตนเอง เมื่อเราสิ้นสุดการทำงาน การเรียน การดูแลครอบครัว สุขภาพ บ้านรถยนต์ และความรับผิดชอบที่คล้ายกัน เวลาว่างบางครั้งเรียกว่าเวลาที่ต้องตัดสินใจ เป็นเวลาที่ทุกคนมีอิสระในการเลือกทำอะไรก็ได้ ซึ่งแนวคิดในการเลือกเป็นสิ่งสำคัญ การเลือกเข้าร่วมในกิจกรรมจะนำไปสู่ความสนุกสนานและความพึงพอใจ เป็นพื้นฐานของแนวคิดอื่นๆ ของการใช้เวลาว่าง

การใช้เวลาว่างเปรียบได้กับ สภาวะทางใจ (State of mind) และสภาวะการดำรงอยู่ (Being) เป็นคุณลักษณะของอารมณ์ อิสระภาพ (Freedom) ความเป็นอิสระ (Independence) การเลือก (Choice) การควบคุม การสร้างสรรค์ (Creative) การให้รางวัล และการบรรลุ เต็มเต็มส่วนตน (Self-fulfillment) และความสามารถ ในตนเอง (Competent) โดยสภาวะทางใจ (State of Mind) การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะทางใจ ที่มีอิสระในการเข้าร่วมโดย ปราศจากการบังคับ ขึ้นอยู่กับทัศนคติของแต่ละบุคคลและสภาวะที่ดำรงอยู่ (State of Being) การใช้เวลาว่างเป็นสภาวะการดำรงอยู่ ที่เกิดขึ้นจากแรงจูงใจภายใน

บ่อยครั้งที่การใช้เวลาว่างเกิดจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคลที่ส่งผลให้บุคคลนั้นทำประโยชน์ให้แก่ตนเอง ความเข้าใจในเรื่องอิสระภาพและแรงจูงใจภายในมีความสำคัญในส่วนหนึ่งของแนวคิดการใช้เวลาว่างที่เป็น สภาวะทางใจนั้นมุ่งเน้นไปที่ความรู้สึกในประสบการณ์ (สภาวะทางใจ) มากกว่ากิจกรรมหรือเมื่อเข้าร่วมในสถานที่ต่างๆ สิ่งนี้เป็นการรับรู้ของแต่ละบุคคลที่เป็นพื้นฐานของการใช้เวลาว่าง

เมื่อพิจารณาการใช้เวลาว่างว่าเป็นกิจกรรม ก็จะเป็นกิจกรรมที่มีการกำหนดปัจจัยว่าใช่หรือไม่ใช่กิจกรรมการใช้ เวลาว่าง ตัวอย่างเช่น การล้างจาน การทำความสะอาด ตัดหญ้า และการซักผ้า เป็นกิจกรรมที่ต้องทำให้เสร็จสิ้นแต่ไม่สามารถพิจารณาว่าเป็นการใช้เวลาว่าง ในทางกลับกัน การเล่น เกมการ์ด การว่ายน้ำ การไปชมภาพยนตร์ การเล่นโบว์ลิ่ง ไม่ได้เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องทำเสร็จสิ้นหรือบรรลุผล บ่อยครั้งเราคิดว่าเป็นการใช้เวลาว่าง ตัวอย่างแรกเกี่ยวกับความรู้สึกของภารกิจที่ต้องทำ เป็นเหมือนการทำงาน ส่วนตัวอย่างที่สองไม่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกของการถูกบังคับ โดยทั่วไปคิดว่าเป็นความสนุกสนาน

อุปสรรคที่เกี่ยวข้องกับแนวความคิดของการใช้เวลาว่างว่าเป็นกิจกรรมนี้ บางเวลากิจกรรมที่เราคิดว่าสนุกสนานอาจจะเป็นกิจกรรมที่เราถูกบังคับให้ทำและสามารถทำให้เราไม่สนุกได้ ซึ่งปรากฏว่าไม่ได้เป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่าง ความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมจะช่วยให้เราตัดสินใจได้ว่ากิจกรรมนั้นใช้หรือไม่ใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศ ใช้บัตรแนะนำเสนอ 4 หนทางของแนวความคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เขียนคำว่า การใช้เวลาว่าง (Leisure) ลงบนกระดานและนำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

- กิจกรรม (Activities)
- เวลาว่าง (Free Time)
- สภาวะทางใจหรือการดำรงอยู่ (State of mind or Being)
- การผสมผสานกันของทั้งสามสิ่ง (Combination of all three)

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

- 5.1 อะไรที่เราใช้กำหนดการตัดสินใจว่าใช้หรือไม่ใช้กิจกรรมการใช้เวลาว่าง
 - 5.2 ทำไมกิจกรรมสามารถเป็นการใช้เวลาว่างสำหรับบางคนแต่ก็ไม่ใช่สำหรับบางคน
 - 5.3 กิจกรรมสามารถเป็นการใช้เวลาว่างในเวลาหนึ่งสำหรับบางคนแต่ก็ไม่ใช่สำหรับบางคน
- ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
- 5.4 ใครเป็นผู้กำหนดว่า เป็นหรือไม่เป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหา: แจกดินสอและกระดาษให้แก่ผู้เข้าร่วมแต่ละคน ให้คิดเกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ (Recreation activities) ที่คุณชื่นชอบเข้าร่วมและคุณคิดว่าเป็นการใช้เวลาว่าง ให้คิด 5 กิจกรรมและเขียนลงในกระดาษของคุณ เมื่อเขียนเสร็จให้นำกระดาษที่คุณเขียนไปติดที่บอร์ดและผู้นำถามคำถามที่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่ผู้เข้าร่วมเขียนมา

กระบวนการ: จัดเตรียมดินสอและกระดาษ อธิบายกิจกรรม ให้เวลาอย่างเพียงพอสำหรับการคิดและเขียน เมื่อผู้เข้าร่วมเขียนเสร็จสิ้น ให้แต่ละคนอ่านออกเสียงในสิ่งที่เขียน และนำกระดาษที่เขียนไปติดที่บอร์ด และนำเข้าสู่การซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. จากกิจกรรมที่คุณเลือกทำไมคุณจึงคิดว่าเป็นกิจกรรมการใช้เวลาว่าง คุณมีหลักเกณฑ์อะไรในการกำหนดว่าเป็นการใช้เวลาว่าง

2. กิจกรรมที่ติดอยู่ที่บอร์ดมีกิจกรรมใดที่คุณพิจารณาแล้วคิดว่าไม่ใช่การใช้เวลาว่าง ให้เลือกมาคนละ 1 กิจกรรม พร้อมบอกเหตุผล

2. ความคิดเห็นของเพื่อนคนอื่นส่งผลต่อการเลือกกิจกรรมของคุณหรือไม่

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การใช้เวลาว่างเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญ การใช้เวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ให้เกิดประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต การใช้เวลาว่างยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์การใช้เวลาว่างพิจารณาจาก กิจกรรม (Activities) เวลาว่าง (Free Time) สภาวะทางใจ (State of mind) การดำรงอยู่ (Being) เราต้องแยกแยะให้ได้ว่าสิ่งใดใช่หรือไม่ใช่การใช้เวลาว่างเพื่อประโยชน์ในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของเราต่อไป

กระบวนการ: ทำการสรุปและสร้างโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 1.2 วิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างโปรเจกต์เก้าอี้เป็นวงกลม และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้เข้าร่วม บอกชื่อของตัวเอง และตอบคำถามว่า “การใช้เวลาว่างมีความสัมพันธ์ต่อวิถีชีวิตของเราอย่างไร”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามาในห้อง โดยเราต้องจัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่มโดยให้ทุกคนได้มีโอกาส แนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ชี้นำ

เนื้อหา: การใช้เวลาว่าง เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ของมนุษย์อย่างรู้คุณค่า ก่อให้เกิดประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต โดยมีอิสระในการเลือกและทำกิจกรรมต่างๆ และในการใช้เวลาว่างจะเกิดจากแรงจูงใจแต่ละบุคคล นอกจากนี้การใช้เวลาว่างยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์และช่วยสร้างความสมดุลในชีวิตของแต่ละบุคคล

กระบวนการ: กล่าวนำเพื่อนำเข้าสู่หัวข้อ วิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง (Leisure lifestyle)

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การใช้เวลาว่างเป็นที่ยอมรับว่าเป็น สภาวะทางใจ (State of Mind) เป็นมากกว่ากิจกรรมพิเศษ (Special activities) อีเวนท์ (Event) หรือเวลาว่าง มันสามารถเป็นสิ่งที่เล็กน้อยที่ทำให้เรามีความสุขในวันของเรา เช่น การพูดคุยกับเพื่อน การอ่าน หนังสือพิมพ์ การฟังเสียงนก การเพลิดเพลินกับดวงอาทิตย์ตกดินหรือคำคืนที่เต็มไปด้วยดวงดาว การใช้เวลาว่างสามารถเป็นทุกสิ่งที่เป็นที่เพลิดเพลินและสนุกสนานที่ได้สัมผัสประสบการณ์ได้ในแต่ละวัน สิ่งนี้เรียกว่าวิถีชีวิตการใช้เวลาว่าง (Leisure lifestyle) โดยวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างสามารถยอมรับได้ว่าเป็นหนทางของวิถีการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่ชีวิต วิถีชีวิตการใช้เวลาว่างเรียกร้องความสนใจ วิธีการใช้เวลาว่างทางบวกสามารถเพิ่มโอกาสสำหรับคุณในการเพิ่มพูนคุณภาพของชีวิต

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศวิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง (Leisure lifestyle)

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. วิธีชีวิตการใช้เวลาวางมีความหมายว่าอะไร
2. คุณมีวิธีการอย่างไรที่จะอธิบายเรื่องวิธีชีวิตการใช้เวลาวาง
3. คุณต้องการเปลี่ยนแปลงวิธีชีวิตการใช้เวลาวางของคุณอย่างไร จงอธิบาย

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหา: ดำเนินกิจกรรมโดยให้เขียน 10 กิจกรรมที่ทำให้ฉันมีความสุข กิจกรรมนี้ช่วยให้เราตระหนักมากขึ้นถึงวิธีชีวิตการใช้เวลาวาง ให้ดินสอและเอกสารประกอบกิจกรรมที่มีพื้นที่สำหรับ 10 กิจกรรม ลงรายการกิจกรรมที่ทำให้คุณมีความสุข ที่ส่งเสริมวิธีชีวิตการใช้เวลาวาง ของคุณ ที่คุณสามารถคิดได้ หลังจากทำเสร็จแล้ว ดำเนินการอภิปรายโดยมุ่งเน้นกิจกรรมที่เราเลือกและรูปแบบการใช้เวลาวางที่คุณอาจพบเห็น

กระบวนการ: จัดที่นั่งให้แก่ผู้เข้าร่วม อธิบายกิจกรรม แจกดินสอและเอกสารประกอบกิจกรรม ให้ความรู้แก่ผู้เข้าร่วมเกี่ยวกับการเขียนกิจกรรมที่สร้างความสุขให้แก่วิถีชีวิตลงในบรรทัด เมื่อเสร็จสิ้นให้ดำเนินการซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. กิจกรรมนี้ช่วยให้คุณเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับวิธีชีวิตการใช้เวลาวางหรือไม่ จงอธิบาย
2. จากกิจกรรมนี้คุณคิดว่าวิธีชีวิตการใช้เวลาวางคืออะไร
3. คุณมีวิธีการอย่างไรที่จะใช้ข้อมูลนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การใช้เวลาว่างและวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญ แม้ว่าการใช้เวลาว่างจะมีวิถีทางที่แตกต่างกัน แต่มีส่วนประกอบที่สำคัญคือ อิสระภาพในการเลือก (Freedom of choice) และแรงจูงใจภายใน (Intrinsic motivation) ถ้าบุคคลได้รับการพัฒนาและเห็นคุณค่าและการตระหนักรู้สำหรับการใช้เวลาว่างและผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นที่จะได้รับจากการใช้เวลาว่าง และเพิ่มพูนคุณภาพชีวิตของบุคคลนั้น สิ่งนี้มีความสำคัญมากต่อการบรรลุเป้าหมาย

กระบวนการ: ทำการสรุปและสร้างโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต โปรดจัดเก้าอี้เป็นวงกลม และเริ่มต้นด้วยคำถาม “คุณคิดว่าการใช้เวลาว่างมีความเกี่ยวข้องกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างไรบ้าง”

กระบวนการ: ใช้กิจกรรมเป็นการละลายพฤติกรรม เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามาในห้อง โดยเราต้องจัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่มโดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การการใช้เวลาว่างเป็นเวลาที่มันอกเหนือจากการทำงานเพื่อการเลี้ยงชีพ บุคคลนั้นมีการอิสระในการเลือกและสามารถนำเอาเวลาไปใช้ได้เพื่อที่จะผ่อนคลาย พัฒนาตนเอง หรือเพื่อสร้างความเพลิดเพลินให้แก่ชีวิต และนำไปสู่การมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

กระบวนการ: แนะนำหัวข้อการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: “การใช้เวลาว่าง” หรือ “Leisure” เป็นการใช้เวลาว่างที่เหลืออยู่ของมนุษย์อย่างรู้คุณค่าก่อให้เกิดประโยชน์ และสร้างความสุขให้แก่ชีวิต โดยมีอิสระในการเลือกและทำกิจกรรมต่างๆ และในการใช้เวลาว่างจะเกิดจากแรงจูงใจภายในของแต่ละบุคคล นอกจากนี้การใช้เวลาว่างยังเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์ เพราะมนุษย์ต้องการการพักผ่อน ผ่อนคลายความตึงเครียดจากการทำงาน ฉะนั้นจึงต้องเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพื่อฟื้นคืนความสดชื่นให้แก่ชีวิตและสร้างสมดุลให้แก่ชีวิต การใช้เวลาว่างจึงเป็นพื้นฐานของคุณภาพชีวิต ก่อให้เกิดความสุขและ ช่วยสร้างความสมดุลระหว่างจิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. สิ่งที่คุณต้องทำเพื่อให้มีชีวิตที่สมดุลและมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นคืออะไร และทำไมต้องทำสิ่งนี้
2. การใช้เวลาว่างของคุณที่ผ่านมาช่วยให้คุณมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นหรือไม่ และอย่างไร
3. กิจกรรมที่จะช่วยให้คุณได้รับคุณประโยชน์คืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษร่างแบบ ปากกาหัวสีกหลาย นาฬิกาจับเวลา

เนื้อหา: ให้แต่ละกลุ่มคิดบทบาทสมมติเรื่อง ความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม โดยให้เวลาในการระดมความคิดและฝึกซ้อมการแสดงกลุ่มละ 30 นาที และออกมาแสดงมาแสดงกลุ่มละ 10 นาที ให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงบทบาทสมมติ พร้อมสรุปถึงความสัมพันธ์ของการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตและสังคม

กระบวนการ: แบ่งเด็กออกเป็น 6 กลุ่มๆ ละ 5 คน และให้เด็กนั่งล้อมวงเป็นกลุ่ม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณประทับใจการแสดงของกลุ่มใดและการแสดงของกลุ่มนั้นให้แง่คิดในเรื่องการใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างไรบ้าง
2. คุณได้ข้อคิดเพิ่มเติมอะไรบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การใช้เวลาว่างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของชีวิตมนุษย์และเป็นพื้นฐานของคุณภาพชีวิต ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจสังคม และสติปัญญา เมื่อคนได้ใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าผ่านกิจกรรมต่างๆ ก็จะมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น และเมื่อคนได้รับการพัฒนา สังคมก็จะดีและน่าอยู่มากขึ้น

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง

โปรแกรมที่ 2 การตระหนักรู้ในตนเอง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจถึงทัศนคติการใช้เวลาว่าง ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล และการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล

วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะ ความสามารถและประสบการณ์กับการใช้

เวลาว่าง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ที่ 2.1: อธิบายความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ 1: แจกกระดาษและดินสอ เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างที่ชอบ ภายในเวลาให้ 5 นาที โดยต้องสามารถระบุและอธิบายสิ่งต่างๆ ได้ ดังนี้

1) ระบุกิจกรรมที่ชอบอย่างน้อย 5 กิจกรรม เช่น ตกปลา ระบายสี ปั่นจักรยาน อ่านหนังสือ พายเรือ

2) ให้เหตุผลว่าทำไมถึงชอบกิจกรรมนั้นๆ เช่น การตกปลา เพราะมันเงียบสงบดี การระบายสี แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ การปั่นจักรยาน เพิ่มสมรรถภาพทางร่างกาย การอ่านหนังสือ เพราะมีทางเลือกในการเลือกหนังสือ พายเรือค้ายัก เพราะต้องการผจญภัย

การวัดปฏิบัติ 2: แจกกระดาษและดินสอ เด็กอธิบายความรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างที่ไม่ชอบ ภายในเวลาให้ 5 นาที โดยต้องสามารถระบุและอธิบายสิ่งต่างๆ ได้ ดังนี้

1) ระบุกิจกรรมที่ไม่ชอบอย่างน้อย 5 กิจกรรม เช่น วิ่งจ็อกกิ้ง เล่นไฟ การพายเรือ เล่นฟุตบอล เข้าร่วมวงดนตรี

2) ให้เหตุผลว่าทำไมถึงไม่ชอบ เช่น วิ่งจ็อกกิ้ง เพราะเหนื่อย เล่นไฟ เพราะน่าเบื่อ พายเรือ เพราะกลัวน้ำ เล่นฟุตบอล เพราะลำบาก เข้าร่วมวงโอเปร่า เพราะน่าสับสนมากเกินไป

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล

การวัดปฏิบัติ: อธิบายความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล ภายในเวลา 5 นาที โดยต้องสามารถอธิบายและระบุสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

- 1) ระบุกิจกรรมนันทนาการ 3 กิจกรรม ที่สามารถทำให้สำเร็จได้ด้วยตัวเอง
- 2) ระบุกิจกรรมนันทนาการ 3 กิจกรรม ที่ทำสำเร็จร่วมกับผู้อื่น เช่น ทำความรู้จักกับเพื่อน “ปีที่แล้วฉันเจอกับครูท่านหนึ่งและเราสองคนก็นัดพบกันอย่างน้อยเดือนละครั้งและเรามีช่วงเวลาที่ดีร่วมกัน” ทานอาหารนอกบ้าน “ฉันทานมื้อกลางวันกับเพื่อนๆ ที่ร้านอาหารอิตาลีและเรามีช่วงเวลาที่ดีร่วมกัน”

วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: อธิบายและระบุทักษะความสามารถและประสบการณ์ของตนเองและเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้สอดคล้องกับทักษะความสามารถและประสบการณ์ของตนเองได้ 3 อย่าง ภายในเวลา 5 นาที เช่น ฉันมีความสามารถและประสบการณ์ในการเล่นวอลเลย์บอล ฉันจึงเลือกเล่นวอลเลย์บอลได้ดี หรือฉันมีความสามารถและประสบการณ์ในการเล่นโยคะ ฉันจึงเข้าร่วมกิจกรรมโยคะ

เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างโดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและการใช้เวลาว่างที่ทำให้เรามีความสุขที่สุด และพูดคุยเกี่ยวกับกิจกรรมที่เราชอบ ตัวอย่างเช่น ฉันชอบเนม ฉันชอบค่ายพักแรมและฉันมีความสุขเพราะได้สัมผัสกับธรรมชาติ เป็นต้น การเริ่มต้นนี้ก็เพื่อให้เราเข้าใจเกี่ยวกับทัศนคติของเราที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ : อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม จัดเตรียมให้แต่ละคนมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: ทัศนคติเป็นผลกระทบสำคัญในการแสดงออก สิ่งนี้เป็นสิ่งที่จริงในแง่หนึ่งของเราชีวิต ทัศนคติของคุณที่มีต่อการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจว่าเราจะเข้าร่วมหรือไม่เข้าร่วมในกิจกรรม ถ้าการใช้เวลาว่างมีคุณค่าคุณจะมีแนวโน้มที่จะจ่ายเงินและมีคำมั่นสัญญาที่จะหาโอกาสในการเข้าร่วม ถ้าการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่ไม่มีคุณค่าสำหรับคุณ คุณจะทำเพียงนิดหน่อยหรือไม่พยายามที่จะเข้าร่วม การพัฒนาการตระหนักรู้ของตัวเองต้องอธิบายด้วยทัศนคติส่วนตัวเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อทัศนคติส่วนตัวเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การตรวจสอบทัศนคติเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างต้องให้ความคิดที่รอบคอบ สิ่งนี้เรียกร้องความซื่อสัตย์ต่อตัวเองเป็นอย่างสูง สิ่งนี้มีความหมายว่าคุณต้องค้นหาว่าคุณเองว่าคุณมีความรู้สึกที่แท้จริงเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างและความพยายามในการพัฒนาความเข้าใจว่าทำไมคุณต้องรู้ สึกว่าเป็นวิถีทางที่คุณต้องทำ ซึ่งทัศนคตินั้นจะส่งผลต่อตัวคุณเองในการเลือกหรือไม่เลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของคุณ โดยผลของการเลือกจะทำให้คุณเข้าใจตัวเองได้ดียิ่งขึ้นเกี่ยวกับทัศนคติของตัวคุณเอง มีบางสิ่งที่เป็นที่สงสัยเกี่ยวกับการได้รับความรู้ของทัศนคติ ที่เกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง เราสามารถใช้ความคิดกับคำถามพื้นฐาน ดังนี้

- 1) การใช้เวลาว่างมีคุณค่าหรือไม่ และอย่างไร
- 2) กิจกรรมใดที่เราต้องการมากกว่ากิจกรรมอื่นๆ เพราะเหตุใด
- 3) ประเภทของสภาพแวดล้อมการใช้เวลาว่างที่เราชื่นชอบมากที่สุดคืออะไร

4) คุณเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างกับผู้อื่นบ่อยแค่ไหน
 การตอบสนองต่อคำถามช่วยให้แต่ละคนเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง
กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับทัศนคติเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง โดยลำดับรายการ
 คำถามในข้างต้นบนกระดาน

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. ทำไมจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องเข้าใจทัศนคติตัวเองเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
2. การกำหนดการเลือกช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างได้อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม
 ในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกรรไกร ซองจดหมายกลุ่มละ 3 ซอง และดินสอสำหรับผู้เข้าร่วม แบ่ง
 ผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มเลือกนิตยสารที่มีกิจกรรมที่หลากหลาย

เนื้อหา: เริ่มต้นเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง โดยให้แต่ละกลุ่มเปิดนิตยสารและเลือก
 ตักรูปภาพกิจกรรมนั้นหน้าการ เลือกรูปภาพกิจกรรมที่เราได้เข้าร่วมและมีประสบการณ์แห่งความสุข
 และความพึงพอใจ กิจกรรมที่คุณเข้าร่วมแล้วมีประสบการณ์ทางลบ และกิจกรรมที่ไม่เคยเข้าร่วม แต่มี
 ความสนใจที่จะเข้าร่วมในอนาคต ให้แบ่งซองจดหมายออกเป็น 3 ซอง โดยแต่ละซองจะเอาแบ่ง
 หมวดหมู่รูปภาพตามหลักเกณฑ์ในการเลือกรูปภาพในข้างต้น

เมื่อสิ้นสุดกิจกรรมให้แต่ละกลุ่มระดมความคิดแล้วเขียนเหตุผลหลังรูปภาพเหล่านั้น ว่าทำไม
 กิจกรรมนี้จึงทำให้เรามีความสุขและ ความพึงพอใจ ทำไมกิจกรรมนี้จึงทำให้เราได้รับประสบการณ์ทางลบ
 และทำไมถึงสนใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนี้ในอนาคต จากนั้นให้ทุก กลุ่มนำเสนอ และสรุปสิ่งที่
 นำเสนอว่า การตอบสนองและการให้เหตุผลต่างๆ ของเรานั้นเป็นผลสะท้อนมาจากทัศนคติของเรามี
 ต่อการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: เตรียมกรรไกร ซองจดหมายกลุ่มละ 3 ซอง และดินสอสำหรับผู้เข้าร่วม แบ่ง
 ผู้เข้าร่วมออกเป็นกลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มเลือกนิตยสารที่มีกิจกรรมที่หลากหลาย สร้างโอกาสและ
 ช่วยเหลือให้ผู้เข้าร่วมได้ช่วยเหลือกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณได้เรียนรู้บางสิ่งเกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่างจากกลุ่มของคุณหรือไม่
2. จากกิจกรรมดังกล่าวคุณได้เรียนรู้อะไรเกี่ยวกับทัศนคติของตัวเอง

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การที่เราได้เข้าร่วมในกิจกรรมที่หลากหลายช่วยให้เราเรียนรู้เกี่ยวกับทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาว่าง รู้ว่าเราชอบหรือไม่ชอบ เรารู้สึกว่สิ่งที่เราทำนั้นมีส่วนสำคัญของการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง ความรู้ี้สามารถชี้้นำในการเลือกและช่วยให้เราใช้เวลาว่างของเราได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมคิดเกี่ยวกับการประสบความสำเร็จส่วนบุคคลในการใช้เวลาว่าง ผู้นำจัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม การที่ให้ผู้เข้าร่วมคิดเกี่ยวกับความสำเร็จส่วนบุคคลซึ่งเป็นผลมาจากประสบการณ์การใช้เวลาว่าง ตัวอย่างเช่น ในระหว่างเยี่ยมชมนิทรรศการ ซึ่งช่วยพัฒนาการชื่นชมในธรรมชาติ

เมื่อเรามีความสำเร็จที่อยู่ในใจ ให้ลุกขึ้นในวงกลม โดยเริ่มต้นที่คนสุดท้ายในวงกลมที่ละคน หมุนไปตามเข็มนาฬิกา เมื่อยืนขึ้นให้พูดชื่อของตัวเองและความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของตนเอง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ส่งเสริมผู้เข้าร่วมแต่ละบุคคล โดยในการถามคำถามให้เตรียมรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์การใช้เวลาว่าง

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: ความสามารถของการกำหนดการตัดสินใจทำตามสิ่งที่ต้องการในการใช้เวลาว่างที่เกิดขึ้นได้อย่างง่ายดายเมื่อเราตระหนักถึงความสำเร็จส่วนบุคคล การใช้เวลาว่างให้โอกาสที่ยอดเยี่ยมสำหรับประสบการณ์แห่งความสำเร็จ สิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญมากสำหรับที่เราจะตระหนักถึงเมื่อเราประสบความสำเร็จเพราะว่าสารสนเทศนี้จะช่วยตัดสินใจว่าเราจะทำอะไรในอนาคต ความสำเร็จมีความเกี่ยวข้องกับความรูสึกจากการกำหนดกิจกรรมและการประสบผลสำเร็จจากประสบการณ์ของเรา สิ่งสำคัญในการรับรู้ความสำเร็จของเราในการใช้เวลาว่างช่วยเพิ่มความสามารถของคุณในการกำหนดว่าจะทำอะไรในอนาคตและการควบคุมชีวิตของคุณเอง การใช้เวลาว่างเป็นการให้รางวัล ประสบการณ์การเติมเต็มส่วนบุคคลในขณะที่คุณให้ตัวคุณเองพึงพอใจในความสำเร็จส่วนบุคคล

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อความสำเร็จส่วนบุคคลในการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ความสำเร็จส่วนบุคคลให้เรารู้สึกภาคภูมิใจ ตัวเองมีคุณค่า และความพึงพอใจส่วนบุคคล การใช้เวลาว่างในโอกาสและประสบการณ์ที่มีคุณภาพ ถ้าเราให้ตัวเองได้ทบทวนประสบการณ์การใช้เวลาว่าง เราจะนำมาซึ่งการตระหนักถึงความสำเร็จ ความสำเร็จของเราเป็นประสบการณ์ในการใช้เวลาว่างเป็นการให้รางวัลภายในตนเอง ประสบการณ์ ไม่ได้กำหนดโดยรางวัลภายนอกหรือการสนับสนุนจากคนอื่น ๆ ความสำเร็จของประสบการณ์เป็นสิ่งที่กำหนดโดยความรู้สึกของความภาคภูมิใจและความพึงพอใจโดยการเปรียบเทียบความสำเร็จส่วนบุคคลเป็นความแตกต่างที่รู้สึกว่าคุณค่าจะรวมไปถึงความเชื่อส่วนบุคคลของเราที่มีความสัมพันธ์กับความต้องการของเราในการทำบางสิ่งที่อยู่ในความสนใจที่ดีที่สุดในทุกคน เช่น คุณค่าดังกล่าวอาจรวมไปถึงการชื่นชมธรรมชาติ การ

เคารพในบุคคลอื่น การกำหนดชีวิตให้มีความสุขสำหรับตัวคุณเองและคนอื่นๆ ตลอดจนสิทธิความเท่าเทียมกันและโอกาสสำหรับทุกคน นี่เป็นเพียงตัวอย่างเพียงเล็กน้อยของคุณค่าที่เราสามารถคิดถึงเมื่อเราเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับความสำเร็จส่วนบุคคล

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. อะไรคือความรู้สึกบางสิ่งที่ได้รับจากความสำเร็จส่วนบุคคล
2. เมื่อไรที่เราสามารถได้รับประสบการณ์ความสำเร็จส่วนตัว
3. มีวิธีการอย่างไรในการกำหนดประสบการณ์
4. เราประเมินความสำเร็จอย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษ ดินสอ ปากกาเคมี กระดาษกาว

เนื้อหา: ให้เราเขียนลำดับรายการความสำเร็จที่เป็นไปได้ในการใช้เวลาว่าง ทุกคนช่วยกันให้แนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จ ความสำเร็จที่สามารถทำให้เราเกิดความรู้สึกทางบวก ตัวอย่างเช่น ความสำเร็จในการสร้างเพื่อนใหม่ การสร้างบ้านนก การแข่งขันตกปลา ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันคิดเกี่ยวกับ 10 ความสำเร็จที่สามารถประสบความสำเร็จในการใช้เวลาว่าง เขียนลงบนกระดาษ เมื่อแต่ละกลุ่มมีการระบุ 10 กิจกรรม ให้ตัวแทน 1 คนจากกลุ่มมาที่กระดานซึ่งติดกระดาษร่างแบบและและบันทึกหนึ่งสิ่งจากรายการของพวกเขา จากนั้นให้กลับไปยังที่นั่ง แต่ละกลุ่มพยายามที่จะไม่เขียนให้ซ้ำกันกับคนที่เขียนมาก่อนหน้านี้ ให้ทุกคนได้มีโอกาสเขียน

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แบ่งกลุ่ม เตรียมกระดาษ ดินสอ และปากกาเคมี ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น ส่งเสริมให้แต่ละบุคคลมีส่วนร่วมและสนับสนุนในการเขียน หลังจากแต่ละกลุ่มออกมาเขียนจนเต็มกระดาษให้ย้ายกระดาษไปติดที่ข้างฝาผนังด้วยกระดาษกาว และเปลี่ยนกระดาษ เราสามารถเขียนเส้นบรรทัดลงบนกระดาษร่างแบบเพื่อให้สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน

6. การซักถาม

เนื้อหา:

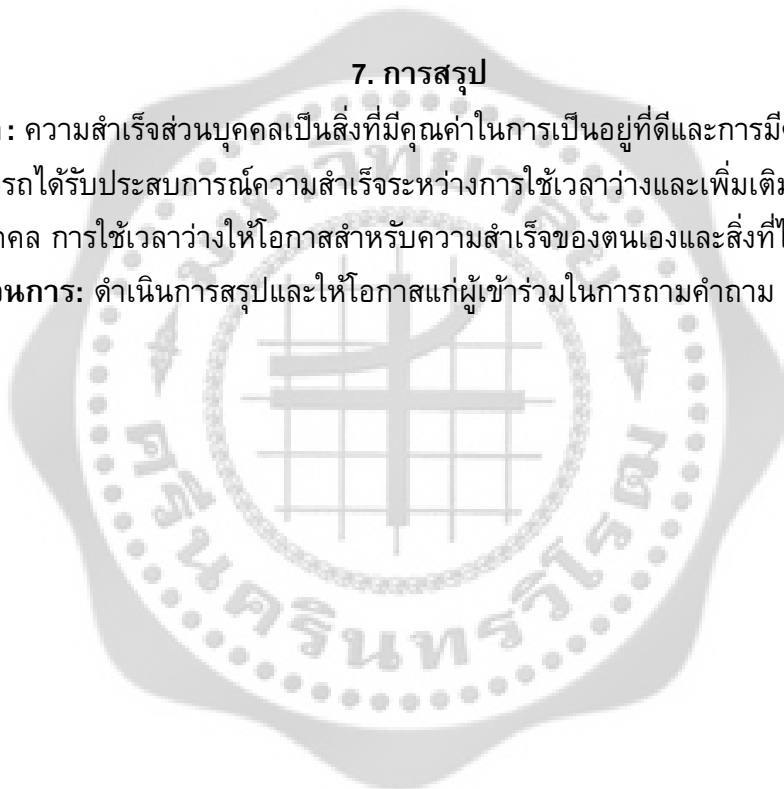
1. เป็นเรื่องยากที่จะคิดถึงความสำเร็จในการใช้เวลาว่างหรือไม่ ทำไมจึงเช่นนั้น
2. มีข้อจำกัดของความสำเร็จที่เป็นไปได้ระหว่างการใช้เวลาว่างหรือไม่ ทำไมจึงเช่นนั้น
3. เราสามารถให้แนวคิดของความสำเร็จที่แตกต่างจากแนวคิดของคนอื่นหรือไม่ ทำไมจึงเช่นนั้น

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม โดยอ้างอิงกลับไปยังลำดับรายการที่เราได้เขียนไว้ในกิจกรรมการเรียนรู้

7. การสรุป

เนื้อหา: ความสำเร็จส่วนบุคคลเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการเป็นอยู่ที่ดีและการมีคุณค่าของแต่ละบุคคล เราสามารถได้รับประสบการณ์ความสำเร็จระหว่างการใช้เวลาว่างและเพิ่มเติมและปรับปรุงคุณภาพส่วนบุคคล การใช้เวลาว่างให้โอกาสสำหรับความสำเร็จของตนเองและสิ่งที่ได้รับ

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์ กับการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมคิดเกี่ยวกับความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง ผู้นำจัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม การที่ให้ผู้เข้าร่วมคิดเกี่ยวกับและบอกถึง “ประสบการณ์ความพึงพอใจที่ได้รับจากการใช้เวลาว่าง”

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ส่งเสริมผู้เข้าร่วมแต่ละบุคคล โดยในการถามคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง ของตนเอง เป็นสิ่งที่เราจำเป็นต้องเรียนรู้และตระหนักถึงสิ่งนี้ หากเราเข้าใจเราจะสามารถตัดสินใจเข้าร่วมการใช้เวลาว่างได้สอดคล้องกับ ความสามารถและประสบการณ์ ของตนเองได้ และสอดคล้องกับเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลของเราได้

กระบวนการ : นำเข้าสู่หัวข้อ การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ความสามารถในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของแต่ละคนมีความแตกต่างกันไปตามความสามารถและประสบการณ์ ของตนเอง ซึ่งมีความสัมพันธ์กับแรงจูงใจของเรา ทำให้เรามีความสามารถในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างที่เราต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตัวอย่างเช่น ถ้าเรามีความสามารถและประสบการณ์ในการเล่นวอลเลย์บอล เราก็จะสามารถเล่นวอลเลย์บอลได้ดี หรือหากเราความสามารถและประสบการณ์ในการเล่นโยคะ เราก็จะสามารถเข้าร่วมกิจกรรมโยคะได้เป็นอย่างดี เป็นต้น ฉะนั้นการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์ ของการใช้เวลาว่าง จึงเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเราในการตัดสินใจเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง และนำไปสู่การบรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลได้

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. คุณคิดว่าทักษะความสามารถและประสบการณ์มีความสำคัญต่อการใช้เวลาว่างอย่างไร
2. คุณได้รับความรู้อะไรบ้างจากการเรียนรู้ในเรื่องนี้

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษ และดินสอ

เนื้อหา: ให้เด็กนั่งเป็นวงกลม จากนั้นแจกกระดาษพร้อมดินสอ และดินสอสีให้เด็ก ทุกคน จากนั้นพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องความสามารถของตนเอง จากนั้นให้เด็กทบทวนและไตร่ตรองว่าตนมีความสามารถด้านใดบ้าง และให้เด็กเขียนความสามารถและประสบการณ์ของตนลงในกระดาษพร้อมทั้งทบทวนและไตร่ตรองว่าจากความสามารถและประสบการณ์ของตนนั้นทำให้ตนเองมีสามารถในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้อย่างไรบ้าง ให้เด็กนำสิ่งที่ตนเองได้ทบทวนและเขียนไว้มานำเสนอให้เพื่อนในห้องฟัง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม เตรียมกระดาษ ดินสอ ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น ส่งเสริมให้แต่ละบุคคลเขียน ตรวจสอบการดำเนินกิจกรรมอยู่เสมอ

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. เป็นเรื่องยากที่จะคิดถึงความสามารถและประสบการณ์ของตนเองหรือไม่ ทำไมจึงเช่นนั้น
2. คุณได้เรียนรู้เกี่ยวกับความสามารถและประสบการณ์ของตนเองกับการใช้เวลาว่างของคุณหรือไม่ อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: ทุกคนจำเป็นต้องตระหนักถึงความสามารถและประสบการณ์ของตนเอง หากเราตระหนักได้ว่าตนเองมีความสามารถและประสบการณ์อะไร เราก็จะความสามารถในการปรับปรุงประสบการณ์การใช้เวลาว่างให้สอดคล้องตนเองได้

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ



โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมได้เรียนรู้เรื่องการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของและความสนใจของตนเอง รวมทั้งตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเองได้

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถอธิบายการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเองได้โดยต้องบอกความสามารถส่วนตัวพร้อมเหตุผลที่เลือกกิจกรรม ได้อย่างน้อย 3 ข้อ ได้ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถอธิบายการตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง โดยสามารถบอกความสนใจในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเองพร้อมเหตุผลที่เลือกกิจกรรม ได้อย่างน้อย 3 กิจกรรม ได้ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถอธิบายการตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเองได้ โดยสามารถบอกข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมเพื่อการตัดสินใจ โดยต้องสามารถระบุข้อดีของกิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุดไป 3 ข้อ และกิจกรรมที่ชื่นชอบน้อยที่สุด 3 ข้อ และระบุข้อเสียของกิจกรรมที่ไม่ชื่นชอบมากที่สุด 3 ข้อ ได้ภายในเวลา 10 นาที

เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและความสามารถในการใช้เวลาว่างของตนเอง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การตระหนักถึงความสามารถของตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการตัดสินใจเพื่อใช้เวลาว่าง เพราะสิ่งนี้จะช่วยให้เราสามารถนำไปปรับเปลี่ยนหรือตัดสินใจเลือกกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเอง โดยเราจะต้องพิจารณาว่ากิจกรรมดังกล่าวเรามีความสามารถเข้าร่วมได้หรือไม่

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการตัดสินใจใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ในการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เราจะต้องพิจารณาถึงความสามารถของเราว่ามีความสามารถเข้าร่วมได้หรือไม่ โดยเราต้องรู้ตัวเองก่อนว่ากิจกรรมใดที่เราสนใจและเราถนัดมากที่สุด ซึ่งสามารถมีได้มากกว่า 1 กิจกรรม และที่สำคัญเราต้องสามารถปรับเปลี่ยนการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างให้สอดคล้องสถานการณ์ สิ่งแวดล้อม และข้อจำกัดที่เกิดขึ้นในขณะนั้นได้ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ตัวเราทำได้ใช้เวลาว่างได้และนำไปสู่ความพึงพอใจในชีวิต

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการตัดสินใจใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง

4. การอภิปราย

เนื้อหา

- ทำไมเราจะต้องเข้าใจถึงความสามารถของตนเองก่อนการตัดสินใจเลือกใช้เวลาว่าง
- คุณมีความถนัดหรือสามารถในกิจกรรมการใช้เวลาว่างเรื่องใดบ้าง และสิ่งนั้นสร้างคุณค่าให้คุณได้อย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมลูกบอล นาฬิกาจับเวลา และอุปกรณ์ กิจกรรมกีฬา ดนตรี วาดภาพ ระบายสี ศิลปหัตถกรรม และการอ่านหนังสือและวรรณกรรม

เนื้อหา: ให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม แจกกระดาษ และดินสอ จากนั้นให้ทุกคนพิจารณาตนเองว่า มีความสามารถในการใช้เวลาว่างเรื่องใดบ้าง และเขียนลงในกระดาษที่แจกให้ จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมทุกคนตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมตามความสามารถของตนเองตามกิจกรรมที่เตรียมไว้ให้ ดังนี้

- 1) กิจกรรมกีฬา
- 2) กิจกรรมดนตรี
- 3) กิจกรรมวาดภาพระบายสี
- 4) กิจกรรมศิลปหัตถกรรม
- 5) กิจกรรมการอ่านหนังสือและวรรณกรรม
- 6) กิจกรรมท่องอินเทอร์เน็ต

ผู้เข้าร่วมสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรมได้หากกิจกรรมที่เลือกไปเกิดไม่สอดคล้องกับความสามารถของตนเอง เมื่อทำกิจกรรมเสร็จตามเวลาแล้วต้องทำการประเมินผลจากการที่ได้ตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมที่ตนได้เลือก ว่า มีความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด และกิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับความสามารถและคุณค่าต่อตัวเองอย่างไรบ้าง แล้วให้เขียนลงในกระดาษ จากนั้นให้เด็กทุกคนนำเสนอผลการประเมินของตนเอง

กระบวนการ: เตรียม ลูกบอล นาฬิกาจับเวลา และอุปกรณ์ กิจกรรมกีฬา ดนตรี วาดภาพ ระบายสี ศิลปหัตถกรรม และการอ่านหนังสือและวรรณกรรม ให้ทุกคนนั่งเป็นวงกลม แจกกระดาษ และดินสอ ดำเนินกิจกรรมตามที่อธิบายในข้างต้น คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำผู้เข้าร่วมตามที่จำเป็น และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้ดี

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณเลือกทำกิจกรรมอะไรบ้าง และกิจกรรมดังกล่าวมีความสอดคล้องกับความสามารถของคุณอย่างไรบ้าง
2. ขณะทำกิจกรรมคุณได้มีการปรับเปลี่ยนกิจกรรมหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. คุณมีความพึงพอใจจากการเข้าร่วมกิจกรรมมากน้อยเพียงใด

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การตัดสินใจการใช้เวลาวางตามความสามารถของเราเอง พร้อมทั้งสามารถปรับเปลี่ยนกิจกรรม ช่วยสามารถใช้เวลาวางเกิดประโยชน์และสร้างคุณค่าให้แก่ตัวเอง เกิดประสบการณ์ที่ดีในการใช้เวลาวาง และนำไปสู่การพัฒนาคุณภาพชีวิตต่อไป

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ การตัดสินใจการใช้เวลาว่างตามความสนใจ ของตนเอง โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและความสนใจของตนเอง ในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การเข้าตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง มีหลายปัจจัย หลายเหตุผลในการ ตัดสินใจที่จะเข้าร่วม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความสนใจของตนเองก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนั้น

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการเข้าตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การเข้าตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง มีหลายปัจจัย หลายเหตุผลในการ ตัดสินใจที่จะเข้าร่วม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความสนใจของตนเองก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรมนั้น ฉะนั้นจึงจำเป็น อย่างที่เราจะค้นหาให้ได้ว่าตัวเรามีความสนใจในการทำกิจกรรมอะไร พร้อมทั้งต้องสามารถให้เหตุผลได้ เพื่อเป็นข้อมูลในการตัดสินใจใช้เวลาว่างของเราต่อไป

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการเข้าตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความสนใจ ของตนเอง

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. ทำไมเราจะต้องเข้าใจถึงความสนใจของตนเองก่อนการตัดสินใจเลือกใช้เวลาว่าง
2. คุณมีความสนใจในกิจกรรมการใช้เวลาว่างเรื่องใดบ้าง และสิ่งนั้นสร้างคุณค่าให้คุณได้ อย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม ในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมลูกบอล นาฬิกาจับเวลาอุปกรณ์ กิจกรรมกีฬา ดนตรี วาดภาพระบายสี ศิลปหัตถกรรม และการอ่านหนังสือและวรรณกรรม

เนื้อหา: ให้นำเตรียมลูกบอลสี 30 ลูก ให้บอลแต่ละลูกเขียนชื่อกิจกรรมลูกบอลละ 1 ชื่อ โดยกิจกรรมประกอบด้วย

- 1) กิจกรรมกีฬา
- 2) กิจกรรมดนตรี
- 3) กิจกรรมวาดภาพระบายสี
- 4) กิจกรรมศิลปหัตถกรรม
- 5) กิจกรรมการอ่านหนังสือและวรรณกรรม
- 6) กิจกรรมท่องอินเทอร์เน็ต

ให้ผู้เข้าร่วมทั้งหมดนั่งเป็นวงกลมจากนั้นนำลูกบอลทั้งหมดใส่ตะกร้าแล้ววางไว้กลางวง ให้แต่ละคนเดินมาตัดสินใจเลือกหยิบลูกบอลคนละ 1 ลูก โดยเลือกลูกที่มีกิจกรรมที่ตนต้องการทำในเวลาว่าง จากนั้นให้แต่ละคนบอกเหตุผลว่าทำไมถึงตัดสินใจเลือกลูกบอลลูกนี้ และทำไมถึงต้องการทำกิจกรรมนี้ มีข้อมูลอะไรประกอบการเลือก คุณมีความสนใจอะไรจึงการเลือกกิจกรรมนี้

เมื่อผู้เข้าร่วมทุกคนให้เหตุผลและการตัดสินใจเลือกลูกบอลและกิจกรรมแล้ว จากนั้นให้โอกาสผู้เข้าร่วมได้คิดไตร่ตรองและตัดสินใจอีกครั้งว่าจะเปลี่ยนลูกบอลและกิจกรรมกับเพื่อนหรือไม่ เมื่อผู้เข้าร่วมพิจารณาและระบุเหตุผลจากการตัดสินใจแล้ว ก็ให้ผู้เข้าร่วมได้มีโอกาสได้ทำกิจกรรมที่ตนเองได้เลือกจนหมดเวลาทำกิจกรรมชั่วโมงนี้

กระบวนการ: เตรียมลูกบอล นาฬิกาจับเวลาอุปกรณ์ กิจกรรมกีฬา ดนตรี วาดภาพระบายสี ศิลปหัตถกรรม และการอ่านหนังสือและวรรณกรรม ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมตามที่อธิบายในข้างต้น คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำเด็กตามที่จำเป็น และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้ดี

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณเลือกลูกบอลที่มีกิจกรรมใด ทำไมถึงตัดสินใจเลือกลูกบอลลูกนี้
2. คุณได้แลกเปลี่ยนลูกบอลหรือไม่ ถ้าแลกเปลี่ยนลูกบอล โปรดให้เหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงขอแลกเปลี่ยนลูกบอล
3. คุณมีความสนใจและมีข้อมูลอะไรที่ทำให้ตัดสินใจเลือกกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การเข้าตัดสินใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง มีหลายปัจจัย หลายเหตุผลในการการตัดสินใจที่จะเข้าร่วม ซึ่งมีความสัมพันธ์กับความสนใจของตนเองก่อนที่จะเข้าร่วมกิจกรรม หากเราสามารถระบุเหตุผล การตัดสินใจที่มีความสอดคล้องกับความสนใจก็จะทำให้เราได้ทำกิจกรรมการเวลาว่างได้ตามที่ตนต้องการและเกิดความพึงพอใจในชีวิต

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ การตัดสินใจการเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนเองสนใจเข้าร่วมและกิจกรรมที่ไม่ต้องการเข้าร่วม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การพิจารณาข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมที่คุณกำหนดเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการใช้เวลาว่างของคุณเป็นสิ่งจำเป็นต่อการตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการระบุข้อดีและข้อเสียของกิจกรรม

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การตรวจสอบข้อดีข้อเสียของกิจกรรมเป็นสิ่งที่ช่วยขจัดสิ่งที่จะทำให้เราไม่สามารถบรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่าง โดยเราต้องจำแนกออกมาให้ได้ว่ากิจกรรมที่เราจะเลือกนั้นมีข้อดีและข้อเสียอะไรบ้าง เพื่อเราจะได้ทำข้อมูลดังกล่าวมาตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธทำกิจกรรม ตัวอย่าง เช่น หากเราต้องการทำกิจกรรมว่ายน้ำ เราวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย โดยข้อดีของกิจกรรมว่ายน้ำนั้นทำให้เราได้รับความสนุกสนาน ได้ออกกำลังกาย แต่ข้อเสียคือเราไม่สามารถทำกิจกรรมนี้ได้ตลอดเพราะไม่มีสระว่ายน้ำอยู่ใกล้และลำบากในการเดินทางเพราะไม่มีรถ จากตัวอย่างดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการวิเคราะห์ข้อดี ข้อเสียของกิจกรรมที่ก่อนการตัดสินใจ จะทำให้เราทราบว่าเราสามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้หรือไม่

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการระบุข้อดีและข้อเสียของกิจกรรม

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. การเลือกทำกิจกรรมคุณเคยประเมินข้อดี ข้อเสีย ของกิจกรรมหรือไม่ อย่างไร
2. ทำไมเราจะต้องการกำหนดข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมก่อนการตัดสินใจใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียม กระดาษ ดินสอ และปากกาหัวสั้กหลายด

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของกิจกรรมนันทนาการ โดยให้แบ่งเป็นกลุ่ม ให้จับสลากแต่ละกลุ่มจับสลาก หากได้กิจกรรมใดให้วิเคราะห์ข้อดี ข้อเสีย ของกิจกรรมนั้น ให้ได้มากที่สุด ด และให้ระบุว่าจากข้อดี ข้อเสียที่ได้มานั้น คุณจะตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมนันทนาการนี้หรือไม่ เพราะเหตุใด ครบกำหนดเวลาให้แต่ละกลุ่มนำผลวิเคราะห์มานำเสนอและผู้เข้าร่วมทุกคนร่วมกันแสดงความคิดเห็น

กระบวนการ : อธิบายกิจกรรม แจกกระดาษ ดินสอ และปากกาหัวสั้กหลายด และจับสลาก กิจกรรมเลือกกิจกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณรู้สึกอย่างไรเกี่ยวกับการตัดสินใจของกลุ่ม
2. กลุ่มของคุณตัดสินใจ เลือก/ไม่เลือก ทำกิจกรรมนันทนาการ เพราะเหตุใด
3. คุณได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การพิจารณาข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมสามารถช่วยกำหนดกิจกรรมหรือเลือก กิจกรรมเพื่อที่จะประสบความสำเร็จตามเป้าหมายการใช้เวลาร่วมส่วนบุคคลได้อย่างถูกต้อง

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม



โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.2 เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถอธิบายส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ได้แก่ การสื่อสาร การใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด ได้ภายใน 5 เวลา นาที และต้องถูกต้อง 100%

วัตถุประสงค์ 4.2 เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง ให้ได้อย่างน้อย 3 ข้อ ให้เวลาภายใน 5 นาที

เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและพูดถึง มิตรภาพของคุณกับเพื่อนที่ได้รับจากการทำกิจกรรม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: ลักษณะสำคัญของการเข้าร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างมีทักษะที่จำเป็นคือเรื่องการมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น สิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญที่จะสามารถสร้างและรักษามิตรภาพ การเข้าสังคมกับผู้อื่น และการรับมือกับความแตกต่างของสถานะทางสังคม การมีทักษะการสื่อสารที่ดีเป็นส่วนหนึ่งของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

3. การนำเสนอ

เนื้อหา : การเพิ่มทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นสิ่งที่จำเป็นมาก ทั้งนี้เพื่อรักษาความสัมพันธ์ระหว่างตัวเราเองกับบุคคลอื่น ซึ่งการสื่อสารเป็นพื้นฐานที่สำคัญเป็นพื้นฐานของทักษะความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นส่วนประกอบที่สำคัญในความสัมพันธ์ เมื่อเรามีความชัดเจนในการสื่อสาร ความสัมพันธ์ก็จะเติบโตและพัฒนาขึ้น เมื่อการสื่อสารไม่สมบูรณ์ ไม่เป็นมิตร ไม่มีประสิทธิภาพ ความสัมพันธ์จะแย่ลง สิ่งที่สำคัญมากในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมคือการสื่อสารที่ดี

การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ส่งและรับข่าวสาร ในระดับบุคคลการสื่อสารอาจจะทำได้โดยใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด มันเป็นสิ่งสำคัญที่ต้องความเข้าใจว่าไม่จำเป็นต้องใช้คำพูดในการส่งข้อความเสมอ ข้อความที่ชัดเจนบ่อยครั้งถูกส่งต่อด้วยท่าทางและสีหน้า แต่บางครั้งบุคคลส่งข้อความที่ไม่ชัดเจนเพราะว่าท่าทางและสีหน้าไม่เหมาะสมกับคำพูดที่ใช้

นอกจากนี้การพูดบางครั้งล้มเหลวในการส่งข้อความที่ชัดเจน ผู้รับบางครั้งก็ล้มเหลวในการได้ยินและการแปลความหมายข้อความ ความเข้าใจผิดสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อบุคคลคิดว่าพวกเขาได้รับข้อความที่ชัดเจน แต่พวกเขาไม่ได้ระมัดระวังในการรับฟังข้อความหรือพวกเขามีความเข้าใจผิดกับท่าทางที่มาจากการพูด ความล้มเหลวในการฟังด้วยความเข้าใจสามารถส่งผลให้การสื่อสารบางอย่างเกิดปัญหา

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการสื่อสาร

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. จงยกตัวอย่างวิธีที่คุณใช้ในการสื่อสารเป็นประจำทุกวัน
2. คุณเคยได้รับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดเนื่องจากความเข้าใจผิดในการสื่อสารหรือไม่ อย่างไร
3. คุณมีการส่งข้อความโดยไม่ใช้คำพูดกับบางคนหรือไม่ จงอธิบาย
4. คุณเคยได้รับข้อความโดยไม่ใช้คำพูดกับบางคนหรือไม่ จงอธิบาย

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมนกหวีด บัตรคำประโยคที่พูดยาก (Tongue Twisters) และสลากรอบบาทสมมติ

กิจกรรมการสื่อสารโดยใช้คำพูด

เนื้อหา: ผู้นำแบ่งผู้เข้าร่วมออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน ให้เวลาแต่ละทีมๆ ละ 3 นาที ในการแต่งประโยคที่พูดแล้วลื่นมักจะพันกัน (Tongue Twisters) จากนั้นให้แต่ละทีมแข่งกันพูดประโยคเหล่านั้นทั้งหมด 3 ครั้ง ทีมใดที่พูดเร็วและชัดเจนที่สุดเป็นผู้ชนะหลังกิจกรรม ให้ทุกคนช่วยกันประมวลว่าอะไรที่ทำให้ประโยคเหล่านั้นพูดยาก เกิดอะไรขึ้นกับลิ้นและริมฝีปากของเรา

จากนั้นผู้นำให้ผู้เข้าร่วมสลายกลุ่มและจับคู่ และนั่งลงเป็นวงกลมให้แต่ละคู่ออกไปหาวัตถุอะไรก็ได้ที่อยู่ภายในศูนย์นั้นบนานการมาคู่ละ 1 ชั้ว ภายในเวลา 3 นาที ซึ่งสิ่งของนั้นต้องมีความน่าสนใจและเคลื่อนย้ายได้ เมื่อกลับมาถึงให้แต่ละคู่ช่วยกันขายสินค้าที่นำมาว่ามันมีความคุ้มค่าเงินเพียงใดหากทุกท่านได้ซื้อไป ภายหลังให้เวลากลุ่มละ 2 นาทีในการนำเสนอของไปคืนที่

กิจกรรมการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำกิจกรรมให้เข้าร่วมคิดจินตนาการถึงวันเกิดและเราได้อะไรของขวัญมา 1 ชิ้น และเด็กคิดท่าทางแสดงให้เห็นถึงขนาด รูปทรง น้ำหนัก และความรู้สึกของเราต่อของขวัญชิ้น นั้นโดยไม่ใช้คำพูดเพื่อสื่อสารให้ผู้อื่น เห็นภาพ ให้แต่ละคนออกมาแสดง ให้เห็นถึงขนาด รูปทรง น้ำหนัก และความรู้สึกของเราต่อของขวัญชิ้นนี้ โดยไม่ใช้คำพูด และให้ทุกคนทายว่าคืออะไร

เมื่อทำกิจกรรมแรกเสร็จให้ ผู้นำแจ้งให้ผู้เข้าร่วม จับคู่ตามความสมัครใจให้แต่ละคู่ ส่งตัวแทนออกมาจับสลากบทบาทหน้าที่ของแต่ละอาชีพ ให้แต่ละคู่คิดบทบาทและท่าทางที่แสดงถึงบทบาทหน้าที่ของอาชีพที่ตนจับสลากได้โดยไม่ใช้คำพูด เมื่อครบกำหนดเวลาให้แต่ละคู่ ออกมาแสดงบทบาทสมมุติที่ตนคิดขึ้น เมื่อแต่ละคู่แสดงเสร็จให้ผู้เข้าร่วมทายว่าของเป็นอาชีพใดและกำลังทำอะไร

กระบวนการ: เตรียมนกหวีด บัตรคำประโยคที่พูดยาก (Tongue Twisters) สลากบพบาท สมมติ ดำเนินกิจกรรมตามที่อธิบายในข้างต้น คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำผู้เข้าร่วมตามที่จำเป็น และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้ดี

6. การชักถาม

เนื้อหา:

1. อะไรที่ทำให้ประโยคเหล่านั้นพูดยาก เกิดอะไรขึ้นกับลิ้นและริมฝีปากของเรา
2. คุณใช้เทคนิคอะไรเพื่อช่วยให้คุณพูดประโยคเหล่านั้นได้
3. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการสื่อสารด้วยคำพูดในกิจกรรมขายสินค้า
4. คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการพยายามสื่อสารด้วยท่าทางโดยไม่ใช้คำพูด
5. คุณมีวิธีแก้ไขปัญหามาตรฐานอะไรเพื่อที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยท่าทางและไม่ใช้คำพูด
6. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดในกิจกรรมแสดงบทบาทของอาชีพ

ต่าง ๆ

กระบวนการ: ดำเนินการชักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการชักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การสื่อสารเป็นกระบวนการที่ต้องการเอาใจใส่อย่างระมัดระวังทั้งจากผู้ส่งและผู้รับ ถ้าระมัดระวังในการสื่อสาร สิ่งนี้เป็นโอกาสที่ดีที่การสื่อสารจะถูกต้องและเข้าใจง่าย การสื่อสารสามารถเป็นได้ทั้งการใช้คำพูดและไม่ใช้คำพูด หรือทั้งสองอย่าง การเชี่ยวชาญในการสื่อสารจะทำให้การสร้าง ความสัมพันธ์กับผู้อื่นง่ายขึ้น กล่าวโดยสรุปแล้วนั้นการสื่อสารช่วยให้การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมนั้น ดีขึ้น

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 4.2 รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อตนเองและพูดถึง “ประสบการณ์เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในระหว่างเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง”

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นสิ่งสำคัญในการดำรงชีวิตและการใช้เวลาว่าง โดยการสร้างปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต้องมีการสื่อสาร การโต้ตอบผ่านการเข้าร่วมกิจกรรม การได้รับการพัฒนาทางด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมจะช่วยเพิ่มประสบการณ์ที่ดีในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่างเกิดขึ้นได้จาก จากการที่คนได้ ทำความรู้จัก การทักทาย พูดคุย เกิดมนุษยสัมพันธ์ และการทำกิจกรรมร่วมกัน การร่วมมือร่วมใจกันทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วงก็จะส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเป็นพฤติกรรมของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมและทัศนคติต่อกันและกัน โดยการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมแบ่งเป็น 2 ลักษณะ

- 1) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างบุคคล เป็นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมขั้นพื้นฐาน
- 2) ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมภายในกลุ่ม เป็นปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เกิดขึ้นตามลักษณะของมนุษย์ที่มาอยู่ร่วมกันหรือทำกิจกรรมร่วมกัน

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกิดขึ้นจากสิ่งใดบ้าง
2. คุณมีประสบการณ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในประสบการณ์การใช้เวลาว่างหรือไม่อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมนกหวีด และนาฬิกาจับเวลา

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมจับคู่ถามประวัติส่วนตัว (ถามชื่อเล่น ชื่อจริง นามสกุล อายุ) จากนั้นให้เด็กจับคู่ใหม่ โดยมีเงื่อนไขว่าห้ามซ้ำคู่เดิม เมื่อจับคู่ได้แล้วให้ถามประวัติส่วนตัว (ถามชื่อเล่น จุดเด่นของตัวเอง อาหารที่ชอบ นักร้องหรือนักแสดงที่ชอบ) คัดเลือกผู้เข้าร่วม 3-4 คู่ เพื่อถามประวัติส่วนตัวของคู่หนึ่งๆ

จากนั้นจับคู่ใหม่ ถามประวัติส่วนตัว (ถามชื่อเล่น หนังสือเรื่องสุดท้าย คำพูดติดปาก) คัดเลือกเด็ก 3-4 คู่ เพื่อถามประวัติส่วนตัวของคู่หนึ่งๆ

เมื่อจบกิจกรรมแรกให้แบ่งกลุ่ม ออกเป็น 5 กลุ่มๆ ละ 6 คน เมื่อแบ่งกลุ่มได้ให้หนึ่งเป็นวงกลมภายในกลุ่ม เอามือขวาจับอวัยวะส่วนใด ส่วนหนึ่งตามคำสั่งของผู้นำ เมื่อผู้นำร้องเพลงแล้วให้สัญญาณผู้เล่นจะต้องนำมือขวามาวางซ้อนกันตรงกลาง กลุ่ม โดยเรียงเป็นชั้นๆ ผู้ที่วางมือในลำดับชั้นที่ผู้นำต้องการ ถือเป็นผู้โชคดี ต้องลุกขึ้น แล้วปฏิบัติตาม คำสั่งของผู้นำ พร้อมทั้งเปลี่ยนกลุ่มไปอยู่กลุ่มอื่น เล่นกิจกรรมนี้ 4-5 ครั้ง ผู้เข้าร่วมจะได้กลุ่มใหม่ที่ไม่ใช่คนที่สนิทและคุ้นเคย

ให้สมาชิก ทุกคนในกลุ่ม ลือกหัวหน้ากลุ่ม ตั้งชื่อ กลุ่ม คำขวัญ เพลงประจำ กลุ่ม พร้อมทำประกอบ และให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอ

กระบวนการ : อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในข้างต้น ให้ความช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. การทำกิจกรรมดังกล่าวทำให้คุณเกิดประสบการณ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไรบ้าง
2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมส่งผลให้คุณเกิดปฏิสัมพันธ์กับคนที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่ อย่างไร
3. คุณได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมบ้างจากกิจกรรมดังกล่าว

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในประสบการณ์การใช้เวลาว่าง เกิดขึ้นได้จากการที่คนได้ทำความรู้จัก การทักทายพูดคุย เกิดมนุษยสัมพันธ์ และการทำกิจกรรมร่วมกัน การร่วมมือร่วมกันทำกิจกรรมให้สำเร็จลุล่วงจะส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และเมื่อแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ ก็จะนำไปสู่ความสัมพันธ์อันดีในที่สุด

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง



โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อการขยายประสบการณ์และทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย รวมทั้งพัฒนาทักษะในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ พัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับประสบการณ์ใหม่

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: การประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: การประดิษฐ์การ์ดกระดาษ

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล : การส่งลูกด้วยมือล่าง

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือบน

วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: การประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทักษะการประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษได้สำเร็จ กรอบรูปนั้นสามารถนำไปใช้งานได้จริง และเด็กต้องสามารถบอกถึงประสบการณ์และทักษะที่ได้รับ 5 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม: การประดิษฐ์การ์ดกระดาษ

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงพฤติกรรมทักษะการประดิษฐ์การ์ดกระดาษได้สำเร็จ และการ์ดนั้นสามารถนำไปใช้งานได้จริง และเด็กต้องสามารถบอกถึงประสบการณ์และทักษะที่ได้รับ 5 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล : การส่งลูกด้วยมือล่าง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงทักษะการส่งลูกด้วยมือล่างได้ถูกต้อง และเด็กต้องสามารถส่งลูกด้วยมือล่าง 5 ครั้งติดต่อกัน โดยมีโอกาสทำได้ 3 รอบ และเด็กต้องสามารถบอกถึงประสบการณ์และทักษะที่ได้รับ 5 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือบน

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงทักษะการส่งลูกด้วยมือบนได้ถูกต้อง และเด็กต้องสามารถส่งลูกได้ 5 ครั้งติดต่อกัน โดยมีโอกาสทำได้ 3 รอบ และเด็กต้องสามารถบอกถึงประสบการณ์และทักษะที่ได้รับ 5 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงทักษะการใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้สำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 โดยสามารถอธิบายวิธีการใช้เว็บไซต์ทั้ง 5 เว็บไซต์การสามารถระบุประโยชน์จากการสืบค้นและใช้เว็บไซต์ได้ 5 ข้อ ภายในเวลา 10 นาที



เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม:

การประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษ

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อของตัวเอง และตอบคำถามว่า “กิจกรรมศิลปหัตถกรรมให้ประโยชน์แก่คุณอย่างไร”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: กิจกรรมศิลปหัตถกรรมนั้นช่วยให้สมองและมือทำงานประสานกัน เป็นการส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความคิดและความสามารถในการทำงานต่างๆ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กสามารถให้พลังงานความสนใจไปในทางที่สนุกสนานเพลิดเพลินและได้สร้างสรรค์ ทำให้มีโอกาสผ่อนคลายอารมณ์และมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ทำให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของบุคคลเป็นการพัฒนาด้านนิสัย และทัศนคติ และสามารถเข้าใจสภาพงานต่างๆ ดีขึ้น และที่สำคัญทำให้บุคคลรู้จักสิ่งต่างๆ และรู้จักตนเองดีขึ้น ทำให้ทราบว่าตนเองมีความสามารถอะไร ชอบอะไร ทำให้มีโอกาสเลือก มีโอกาสตัดสินใจ ได้ฝึกตนเองในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อ กิจกรรมศิลปหัตถกรรม

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: กิจกรรมศิลปหัตถกรรมเป็นกิจกรรมที่ใช้มือในการสร้างสรรค์ผลงานโดยมุ่งพัฒนาในทุกๆด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสังคม มุ่งให้แสดงออกทางด้านความคิด ความรู้สึก บุคลิกภาพ ส่งเสริมการตัดสินใจ และช่วยให้ผู้เข้าร่วมมีความสุขและเกิดความพึงพอใจ มีความนับถือตนเองและผู้อื่น ซึ่งได้แก่ งานประดิษฐ์ งานพิมพ์ งานตกแต่งบ้าน งานเย็บปักถักร้อย งานประกอบอาหาร งานแกะสลัก งานปั้นศิลปหัตถกรรม นอกจากนี้ยังหมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับความสวยงาม และความไพเราะซึ่งเราอาจจะได้จากสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ สิ่งแวดล้อม และตัวเขาเองซึ่งเป็นการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

กิจกรรมศิลปหัตถกรรม จะส่งเสริมความสามารถ ทักษะ สมาธิ ความประณีตและความอดทน ให้แก่บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็น อย่างดี ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ไปพร้อมๆกัน คุณค่าของกิจกรรมศิลปหัตถกรรมมี ดังนี้

1. เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ จึงเหมาะแก่บุคคลทุกวัย
2. ช่วยประสานงานของสมองและมือ ตลอดจนความคิด
3. ทำให้ผ่อนคลายอารมณ์ ใช้พลังงาน และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้พัฒนาอารมณ์
4. ช่วยพัฒนานิสัย และเจตคติที่พึงประสงค์
5. ทำให้บุคคลและชุมชน สามารถช่วยเหลือตนเองได้เมื่อมีโอกาสเลือกตัดสินใจที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ตามความสามารถของตน
6. สร้างความภาคภูมิใจในผลงานของตน และช่วยสร้างความมั่นใจให้กับตนเองผลงานของศิลปหัตถกรรม สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

กิจกรรมศิลปหัตถกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่ไม่มีขอบเขตจำกัด ไม่ มีรูปแบบที่ตายตัว ผู้เข้าร่วมสามารถใช้จินตนาการของตน สร้างสรรค์สิ่งต่างๆได้อย่างอิสระ เช่น การแกะสลัก ผู้เข้าร่วมอาจแกะสลักไม้, ปูนปลาสเตอร์ ไปจนถึงแต่งกว่าหรือผลไม้ต่างๆ ก็ได้ การวาดภาพ ผู้วาดอาจวาดบนกระดาษ ฝาผนัง ผ้า หรือบนกระเป๋าน้ำก็ได้ ดังนั้น กิจกรรมนันทนาการประเภทนี้ จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การเป็นตัวของตัวเองและการแสดงออกในรูปแบบต่างๆ สามารถดัดแปลงให้เหมาะสมกับทุกเพศ ทุกวัย นอกจากนี้ ยังเป็นกิจกรรมที่ไม่จำเป็นต้องใช้ค่าใช้จ่ายสูง เพราะเราสามารถนำของที่ไม่มีประโยชน์แล้วมาประดิษฐ์ หรือสร้างสรรค์ให้เกิดประโยชน์อย่างอื่นได้อีกด้วย

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับกิจกรรมศิลปหัตถกรรม

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

- 1) กิจกรรมศิลปหัตถกรรมช่วยพัฒนาตัวคุณในเรื่องใดบ้าง
- 2) กิจกรรมศิลปหัตถกรรมประเภทใดที่คุณชื่นชอบมากที่สุด และเพราะเหตุใดจึงชื่นชอบ

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ:

1. กระดาษแข็งเบอร์ 16
2. กระดาษสาสดลาย
3. พลาสติกใสชนิดบาง

4. ฟองน้ำอย่างบาง
5. กาวลาเท็กซ์ กาวยาง
6. ดินสอ ฟุตเหล็ก
7. กรรไกร มีดคัตเตอร์

เนื้อหา:

1. เตรียมวัสดุ กำหนดรูปร่าง ลักษณะ ขนาดของรูปที่จะนำมาใส่ ในที่นี้ใช้รูปขนาด 5x7 นิ้ว ซึ่งช่องจะมีขนาด 4x6 นิ้ว
 2. สร้างชิ้นส่วนของกรอบรูป โดยใช้กระดาษแข็ง มีอยู่ 4 ชิ้น คือ กรอบด้านหน้า ส่วนปิด ด้านหลัง และขาสำหรับตั้งรูป 2 ชิ้น ซึ่งขั้นตอนการออกแบบชิ้นส่วน โดยเฉพาะชิ้นด้านหน้าที่เป็นช่องสำหรับโชว์รูป ไม่ว่าจะเป็นสี่เหลี่ยมผืนผ้าขอบตรง หรือสี่เหลี่ยมผืนผ้าขอบมน หรือวงรี ก็ตาม ช่องกรอบนี้ จะต้องมีความเล็กกว่ารูปที่นำไปใส่ประมาณ 1 นิ้ว
 3. ทำการตัดและเจาะกระดาษแข็งตามที่ร่างแบบไว้
 4. ทากาวลาเท็กซ์ ที่กระดาษแข็งทุกชิ้นวางทับบนกระดาษสาลดลาย สำหรับหุ้มกระดาษแข็ง ที่เลือกเตรียมไว้ โดยทำการตัดกระดาษสาไปตามแบบ เพื่อขยายกระดาษสำหรับพับหุ้มด้วย โดยเผื่อขยายกระดาษสาไว้ประมาณด้านละ 1 นิ้ว
 5. พับขยายกระดาษสาให้หุ้มแนบขอบกระดาษแข็งทุกด้าน
 6. เจาะแผ่นหน้า นำฟองน้ำบางมาทากาวที่กระดาษแข็งก่อนจะหุ้มด้วยกระดาษสา เพื่อให้กรอบรูปมีมิติ นุ่มนวล นำใช้ การหุ้มกระดาษสาควรกดฟองน้ำให้แนบกับกระดาษแข็ง
 7. ชิ้นด้านหลังใช้กระดาษสีขาวขนาดโดยประมาณ เล็กกว่าขนาดของกรอบด้านละ 1/2 นิ้ว ปิดทับลงไปอีกชั้นเพื่อให้ดูเรียบร้อยสวยงาม
 8. ติดพลาสติกใสลงในตำแหน่งด้านหลังของกรอบแผ่นหน้า โดนอาจจะใช้กาว 2 หน้าแบบบาง หรือกาวลาเท็กซ์ หรือเทปใส ก็ได้
 9. นำชิ้นขาตั้ง ทั้งสองแผ่น มาทากาวและประกบกันให้แนบสนิท
 10. ประกอบแผ่นหน้าและแผ่นหลังเข้าด้วยกัน โดยใช้กาวยางยึดติดที่ขอบ ทาติดกันเพียง 3 ด้านเท่านั้น (อีกด้านไว้สำหรับสอดรูป)
 11. ใช้กาวยางทาที่ขาตั้งรูป ติด ประกอบที่ด้านหลังยังตำแหน่งการตั้งที่เหมาะสม โดยทำการวัด กระยะที่แน่นอนก่อนประกอบลง
 12. เมื่อกาวแห้งก็จะได้กรอบรูปกระดาษสาตามที่ต้องการ
- กระบวนการ:** เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ดำเนินกิจกรรมตามที่อธิบายในข้างต้น คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำผู้เข้าร่วมตามที่จำเป็น และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้ดี

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณพบปัญหาใดบ้างในการทำกิจกรรมนี้และมีวิธีแก้ไขปัญหอย่างไรบ้าง
2. คุณได้รับประสบการณ์อะไรบ้างจากการทำกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: กิจกรรมการใช้เวลาว่างด้านศิลปหัตถกรรม เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้แสดงออกถึงความสามารถ อารมณ์ ความรู้สึก และความคิดสร้างสรรค์ต่างๆ เหล่านั้นผ่านทางการประดิษฐ์ ที่มีหลากหลายรูปแบบให้เลือกได้ ทำให้ผู้เข้าร่วมได้รู้จักและแสดงออกถึงความเป็นตนเอง เกิดความพึงพอใจในการได้สร้างผลงาน นอกจากนี้ยังส่งเสริมความสามารถ ทักษะ สมาธิ ความประณีตและความอดทน ให้แก่บุคคลที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี ทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้รับการพัฒนาทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา ไปพร้อมๆ กัน

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม:

การประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อของตัวเอง และตอบคำถามว่า “กิจกรรมศิลปหัตถกรรมที่คุณประทับใจ”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ผ่านมาระดับเราได้ฝึกทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรมการประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษสา เพื่อขยายประสบการณ์และทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่คุ้นเคย โดยกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้เราจะมาเรียนรู้ทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรมการประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อทักษะกีฬาวอลเลย์บอล

3. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ:

1. กาว / ปืนยิงกาว
2. เชือกสามมัดย้อม
3. ดอกกระดาษสา / ดอกทานตะวัน / ลูกตาหรือกระดุม
4. หน้่าแห้งย้อมสี / หัวใจผ้า / หัวใจฟองยาง
5. กระดาษการ์ดหอม สีหวาน ๆ
6. กระดาษสาแบบหนา

เนื้อหา:

1. พับกระดาษการ์ดสี สองชั้น วัดและ ตัด ตามขนาด 4 + 6 นิ้ว หรือ 5 + 7 นิ้ว ตามต้องการ เปิดได้
2. ใช้เชือกกระดาษสาตัดหน้ารูปตุ๊กตา และรูปต่าง ๆ ตามชอบ ติดด้วยปืนยิงกาว / กาวลาเท็กซ์
3. ตกแต่งด้วยดอกกระดาษสาสำเร็จ / หน้่าแห้งย้อมสี / หัวใจผ้า ให้ดูสวยงาม
4. ถ้าเป็นรูปหน้าตุ๊กตา ก็สามารถติดลูกตาให้ด้วยก็ได้ และติดโบว์เล็ก ๆ เพิ่มเติมก็ได้

กระบวนการ: เตรียมอุปกรณ์ต่างๆ ดำเนินกิจกรรมตามที่อธิบายในข้างต้น คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำผู้เข้าร่วมตามที่จำเป็น และควบคุมเวลาในการทำกิจกรรมให้ดี

3. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณพบปัญหาใดบ้างในการทำกิจกรรมนี้และมีวิธีแก้ไขปัญหอย่างไรบ้าง
2. คุณได้รับประสบการณ์อะไรบ้างจากการทำกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

4. การสรุป

เนื้อหา: กิจกรรมศิลปะนั้นช่วยให้สมองและมือทำงานประสานกัน เป็นการส่งเสริมให้เด็กพัฒนาความคิดและความสามารถในการทำงานต่างๆ เป็นกิจกรรมที่ทำให้เด็กสามารถให้พลังงาน ความสนใจไปในทางที่สนุกสนานเพลิดเพลินและได้สร้างสรรค์ ทำให้มีโอกาสผ่อนคลายอารมณ์และมีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งทางร่างกายและจิตใจ ทำให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาการเรียนรู้ของบุคคลเป็นการพัฒนานิสัย และทัศนคติ และสามารถเข้าใจสภาพงานต่างๆ ดีขึ้น และที่สำคัญทำให้บุคคลรู้จักสิ่งต่างๆ และรู้จักตนเองดีขึ้น ทำให้ทราบว่าตนเองมีความสามารถอะไร ชอบอะไร ทำให้มีโอกาสเลือกมีโอกาสตัดสินใจ ได้ฝึกตนเองในการเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาวอลเลย์บอล : การส่งลูกด้วยมือล่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “เพราะเหตุใดคุณจึงชื่นชอบกีฬาวอลเลย์บอล”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: วอลเลย์บอล (อังกฤษ: volleyball) เป็นกีฬาที่แข่งขันกันระหว่าง 2 ทีม ทีมละ 6 คน โดยแบ่งเขตจากกันด้วยเน็ตสูง การทำคะแนนจากลูกบอลที่ตกในเขตแดนของฝ่ายตรงกันข้าม

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อกีฬาวอลเลย์บอล

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: กีฬาวอลเลย์บอลเกิดขึ้นเมื่อปี ค.ศ. 1895 โดยนายวิลเลียม จี. มอร์แกน ผู้อำนวยการฝ่ายพลศึกษาของสมาคม Y.M.C.A. เมืองฮอลโยค รัฐแมสซาชูเซตส์ ประเทศอเมริกา เป็นผู้คิดเกมการเล่นขึ้น เพื่อตอบสนอง ประยุกต์กีฬาให้สามารถเล่นในฤดูหนาวได้ และก็สามารถเล่นได้ได้ทุกเพศทุกวัย เขาได้เกิดแนวความคิดที่จะนำลักษณะและวิธีการ เล่นของกีฬาเทนนิสมาดัดแปลงใช้เล่น จึงใช้ตาข่ายเทนนิสซึ่งระหว่างเสาโรงยิมเนเซียม สูงจากพื้นประมาณ 2 ฟุต 1 นิ้ว และใช้ยางในของลูก บาสเกตบอล สวมลมหั่น แล้วใช้มือและแขนตีโต้ข้ามตาข่ายกันไปมา แต่เนื่องจากยางในของลูกบาสเกตบอลหนักเกินไป ทำให้ลูกบอลเคลื่อนที่ช้าและทิศทางที่เคลื่อนไปไม่แน่นอน จึงเปลี่ยนมาใช้ลูกบาสเกตบอล แต่ลูกบาสเกตบอลก็ใหญ่ หนักและแข็งเกินไป ทำให้มือของผู้เล่นได้รับบาดเจ็บ

จนในที่สุดเขาจึงให้บริษัท Ant G. Spalding and Brother Company ผลิตลูกบอลที่หุ้มด้วยหนัง และบุด้วย ยาง มีเส้นรอบวง 25-27 นิ้ว มีน้ำหนัก 8-12 ออนซ์ หลังจากทดลองเล่นแล้ว เขาจึงชื่อเกมการเล่นนี้ว่า "มินโทเนตต์" (Mintonette)

ปี ค.ศ. 1896 มีการประชุมสัมมนาผู้นำทางพลศึกษาที่วิทยาลัยสปริงฟิลด์ (Spring-field College) นายวิลเลียม จี มอร์แกน ได้สาธิตวิธีการเล่นต่อหน้าที่ประชุมหลังจากที่ประชุมได้ชมการสาธิต ศาสตราจารย์ อัลเฟรด ที เฮลสเต็ด (Alfred T. Helstead) ได้เสนอแนะให้มอร์แกนเปลี่ยนจาก มินโทเนตต์ (Mintonette) เป็น "วอลเลย์บอล" (Volleyball) โดยให้ความเห็นว่าเป็นวิธีการเล่นได้ลูกบอล ให้อยู่ข้ามตาข่ายไปมาในอากาศ โดยผู้เล่นพยายามไม่ให้ลูกบอล ตกพื้น

ปี ค.ศ. 1928 ดอกเตอร์ จอร์จ เจ ฟิชเชอร์ (Dr. George J. Fisher) ได้ปรับปรุงและเปลี่ยนแปลง กติกาการเล่นวอลเลย์บอล เพื่อใช้ในการแข่งขันกีฬาวอลเลย์บอลในระดับชาติ และได้เผยแพร่กีฬาวอลเลย์บอลจนได้รับสมญานามว่า บิดาแห่งกีฬาวอลเลย์บอล

การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลมีทักษะส่วนบุคคลพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ สำหรับการ เล่นหลายประเภท ซึ่งผู้เริ่มเล่นวอลเลย์บอลจำเป็นต้องเริ่มฝึกในพื้นฐานเหล่านี้ รูปแบบทักษะพื้นฐาน ซึ่งทักษะทั้งหมด จำเป็นต้องใช้ในการแข่งขัน ในการฝึกนอกจากผู้เล่นจะสามารถปฏิบัติทักษะพื้นฐานทั้งหมดได้แล้ว ยังต้องสามารถเชื่อมโยงการเล่นในแต่ละทักษะได้ตัว ย สำหรับการ เล่นเป็นทีม นั้นหากผู้เล่นไม่มีความชำนาญในแต่ละทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวกับการเล่นวอลเลย์บอลก็จะทำให้การเล่นเป็นทีมทำได้ยาก

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับกีฬาวอลเลย์บอล

4. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมลูกวอลเลย์บอล และพื้นที่สำหรับฝึกฝนทักษะ

ทักษะที่ 1 การส่งลูกด้วยมือล่าง

ลักษณะท่าทางเตรียมเล่นบอลของผู้เล่นมีลักษณะดังนี้

1. หายมือทั้งสองข้าง
2. เอามือหนึ่งไปวางซ้อนทับอีกมือหนึ่ง
3. รวบมือให้นิ้วหัวแม่มือชิดติดกัน
4. ใช้มือใดมือหนึ่งกำหมัด
5. ใช้อีกมือหนึ่งโอบหมัด
6. ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองชิดติดกัน
7. กำมือทั้งสองข้าง
8. นำมือทั้งสองข้างมาชิดกัน
9. ให้นิ้วหัวแม่มือทั้งสองข้างเสมอกัน



ทำยีน

1. ยืนเท้าใดเท้าหนึ่งอยู่ข้างหน้าห่างกัน ประมาณ 1 ช่วงไหล่
2. ย่อเข่าลงให้หัวเข่าเลยปลายเท้า เล็กน้อยก้มลำตัวให้หัวไหล่อยู่ในแนวระดับของเข่า
3. ยกส้นเท้าขึ้นเล็กน้อย น้ำหนักตัวอยู่ที่ปลายเท้าทั้งสองข้าง ตรงบริเวณโคนหัวแม่เท้า ใต้ฝ่าเท้า
4. จับมือในท่าที่ถูกต้อง แขนทั้งสองเหยียดตึง ตามองที่ลูกบอล



กระบวนการ: อธิบายและสาธิต ทักษะที่ 1 การส่งลูกด้วยมือล่าง คอยช่วยเหลือผู้เข้าร่วมและให้คำแนะนำ และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

5. การซักถาม

เนื้อหา:

1. ทักษะการส่งลูกมือล่าง เป็นเรื่องยากสำหรับคุณหรือไม่ อย่างไร
2. กิจกรรมวันนี้ช่วยให้คุณมีทักษะพื้นฐานในการเล่นวอลเลย์บอลหรือไม่ อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

6. การสรุป

เนื้อหา: ก็จะทำให้การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลมีทักษะส่วนบุคคลพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการเล่นหลายประเภท ซึ่งผู้เริ่มเล่นวอลเลย์บอลจำเป็นต้องเริ่มฝึกในพื้นฐานเหล่านี้ เพื่อเป็นทักษะพื้นฐานสำหรับการเล่นเป็นทีมต่อไป

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือบน

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่ตนเองชอบ และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “จากการพัฒนาทักษะพื้นฐานกีฬาบอลเลย์บอลคุณมีทักษะการส่งลูกด้วยมือล่างดีขึ้นหรือไม่และอย่างไร”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: กิจกรรมการเรียนรู้ครั้งที่ผ่านมาระดับเราได้ฝึกทักษะการส่งลูกมือล่าง ในกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้จะฝึกทักษะเพิ่มเติมในเรื่อง การส่งลูกด้วยมือบน

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อทักษะกีฬาบอลเลย์บอล

3. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมลูกบอลเลย์บอล และพื้นที่สำหรับฝึกฝนทักษะ

ทักษะที่ 2 การส่งลูกด้วยมือบน

การยกมือทั้งสองในการส่งลูกด้วยมือบน

1. ยกมือทั้งสองขึ้นประมาณหน้าผาก มือทั้งสองห่างจากใบหน้าประมาณ 1 กำมือ (10 เซนติเมตร)

2. กางนิ้วออก กางข้อศอกออกเล็กน้อย ข้อศอกอยู่ระดับเสมอไหล่หรือสูงกว่าเล็กน้อย กางนิ้วออก

3. เคลื่อนที่ไปที่ลูกบอลจะตกให้ลูกบอลอยู่เหนือศีรษะบริเวณหน้าผาก

4. ย่อเข้า ยกมือให้จุดสัมผัสบอลกับนิ้วมือห่างจากหน้าผาก 20 ซม.

กระบวนการ: อธิบายและสาธิต ทักษะที่ 2 การส่งลูกด้วยมือบน คอยช่วยเหลือผู้เข้าร่วมและให้คำแนะนำ และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม



4. การซักถาม

เนื้อหา:

1. ทักษะการส่งลูกด้วยมือบน เป็นเรื่องยากสำหรับคุณหรือไม่ อย่างไร
2. กิจกรรมวันนี้ช่วยให้คุณมีทักษะพื้นฐานในการเล่นวอลเลย์บอลหรือไม่ อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

5. การสรุป

เนื้อหา: ก็จะทำให้การเล่นกีฬาวอลเลย์บอลมีทักษะส่วนบุคคลพื้นฐานที่จำเป็นต้องใช้ สำหรับการ เล่นหลายประเภท ซึ่งผู้เริ่มเล่นวอลเลย์บอลจำเป็นต้องเริ่มฝึกในพื้นฐานเหล่านี้ เพื่อเป็น ทักษะพื้นฐานสำหรับการ เล่นเป็นทีมต่อไป

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่ตนเองชอบ และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “คุณเคยเข้าร่วมการใช้เวลาว่างด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศหรือไม่และอย่างไร”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง (Leisure Technology) ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ เพิ่มทางเลือกในการใช้เวลาว่างของคน เป็นเทคโนโลยีที่สร้างประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่มีความหลากหลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อทักษะการใช้เวลาว่างด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ของการใช้เวลาว่างที่ผ่านมาหลายครั้งได้รับการขับเคลื่อนโดยการพัฒนาของเทคโนโลยี ซึ่งได้เข้ามาเปลี่ยนแปลงรูปแบบองค์กรและประสบการณ์ของ กิจกรรมการใช้เวลาว่าง ตัวอย่าง เช่น ภาพยนตร์ ทีวี และวิดีโอ (Argyle. 1996; Rojek. 2000; Bryce. 2001). จากสิ่งประดิษฐ์วงล้อสำหรับของเล่นในวัฒนธรรมโบราณ จนถึงความสมบูรณ์แบบของเทคนิคเกี่ยวกับหุ่นยนต์สำหรับของเล่นในปัจจุบันนี้ แสดงให้เห็นว่าเทคโนโลยีส่งผลกระทบต่อการใช้เวลาว่างตั้งแต่อดีตมาจนปัจจุบันนี้ เทคโนโลยีได้เปลี่ยนแปลงการใช้เวลาว่างของผู้คนในทุกช่วงเวลา ในประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาและเทคโนโลยีจะพัฒนาก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เพื่อการสร้างสรรค์ประเภทของกิจกรรมและรูปแบบการเล่นแบบใหม่ๆที่เป็นไปได้สำหรับเราทุกคน (Russell. 2005: 236; Bryce. 2001)

จากผลกระทบของการพัฒนาทางเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิด “เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง” (Leisure technologies) เช่น ภาพยนตร์ และ โทรทัศน์ ซึ่งเป็นเทคโนโลยีที่มีส่วนสำคัญต่อรูปแบบการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure) นอกจากนี้คอมพิวเตอร์เทคโนโลยี (Computer Technology) และอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้ปรากฏความสำคัญในรูปแบบของกิจกรรมการใช้เวลาว่างร่วมสมัย (contemporary leisure activity) เทคโนโลยีทั้งสองประเภทนี้ได้สร้างสรรค์พื้นที่ใหม่ๆสำหรับการเข้าร่วมในเวลาว่าง ทำให้เกิดความเป็นไปได้ในการปรับปรุงรูปแบบของการใช้เวลาว่าง โดยมีการเพิ่มขึ้นเป็นอย่างมาก ของความรู้สึกความต้องการพึ่งพาและการเข้าถึงสารสนเทศและความบันเทิง

ดังนั้น, การเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีจึงเกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงความคิดของการใช้เวลาว่างและในองค์การการใช้เวลาว่าง ซึ่งมีอิทธิพลต่อการเข้าถึงและประสบการณ์การใช้เวลาว่าง (Bryce. 2001; Rojek. 2000)

ปัจจุบัน พบว่า อินเทอร์เน็ต เว็บและสื่อสังคมออนไลน์ ระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่และสมาร์ทโฟน เกมคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีโทรทัศน์ ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะด้านการใช้เวลาว่าง เทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ สร้างพื้นที่ในการใช้เวลาว่างแบบใหม่ที่ Smith & Kollock. (1999) นิยามว่าเป็น “พื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง” (virtual leisure spaces) ซึ่งเป็นพื้นที่การใช้เวลาว่างร่วมสมัย (Contemporary leisure spaces) ที่สามารถสร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความสามารถของเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์พื้นที่ในการใช้ชีวิตมนุษย์

ในปัจจุบันแทบไม่มีใครไม่รู้จักอินเทอร์เน็ต เพราะอินเทอร์เน็ตได้แทรกเข้ามาอยู่ในชีวิตประจำวันของทุกคน คนได้ใช้ประโยชน์จากอินเทอร์เน็ตไม่ว่าจะใช้เพื่อการเรียนรู้, เพื่อความบันเทิง แต่เดิมมนุษย์เราใช้อินเทอร์เน็ตเพียงเพื่อส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือการติดตามข้อมูลข่าวสารเท่านั้น แต่ปัจจุบันมนุษย์ได้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมต่างๆ มากมาย หลากหลายรูปแบบ (ภาวษ พงษ์วิทยาภาณุ และ สุธน โรจน์อนุสรณ์. 2552: 2-6)

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการใช้เวลาว่างด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศ

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. คุณใช้เวลาว่างด้วยอินเทอร์เน็ตหรือไม่ และใช้ทำอะไรบ้าง
2. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่คุณทำผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นให้ประโยชน์แก่คุณอย่างไร

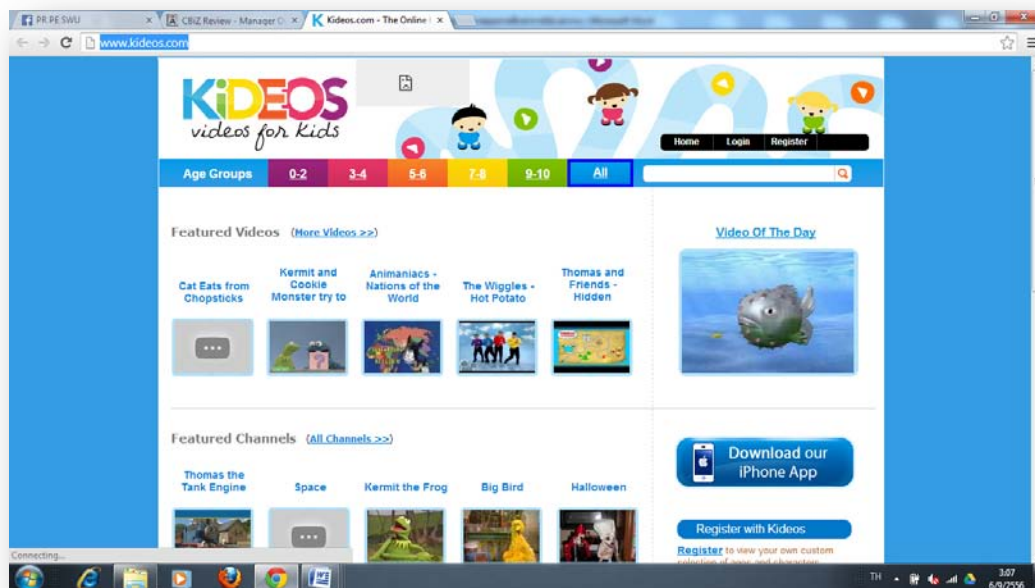
กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมห้องคอมพิวเตอร์

เนื้อหา: ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตประกอบด้วยเว็บไซต์ที่มีประโยชน์มากมาย กิจกรรมใช้ครั้งนี้จะให้ผู้เข้าร่วมได้ใช้เว็บไซต์ที่ปลอดภัย เป็นประโยชน์ และสนุกต่อการเรียนรู้สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 จำนวน 5 เว็บไซต์ ได้แก่

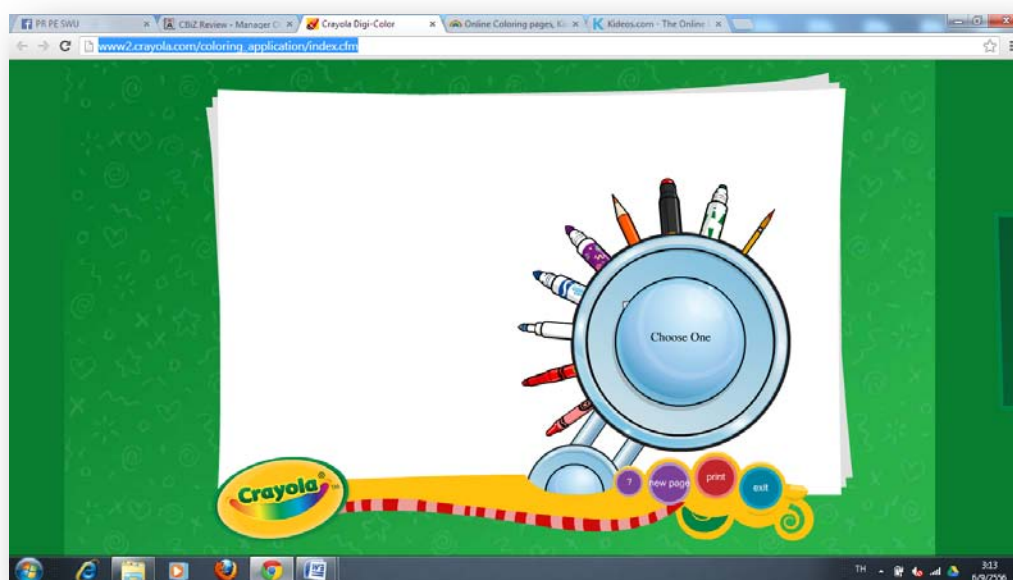
1. <http://www.kideos.com/> เว็บไซต์ดังกล่าวเป็นศูนย์รวมคลิปวิดีโอที่เหมาะสมกับเด็กแต่ละวัย



2. <http://www.kidopo.com> เว็บไซต์นี้เป็นห้องเรียนวิชาศิลปะออนไลน์ที่สนุกได้ฟรีๆ ไม่ว่าจะเป็นระบายสีภาพการ์ตูนมี ปริ้นท์สติ๊กเกอร์ ปริ้นท์แม่แบบกระดาษมาฝึกพับเป็นรูปทรงต่างๆ



3. http://www2.crayola.com/coloring_application/index.cfm เว็บไซต์วาดภาพระบายสี



4. <http://www.friv.com/> เว็บไซต์ที่เลือกสรรเฉพาะเกมที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้



5. <http://www.meegenius.com/> เว็บไซต์หนังสือนิทาน



กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการใช้ทั้ง 5 เว็บไซต์ และคุณแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง
2. ทั้ง 5 เว็บไซต์ให้ประโยชน์ต่อคุณอย่างไรบ้าง
3. คุณจะแนะนำให้คนอื่นมาใช้ทั้ง 5 เว็บไซต์ เพื่อการเรียนรู้อย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: ความเจริญเติบโตเทคโนโลยีเหล่านี้ได้สร้างสรรค์รูปแบบและกิจกรรมการใช้เวลาว่างใหม่ๆ สร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลายและพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้เทคโนโลยียังเปลี่ยนแปลงและเพิ่มทางเลือกในการใช้เวลาว่างของคน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ ความสุข ความเพลิดเพลิน การพักผ่อน การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ และการใช้เวลาว่างอย่างรู้คุณค่าและเกิดประโยชน์

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับ
เด็กประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์



ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง
กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชื่นชอบ

จงอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง



ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 1.2 วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง

10 กิจกรรมที่ทำให้ฉันมีความสุข

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

วิธีชีวิตการใช้เวลาว่างคืออะไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาวางกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต

การใช้เวลาวางพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างไรบ้าง?

1

.....

.....

.....

2

.....

.....

.....

3

.....

.....

.....

4

.....

.....

.....

5

.....

.....

.....

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง

กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ฉันชื่นชอบ

1. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

2. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

3. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

4. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

5. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ฉันไม่ชื่นชอบหรือมีประสบการณ์ทางลบ

1. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

2. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

3. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

4. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

5. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

กิจกรรมที่คุณไม่เคยเข้าร่วม แต่มีความสนใจที่จะเข้าร่วมในอนาคต

1. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

2. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

3. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

4. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

5. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่าง
ของแต่ละบุคคล

ความสำเร็จจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

กิจกรรมนันทนาการที่สามารถทำให้สำเร็จได้ด้วยตัวเอง

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรมนันทนาการที่สำเร็จร่วมกับผู้อื่น

1

2

3

4

5



**ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะความสามารถ
และประสบการณ์กับการใช้เวลาว่าง**

ความสามารถและประสบการณ์ของฉัน

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรมการใช้เวลาว่างได้สอดคล้องกับทักษะความสามารถและประสบการณ์ของตนเอง

1. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

2. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

3. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

4. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

.....

5. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

.....



ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจการใช้เวลาว่าง
ตามความสามารถของตนเอง

ความสามารถในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรมที่ตัดสินใจเลือกที่สอดคล้องกับความสามารถในการทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างของ
 ฉัน

1. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

2. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

3. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจการใช้เวลาว่าง
ตามความสนใจของตนเอง

1. คุณเลือกลูกบอลที่มีกิจกรรมใด ทำไมถึงตัดสินใจเลือกลูกบอลลูกนี้?

.....

.....

.....

2. คุณได้แลกเปลี่ยนหรือไม่ ถ้าแลกเปลี่ยน โปรดให้เหตุผลว่าเพราะเหตุใดจึงขอแลกเปลี่ยน?

.....

.....

.....

3. คุณมีความสนใจและมีข้อมูลอะไรที่ทำให้ตัดสินใจเลือกกิจกรรมนี้?

.....

.....

.....

กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สนใจเข้าร่วม

1. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

.....

2. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

.....

3. กิจกรรม

เหตุผล.....

.....

.....



**ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธ
การใช้เวลาว่างของตนเอง**

กิจกรรมที่กลุ่มของฉันจับสลากได้คือ.....

ข้อดีของกิจกรรมนี้ (โปรดระบุให้ได้มากที่สุด)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

ข้อดีของกิจกรรมนี้ (โปรดระบุให้ได้มากที่สุด)

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

ระบุข้อดีของกิจกรรมที่ชื่นชอบมากที่สุดไป

- 1
- 2
- 3

ระบุข้อดีของกิจกรรมที่ชื่นชอบน้อยที่สุด

- 1
- 2
- 3

ข้อเสียของกิจกรรมที่ไม่ชื่นชอบมากที่สุด

- 1
- 2
- 3



ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

1. อะไรที่ทำให้ประโยคเหล่านั้นพูดยาก เกิดอะไรขึ้นกับลิ้นและริมฝีปากของเรา?

.....

.....

2. คุณใช้เทคนิคอะไรเพื่อช่วยให้คุณพูดประโยคเหล่านั้นได้?

.....

.....

3. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการสื่อสารด้วยคำพูดในกิจกรรมขายสินค้า?

.....

.....

4. คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการพยายามสื่อสารด้วยท่าทางโดยไม่ใช้คำพูด?

.....

.....

5. คุณมีวิธีแก้ไขปัญหายังไงเพื่อที่จะสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจด้วยท่าทางและไม่ใช้คำพูด?

.....

.....

6. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากการสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูดในการแสดงบทบาทของอาชีพต่างๆ?

.....

.....

โปรดระบุส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

.....

.....

.....

.....

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์4.2 รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง

1. การทำกิจกรรมดังกล่าวทำให้คุณเกิดประสบการณ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมอย่างไรบ้าง?

.....

.....

.....

2. จากการเข้าร่วมกิจกรรมส่งผลให้คุณเกิดปฏิสัมพันธ์กับคนที่ไม่คุ้นเคยหรือไม่ อย่างไร?

.....

3. คุณได้เรียนรู้อะไรเพิ่มเติมบ้างจากกิจกรรมดังกล่าว?

.....
.....
.....

โปรดระบุรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง



ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม:
การประดิษฐ์กรอบรูปกระดาษสา

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

กิจกรรมนี้คุณปฏิบัติได้สำเร็จและสามารถนำกรอบรูปกระดาษสาไปใช้งานได้
หรือไม่

โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ.....คะแนน

(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรมศิลปหัตถกรรม:
การประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

กิจกรรมนี้คุณปฏิบัติได้สำเร็จและสามารถนำการ์ดกระดาษสาไปใช้งานได้หรือไม่
โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ..... คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล:

การส่งลูกด้วยมือล่าง

คุณปฏิบัติทักษะบอลเลย์บอลโดยส่งลูกด้วยมือล่าง.....ครั้ง ติดต่อกัน
โดยทำได้ในรอบที่.....

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คะแนนความสามารถ.....คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรมกีฬาบอลเลย์บอล:
การส่งลูกด้วยมือบน

คุณปฏิบัติทักษะบอลเลย์บอลโดยส่งลูกด้วยมือบนได้.....ครั้ง ติดต่อกัน
โดยทำได้ในรอบที่.....

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คะแนนความสามารถ.....คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

ใบงานสำหรับวัตถุประสงค์5.5 การพัฒนาทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง การใช้เว็บไซต์เพื่อการเรียนรู้และการใช้เวลาว่าง

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติทักษะกิจกรรมเทคโนโลยีการใช้เวลาว่างได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ..... คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)



โปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับ

โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

โปรแกรมที่ 1 การตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้ได้คุ้นเคยกับผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างนำไปถึงการระบุอุปสรรคของการเข้าร่วม
การใช้เวลาว่างและระบุหนทางที่จะเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่างของผู้เข้าร่วม

เป้าประสงค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ : จัดเตรียมกระดาษและดินสอ โดยเด็กต้องสามารถอธิบายถึง
คุณประโยชน์ของ การใช้เวลาว่าง โดยให้ระบุกิจกรรมนั้นหนทางการ และประโยชน์ที่ได้รับ 3 กิจกรรม
ภายในเวลา 5 นาที ตัวอย่าง เช่น การเพิ่มสมรรถภาพทางกาย ด้วยการวิ่ง ; สร้างความสนุกสนาน ด้วย
การเล่าเรื่องตลก; เห็นคุณค่าในตนเอง ด้วยการช่วยเหลือผู้อื่นในความจำเป็น ; การผ่อนคลาย โดยการ
เล่นโยคะ; การคลายเครียด โดยการเข้าร่วมศิลปะป้องกันตัว

วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: จัดเตรียมกระดาษและดินสอ เด็กต้องสามารถอธิบายและระบุ ปัจจัยที่
เป็นอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง โดยต้องสามารถระบุ 2 จาก 6 ปัจจัยที่อาจจะเป็นอุปสรรค
ในวิถีชีวิตส่วนบุคคล ภายในเวลา 5 นาที เช่น เงินในการดำรงชีวิต: ฉันมีเพียง 30 บาท ดังนั้น ฉันจึงไม่
สามารถไปเล่นโบว์ลิ่งได้ เวลาว่าง : ฉันเสียเวลากับการแต่งตัว เป็นเวลานาน ดังนั้นฉันจึงไม่มีเวลา
พอที่จะไปเล่นโบว์ลิ่ง

วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ : จัดเตรียมกระดาษและดินสอ โดยเด็กต้องสามารถระบุ กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง โดย ระบุ 2 ทางเลือกที่สามารถลดอุปสรรค ตัวอย่างเช่น ขาดทักษะ: ลงเรียนเสริมทักษะ หรือ ตัดแปลงเครื่องมือให้สามารถใช้ได้ในกิจกรรม ฉันไม่แข็งแรงพอที่จะโยนลูกบอล: ฉันจึงเลือกลูกบอลที่เบาขึ้นและใช้ห่วงที่ต่ำลง ภายในเวลา 5 นาที



เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 1 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้การใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เกี่ยวกับประโยชน์ของกิจกรรมการใช้เวลาว่างและประโยชน์ที่เกิดจากการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง เป็นประโยชน์ที่ดีที่เกิดจากการให้บริการกับแต่ละบุคคล โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเดินรอบวง ให้แต่ละคนเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงชื่อของตัวเอง กิจกรรมนั้นหนานการที่สร้างความสุขให้แก่เขาหรือเธอ และประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และนำเข้าสู่การซักถาม

2. การซักถาม

เนื้อหา:

1. อะไรที่เราเรียนรู้ระหว่างบทเรียนเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เวลาว่าง
2. ทุกคนจะกล่าวถึงถึงประโยชน์ที่ได้รับที่เหมือนกันกับคนอื่น แต่บ่งชี้ให้เห็นว่ามาจากกิจกรรมที่แตกต่างกันเพราะอะไรจึงเป็นเช่นนั้น
3. ทุกคนจะกล่าวถึงกิจกรรมที่แตกต่างกัน แต่จะบ่งชี้ให้เห็นว่าได้รับประโยชน์ที่แตกต่างกันเพราะอะไรจึงเป็นเช่นนั้น
4. แต่ละคนสามารถได้รับมากกว่าประโยชน์หนึ่งอย่างจากหนึ่งกิจกรรมได้หรือไม่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

3. ชื่นนำ

เนื้อหา: การมีส่วนร่วมในกิจกรรมการใช้เวลาว่างสามารถให้ผลลัพธ์ที่มีความหลากหลาย ซึ่งขึ้นอยู่กับทางเลือกกิจกรรม , เหตุผลสำหรับการเลือก และรูปแบบในการมีส่วนร่วมของแต่ละบุคคล ตัวอย่างเช่น บุคคลอาจจะเลือกเดินฟ่อนคลาและสร้างความเพลิดเพลินกับทิวทัศน์ที่มองเห็นและเสียงของธรรมชาติ จังหวะของการเดินที่ไม่รีบร้อนและเป็นไปได้ที่มีการหยุดระหว่างทาง ใน เวลาอื่น บุคคลอาจจะเลือกเดินฟ่อนคลาด้วยความเครียดและความวิตกกังวล จังหวะของการเดินอาจเป็นไปได้ที่จะมีความกระฉับกระเฉงและไม่มีการหยุด การได้รับความรู้เกี่ยวกับผลลัพธ์ของการใช้เวลาว่างสามารถช่วยให้แต่ละบุคคลตัดสินใจเกี่ยวกับการเข้าร่วม

กระบวนการ: แนะนำหัวข้อผลลัพธ์จากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

4. การนำเสนอ

เนื้อหา: ผลลัพธ์ทางบวกของการเข้าร่วมการใช้เวลาร่วมกันสามารถพิจารณาได้จากประโยชน์ที่แต่ละบุคคลได้รับ ประโยชน์ที่ได้รับนั้นเราสามารถแบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ ได้แก่ สังคม (Social) อารมณ์ (Emotion) จิตใจ (Mental) และเกี่ยวกับร่างกาย (Physical) โดยเราจะอภิปรายถึงประโยชน์ที่ได้รับ ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการใช้เวลาร่วมกันเป็นสิ่งที่เกี่ยวกับสังคม โดยสังคมหมายถึงความสัมพันธ์กับผู้อื่นและสิ่งที่คนทำเพื่อความสัมพันธ์ ขอบเขตจากพฤติกรรมส่งผลต่อความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดระหว่าง 2 บุคคลในสภาพแวดล้อมที่คุ้นเคย การใช้เวลาร่วมกันจะช่วยให้ได้รับทักษะที่มีคุณค่าในการสร้างความสัมพันธ์ทางสังคมทุกชนิด

ตัวอย่างประโยชน์ทางสังคมที่ได้รับจากการเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง ได้แก่

- 1) ความสามารถในการทำงานเพื่อไปสู่เป้าหมายร่วมกันของสมาชิกของกลุ่ม
- 2) ความสามารถในการใช้อำนาจในการเป็นผู้นำของสมาชิกของกลุ่ม
- 3) ความสามารถในการรับรู้ความสนใจของกลุ่มและความสนใจส่วนบุคคล
- 4) ความสามารถในการพัฒนาความมั่นใจในความสามารถที่จะทำงานกับคนที่ไม่คุ้นเคย
- 5) โอกาสในการสร้างเพื่อนใหม่
- 6) โอกาสได้รับการยอมรับและการยอมรับจากเพื่อนร่วมงาน
- 7) โอกาสไปสู่การพัฒนาความเกี่ยวข้องสำหรับความเข้าใจอื่นๆ
- 8) ความสามารถในการพัฒนาความมั่นใจในตนเองและความรู้สึกสบายใจในสิ่งที่ไม่คุ้นเคย
- 9) ความสามารถในการรับรู้ประเภทของพฤติกรรมที่พึงประสงค์ในความหลากหลายของ

สถานการณ์

สิ่งที่ได้มาและการพัฒนาทักษะทางสังคมเป็นสิ่งที่ผู้เข้าร่วมการใช้เวลาร่วมกันสามารถนำไปสู่ความรู้สึกของความเป็นอิสระและการควบคุม

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศบนพฤติกรรมทางสังคมของการเข้าร่วมการใช้เวลาร่วมกันใช้กระดานหรือโปรเจคเตอร์ในการลำดับประโยชน์ ดังนี้

- เป้าหมายร่วมกัน	- ความมั่นใจ
- การได้รับการยอมรับ	- ภาวะผู้นำ
- เพื่อนใหม่	- ความเคารพ
- ปฏิสัมพันธ์กลุ่ม	- การยอมรับ

5. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. มีประโยชน์ทางสังคมในบ้างนอกเหนือจากในลำดับที่แสดง
2. คุณมีทักษะทางสังคมที่ได้รับหรือเพิ่มขึ้นจากการเข้าร่วมการใช้เวลาร่วมกัน หรือไม่ และได้รับหรือเพิ่มขึ้นอย่างไร

3. คุณประโยชน์ทางสังคมที่คุณคาดหวังจากการเข้าร่วมในโปรแกรมนี้คืออะไร

4. อะไรคือสิ่งที่คุณต้องทำเพื่อให้ได้รับคุณประโยชน์เหล่านี้

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

6. การนำเสนอ

เนื้อหา: หมวดหมู่มลำดับที่ 2 ผลลัพธ์จากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างเป็นคุณประโยชน์เกี่ยวกับอารมณ์ อารมณ์ (Emotional) หมายถึง ความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในที่ตอบสนอง ต่อสิ่งเร้าต่างๆ แหล่งภายใน เช่น ความทรงจำในเหตุการณ์ต่างๆ ของแต่ละคน หรือการมีส่วนร่วมในบางสิ่งที่เกิดขึ้น

มันเป็นสิ่งสำคัญต่อการรับรู้ระดับของอารมณ์จากประสบการณ์ของคนและอารมณ์ไม่สามารถแบ่งหมวดหมู่ได้ว่าดีหรือไม่ดีลักษณะการตอบสนองของคนกับอารมณ์ความรู้สึกของพวกเขาเป็นตัวบ่งชี้คุณลักษณะและการควบคุมตนเอง

ตัวอย่างพฤติกรรมทางอารมณ์ที่มาจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง มีดังต่อไปนี้

1. ความสุขที่ได้มาจากการเข้าร่วม
2. ความพึงพอใจในการทำสิ่งที่ดี
3. ความรู้สึกของกรได้รับรางวัลจากการช่วยเหลือผู้เข้าร่วมคนอื่นๆ
4. โอกาสในการผ่อนคลายความตึงเครียดและความวิตกกังวล
5. ความรู้สึกของความภาคภูมิใจในตนเองจากความสำเร็จจากการทำโครงการเสร็จสิ้น
6. การเห็นคุณค่าของความมุ่งมั่นและความมหิศจรรยของธรรมชาติ
7. ความพึงพอใจจากแรงผลักดันในทางสร้างสรรค์
8. โอกาสในการแสดงตนเอง
9. ความพึงพอใจหลังจากการมีกายภาพที่ดีจากการออกกำลังกาย

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศคุณประโยชน์ทางอารมณ์ เขียนลำดับของคุณประโยชน์ลงบนกระดาษหรือเครื่องมืออื่นๆ จากนั้นนำเข้าสู่การอภิปราย

7. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. อารมณ์ของคุณที่เกิดจากประสบการณ์จากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างคืออะไรบ้าง
2. การใช้เวลาว่างให้โอกาสที่ดีที่สุดในการไปถึงห้วงอารมณ์ที่คุณต้องการหรือไม่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
3. การใช้เวลาว่างเพิ่มโอกาสที่ดีที่คุณจะมีอารมณ์ความรู้สึกที่ดี ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

9. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. มีคุณประโยชน์ทางจิตใจที่เพิ่มขึ้นจากในลำดับรายการหรือไม่ ถ้ามี มีอะไรบ้าง
2. คุณได้รับคุณประโยชน์ทางจิตใจใดบ้างจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง มีอะไรบ้าง และคุณมีวิธีการอย่างไรที่ทำให้เกิดขึ้น
3. คุณมีความสัมพันธ์ของประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่คุณได้เรียนรู้บางสิ่งที่เกิดประโยชน์ในชีวิตของคุณหรือไม่ ถ้ามี สิ่งนั้นคืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

10. การนำเสนอ

เนื้อหา: ลำดับสุดท้ายของคุณประโยชน์จากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง ที่เราจะสนทนาคือด้านที่เกี่ยวกับร่างกาย หมายถึง ร่างกายและระบบการทำงาน เป็นสิ่งที่คนคิดถึงมากที่สุดจากผลลัพธ์การเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง สิ่งแรกที่เกิดขึ้นในความคิด คือ คุณประโยชน์ทางด้านร่างกาย ตัวอย่างของคุณประโยชน์ทางด้านร่างกายที่สามารถที่จะได้รับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง มีดังต่อไปนี้

- 1) การเพิ่มขึ้นของประสิทธิภาพของระบบหัวใจและหลอดเลือดหัวใจ
- 2) สภาพกล้ามเนื้อที่ดีขึ้น
- 3) ความแข็งแรงที่เพิ่มขึ้น
- 4) สภาพที่ดีขึ้นในการประสานกันของตาและมือ
- 5) ความยืดหยุ่นที่เพิ่มขึ้น
- 6) การเพิ่มความอดทน
- 7) ความคล่องแคล่วว่องไวที่เพิ่มขึ้น
- 8) สภาพที่ดีขึ้นในการควบคุมน้ำหนัก

คุณประโยชน์ทางร่างกายของการใช้เวลาว่างนั้นเป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับประเภทของกิจกรรมที่เราเลือกและความถี่และระยะเวลาในการเข้าร่วม

กระบวนการ : นำเสนอสารสนเทศบนคุณประโยชน์ทางร่างกายของการใช้เวลาว่าง ลำดับรายการคุณประโยชน์บนกระดาน แสดงรูปภาพหรือสไลด์ของคนในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่ปรากฏว่าเพิ่มคุณประโยชน์ทางร่างกาย แสดงรูปภาพหรือสไลด์ของคุณโดยนำเสนอคุณประโยชน์ ดังนี้

- ระบบหัวใจและหลอดเลือดหัวใจ	- ความยืดหยุ่น
- กล้ามเนื้อ	- ความอดทน
- ความแข็งแรง	- ความคล่องแคล่วว่องไว
- การประสานกัน	- การควบคุมน้ำหนัก

11. การอภิปราย

เนื้อหา:

- 1) คุณประโยชน์ทางร่างกายจากการเข้าร่วมการใช้เวลาวางมีอะไรบ้าง
- 2) คุณได้รับคุณประโยชน์ทางร่างกายจากการใช้เวลาว่างอย่างไรบ้าง
- 4) คุณประโยชน์ทางร่างกายที่คุณชอบที่จะได้รับจากการใช้เวลาว่างคืออะไร
- 5) กิจกรรมที่จะช่วยให้คุณได้รับคุณประโยชน์คืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

12. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ : เตรียมกระดานสลากรที่มีกิจกรรมต่างๆ ตัวอย่างเช่น การอ่าน การเดิน การไปเยี่ยมเพื่อนที่ป่วย การเย็บผ้าห่ม การอบขนมเค้ก การเล่นโบว์ลิ่ง และการเล่นบิงโก

เนื้อหา: เมื่อเริ่มกิจกรรมให้ช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้คิดเกี่ยวกับคุณประโยชน์ที่เราสามารถที่จะได้รับจากการเข้าร่วมการใช้เวลาวาง จากนั้นแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 กลุ่ม โดยมีจำนวนเท่ากัน โดยนำสลากใส่ถุงไว้ โดยสลากแต่ละใบจะมีกิจกรรมนั้น ทหนาการเขียนไว้ให้สมาชิกในกลุ่ม 1 คนจับสลากขึ้นมาคนละ 1 ใบ เมื่อจับสลากครบแล้วให้เวลาแต่ละกลุ่ม กลุ่ม 2 นาที ในการพูดคุยเกี่ยวกับประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมในกิจกรรม โดยลำดับรายการประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรมบทกระดาน แต่ละกลุ่มจะมีโอกาสจับสลากได้ 5 ครั้ง เราจะเห็นคุณประโยชน์เกิดขึ้นที่มีจากกลุ่มอย่างมากมาย

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม เมื่อหยิบสลากขึ้นมาไม่สามารถหยิบซ้ำได้ ตรวจสอบการลำดับรายการคุณประโยชน์โดยให้แน่ใจว่ายุติธรรมสำหรับทุกกลุ่ม โดยตัวอย่างคุณประโยชน์ รวมไปถึงการเรียนรู้สิ่งใหม่ การผ่อนคลาย ลาย การพบกับเพื่อนใหม่ ความรู้สึกที่ดี ความสนุก การสร้างสรรค์บางสิ่ง และการแบ่งปันเวลากับเพื่อน นับจำนวนประโยชน์ที่แต่ละกลุ่มระดมความคิดมาได้ใครมากที่สุดกลุ่มนั้นเป็นผู้ชนะ เน้นย้ำและสรุปคุณประโยชน์ที่สร้างขึ้นโดยผู้เข้าร่วม

13. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. อะไรคือสิ่งที่คุณประทับใจในความหลากหลายของคุณประโยชน์การใช้เวลาวาง
2. จากคุณประโยชน์ทั้งหมดคุณต้องการได้รับสิ่งใดมากที่สุด ทำไมถึงต้องการ
3. อะไรที่คุณต้องการได้รับเพิ่มมากขึ้น

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

14. การสรุป

เนื้อหา: มีคุณประโยชน์เกิดขึ้นมากมายจากการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างแต่คุณประโยชน์จะไม่เกิดขึ้นอัตโนมัติกับทุกคน บางเวลาต้องใช้ความพยายามอย่างมากที่จะได้รับประโยชน์ คุณประโยชน์จากการใช้เวลาว่างมีบทบาทที่สำคัญมากในการใช้ชีวิต

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

การเตรียมการ: จัดเตรียมการ์ดก่อนเริ่มกิจกรรม โดยการ์ดชุดแรกจะมีคำหรือวลี ดังต่อไปนี้

- เงินที่มี
- เวลาว่าง
- ความพร้อม
- ทักษะทางสังคม
- สุขภาพ
- ทักษะ

การ์ดชุดที่ 2 ประกอบด้วยอุปสรรค ดังต่อไปนี้

- ฉันต้องการเล่นโบว์ลิ่ง แต่ฉันไม่มีเงิน
- ฉันชอบออกไปเดินตอนกลางคืนแต่ฉันต้องทำความสะอาดบ้าน
- ฉันชอบเล่นทีมฟุตบอลแต่ไม่มีโปรแกรมนี้ในชุมชน
- โรงภาพยนตร์ไม่ต้องการให้ฉันดูหนังเพราะฉันนั่งวิลแชร์
- ฉันต้องการเข้าร่วมแข่งขันแต่ฉันไม่มีความแข็งแรง
- ฉันชอบท่องเที่ยวทางแม่น้ำแต่ฉันไม่รู้วิธีการพายเรือ

เนื้อหา: แจกการ์ดทั้ง 2 ชุดให้แก่ผู้เข้าร่วม จากนั้นให้คนที่ถือการ์ดชุดแรกไปจับคู่กับคนที่ถือการ์ดที่สอง โดยต้องพิจารณาดูว่า คำหรือวลีของเราสอดคล้องและเป็นเหตุเป็นผลกับประโยคในการ์ดในชุดที่สองหรือไม่ ให้เวลาในการค้นหา 5 นาที เมื่อได้คู่แล้วให้นั่งลงกับคู่ตัวเอง จากนั้นให้แต่ละ คู่นำเสนอว่าการ์ดที่ได้จับคู่คืออะไรและเป็นเหตุเป็นผลกันอย่างไร

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม และให้สัญญาณเริ่มต้นและสิ้นสุดกิจกรรม แจกการ์ด ตรวจสอบการดำเนินกิจกรรม จัดเตรียมทีมผู้ช่วยในการดำเนินกิจกรรม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: อุปสรรคจะเป็นสิ่งที่ขัดขวางไม่ให้เราทำในสิ่งที่เราต้องการ ดังนั้น อุปสรรคอาจหยุดยั้งประสบการณ์การใช้เวลาว่างที่เราชอบ บางครั้งเราอาจจะวางแผนหรือต้องการทำในบางสิ่งและเราก็นพบสิ่งนั้น แต่ในขณะนั้นเราไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้ เราอาจจะไม่สามารถที่จะเข้าร่วมกิจกรรมได้ด้วยเหตุผลหลายอย่าง เหตุผลเหล่านั้นคือ อุปสรรค ต่อประสบการณ์ที่จะสร้างความพึงพอใจและความเพลิดเพลิน หลายปัจจัยส่งผลต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เช่น การเงิน เวลาว่าง ความพร้อม ทักษะทางสังคมสุขภาพ ทักษะ สิ่งเหล่านี้ในบางเวลาอาจเป็นอุปสรรคแก่เราได้

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้ออุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การขาดเงินสามารถเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างได้ เพราะในหลายๆ กิจกรรมต้องใช้เงินสำหรับเข้าร่วมกิจกรรมหรือสร้างความสุขบาง สิ่งนี้หมายถึงเราต้องจ่ายเงินเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม หากเราไม่มีเงินและไม่สามารถที่จะเข้าร่วมกิจกรรมได้สิ่งนี้จะกลายเป็นอุปสรรคให้กับเราในการเข้าร่วมกิจกรรม การใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการขาดแคลนเงิน ลำดับเป็นอุปสรรคแรกบนกระดาน โดยเขียน คำว่า “เงิน”

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. อะไรเป็นตัวอย่างเกี่ยวกับเงินที่อาจจะเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
2. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อคุณไม่มีเงินที่จะเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. การนำเสนอ

เนื้อหา: การขาดทรัพยากรเป็นสิ่งที่เป็อุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง บางครั้งเราต้องการเข้าร่วมในกิจกรรมแต่เราไม่สามารถทำได้เพราะเราไม่มีการคมนาคมที่เพียงพอ ตัวอย่างเช่น ไม่มีรถเมล์วิ่งผ่านสวนสาธารณะที่เราต้องการ หรือบางครั้งเราต้องการทำกิจกรรมนันทนาการ แต่ไม่มีมีการจัดเตรียมไว้ โปรแกรมไว้ให้เพื่อบริการในชุมชน หรือสิ่งอำนวยความสะดวก และระบบนิเวศวิทยา อาจเป็นอุปสรรคให้แก่เราในการจัดหรือเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้

กระบวนการ : นำเสนอสารสนเทศทรัพยากร โดยลำดับรายการและนำเสนอด้วยเครื่องโปรเจคเตอร์หรือกระดาน โดยมีแนวคิดหลักๆ นำเสนอ ดังนี้

- การคมนาคม
- โปรแกรม
- สิ่งอำนวยความสะดวก
- ระบบนิเวศวิทยา

8. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. หากไม่ได้มีกิจกรรมที่เตรียมไว้สำหรับคุณจะรู้สึกอย่างไร
2. คุณคิดว่าทรัพยากรเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรมของคุณมากน้อยเพียงใด
3. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อคุณต้องการบางสิ่งและคุณไม่สามารถเข้าร่วมได้ เพราะกิจกรรมนั้นไม่สามารถใช้ได้สำหรับคุณ

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

9. การนำเสนอ

เนื้อหา: ทักษะคิดทางสังคมสามารถเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างได้ เราจะพูดคุยเกี่ยวกับทัศนคติที่เป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการคนพิการที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างเพราะว่าพวกเขาคิดว่าเขาเสียใจหรือไม่มีทักษะที่พอเพียงที่จะมีความสุข ถ้าเราเผชิญหน้ากับทัศนคติทางลบ เราอาจจะเชื่อว่าเราไม่สามารถทำสิ่งต่างๆ ได้ ในเวลาอื่น เราอาจจะเข้าร่วมโปรแกรมและรู้สึกที่ไม่สะดวกสบายหรือได้รับการต้อนรับที่ดี อาจส่งผลให้หยุดทำสิ่งนั้นได้

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศทัศนคติทางสังคม เขียนอุปสรรคของทัศนคติทางสังคมบนกระดาน

10. อภิปราย

เนื้อหา:

1. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อคนมีทัศนคติที่นำมาซึ่งอุปสรรคในการแสดงออกในการใช้เวลาว่าง
2. อะไรคือสิ่งที่คุณทำในการตอบสนองต่อคนที่มีทัศนคติทางลบ

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น

11. การนำเสนอ

เนื้อหา: สุขภาพของแต่ละบุคคลสามารถเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างได้ การขาดสุขภาพที่ดีอาจจะยับยั้งการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการ เพราะว่าสุขภาพที่ไม่ดีจะเป็นข้อจำกัด ปัญหาด้านสุขภาพอาจทำให้รู้สึกไม่สะดวกสบาย หรือข้อจำกัดทางร่างกาย เช่น เป็นบุคคลพิการ อาจส่งผลให้บุคคลไม่สามารถเข้าร่วมการใช้เวลาว่างในกิจกรรมบางประเภทได้

กระบวนการ: กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเรื่องสุขภาพ โดยเขียนคำว่า “สุขภาพไม่ดี” และลำดับรายการที่เป็นอุปสรรคที่เกิดจากปัญหาสุขภาพ

12. อภิปราย

เนื้อหา:

1. กิจกรรมอะไรที่คุณได้รับความสุขจากการเข้าร่วม เนื่องจากเกิดอุปสรรคด้านสุขภาพ
2. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อมีปัญหาสุขภาพจนไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้
3. ปัญหาสุขภาพสร้างอุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของคุณอย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

13. การนำเสนอ

เนื้อหา: การขาดทักษะสามารถเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เป็นไปได้ที่บางครั้งเรางานหนักและได้รับทักษะที่ต้องการ แต่ในบางเวลาเราอาจจะขาดทักษะที่จำเป็นต่อการใช้เวลาว่างทำให้เราไม่สามารถเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างได้อย่างที่เราต้องการ เช่น เราต้องการเล่นเทนนิสแต่เราอาจจะขาดทักษะที่จำเป็นในการเล่นอาจทำให้เราตัดสินใจที่จะเล่นเทนนิส ทักษะเป็นเรื่องสำคัญที่อาจกลายมาเป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างได้

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเรื่องการขาดทักษะและลำดับรายการในเรื่องปัญหาการขาดทักษะลงบนกระดาน

14. อภิปราย

เนื้อหา:

1. คุณจะรู้สึกอย่างไรเมื่อคุณมีทักษะที่จำกัดสำหรับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
2. คุณจะรู้สึกอย่างไรหากมีคนต้องการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นจนทำให้ขาดทักษะที่จำเป็นในกิจกรรมนั้น

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

15. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: ให้เตรียมรูปภาพของกิจกรรมนั้นจนจนการโดยเตรียมภาพกิจกรรมนั้นจนจนการให้หลากหลาย เตรียมรูปภาพไว้ 5 ภาพ โดยติดรูปภาพเหล่านั้นบนฝาผนัง

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมช่วยกันระบุอุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นจนจนการ โดยแบ่งออกเป็น 4 กลุ่มและให้ทุกกลุ่มช่วยกันดูรูปภาพกิจกรรมนั้นจนจนการที่ติดไว้ที่ฝาผนัง และช่วยกันคิดและระบุอุปสรรคการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นจนจนการตามที่เห็นในภาพ พร้อมระบุเหตุผล เมื่อครบกำหนดเวลาให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าห้อง พร้อมให้ทุกคนที่เข้าร่วมอภิปรายและร่วมกันแสดงความคิดเห็น

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ตรวจสอบการทำกิจกรรมของผู้เข้าร่วม และคอยให้ความช่วยเหลือเมื่อเด็กเกิดมีความคิดเห็นขัดแย้งกันเกิดขึ้น

16. การซักถาม

เนื้อหา:

1. สิ่งใดเป็นความยากลำบากสำหรับคุณในการระบุอุปสรรค
2. คุณระบุอุปสรรคอะไรไปบ้าง และในการทำกิจกรรมนี้คุณมีอุปสรรคอะไรบ้าง
3. ภาพใดที่คุณชอบมากที่สุด เพราะเหตุใดจึงชอบ

4. คุณมีประสบการณ์ที่เป็นอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาวางเหมือนในรูปภาพบ้างหรือไม่
ถ้าเป็นดังนั้น อุปสรรคเหล่านั้นคืออะไร

5. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม
และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

17. การสรุป

เนื้อหา ลำดับแรกในการแก้ปัญหาคือการรับรู้ถึงปัญหา การระบุปัญหาและอุปสรรคจะช่วยให้
เราหาวิธีการและกลยุทธ์ในการแก้ไขปัญหาและก้าวข้ามอุปสรรคของการใช้เวลาวางไปได้ นอกจากนี้
การระบุอุปสรรคจะช่วยให้เราสามารถที่จะ ขจัด ลดอุปสรรค และการรับมือกับอุปสรรคได้

กระบวนการ: ทำการสรุปและสร้างโอกาสในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เริ่มกิจกรรมโดยมุ่งเน้นให้ผู้เข้าร่วมสามารถก้าวข้ามอุปสรรคของการใช้เวลาว่างได้ เมื่อเริ่มกิจกรรมให้เด็กจับคู่กับ จากนั้นให้แจกกระดาษให้ผู้เข้าร่วมคู่ละ 2 แผ่น โดยให้เด็กแต่ละคู่ คิดถึงอุปสรรคในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างแล้วเขียนลงในกระดาษแผ่นแรก โดยใช้เวลา 5 นาที เมื่อครบกำหนดเวลาให้เด็กคิดแนวทางในการแก้ไขอุปสรรคที่ได้เขียนลงในกระดาษ แผ่นแรก แล้วเขียนลงในกระดาษแผ่นที่ 2 โดยใช้เวลา 5 นาที เมื่อครบกำหนดเวลาให้แต่ละคู่วางปากกาแล้วเตรียมพร้อมนำเสนอ

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และนำเข้าสู่การซักถาม

2. การซักถาม

เนื้อหา:

1. มีความยากลำบากอย่างไรบ้างในการจับคู่กลยุทธ์หรือแนวทางในการก้าวข้ามอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง
2. มีอุปสรรคข้อไหนที่คุณไม่สามารถคือกลยุทธ์หรือแนวทางในการก้าวข้ามอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

3. ขั้นนำ

เนื้อหา:

กลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคการใช้เวลาว่างเป็นสิ่งที่อยู่ในความต้องการ การเข้าร่วมกิจกรรมในกิจกรรมนั้นหนทางการ เราต้องพัฒนากลยุทธ์ในทางเดียวกันเราหวังว่าจะลดอุปสรรคโดยทำให้เราสามารถมีความสุขและความพึงพอใจในการใช้เวลาว่าง กลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคการใช้เวลาว่างอาจจะรวมไปถึงการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เป็นอิสระจากค่าใช้จ่าย การพัฒนาการจัดการเวลา การใช้ทรัพยากรการใช้เวลาว่างที่บ้าน การเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นต่อการเข้าร่วมในกิจกรรม และการประยุกต์เครื่องมือที่ตอบสนองความต้องการของคุณ

กระบวนการ: กล่าวถึงความสำคัญของกลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคในการใช้เวลาว่าง

4. การนำเสนอ

เนื้อหา: กลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคในการใช้เวลาว่างที่สำคัญเรื่องหนึ่ง คือการพัฒนาประสิทธิภาพของทักษะในการจัดการเวลาเป็นวิธีการเชิงบวกในการก้าวข้ามอุปสรรคของการไม่มีเวลาว่าง การจัดการเวลาเป็นกระบวนการที่เป็นลำดับขั้นตอนในการจัดลำดับความสำคัญและตารางภาระหน้าที่ของคุณ ในการจัดการประสิทธิภาพ เวลาของคุณ ทำให้คุณมีเวลาว่างสำหรับกิจกรรมนันทนาการ เมื่อคุณมีการพัฒนาทักษะการจัดการเวลาในระดับสูง สิ่งนี้จะกลายเป็นกระบวนการที่เป็นธรรมชาติและช่วยเพิ่มเวลาว่าง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศการพัฒนาทักษะการจัดการเวลา เขียนคำว่า การจัดการเวลา บนกระดาน

5. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. อะไรเป็นสิ่งที่คุณทำเมื่อคุณทำตารางภาระหน้าที่ของคุณ
2. คุณจะจัดการเวลาเพื่อให้เหลือเวลาในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างหรือกิจกรรมนันทนาการได้อย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

6. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: จัดเตรียม “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” (Leisure time clock)

เนื้อหา: เริ่มกิจกรรมโดยให้ผู้เข้าร่วมทุกคนได้รับการพัฒนากลยุทธ์ในการก้าวข้ามอุปสรรคในการใช้เวลาว่างด้วยการพัฒนาทักษะในการจัดการเวลา เริ่มต้นด้วยการแจก “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” (Leisure time clock) โดยให้ผู้เข้าร่วมระบายสีลงในพื้นที่ในนาฬิกาการใช้เวลาว่าง ซึ่งแบ่งส่วนต่างๆ เป็นชั่วโมง ซึ่งเด็กต้องจัดการเวลาโดยระบายสีตามจำนวนชั่วโมงที่เราทำสิ่งต่างๆ ดังนี้

- 1) การทำงาน ให้ระบายสีเหลือง
- 2) การใช้เวลาว่าง ให้ระบายสีเขียว
- 3) การดูตัวเอง ให้ระบายสีฟ้า
- 4) ทำสิ่งอื่นๆ ให้ระบายสีแดง

พร้อมทั้งเขียนระบุจำนวนชั่วโมงที่ใช้ทั้ง 4 ข้อ ตอบคำถามที่อยู่ในแบบฟอร์ม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกแบบสอบถามและ จัดเตรียม “นาฬิกาการใช้เวลาว่าง” (Leisure time clock) เตรียมเวลาให้เพียงพอที่จะดำเนินการให้เสร็จสิ้น จากนั้นนำเข้าสู่การซักถาม

7. การซักถาม

เนื้อหา:

1) จากตารางเวลาที่ได้ระบุเวลาแล้ว ในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ตารางเวลาของคุณมีการเปลี่ยนแปลงหรือไม่

2) ถ้าใช่ มีความแตกต่างอย่างไร จงอธิบาย

3) ในตารางเวลาที่คุณได้จัดการคุณมีความพึงพอใจในเวลาว่างหรือไม่

4) ถ้าไม่ คุณจะเปลี่ยนแปลงอย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

8. การสรุป

เนื้อหา: อุปสรรคการใช้เวลาว่างจะทำให้เราไม่สามารถมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เราสามารถพัฒนาทักษะการจัดการเวลาว่างมาช่วยในการก้าวข้ามอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง หากเราสามารถพัฒนากลยุทธ์เราจะความสนุกสนานในการเข้าร่วมกิจกรรมและสิ่งที่เราอาจคิดว่าเป็นไปไม่ได้

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 2 ตระหนักรู้ในตนเอง

โปรแกรมที่ 2 ตระหนักรู้ในตนเอง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อสร้างโอกาสสำหรับผู้เข้าร่วมที่จะเข้าใจความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง การใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง และคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 2 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้ตระหนักรู้ในตนเองในการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง โดยสามารถอธิบายได้ว่าความรับผิดชอบต่อการใช้เวลาว่างมีความสำคัญอย่างไร 3 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที ตัวอย่างเช่น ทำให้มีการเปลี่ยนแปลง ส่งเสริมการเรียนรู้ หลีกเลี่ยงความรู้สึกว่าไม่มีประโยชน์ กระตุ้นให้เติบโต ลดอุปสรรค เพิ่มการควบคุม เพิ่มความเป็นอิสระ เพื่ออำนวยความสะดวกในการเข้าร่วม

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการให้ระบุ กิจกรรมที่ตนชื่นชอบและต้องการเข้าร่วม พร้อมเหตุผลและความพึงพอใจที่คาดว่าจะได้รับการเข้าร่วมของตนเองมา 2 กิจกรรม ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง โดยระบุถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของตนเองได้ 2 กิจกรรมพร้อมทั้งอธิบายว่ากิจกรรมการใช้เวลาว่างนั้นมีความสอดคล้องกับคุณลักษณะของตนเองอย่างไร ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เริ่มต้นกิจกรรมโดยสร้างการตอบสนองต่อการถามคำถาม 1 คำถาม คำถามนั้นคือ ใครเป็นผู้รับผิดชอบสำหรับการใช้เวลาว่างของคุณ

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรมและสนับสนุนให้ทุกคนที่จะตอบสนอง

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: เป็นสิ่งสำคัญสำหรับความรับผิดชอบสำหรับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเรา สิ่งนี้มีความหมายว่าเราต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่เราเองจะมีความสุขและความพึงพอใจ ดังนั้นถ้าเราเองไม่มีความสุข เราต้องพิจารณาอย่างละเอียดว่าเราต้องทำอะไรและกำหนดแนวทางที่เราสามารถเปลี่ยนแปลงได้ นี่หมายความว่าเราจะต้องให้ไว้วางใจ สำหรับความพึงพอใจของเราและ เราจะต้องไม่ตำหนิคนอื่นถ้าเราไม่พึงพอใจ ความรับผิดชอบส่วนบุคคลเป็นการควบคุมสถานการณ์ เราสามารถควบคุมการใช้เวลาว่างของเราโดยเรียนรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบ

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อความรับผิดชอบส่วนบุคคลในการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ความเข้าใจของความรับผิดชอบส่วนบุคคลในการใช้เวลาว่าง เราสามารถคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เราต้องทำในสถานการณ์การใช้เวลาว่าง ความรับผิดชอบในการเข้าร่วมทำให้ตระหนักมากขึ้นอะไรคือความสุขและอะไรที่เราสามารถทำเพื่อช่วยให้เรารู้สึกดี ความพยายามที่จะเข้าใจทักษะของเราและข้อจำกัดเป็นตัวอย่างของการแสดงให้เห็นถึงความรับผิดชอบ เมื่อเราทำวิธีการบางอย่างและยอมรับ ผลที่ตามมาของการกระทำเหล่านั้น เป็นความรับผิดชอบ เช่นเดียวกัน เราอาจจะเลือกพัฒนาทักษะและยอมรับว่าการเติบโตนั้นต้องใช้ความพยายาม เวลา และการฝึกฝน

ความรับผิดชอบในการใช้เวลาว่างต้องใช้ความรู้เกี่ยวกับ ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับ การเลือกกิจกรรมนั้นหนทางการ เมื่อเราทำตามขั้นตอนในการเพื่อสุขภาพทางร่างกายของเรา เราจะจัดพื้นที่สำหรับตัวเองเพื่อให้สามารถได้รับประสบการณ์การใช้เวลาว่างได้ง่ายมากขึ้น ถ้าเราเข้าร่วมในกิจกรรม สิ่งนี้เป็นสิ่งที่เรารับผิดชอบในการเรียนรู้ทักษะที่จำเป็นสำหรับการเข้าร่วม และเราสามารถพัฒนาทักษะนี้ก่อนและระหว่างการเข้าร่วม ความรับผิดชอบในการได้รับความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการใช้เวลาว่าง ถ้าเราต้องการความสามารถในการเข้าร่วมในการใช้เวลาว่าง เราต้องรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่เราใช้ได้บ้าง และเราต้องเรียนรู้ว่าสถานที่ไหนที่เรา สามารถไปทำกิจกรรมได้บ้าง และเราต้องสามารถไปที่ไหนและเราต้องพิจารณาว่าจะไปที่ไหนต่อไป สิ่งนี้เป็นประโยชน์ที่ได้จากการเรียนรู้เมื่อกิจกรรมนั้นเกิดขึ้น

เราต้องรักษาสุขภาพทางร่างกายของเราเพื่อที่จะมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง เราสามารถที่จะพักผ่อนเพื่อที่เราจะมีพลังที่จะไปทำบางสิ่งที่น่าสนใจซึ่งความสุขของเราในการใช้ชีวิต รับประทานอาหารที่ดีและเหมาะสมที่จะได้รับสารอาหารที่ครบถ้วนและถูกต้องตามหลักโภชนาการ ดูแลเกี่ยวกับการใช้ยาในปริมาณที่เหมาะสมและออกกำลังกายเพื่อที่จะมีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง การกระทำเหล่านี้เป็นการแสดงให้เห็นหาเราได้แสดงความรับผิดชอบในการควบคุมการชีวิตของเรา

เราแต่ละคนต้องรับผิดชอบที่จะเริ่มต้นในการมีส่วนร่วม ความรับผิดชอบในสำหรับการใช้เวลาว่างหมายถึงการเริ่มต้นในการเข้าร่วมของเรา ความรับผิดชอบในการใช้เวลาว่างเป็นการเลือกและสนับสนุนกระบวนการกำหนดการตัดสินใจ การรับผิดชอบส่วนบุคคลการใช้เวลาว่างให้การควบคุมเหนือสิ่งที่เราทำระหว่างการใช้เวลาว่าง ความเข้าใจในความรับผิดชอบและเรียนรู้วิธีการการตอบสนองของเราเองที่มากขึ้นในการกำหนดการตัดสินใจของตัวเองในการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับ ความรู้ที่สำคัญของความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่างของแต่ละคน

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. ทำอย่างไรที่เราจะมีความรับผิดชอบในการใช้เวลาว่าง
2. บางสิ่งที่เราต้องรับผิดชอบในการใช้เวลาว่างคืออะไร
3. ใครรับผิดชอบสำหรับการพัฒนาทักษะของตัวเองสำหรับการเข้าร่วม ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
4. อะไรคือประโยชน์ที่เราได้จากการมีความรู้เกี่ยวกับทรัพยากรการใช้เวลาว่าง
5. ทำอย่างไรที่เราสามารถรับผิดชอบสุขภาพทางร่างกายของเราได้
6. คุณควบคุมการเข้าร่วมในการใช้เวลาว่างได้อย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนนั่งเป็นวงกลม ให้แต่ละคนคิดถึงเกี่ยวกับเหตุผลว่าทำไมเราต้องรับผิดชอบต่อสำหรับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เมื่อทุกคนหาเหตุผลได้แล้วให้ยกมือขึ้น ใครยกมือก่อนจะได้พูดโดยให้บอกในสิ่งที่คิดกับคนในกลุ่ม ไม่มีคำตอบถูกผิด ทุกคนต้องให้ความสนใจในสิ่งที่เพื่อนคิดและพูด

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนนั่งเป็นวงกลม สนับสนุนผู้เข้าร่วม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมในการแสดงแนวคิดถ้าพวกเขาต้องพบกับความลำบาก

6. การซักถาม

เนื้อหา

1. สิ่งใดที่เป็นความรับผิดชอบส่วนตัวในการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง
 2. คุณมีแนวโน้มที่จะมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่างถ้าคุณทราบว่าเป็นความรับผิดชอบของคุณหรือไม่ ถ้าใช่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น และถ้าไม่ใช่ ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น
 3. คุณมีวิธีการอย่างไรในการควบคุมความรับผิดชอบของคุณ
- กระบวนการ:** ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: เรามีความรับผิดชอบส่วนตัวในการใช้เวลาว่าง ความรับผิดชอบรวมถึง การพยายามจัดข้อจำกัด การตัดสินใจในการนำสิ่งต่างๆ การพัฒนาทักษะ ความรู้เกี่ยวกับทรัพยากร วิธีการในการดูแลสุขภาพร่างกายของตัวเอง สิ่งนี้เป็นสิ่งสำคัญในการควบคุมการดำรงชีวิต เพื่อที่จะได้รับประสบการณ์การใช้เวลาว่างในชีวิตของเรา

กระบวนการ: ดำเนินการสรุป โดยเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ถามคำถามในสิ่งที่สงสัยหรือต้องการความเข้าใจ

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อเริ่มต้นกิจกรรม เราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมนันทนาการในปัจจุบัน โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมคนแรกเลือกการ์ดขึ้นมาหนึ่งใบ ถ้าการ์ดเป็นชื่อใครให้คนนั้นให้พูดถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ชอบทำในปัจจุบันพร้อมเหตุผล เช่น ฉันชื่อ น้อย ฉันชอบเดินเล่นในสวนสาธารณะ เพราะทำให้ฉันรู้สึกผ่อนคลายและได้ใกล้ชิดธรรมชาติ ทุกคนจะได้เลือกการ์ด เพื่อที่ทุกคนจะได้มีโอกาสพูดถึงการใช้เวลาว่างของตนเองในปัจจุบัน

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกการ์ดที่ละคน เลือกผู้เข้าร่วมสำหรับการเริ่มต้น จากนั้นวนตามเข็มนาฬิกา พร้อมทั้งคอยตรวจสอบกระบวนการแนะนำกิจกรรม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองเป็นข้อเรียกร้องในชีวิตของเราที่ต้องเข้าใจในหลายเรื่องที่มีความสำคัญ เราได้ใช้เวลาในเรื่อง ความรับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมในเวลาว่าง และเรียนรู้เกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง และในเวลานี้เราจะได้ได้ทราบความคิดที่ชัดเจนและละเอียดเกี่ยวกับความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การที่จะเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างเราต้องทราบก่อนว่าเราชื่นชอบกิจกรรมใดความสามารถในการแสดงออกถึงความชื่นชอบมักถูกกำหนดโดยสิ่งที่เราชื่นชอบที่จะทำและสิ่งที่เราต้องการทำมากที่สุด อะไรที่เราชอบทำเราจะมีความสุขที่ได้ทำสิ่งนั้น หากเราทราบว่าเราชื่นชอบสิ่งใดเราก็จะต้องการทำสิ่งนั้น เช่น ถ้าเราชื่นชอบการเล่นฟุตบอลเมื่อมีเวลาว่างเราก็เป็นไปได้ที่เราต้องการใช้เวลาว่างด้วยการเล่นฟุตบอล หรือถ้าเราชื่นชอบการเล่นคอมพิวเตอร์ในเวลาว่างเมื่อเรามีโอกาสเราก็อาจมีความต้องการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างด้านคอมพิวเตอร์ แล เมื่อเราได้เข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างตามความชื่นชอบและความต้องการของเราแล้วนั้น ก็จะทำให้เราได้รับความสุขและเกิดความพึงพอใจในชีวิตในที่สุด

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. เป็นเรื่องยากที่จะพิจารณาถึงกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่เราชื่นชอบและต้องการเข้าร่วมหรือไม่อย่างไร
2. กิจกรรมการใช้เวลาว่างที่คุณชื่นชอบและต้องการเข้าร่วมคือกิจกรรมอะไร และเพราะเหตุใด
3. หากคุณมีเวลาว่างคุณจะเข้าร่วมกิจกรรมนี้หรือไม่ และคุณคิดว่าจะได้รับความพึงพอใจมากน้อยเพียงใด โปรดอธิบาย

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหา: ผู้นำให้เด็กแต่ละคนทำกิจกรรมนั้นหนทางการตามที่ผู้นำสั่งให้ทำ กิจกรรมละ 10 นาที ซึ่งได้แก่ 1) การวาดภาพ 2) กิจกรรมเข้าจังหวะ และ 3) เกม

เมื่อเด็กทำกิจกรรมครบทุกกิจกรรมตามที่ผู้นำสั่งแล้ว ผู้นำจึงสั่งให้เด็กทุกคนเลือก กิจกรรมอะไรก็ได้ที่อยู่ในศูนย์นั้นหนทางการตามที่ตัวเองชื่นชอบ ภายในเวลา 40 นาที

เมื่อครบกำหนดเวลาผู้นำส่งสัญญาณให้เด็กแต่ละคนรวมกันจากนั้นให้เด็กเขียน อธิบายความรู้สึก ของตัวเองหลังจากได้ทำกิจกรรมที่ถูกกำหนดไว้โดยผู้นำและ ความรู้สึก ของตัวเองหลังจากได้เลือกทำกิจกรรมตามความสนใจของตนเองและทั้งสองความรู้สึกนั้นแตกต่างกันอย่างไร ให้เด็กเขียนความรู้สึกของตนลงในกระดาษ จากนั้นให้เด็กพูดถึงความรู้สึกของแต่ละคน

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม สนับสนุนผู้เข้าร่วม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมในการแสดงแนวคิด ถ้าพวกเขาต้องพบกับความลำบาก

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณรู้สึกอย่างไรหลังจากได้ทำกิจกรรมที่ถูกกำหนดไว้โดยผู้นำและกิจกรรมที่คุณเลือกตามความสนใจของตัวเอง
2. ทั้งสองความรู้สึกนั้นแตกต่างกันอย่างไร
3. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การที่บุคคลได้ใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเองก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจในชีวิต ก่อให้เกิดความสุขและช่วยสร้างความสมดุลระหว่างจิตวิญญาณ จิตใจ ร่างกาย และพัฒนาการของแต่ละบุคคล

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เกี่ยวกับ คุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเดินรอบวง ให้แต่ละคนเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงชื่อของตัวเอง, กิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง และประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และนำเข้าสู่การซักถาม

2. ชี้นำ

เนื้อหา: คุณลักษณะส่วนบุคคลเป็นปัจจัยพื้นฐานที่สำคัญในการตระหนักรู้ในตนเอง โดยคุณลักษณะพื้นฐานดังกล่าวทำให้เราตระหนักรู้ในตนเองและเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งพื้นฐานดังกล่าวจะช่วยให้เราตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะและคุณค่าของตัวเอง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: คุณลักษณะเฉพาะบุคคลเป็นตัวบ่งชี้ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคน ไม่ว่าจะเป็น เชื้อชาติ ภาษา เพศ อายุ วัฒนธรรม สังคม และชุมชน เป็นต้น เป็นลักษณะเฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกับคนอื่น เป็นการตระหนักรู้ในตัวเองว่าเราคือใคร สิ่งนี้เกิดขึ้นจากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับบุคคลอื่น โดยผ่านการมองเห็นตัวเองและมุมมองที่มีต่อคนอื่นในขณะนั้น โดยคุณลักษณะส่วนบุคคลเป็นพื้นฐานของการตระหนักรู้ในตนเอง การแสดงตัวตน และการเห็นคุณค่าในตนเอง ซึ่งคุณลักษณะส่วนตัวของเรานั้นมีผลต่อการตัดสินใจเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่าง โดยตัวเราเองจะต้องพิจารณาว่าจากคุณลักษณะของตนเองนั้น คิดว่าตนเองเหมาะสมที่จะเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างประเภทใด

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. คุณคิดว่าคุณลักษณะของตนเองมีความสำคัญต่อการใช้เวลาว่างหรือไม่ อย่างไร
2. คุณได้รับความรู้อะไรบ้างจากการเรียนรู้ในเรื่องนี้

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษวาดภาพ ดินสอ ดินสอสี

เนื้อหา: ให้นำเป็นวงกลม ผู้นำให้ผู้เข้าร่วมคิด ถึงจุดเด่นของตนเอง ให้ทุกคนร่วมกันปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง แล้วผู้พูด ก้าวมาในวง 1 ก้าว พูดจุดเด่นออกมาพร้อมท่าประกอบที่ไม่ซ้ำใครหลังเสียงปรบมือ (คำพูดจุดเด่นกำหนดให้มี 2 พยางค์)

ให้ผู้เข้าร่วมทุกคน ร่วมกันปรบมือเป็นจังหวะ 2 ครั้ง และให้เด็กแต่ละคนก้าวเข้ามาในวง พร้อมบอกจุดเด่นและท่าประกอบ หลังเสียงปรบมือโดยเรียงลำดับ ให้เด็กพูดจุดเด่นพร้อมท่าจนครบทุกคน หลังจากทำครบทุกคน ให้ทำซ้ำอีกครั้ง แต่เปลี่ยนจากพูดจุดเด่นพร้อมท่า ของตนเอง เปลี่ยนเป็น ทุกคนพูดจุดเด่นพร้อมท่าของผู้อื่นเรียงไปที่ละคน

เมื่อทำกิจกรรมแรกเสร็จให้นำเป็นวงกลม จากนั้นแจกกระดาษวาดภาพ พร้อมดินสอ และดินสอสีให้เด็กทุกคน แล้วให้วาดภาพของตัวเองแบบเต็มตัวลงในกระดาษพร้อมระบายสีให้ สวยงาม เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วให้ แต่ละคนนั่งลงและคิดทบทวนว่าตนเองมีคุณลักษณะ และคุณค่า อย่างไรบ้าง จากนั้นให้เขียนลงไปในภาพวาดของตนเอง จากนั้นทบทวนว่าจากคุณค่าและคุณลักษณะของตนเองนั้น คิดว่าตนเองเหมาะสมที่จะเลือกทำกิจกรรมนั้นหนทางการและการใช้เวลาว่างอะไรบ้าง แล้วให้เด็กเขียนลงในกระดาษ พร้อมออกมานำเสนอ

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกกระดาษวาดภาพ ดินสอ ดินสอสี ให้ผู้เข้าร่วมทุกคนนั่งเป็นวงกลม สนับสนุนผู้เข้าร่วม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมในการแสดงแนวคิดถ้าพวกเขาต้องพบกับความลำบาก

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณคิดว่าคุณมีคุณค่าและคุณลักษณะอย่างไรบ้าง
2. จากคุณค่าและคุณลักษณะของตนเองนั้น คิดว่าตนเองเหมาะสมที่จะเลือกทำกิจกรรมนั้นหนทางการและการใช้เวลาว่างอะไรบ้าง
3. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: การทราบถึงคุณค่าของตนเองย่อมทำให้แต่ละบุคคลภาคภูมิใจ และสามารถเลือก ประสิทธิภาพการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณค่าของตนเองได้ และจะช่วยให้บุคคลนั้นเกิดความพึงพอใจในชีวิตและการพัฒนาคุณภาพชีวิตในท้ายที่สุด

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ



โปรแกรมที่ 3 การตัดสินใจ

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมที่จะเรียนรู้ลักษณะวัตถุประสงค์ในการเข้าร่วมการใช้เวลาวางส่วนบุคคล, และกิจกรรมที่สามารถทำให้วัตถุประสงค์เหล่านี้สำเร็จได้. โดยใช้กระบวนการการตัดสินใจ

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาวาง

วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาวาง

วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้บรรลุเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาวาง

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาวาง

วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาวาง

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถอธิบายความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาวาง

ให้แจกกระดาษและดินสอ โดยให้เด็กกำหนดเป้าหมายในการใช้เวลาวางของตนเอง 2 เป้าหมาย ให้เวลาภายใน 5 นาที ตัวอย่างเช่น เพื่อรู้จักคนอื่นๆ เพื่อพัฒนาสมรรถภาพทางร่างกาย เพื่อเสริมสร้างทักษะ เพื่อทำในสิ่งที่ชอบ พร้อมระบุเหตุผลตามเป้าหมายนั้น เช่น “ฉันชอบที่จะมีเพื่อนมากขึ้น” “ฉันอยากออกกำลังกายมากขึ้นเพื่อที่จะได้มีสมรรถภาพทางร่างกายที่สมส่วน” “ฉันต้องการเรียนเพื่อพัฒนาทักษะเทนนิสของตนเอง” “ฉันต้องการที่จะทำกิจกรรมมากขึ้นเพื่อความสุขของตนเอง”

วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้เกี่ยวกับการระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้บรรลุเป้าหมาย

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถความรู้เกี่ยวกับการระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้บรรลุ

เป้าหมาย แจกกระดาษและดินสอ ให้ระบุกิจกรรมนั้นหนาการ 3 กิจกรรมที่จะให้บรรลุสำเร็จในแต่ละ วัตถุประสงค์ในการใช้เวลาวางได้ ภายในเวลา 10 นาที ตัวอย่างเช่น ทำความรู้จักกับผู้คน : เข้าร่วมคริสตจักร เล่นซอฟท์บอล เข้าร่วมชมรมเต้น หรืออาสาสมัครที่โรงพยาบาล เพื่อพัฒนาความรู้สึกที่รู้สึกกับตนเอง: เรียนว่ายน้ำ ลงสมัครเรียนศิลปะป้องกันตัว หรือเรียนขับร้อง เพื่อพัฒนาทักษะ: เข้าร่วมเวิร์คช็อปเพื่อเรียนรู้ทักษะการสื่อสารที่ดียิ่งขึ้น เข้าร่วมและตั้งใจเข้าศูนย์ออกกำลังกาย หรืออ่านหนังสือ เป็นต้น พร้อมให้เหตุผลว่าทำไมถึงเลือกกิจกรรมนี้ ตัวอย่างเช่น เข้าร่วมคริสตจักร “ฉันรู้จักคนที่ได้พบ

กับเพื่อนสนิทของพวกเขาที่กลุ่มคริสตจักร” เรียนวายน้ำ “ฉันรู้สึกว่าจะไม่สามารถทำอะไรได้ตอนที่ฉันอยู่รอบๆ และฉันคิดว่าการเรียนวายน้ำจะช่วยทำให้ฉันรู้สึกกับตัวเองดีขึ้น”

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

การวัดปฏิบัติ เด็กสามารถแสดงให้เห็นถึงกระบวนการตัดสินใจในการใช้เวลาว่างอย่างเป็นระบบ ดังนี้

- 1) ให้ระบุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างของตนเอง 1 เป้าหมาย ภายในเวลา 5 นาที
- 2) สืบค้นกิจกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างของตนเอง อย่างน้อย 3 กิจกรรม ภายในเวลา 15 นาที
- 3) ให้จัดลำดับข้อดีและข้อเสียจากกิจกรรมที่ได้สืบค้น ภายในเวลา 5 นาที
- 4) ให้ตัดสินใจการใช้เวลาว่างจากสิ่งที่ได้ประเมินจากการปฏิบัติก่อนหน้านี้ ภายในเวลา 5 นาที



เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 3 แสดงให้เห็นถึงการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเดินรอบวง ให้แต่ละคนเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงชื่อของตัวเองและพูดถึงเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเอง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และนำเข้าสู่การซักถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: เป้าหมายส่วนบุคคลเป็นสิ่งที่ต้องการทำให้บรรลุผลให้ได้มา หรือรักษาไว้ สิ่งนี้เป็นสิ่งที่คุณจะต้องทำให้เกิดผลสำเร็จ การบรรลุเป้าหมายเป็นสิ่งที่ช่วยให้เรามีความปรารถนาที่จะบรรลุเป้าหมายและเต็มใจที่จะจ่ายเพื่อพยายามที่จะไปถึงเป้าหมาย การระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลเป็นย่างก้าวที่สำคัญในการเติบโตและการพัฒนา ในขณะที่เราพัฒนาทักษะและความรู้ เราจะอยู่ในตำแหน่งที่มีความหมายและวิถีชีวิตการใช้เวลาว่างที่คุ้มค่า การพัฒนาเป้าหมายการใช้เวลาว่างเป็นขั้นตอนแรกของกระบวนการตัดสินใจเกี่ยวกับการเลือกเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลเป็นกระบวนการเกี่ยวกับการให้ความสนใจและความมีชีวิตชีวา โดยมีคำแนะนำที่สามารถช่วยเราในการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล โดยเป็นกระบวนการดังนี้

- 1) มีเป้าหมายเป็นของตัวเอง โดยเป้าหมายที่ดีที่สุดคือเป้าหมายที่กำหนดขึ้นสำหรับเราโดยเฉพาะ
- 2) เป้าหมายต้องมีความชัดเจน เทียบตรง และเขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร
- 3) เป้าหมายบางอย่างสามารถสำเร็จได้ในระยะเวลาอันสั้น
- 4) เป้าหมายเป็นรากฐานที่สำคัญของคุณค่า ถ้าเราทำสำเร็จตามเป้าหมายเราจะรู้สึกว่าตัวเองมีคุณค่าและเกิดความพึงพอใจในชีวิต
- 5) เป้าหมายเป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้จริง
- 6) เป้าหมายสามารถวัดได้

7) เป้าหมายต้องมีกำหนดเวลาที่แน่นอนสำหรับความสำเร็จ

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. การกำหนดเป้าหมายสร้างคุณค่าให้กับคุณอย่างไรบ้าง
2. คุณเคยเขียนเป้าหมายส่วนตัวหรือไม่ อย่างไร
3. ประโยชน์ของการเขียนเป้าหมายของคุณคืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษและดินสอ

เนื้อหา: ให้เริ่มต้นกำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล โดยแจกกระดาษและดินสอให้แก่ผู้เข้าร่วม จากนั้นให้เวลา 15 นาที ให้แต่ละคนคิดและกำหนดเป้าหมายส่วนบุคคลโดยเป้าหมายนั้นเป็นของเฉพาะบุคคล มีการเขียนที่ชัดเจน สำเร็จได้ในระยะเวลาอันสั้น เป็นไปตามหลักจริยธรรม ปฏิบัติได้จริง และมีการ กำหนดเวลาที่แน่นอน สำหรับความสำเร็จ โดยเขียนเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตัวเองลงในกระดาษ เมื่อครบกำหนดเวลาให้ผู้เข้าร่วมจับกลุ่ม และนำเสนอเป้าหมายของตัวเองต่อเพื่อนในกลุ่ม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกกระดาษและดินสอ ให้เวลาผู้เข้าร่วมในการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคล ให้จับกลุ่มนำเสนอแก่คนในกลุ่ม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. บทเรียนจากกิจกรรมนี้เป็นสิ่งที่ยากหรือง่ายสำหรับเรา
2. สิ่งที่น่าสนใจคุณในการระบุเป้าหมายส่วนบุคคลคืออะไร
3. คุณคิดว่าการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างของคุณ สอดคล้องกับกระบวนการระบุเป้าหมายหรือไม่ อย่างไร
4. เป้าหมายการใช้เวลาว่างของคุณมีส่วนสำคัญต่อชีวิตของเราหรือไม่ อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถามอย่างน้อย 1 คำถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: กระบวนการระบุเป้าหมายเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดเมื่อเป้าหมายเป็นของเฉพาะบุคคล มีการเขียนที่ชัดเจน สำเร็จได้ในระยะเวลาอันสั้น เป็นไปตามหลักจริยธรรม ปฏิบัติได้จริง และมีการกำหนดเวลาที่แน่นอนสำหรับความสำเร็จ

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและให้โอกาสแก่ผู้เข้าร่วมในการถามคำถาม



วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้บรรลุเป้าหมาย

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเดินรอบวง ให้แต่ละคนเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงชื่อของตัวเองและพูดถึงกิจกรรมที่เราคิดว่าสามารถช่วยให้เราบรรลุเป้าหมายการใช้เวลาว่างได้

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และนำเข้าสู่การซักถาม

2. ชี้นำ

เนื้อหา: การระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลเป็นขั้นตอนแรกในการกำหนดการตัดสินใจเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง เมื่อได้ระบุเป้าหมายส่วนบุคคลแล้วนั้น เราสามารถพิจารณากิจกรรมนั้นหาการที่จะช่วยให้เราประสบความสำเร็จ การระบุกิจกรรมที่จะช่วยให้เราประสบความสำเร็จตามเป้าหมายการใช้เวลาว่างของคุณนั้นเป็นขั้นตอนที่สองในกระบวนการตัดสินใจ มีกิจกรรมมากมายที่มีศักยภาพที่จะช่วยให้เราบรรลุตามเป้าหมาย คุณต้องตระหนักมากขึ้นถึงกิจกรรมที่เป็นไปได้ และทางเลือกมากมายที่คุณต้องเลือก

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้วัตถุประสงค์สำเร็จ

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: หลังจากเราได้กำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างส่วนบุคคลที่เราต้องการประสบความสำเร็จแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการพิจารณากิจกรรมที่จะช่วยให้เราไปสู่เป้าหมาย ต้องเป็นกิจกรรมที่สนับสนุนและเฉพาะเจาะจงและสอดคล้องกับเป้าหมายของเรา และการตระหนักถึงความหลากหลายของกิจกรรมก็จะช่วยให้คุณบรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายการใช้เวลาว่างของคุณ

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้วัตถุประสงค์สำเร็จ

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. คุณค่าของการตระหนักถึงความหลากหลายของการใช้เวลาว่างคืออะไร
2. สิ่งที่คุณสามารถทำได้เพิ่มความรู้เกี่ยวกับความหลากหลายของการใช้เวลาว่างคืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์สารสนเทศนันทนาการชม กระดาษ และดินสอ

เนื้อหา: ให้แต่ละคนสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากสารสนเทศทาง อินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคลที่เรากำหนดไว้เมื่อครั้งที่แล้ว ให้สืบค้นในเว็บไซต์สารสนเทศนันทนาการชุมชนที่ได้พัฒนาและจัดเตรียมไว้ และเว็บไซต์อื่นๆ ให้เวลาในการสืบค้น 30 นาที

เมื่อสืบค้นสารสนเทศจากอินเทอร์เน็ตแล้ว ให้มารวมกันที่ห้องกิจกรรม ม จากนั้นให้สืบค้นสารสนเทศที่เกี่ยวกับกิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคล จากสื่อสิ่งพิมพ์ เมื่อสืบค้นเสร็จให้เขียนบันทึกลงในกระดาษว่าสืบค้นจากสื่อสิ่งพิมพ์ฉบับใด และสื่อสิ่งพิมพ์นั้นพูดถึงกิจกรรมอะไรบ้าง ให้เวลาในการสืบค้น 30 นาที

ให้ทุกคนนำผลการสืบค้นสารสนเทศ ที่เกี่ยวกับ กิจกรรมนันทนาการ และการใช้เวลาว่างทางอินเทอร์เน็ตและทางสื่อสิ่งพิมพ์ที่สอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคล พร้อมทั้งออกมานำเสนอ

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกกระดาษและดินสอ ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณเลือกกิจกรรมอะไร และกิจกรรมนี้มีประโยชน์ต่อตัวคุณเองอย่างไร
2. คุณคิดว่ากิจกรรมที่คุณเลือกสอดคล้องกับเป้าหมายส่วนบุคคลอย่างไร
3. คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา การระบุกิจกรรมสามารถนำพาเราให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายส่วนบุคคลของการใช้เวลาว่าง ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการตัดสินใจเกี่ยวกับการเข้าร่วมการใช้เวลาว่างของเรา ความรู้ของเราที่มีมากขึ้น จะช่วยให้เราระบุกิจกรรมได้อย่างง่ายดาย

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา : นำเข้าสู่กิจกรรมโดยช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้รู้เกี่ยวกับ การตัดสินใจใช้เวลาว่าง โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม ผู้นำเดินรอบวง ให้แต่ละคนเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงชื่อของตัวเอง และพูดถึงขั้นตอนการตัดสินใจในการเข้าร่วมกิจกรรมการใช้เวลาว่างของตนเอง

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดเก้าอี้ให้เป็นวงกลม สร้างโอกาสให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และ นำเข้าสู่การซักถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: ขั้นตอนแรกของการตัดสินใจคือการกำหนดเป้าหมาย และเมื่อคุณมีการระบุกิจกรรม เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตัวเอง ในขั้นตอนที่สามนั้นต้องการให้คุณพิจารณาข้อดี และข้อเสียของกิจกรรมที่คุณกำหนดเพื่อให้บรรลุเป้าหมายการใช้ เวลาว่างของคุณเองหลังจากเรา พิจารณาแล้วจะช่วยให้เราตัดสินใจได้ง่ายขึ้นและมีเหตุผลสำหรับการตัดสินใจใช้เวลาว่าง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการระบุการตัดสินใจใช้เวลาว่าง

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การพิจารณาข้อดีและข้อเสียของการเลือกการใช้เวลาว่างสามารถช่วยคุณในการตัดสินใจใช้เวลาว่าง หลังจากเราพิจารณาแล้วจะช่วยให้เราตัดสินใจได้ง่ายขึ้นและมีเหตุผลสำหรับการตัดสินใจใช้เวลาว่างว่าทำไมเราจึงต้องเลือกกิจกรรมนี้? ข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ เรา เลือกสิ่งใดมีน้ำหนักมากกว่ากัน? และกิจกรรมนี้ช่วยให้เราบรรลุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างหรือไม่? โดยการตัดสินใจใช้เวลาว่างต้องอยู่บนพื้นฐานของเหตุผลส่วนตัวของคุณ

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศระบุการตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

4. กิจกรรมการเรียนรู้

เนื้อหา: ให้ผู้เข้าร่วมได้ฝึกฝนกระบวนการตัดสินใจใช้เวลาว่างตามกระบวนการ ดังนี้

- 1) กำหนดเป้าหมายการใช้เวลาว่างของตนเอง พร้อมเขียนระบุลงไปในกระดาษ
- 2) สืบค้นและระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้วัตถุประสงค์สำเร็จ ระบุได้มากกว่า 1 กิจกรรม พร้อมเขียนระบุลงไปในกระดาษ
- 3) ระบุข้อดีและข้อเสียของกิจกรรมให้ได้มากที่สุด พร้อมเขียนระบุลงไปในกระดาษ
- 4) พิจารณากำหนดการตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมการใช้เวลาว่าง พร้อมเขียนระบุลงไปในกระดาษ

ครบกำหนดเวลาให้แต่ละคนออกมานำเสนอกระบวนการและการตัดสินใจของตนเอง
กระบวนการ: อธิบายกิจกรรมและเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม และช่วยเหลือเมื่อจำเป็น

5. การซักถาม

เนื้อหา:

1. กระบวนการตัดสินใจการใช้เวลาวางในกิจกรรมนี้ช่วยให้คุณตัดสินใจได้ดีขึ้นหรือไม่
 อย่างไร

2. ทำไมการจัดลำดับความสำคัญของข้อดีและข้อเสียจึงเป็นสิ่งสำคัญ

3. คุณได้เรียนรู้สิ่งใดบ้างจากกิจกรรมนี้

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม
 และตอบสนองในการซักถาม

6. การสรุป

เนื้อหา: กระบวนการตัดสินใจจะช่วยเพื่อประสิทธิภาพในการกำหนดการตัดสินใจของเรา
 ให้เราตัดสินใจได้อย่างถูกต้องและสอดคล้องกับเป้าหมายการใช้เวลาวางของเรา และเราก็จะสามารถ
 ควบคุมชีวิตของเราเองได้

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม



โปรแกรมที่ 4 ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

จุดมุ่งหมาย

เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับพฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ปัจจัยทางสังคมและอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม และการประเมินผลกระทบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

การวัดปฏิบัติ: ให้เด็กอธิบายถึงพฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

โดยต้องสามารถอธิบายถึงขั้นตอนการเริ่มต้นด้วยปฏิสัมพันธ์ด้วยการนำเสนอพฤติกรรมต่อไปนี้

(1) คนที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน (2) ทำให้ผู้อื่นสนใจ (3) บอกคำพูด และ (4) เข้าร่วมการสนทนา

โดยต้องสามารถระบุ 3 จาก 4 ขั้นตอน ภายในเวลา 5 นาที

และอธิบายพฤติกรรมที่ขัดจังหวะอย่างเหมาะสม (1) ยกนิ้วชี้หรือเคลื่อนไหวมือ

(2) รอจนกว่าจะรับรู้ (3) พูดและ (4) ถ้าผู้พูดไม่ได้รับความสนใจ ให้พูดว่า “ปะธานโทษ...” โดยต้อง

สามารถระบุ 3 จาก 4 ขั้นตอน ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

การวัดปฏิบัติ: ให้เด็กอธิบายถึงปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยต้องสามารถระบุแนวทางการควบคุมอารมณ์ที่จะส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้อย่างน้อย 3 แนวทาง ภายในเวลา 5 นาที

เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 4 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับ ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อตนเองและพูดถึงพฤติกรรมที่ควรปฏิบัติระหว่างทำกิจกรรมการใช้เวลาว่างรวมกับผู้อื่น

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: พฤติกรรมที่เหมาะสมเป็นส่วนสำคัญของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เมื่อบุคคลมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมก็จะส่งผลกระทบต่อการใช้ปฏิสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้น ถ้าพฤติกรรมไม่เหมาะสมเพียงเล็กน้อย อาจเกิดความขุ่นเคือง แต่การใช้ปฏิสัมพันธ์อาจจะดำเนินต่อไป ถ้าพฤติกรรมไม่เหมาะสมอย่างชัดเจน ปฏิสัมพันธ์อาจง่ายที่จะจบลง การกำหนดการตัดสินใจ เกี่ยวกับพฤติกรรม ต้องใช้การตัดสินใจอย่างชาญฉลาดในสิ่งที่อาจจะไม่เหมาะสมสำหรับสถานการณ์หนึ่ง แต่อาจจะเป็นที่ยอมรับในอีกสถานการณ์หนึ่ง

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อ ความรู้ของการพิจารณา สำหรับความเหมาะสมของพฤติกรรม ระหว่างการใช้ปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

3. กระบวนการ

เนื้อหา: แม้ว่าสิ่งนี้อาจจะไม่มีคำแนะนำบางอย่างเกี่ยวกับ ความเหมาะสมของพฤติกรรมในบางสถานการณ์ การพิจารณาบางอย่างมีพื้นฐานของความสัมพันธ์กับพฤติกรรม โดย ความเหมาะสมของพฤติกรรมระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ที่ต้องเรียนรู้ คือ การให้ความสนใจ ความเห็นอกเห็นใจหรือเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์ และการขัดจังหวะอย่างเหมาะสม

“การให้ความสนใจ ” แต่ละบุคคลเป็นพื้นฐานของการสร้างปฏิสัมพันธ์และการรักษาความสัมพันธ์ที่ดี ถ้าเราให้ความสนใจผู้อื่นขณะสื่อสารจะช่วยให้เราสื่อสารได้ดีมากขึ้น หรือเราจะเข้าใจในสิ่งที่ผู้อื่นสื่อกับเรา และคนอื่นจะรู้สึกดีกับเราว่าเราได้ให้ความสนใจในตัวเขาและสิ่งที่เค้าต้องการสื่อสาร ในท้ายที่สุดจะเกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกันและกัน

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการให้ความสนใจผู้อื่น

4. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. คุณใช้ความพยายามแค่ไหนในการที่จะพยายามสร้างปฏิสัมพันธ์กับคนที่ไม่สนใจคุณ
2. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อสิ่งนี้เกิดขึ้นกับคุณและคุณมีวิธีการแก้ไขอย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. การนำเสนอ

เนื้อหา: ความเห็นอกเห็นใจหรือเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นเป็นการแสดง เป็นการนำความรู้สึกและจิตสำนึกของตัวเองเข้าไปในสถานการณ์ของผู้อื่น หรือมีความคิดและรู้สึกร่วมกันกับผู้อื่น สิ่งนี้เป็นการแสดงว่าเราเข้าใจความรู้สึกของบุคคลอื่น สิ่งนี้ไม่ได้หมายความว่าเราต้องมีความรู้ สึกและอารมณ์อย่างเข้มข้นเช่นเดียวกับคนที่กำลังประสบ แต่สิ่งนี้หมายความว่าเรามีความใส่ใจมากพอที่จะฟังความคิด ของผู้อื่นหรือความเห็นอกเห็นใจ และสิ่งที่เอาใจใส่ในสิ่งที่ผู้อื่นพูด ความเห็นอกเห็นใจมีความสำคัญสำหรับการมีปฏิสัมพันธ์

กระบวนการ: นำเสนอสาสนเทศเกี่ยวกับความเห็นอกเห็นใจหรือเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น

6. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. ความเห็นอกเห็นใจหรือการเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่นคืออะไร และทำไมสิ่งนี้จึงมีความสำคัญ
2. คุณแสดงความเห็นอกเห็นใจหรือการเข้าใจความรู้สึกของเพื่อนของคุณหรือไม่ และอย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

7. การนำเสนอ

เนื้อหา: การเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์ เป็นสิ่งที่ยากเมื่อเราทำกับเพื่อนมากกว่าการเริ่มต้นกับคนแปลกหน้าหรือคนที่เราเพิ่งเคยรู้จัก คุณต้องเผชิญหน้ากับโอกาสในการเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์กับคนแปลกหน้า คุณควรจะทำตามคำแนะนำต่อไปนี้

- 1) เข้าใกล้และตีสนิทกับบุคคลนั้น
- 2) ให้ความสนใจกับบุคคลนั้นด้วยการเริ่มต้นพูดคุยเพื่อสร้างความคุ้นเคย
- 3) เปิดการสนทนาด้วยคำถามหรือแนะนำตัวเอง เช่น คุณสบายดีรีเปล่า ผมชื่อ..... เป็นต้น
- 4) สร้างการมีส่วนร่วมในการสนทนา

การเริ่มต้นสร้างปฏิสัมพันธ์เป็นสิ่งที่ง่ายถ้าเราทำตามคำแนะนำในข้างต้น

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์

8. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. เมื่อคุณพบใครบางคนเป็นครั้งแรก คุณจะรอคอยให้เขาหรือเธอเริ่มต้นการสนทนาหรือไม่
ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

2. มีตัวอย่างอะไรบ้างเมื่อคุณเริ่มต้นก้าวแรกในการเริ่มในการมีปฏิสัมพันธ์

3. คุณสามารถทำอะไรเพื่อเพิ่มความสามารถของคุณในการเริ่มต้นการมีปฏิสัมพันธ์

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม
ในการอภิปราย

9. การนำเสนอ

เนื้อหา: เป็นกฎเกณฑ์โดยทั่วไปว่าเป็นสิ่งที่ไม่เหมาะสมที่จะขัดจังหวะคนอื่นเมื่อเขาพูดอยู่
แต่บางครั้งอาจมีความจำเป็น ในสถานการณ์เหล่านั้น มีขั้นตอนในการปฏิบัติที่เหมาะสม ซึ่งเป็น
ขั้นตอนในการขัดจังหวะอย่างเหมาะสม ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้ฟังอาจจะใช้นิ้วหรือการเคลื่อนไหวด้วยมือทั้งหมดเพื่อให้ผู้พูดทราบว่าเราต้องการพูด
บางสิ่ง

2) ผู้ฟังรอก่อนว่าเขาหรือเธอรับทราบและเปิดโอกาสให้ผู้พูด

3) ถ้าผู้พูดไม่รับทราบและพูดต่อไป ผู้ฟังอาจจะผู้ว่า “ขออนุญาตครับ/ค่ะ ผม/ดิฉันต้องการพูด
.....” โดยผู้พูดต้องปฏิบัติอย่างสุภาพแต่หนักแน่น

แม้ว่าจะเป็นการรบกวนผู้อื่น แต่ไม่ต้องกังวลเกี่ยวกับการขัดจังหวะอย่างเหมาะสม แต่ควรกระทำ
ทันทีเมื่อจำเป็นต้องทำ

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกี่ยวกับการขัดจังหวะอย่างเหมาะสม

10. การอภิปราย

เนื้อหา:

1. คุณรู้สึกอย่างไรเมื่อคุณถูกขัดจังหวะอย่างกะทันหัน

2. ขั้นตอนในการปฏิบัติเมื่อต้องขัดจังหวะในการพูดคืออะไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม
ในการอภิปราย

11. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมสลาก นาฬิกาจับเวลา และนกหวีด

เนื้อหา: แบ่งกลุ่มออกแบบ 5 กลุ่ม ให้แต่ละกลุ่มหนึ่งเป็นวงกลม จากนั้นให้จับสลาก โดยในสลากแต่ละใบจะมี 1 หัวข้อได้แก่ การให้ความสนใจ ความเห็นอกเห็นใจหรือเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น การเริ่มต้นปฏิสัมพันธ์ และ การขัดจังหวะอย่างเหมาะสม หากหยิบได้สลากอันไหนให้แสดงบทบาทสมมติและจำลองสถานการณ์ตามหัวข้อที่ได้ ให้เวลา 15 นาทีในการระดมความคิด และซ้อมบทบาทสมมติ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงด้านหน้าที่ละกลุ่ม

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ให้จับสลาก ระดมความคิด และซ้อมบทบาทสมมติ จากนั้นให้แต่ละกลุ่มออกมาแสดงด้านหน้าที่ละกลุ่ม จัดพีเลียงคอยให้ความช่วยเหลือในแต่ละกลุ่ม และ เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

12. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณได้ข้อคิดอะไรบ้างจากบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลองที่กลุ่มอื่นได้แสดง
2. บทบาทสมมติหรือสถานการณ์จำลองที่เพื่อนแต่ละกลุ่มได้แสดงนั้นเคยเกิดขึ้นจริงในชีวิตของคุณหรือไม่ อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

13. การสรุป

เนื้อหา: พฤติกรรมเหมาะสมเป็นสิ่งสำคัญในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม สิ่งนี้เป็นสิ่งที่สามารถฝึกฝนและทำให้สมบูรณ์ได้ ความพยายามจะช่วยให้เราประสบความสำเร็จในการมีพฤติกรรมที่เหมาะสม

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม และช่วยให้ผู้เข้าร่วมเริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับส่วน ประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยให้ผู้เข้าร่วมบอกชื่อต้นของตัวเองและตอบคำถามว่า หากมีคนมาแสดงพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมกับคุณ คุณจะรู้สึกอย่างไรและจะตอบโต้ออกไปอย่างไร?

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม จัดผู้เข้าร่วมเป็นวงกลม สร้างการมีส่วนร่วม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: อารมณ์ทำหน้าที่เป็นระบบแนะแนวที่ติดตัวเรามาแต่กำเนิดคอยเตือนเราเวลาที่เราไม่ได้ตอบสนองความต้องการที่จำเป็นสำหรับตัวเรา ความต้องการเหล่านี้อาจเป็นทางด้านอารมณ์ เช่นความต้องการการยอมรับ ความต้องการปกป้องดูแลและความรัก หรืออาจเป็นความต้องการด้านวิชาการ เช่น ความต้องการเทคนิคการสอนแบบอื่นที่ต่างจากที่กำลังใช้อยู่ หรือต้องการให้ครูมอบหมายงานในลักษณะที่ต้องใช้สติปัญญา เมื่อผนวกอารมณ์เข้ากับเหตุผล หลักตรรกะ และทักษะทางวิชาการ ก็เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้ เราประสบความสำเร็จ (โดตี้, เกวน. 2546: 17) และส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคมได้

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ปัจจัยด้านอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเราจะประสบความสำเร็จในชีวิตไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน, ด้านอาชีพการงาน, ด้านชีวิตส่วนตัว ฉะนั้นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง โกลแมน (Goleman.1998) ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาที่ได้เสนอแนะวิธีการพัฒนาอารมณ์ไว้ 5 ประการ ดังนี้

1. รู้จักอารมณ์ตนเอง การรู้จักอารมณ์ตนเองจะเป็นพื้นฐานในการควบคุมอารมณ์เพื่อแสดงออกอย่างเหมาะสม การรู้จักอารมณ์ตนเองก็คือการรู้ตัว หรือการมีสติ ปกติเมื่อเราเกิดอารมณ์ใด ๆ ขึ้นมา เราจะตกอยู่ในภาวะใด ๆ ภาวะหนึ่งใน 3 ภาวะ ดังต่อไปนี้

1.1 ถูกครอบงำ หมายถึง การที่เราไม่สามารถผืนต่อสภาพอารมณ์นั้น ๆ ได้จึงแสดงพฤติกรรมไปตามสภาพอารมณ์ดังกล่าว เช่น เมื่อโมโหก็อาจจะมีการขว้างปาข้าวของหรือส่งเสียงดังโดยไม่สนใจใคร

1.2 ไม่ยินดียินร้าย หมายถึง การไม่ยินดียินร้ายต่ออารมณ์ที่เกิดขึ้น หรือทำเป็นละเลยไม่สนใจ เพื่อบรรเทาการแสดงอารมณ์ เช่น ทำเป็นไม่ใส่ใจต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ทั้งที่จริง ๆ ก็รู้สึกโกรธ

1.3 รู้เท่าทัน หมายถึง การรู้เท่าทันต่ออารมณ์ที่เกิดขึ้น มีสติรู้ว่าควรจะทำอย่างไรจึงจะเหมาะสมที่สุดในขณะอารมณ์นั้น ๆ เช่น โกรธก็รู้ว่าโกรธ แต่ก็สามารถควบคุมความโกรธนั้นได้ ระวังอารมณ์โกรธได้ และหาวิธีจัดการแก้ไขได้อย่างเหมาะสม ทำอย่างไรให้รู้เท่าทันอารมณ์ตนเอง

1.3.1 ทบทวน ถ้ารู้สึกว่ามีปัญหามาเร่มีปัญหาในการแสดงอารมณ์ ลองใช้เวลาทบทวนอารมณ์ด้วยใจที่เป็นกลาง ไม่เข้าข้างตัวเอง ว่าเรามีลักษณะอารมณ์อย่างไร เรามักแสดงออกมาในรูปแบบไหน แล้วรู้สึกพอใจ ไม่พอใจอย่างไร คิดว่าเหมาะสมหรือไม่ต่อการแสดงอารมณ์ในลักษณะนั้นๆ

1.3.2. ฝึกสติ ฝึกให้มีสติและรู้ตัวอยู่เสมอว่าขณะนี้เรากำลังรู้สึกอย่างไรกับตัวเองหรือต่อสิ่งที่เกิดขึ้นรอบ ๆ ตัว สบายใจ ไม่สบายใจ แล้วลองถามตัวเองว่าเราคิดอย่างไรกับความรูสึกนั้น และความคิด ความรูสึกนั้นมีผลอย่างไรกับการแสดงออกของเรา

2. จัดการกับอารมณ์ตนเองได้ การจัดการกับอารมณ์ตนเองได้ หมายถึง ความสามารถในการควบคุมอารมณ์และสามารถแสดงออกไปได้อย่างเหมาะสมกับกาลเทศะ แต่การที่เราจะจัดการกับอารมณ์ได้อย่างเหมาะสมหรือไม่เพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับความสามารถในการควบคุมอารมณ์ เทคนิคการจัดการกับอารมณ์ตนเอง

2.1 ทบทวน ว่ามีอะไรบ้างที่เราทำลงไปเพื่อตอบสนองอารมณ์ที่เกิดขึ้นและพิจารณาว่าผลที่ตามมาเป็นอย่างไร

2.2 เตรียมการในการแสดงอารมณ์ ฝึกสั่งตัวเองว่าจะทำอะไร และจะไม่ทำอะไร

2.3 ฝึกรับรู้ในสิ่งที่เกิดขึ้น หรือที่เราต้องเกี่ยวข้องกับในด้านดี ทำอารมณ์ให้แจ่มใส ไม่เศร้าหมอง

2.4 สร้างโอกาสจากอุปสรรค หรือหาประโยชน์จากปัญหา โดยการเปลี่ยนมุมมองเช่น คิดว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคือความท้าทายที่จะทำให้เราพัฒนายิ่งขึ้น เป็นต้น

2.5 ฝึกผ่อนคลายความเครียด โดยเลือกวิธีที่เหมาะสมกับตนเอง เช่น ออกกำลังกาย นั่งสมาธิ เดินจงกรม เล่นดนตรี ปลูกต้นไม้ เป็นต้น

3. สร้างแรงจูงใจให้ตนเอง การมองหาแง่ดีของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น จะช่วยให้เราเกิดความเชื่อมั่นว่า สามารถเผชิญกับเหตุการณ์นั้นได้ และทำให้เกิดกำลังใจที่ก้าวไปสูเป้าหมายที่วางไว้ เทคนิคการสร้างแรงจูงใจให้กับตนเอง

4. รู้อารมณ์ผู้อื่น การรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น และสามารถแสดงอารมณ์ตนเองตอบสนองได้อย่างเหมาะสม โดยเฉพาะกับคนที่เราเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย จะช่วยให้เราสามารถอยู่ร่วมหรือทำงานด้วยกันได้อย่างดี และมีความสุขมากขึ้น เทคนิคการรู้อารมณ์ผู้อื่น

4.1 ให้ความสนใจในการแสดงออกของผู้อื่น โดยการสังเกตสีหน้า แววตา ท่าทาง การพูด น้ำเสียง ตลอดจนการแสดงออกอื่น ๆ

4.2 อ่านอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น จากสิ่งที่สังเกตเห็นว่าเขากำลังมีความรู้สึกใด โดยอาจตรวจสอบว่าเขารู้สึกอย่างนั้นจริงหรือไม่ด้วยการถาม แต่วิธีนี้ควรทำในสถานการณ์ที่เหมาะสม เพราะมีฉะนั้น อาจดูเป็นการรบกวนย ก้าวก้าวเรื่องของผู้อื่นได้

4.3 ทำความเข้าใจอารมณ์และความรู้สึกของบุคคล เรียกว่าเอาใจเขามาใส่ใจเรา ว่าถ้าเราเป็นเขา เราจะรู้สึกอย่างไร จากสภาพที่เขาเผชิญอยู่

4.4 แสดงความเห็นอกเห็นใจ ให้กำลังใจ เมื่อผู้อื่นกำลังมีปัญหา

5. รักษาความสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน การมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน จะช่วยลดความขัดแย้ง และช่วยให้การอยู่ร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่น พร้อมทั้งจะสร้างสรรค์ผลงานที่เป็นประโยชน์ โดยเทคนิคในการสร้างสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน คือการฝึกการสร้างความรู้สึกที่ดีต่อผู้อื่น ด้วยการเข้าใจ เห็นใจความรู้สึกของผู้อื่น ฝึกการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ด้วยการสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน ฝึกการเป็นผู้พูด และผู้ฟังที่ดี และไม่ลืมที่จะใส่ใจในความรู้สึกของผู้ฟังด้วย ฝึกการแสดงน้ำใจ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รู้จักการให้และรับ ฝึกการให้เกียรติผู้อื่นอย่างจริงใจ รู้จักยอมรับในความสามารถของผู้อื่น และฝึกแสดงความชื่นชม ให้กำลังใจซึ่งกันและกัน ตามวาระที่เหมาะสม

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. เมื่อคุณโกรธคุณมีวิธีจัดการกับอารมณ์อย่างไรบ้าง
2. หากมีคนเข้ามาแสดงอารมณ์โกรธและไม่ให้ใส่คุณ คุณจะวิธีจัดการและควบคุมอารมณ์อย่างไรบ้าง
3. จากหลักการพัฒนาอารมณ์ไว้ทั้งห้าประการจะสามารถช่วยให้คุณจัดการกับอารมณ์ได้หรือไม่อย่างไร

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมกระดาษ ใบกรณศึกษา คลิปวิดีโอ และอุปกรณ์ฉาย

เนื้อหา: แบ่งกลุ่มให้เท่าๆ กันจากนั้นให้แจกกรณศึกษาชมคลิปวิดีโอ การแข่งขันบอลลไทยพรีเมียร์ลีก 2013 ระหว่างกว้างซัง-เชียงรายยูไนเต็ด และ เหตุฉาวในวงการกีฬาแบดมินตันโลก เมื่อชมจบให้แต่ละกลุ่มศึกษาทั้งสองเรื่องอีกครั้งและระดมความคิดว่า เห็นด้วยหรือไม่กับการกระทำของคนในทั้งสองเหตุการณ์นี้ เห็นด้วยเพราะอะไร และไม่เห็นด้วยเพราะอะไร ถ้าเราอยู่ในเหตุการณ์และได้ยินคำพูดยั่วให้โกรธเราจะทำอย่างไร จดบันทึกข้อมูลจากการระดมสมอง แสดงความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มของตนแล้วให้แต่ละกลุ่มนำเสนอความคิดเห็นตามประเด็นคำถามดังกล่าวข้างต้น เมื่อทุกกลุ่มนำเสนอเสร็จสิ้น ให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลการระดมความคิด

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกอุปกรณ์ คอยสังเกตและช่วยเหลือเมื่อจำเป็น เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

กรณีศึกษาที่ 1

เชียงราย - การแข่งขันบอลไทยพรีเมียร์ลีก 2013 ระหว่างกว้างซัง-เชียงรายยูไนเต็ด เจ้าบ้านกับอาร์มี่ ยูไนเต็ด แรงถึงขั้นเลือดตกยางออก หลังแฟนบอลทั้งสองฝ่ายยกพวกทะเลุ่มบอลกันคาทางออกสนามฯ

รายงานข่าวจาก จ.เชียงราย แจ้งว่า ในการแข่งขันฟุตบอลโตโยต้าไทยพรีเมียร์ลีก 2013 เชียงราย ยูไนเต็ด นัดที่ 28 ประจำฤดูกาล 2556 โดยเจ้าบ้านเชียงรายยูไนเต็ด ซึ่งฤดูกาลนี้รังทำยตารางติดต่อกันมาแล้วหลายนัด จนล่าสุดอยู่อันดับท้ายสุดของตาราง เปิดสนามยูไนเต็ดสเตเดียม ต.บ้านดู่ อ.เมืองเชียงราย รับการมาเยือนของทีมสุภาพบุรุษวงจักร- อาร์มี่ ยูไนเต็ด เมื่อค่ำวานนี้ (29 ก.ย. 56) ท่ามกลางความคึกคักของแฟนบอล โดยเกมนี้เจ้าบ้านยังคงต้องการแต้มให้มากที่สุดเพื่อหนีการตกชั้นในฤดูกาลนี้ให้ได้เนื่องจากเป็นช่วงท้ายฤดูกาล และลุ้นให้ทีมที่อยู่เหนือขึ้นไปแพ้หรือเสมอกันการแข่งขันด้วย รายงานข่าวแจ้งอีกว่า เริ่มครั้งแรกเจ้าบ้านไม่รอช้าเปิดเกมบุกเข้าแลกหวังทำประตู แต่ไม่เป็นผลสำเร็จ ก่อนทีมเยือนจะเปิดเกมโต้กลับในนาทีที่ 15 ให้ “อารอน ดาซิลวา” ทำประตูให้อาร์มี่ ยูไนเต็ด ขึ้นนำเจ้าบ้านไปก่อน และในช่วงเวลาที่เหลือทั้งสองทีมไม่สามารถทำประตูเพิ่มได้ จบครั้งแรกอาร์มี่ ยูไนเต็ด นำเชียงราย ยูไนเต็ด 1-0 ประตู

เมื่อเริ่มครึ่งหลัง เจ้าบ้านที่เสียประตูไปก่อนเปิดเกมบุกหวังตามตีเสมอก่อน ในนาทีที่ 72 เจ้าบ้านก็ได้ประตูตามตีเสมอ 1-1 จากการยิงของโชคลาภ นิลแสง หลังจากนั้นเจ้าบ้านก็มาได้ประตูสุดท้ายในนาทีที่ 85 จากการยิงของนุรูล ศรียาเก็ม เป็น 2-1 ประตู ซึ่งเป็นประตูที่เกิดขึ้นก่อนช่วงทดเวลาบาดเจ็บ 4 นาที ขณะที่ฝั่งอาร์มี่พบว่า ธนากรณ์ แดงทอง ถูกใบแดงไล่ออกจากสนามด้วย ทำให้การแข่งขันช่วงท้ายเกมค่อนข้างดุเดือด และท้ายที่สุดเจ้าบ้านก็ยันการโหมบุกอย่างหนักของทีมเยือนจนสิ้นสุดเกมการแข่งขัน สรุปสกอร์ 2-1 ประตู ท่ามกลางความหวังของแฟนบอลเจ้าบ้านที่ยังมีลุ้นจะอยู่ในลีกสูงสุดต่อไป จึงมีการออกมาเฉลิมฉลองกันยกใหญ่

อย่างไรก็ตาม ได้เกิดความวุ่นวายขึ้นเมื่อสิ้นสุดการแข่งขัน เมื่อแฟนบอลของทั้งสองฝ่ายเกิดกระทบกระทั่งกัน เนื่องจากผลการแข่งขันออกมาค่อนข้างเฉียดฉิว และประตูสุดท้ายเกิดขึ้นท้ายเกมด้วย โดยหลังจากที่มีการกันผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินรวมทั้งนักฟุตบอลออกไปจากสนามหมดแล้วปรากฏว่าแฟนบอลทีมเยือนบางส่วนแสดงความไม่พอใจต่อการตัดสินของกรรมการ ส่วนแฟนบอลเจ้าบ้านก็ไม่พอใจในการแสดงท่าทีของแฟนบอลทีมเยือน จึงเกิดการขว้างปากระป๋องน้ำ ใส่กันบริเวณทางออกของสนาม ก่อนจะลุกลามกลายเป็นขว้างก้อนหิน ถูกใส่ใบหน้าของหญิงคนหนึ่งจนได้รับบาดเจ็บ ก่อนที่จะมีการยกพวกออกมาทะเลุ่มบอนชกต่อยกันที่บริเวณทางออกสนาม ซึ่งเจ้าหน้าที่ต้องใช้เวลาคleanupนานกว่า 30 นาที เหตุการณ์จึงสงบลง

ข้อมูลจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?>

กรณีศึกษาที่ 2

เกิดเหตุฉาวในวงการกีฬาแบดมินตันโลก เมื่อ มณีพงศ์ จงจิตร กับ บดินทร์ อีสระ อดีตคู่หูนักแบดมินตันชายคู่ทีมชาติไทยที่เคยสร้างชื่อในการแข่งขันโอลิมปิก ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ปี 2012 ก่อเหตุทะเลาะวิวาทกันเองขณะลงแข่งขัน แคนาเดียน โอเพน ที่ประเทศแคนาดา เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม

ศึกแบดมินตัน โยเน็กซ์ แคนาดา โอเพน ประเภทชายคู่ รอบชิงชนะเลิศ ที่ประเทศแคนาดา มณีพงศ์ จงจิตร จับคู่กับ นิพิฐพนธ์ พวงพิ้วเพชร ลงสนามเจอกับคู่ของ บดินทร์ อี สระ และ ภควัฒน์ วิไลลักษณ์ ซึ่งถือเป็นการชิงกันเองของทีมชนไก่ชาวไทย

แต่แล้วเกิดเหตุไม่คาดฝันในช่วงท้ายเกมแรก เมื่อ มณีพงศ์ กับ บดินทร์ ซึ่งเคยเป็นอดีตคู่หูกันมาก่อนในศึก “ลอนดอนเกมส์” เมื่อปีที่แล้ว มีปากเสียงกันก่อนมาเปิดศึกวิวาทกันเองขณะเปลี่ยนแดน โดยถึงขั้นลงไม้ลงมือเล่นเอาทีมงานต้องเข้ามาแยกย้าย

หลังทีมงานเข้าไปยุติเหตุ ฝ่ายจัดการแข่งขันก็ได้ประกาศปรับให้คู่ของ บดินทร์ กับ ภควัฒน์ แพ้พาวล์ไปในที่สุด โดยคู่หู “เอ-อาร์ต” มณีพงศ์ กับ บดินทร์ ในอดีตเคยจับมือกันลงแข่งขันโอลิมปิก 2012 ที่ประเทศอังกฤษ ก่อนแฉงเกิดไปทั่ววงการหลังทำผลงานเข้าถึงรอบ 8 ทีมสุดท้าย หลังกลับจากอังกฤษ ทั้งคู่ก็ได้แยกทางกันไปจับคู่กับนักแบดมินตันคนอื่นๆ โดยมีทัวร์นาเมนต์ที่ต้องแข่งร่วมกันบ้าง ก่อนมาก่อเหตุอื้อฉาวที่ประเทศแคนาดา ดังกล่าว

ข้อมูลจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?>

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณเห็นด้วยกับการกระทำของคนในทั้งสองเหตุการณ์หรือไม่ เพราะเหตุใด
2. ถ้าคุณได้ยินคำพุดยั่วให้โกรธคุณจะทำอย่างไร
3. หากคุณได้ยินคำพุดหรือการกระทำที่ยั่วให้โกรธคุณจะโต้ตอบอย่างไรโดยไม่ใช้ความรุนแรง
4. คุณได้ข้อคิดอะไรจากกรณีศึกษาดังกล่าว
5. จงบอกถึงข้อดีของการควบคุมอารมณ์ของตนเอง

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: ปัจจัยด้านอารมณ์เป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยเราจะประสบความสำเร็จ ในชีวิตไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน ด้านอาชีพการงาน ด้านชีวิตส่วนตัว รวมถึงส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ฉะนั้นการพัฒนาความฉลาดทางอารมณ์จึงเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างยิ่ง รู้จักอารมณ์ตนเอง จัดการกับอารมณ์ตนเองได้ สร้างแรงจูงใจให้ตนเอง การมองหาแง่ดีของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น รู้อารมณ์ผู้อื่น การรู้และเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น รักษาความสัมพันธ์ภาพที่ดีต่อกัน การมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน จะช่วยลดความขัดแย้ง และช่วยให้การอยู่ร่วมกันเป็นไปอย่างราบรื่น

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

เอกสารอ้างอิง

โตตี้ , เกวน. (2546). *กิจกรรมพัฒนาอีคิวสำหรับระดับอนุบาล-มัธยมต้น*. กรุงเทพฯ: เอ็กซ์เปอร์เน็ท.

Goleman. D (1998). *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantan Books

โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง



โปรแกรมที่ 5 ทักษะการใช้เวลาว่าง

จุดมุ่งหมาย

เพื่อพัฒนาทักษะและความสามารถในการใช้เวลาตามทักษะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์

วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games) ทักษะการเล่นหมากรุก (chess)

วัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games) ทักษะการเล่นเกมเศรษฐี (monopoly)

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครั้งละ 90 นาที

รูปแบบการประเมิน

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง

วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง : ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่างในเรื่องทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage โดยสามารถทำได้ถูกต้องทุกขั้นตอน ภายในเวลา 5 นาที โดยเด็กต้องทำสำเร็จมีคนกดถูกใจ มีการแบ่งปัน สถานะ รูปภาพ วีดีโอ ลิงค์ และความรู้ต่างๆ และสามารถบอกประสบการณ์และทักษะที่ตนเองได้รับจากกิจกรรม อย่างน้อย 3 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+

การวัดปฏิบัติ: เด็กสามารถแสดงทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่างในเรื่องทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+ โดยสามารถทำได้ถูกต้องทุกขั้นตอน ภายในเวลา 5 นาทีโดยเด็กต้องทำสำเร็จมีคนกดถูกใจ มีการแบ่งปัน สถานะ รูปภาพ วีดีโอ ลิงค์ และความรู้ต่างๆ และสามารถบอกประสบการณ์และทักษะที่ตนเองได้รับจากกิจกรรม อย่างน้อย 3 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์

การวัดปฏิบัติ : เด็กสามารถแสดงทักษะ การเล่นการ์ดเกม ออนไลน์ โดยสามารถเล่นได้ถูกต้องตามกติกาทั้ง 13 ข้อ และสามารถบอกประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม อย่างน้อย 3 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที

วัตถุประสงค์ 5.4 และวัตถุประสงค์ 5.5 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

การวัดปฏิบัติ : เด็กสามารถแสดงทักษะ การเล่น โดยสามารถเล่นได้ถูกต้องตามกติกา 2 กิจกรรม และสามารถบอกประสบการณ์และทักษะที่ได้รับจากกิจกรรม อย่างน้อย 3 ข้อ ภายในเวลา 5 นาที



เนื้อหาและกิจกรรม

เป้าประสงค์ 5 แสดงให้เห็นถึงการเป็นผู้มีทักษะการใช้เวลาว่าง วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่ตนเองชอบ และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “คุณใช้เวลาว่างกับสื่อสังคมออนไลน์กับสื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดและเพราะเหตุใด”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้่นนำ

เนื้อหา: ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตกำลังเติบโตอย่างรวดเร็วและไม่หยุดยั้ง ตามกระแสของการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งโลกของอินเทอร์เน็ตได้พัฒนาจากยุคของเว็บ 1.0 เป็นยุคแรกของเว็บไซต์เป็นการสื่อสารในทิศทางเดียว เข้าสู่ยุคของ เว็บ 2.0 (Web 2.0) เป็นยุคที่การพัฒนาและการโต้ตอบระหว่างผู้ให้บริการและผู้ใช้งานแทนที่จากระบบเว็บแบบเก่าที่เป็นลักษณะของการให้บริการอ่านอย่างเดียวเปิดโอกาสให้ผู้ใช้เป็นผู้สร้างเนื้อหาและแบ่งปันข้อมูลที่ง่ายขึ้นโดยลักษณะของเว็บเปลี่ยนจากเน้นหนักทางด้านเทคนิค ไปเป็นด้านข้อมูลข่าวสารรวมไป ถึงความรวดเร็วและความสะดวกในการส่งข้อมูลแทนที่แบบเก่า รวมถึงการใช้งานที่ง่ายโดยผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องมีความรู้ในด้านเข้าถึงเซิร์ฟเวอร์แต่อย่างใด และเว็บ 2.0 ได้เพิ่มลักษณะพิเศษเข้าไป คือความเป็นชุมชนออนไลน์ และผู้ใช้บริการมีส่วนร่วมสร้างคอนเทนต์ ซึ่งทำให้เกิดการใช้สื่อผสมเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย (เคนท์ เวอร์ไทม์ & เอียน เฟนวิค. 2551) ผลของเว็บ 2.0 นั้น ทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในชีวิตประจำวันของเรามากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดสื่อประเภทใหม่ที่ได้รับคามนิยมอย่างแพร่หลายและเข้าถึงผู้บริโภคภายในระยะเวลาอันสั้นนั่นก็คือ “สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)” เช่น เฟสบุ๊ก (Facebook), ทวิตเตอร์ (Twitter), มายสเปซ (My Space) เป็นต้น การที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social media) สามารถเข้าถึงใจผู้คนในโลกไซเบอร์ (CyberWorld) ได้อย่างรวดเร็ว นั้น เนื่องจากสื่อประเภทนี้เปิดโอกาสให้ผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดงความคิดเห็นต่างๆ ได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และอื่นๆ ส่งผลให้ปัจเจกชนมีปากมีเสียงมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นยุค “ปัจเจกชนเป็นใหญ่” อย่างแท้จริง (ภิเชก ชัยนิรันดร์. 2553; ภาวษ พงษ์วิทยากาน และ สุธน โรจน์อนุสรณ์ . 2552:2-6)

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อสื่อสังคมออนไลน์

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: ผู้นำกล่าวถึงเรื่อง เฟสบุ๊ค (Facebook) ว่าเป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Social Network) ชนิดหนึ่งที่มีความนิยมจากผู้คนทั่วโลก เป็น เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง ” (Leisure technologies), ซึ่ง Smith & Kollock. (1999) นิยามเป็น “พื้นที่การใช้เวลาว่างเสมือนจริง” (virtual leisure spaces) ที่สร้างประสบการณ์ที่มีความหลากหลาย และพร้อมที่จะเกิดขึ้นได้ในเวลาเดียวกัน ซึ่งแสดงให้เห็นถึง เฟสบุ๊ค ทำให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือ หลายๆกิจกรรมกับผู้ใช้เฟสบุ๊คคนอื่นๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก พูดคุยสื่อสารกัน เล่นเกมส์แบบเป็นกลุ่มและยังสามารถ ทำกิจกรรมอื่นๆผ่านโปรแกรมประยุกต์เสริม ที่มีอยู่มากมาย เฟสบุ๊ค (Facebook) ได้พัฒนาเทคโนโลยีที่อำนวยความสะดวกในการแบ่งปันข้อมูลต่างๆผ่านทางสังคมออนไลน์ สร้างเป็นแผนที่ดิจิทัลของคนใน การเชื่อมต่อสังคมโลก ปัจจุบันเฟสบุ๊ค (Facebook) อนุญาตให้ใครก็ได้สามารถลงทะเบียนที่เฟสบุ๊ค (Facebook) และใช้งานโต้ตอบกับคนที่พวกเขารู้จักในสังคมออนไลน์นี้ได้

โดย Fanpage เป็นคุณสมบัติหนึ่งของ Facebook ที่มีไว้เพื่อช่วยให้คุณได้สร้างพื้นที่ๆ หนึ่งไว้สำหรับการแสดงความคิดเห็น หรือรวบรวมคนที่ชอบอะไรเหมือนๆ กัน หรือไว้เป็นช่องทางการ ประชาสัมพันธ์อะไรสักอย่างหนึ่งให้แก่คนทั่วไปได้รับทราบ โดยแยกตัวออกจาก Profile โดย Page หรือ Fan Page เป็นหน้าที่ถูกสร้างขึ้นมา โดยสมาชิกแต่ละคนจะสามารถสร้างได้มากกว่าหนึ่ง Page จะรับสมาชิกได้ไม่จำกัด ส่งข้อความถึงสมาชิกได้ แต่ไม่สามารถพูดคุยแบบกลุ่มได้

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศสื่อสังคมออนไลน์ Facebook fanpage

4. การอภิปราย

เนื้อหา

1. คุณเคยใช้ Facebook หรือไม่ ถ้าเคยใช้ Facebook มีข้อดีและสร้างประโยชน์ให้แก่คุณ ในเรื่องใดบ้าง

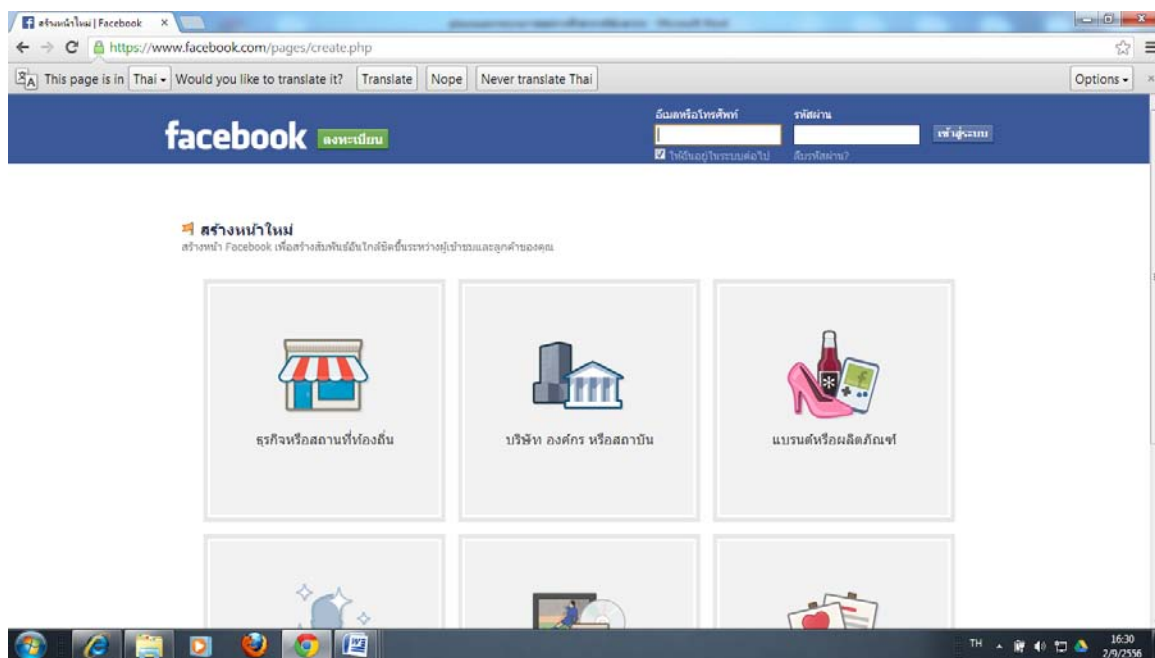
2. คุณรู้จัก Facebook fanpage หรือไม่ และมีประโยชน์จากอย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม ในการอภิปราย

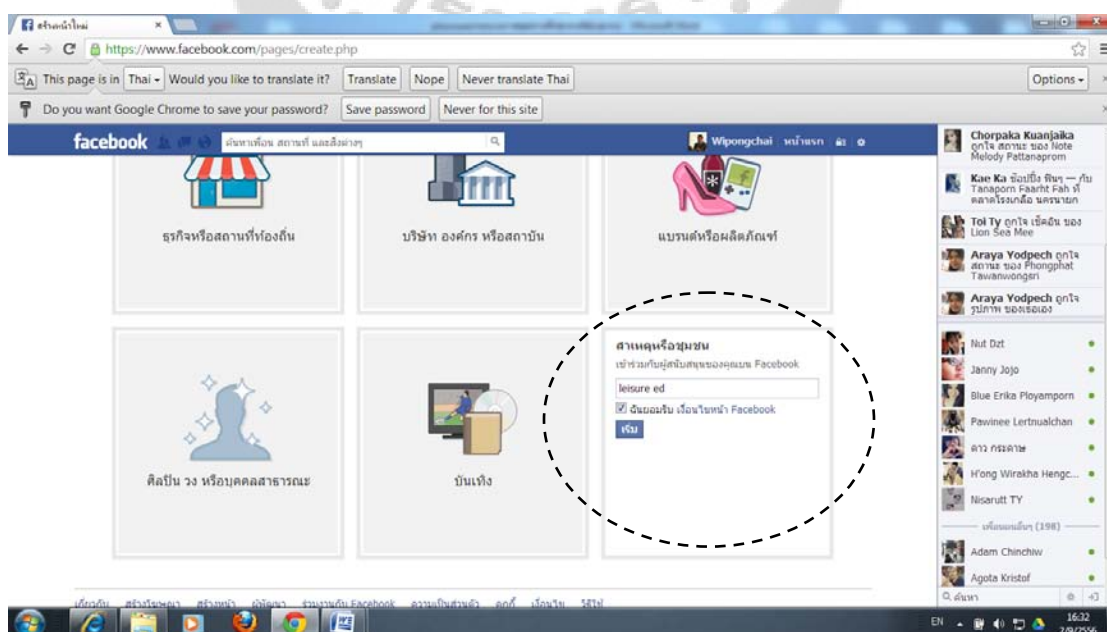
5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์และ Facebook fanpage ตัวอย่าง
เนื้อหา:

1. ผู้ช่วยให้เด็กแต่ละคนการสร้าง Page โดยเรียก URL สำหรับสร้าง www.facebook.com/pages/create.php หลังจากนั้นระบบจะให้เลือกรูปแบบของ Page ที่ต้องการ



2. กรอกรายละเอียดให้ครบถ้วน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับประเภทของหน้าที่คุณจะสร้าง จากนั้นให้คลิกปุ่ม เริ่มกันเลย



การระบุข้อมูลเบื้องต้นใน page 2) การอัปโหลดรูปประจำตัว 3) การเพิ่มในรายการโปรดและ 4) การเข้าถึงผู้คนที่เพิ่มเติม

ค้นหาเพื่อน สถานที่ และสิ่งต่างๆ

Wipong

ตั้ง Leisure ed

1 เกี่ยวกับ 2 รูปประจำตัว 3 เพิ่มในรายการโปรด 4 เข้าถึงผู้คนที่เพิ่มเติม

เคล็ดลับ: เพิ่มคำอธิบายและเว็บไซต์เพื่อปรับปรุงอันดับของหน้าของคุณในการค้นหา ต้องกรอกข้อมูลในช่องที่มีเครื่องหมายดอกจัน (*)

*เพิ่มคำอธิบายด้วยข้อมูลเบื้องต้นสำหรับ Leisure ed

เว็บไซต์ (เช่น ลิงก์เว็บไซต์ของคุณ Twitter หรือ Yelp) [เพิ่มเว็บไซต์อื่น](#)

เลือกที่อยู่เว็บ Facebook ที่ไม่ซ้ำกัน จะทำให้หาเพจของคุณได้ง่ายขึ้น เมื่อตั้งค่าแล้ว ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้

<http://www.facebook.com/> ใส่ที่อยู่ให้เพจของคุณ ...

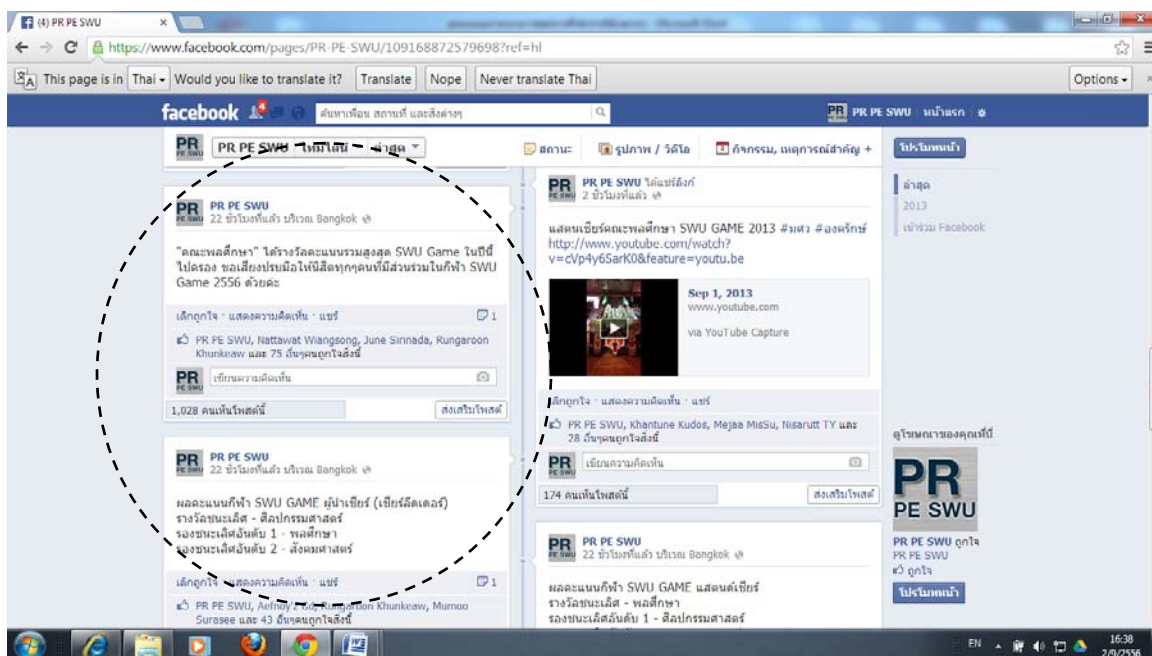
Leisure ed เป็นองค์กร การกุศล หรือกิจกรรมที่มีอยู่จริงหรือไม่ ☐ ใช่ ☐ ไม่

ข้อมูลนี้จะช่วยให้ผู้คนค้นหาองค์กร หัวข้อ หรือกิจกรรมบน Facebook ได้ง่ายขึ้น

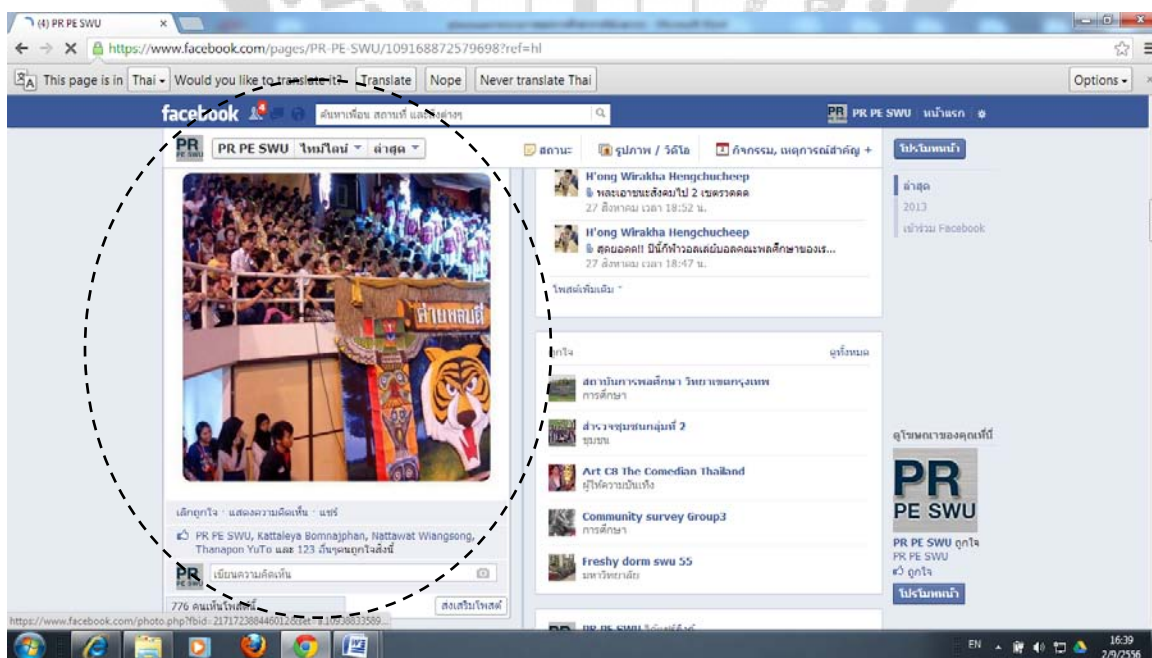
[ไปที่ศูนย์ช่วยเหลือ](#) [บันทึกข้อมูล](#)



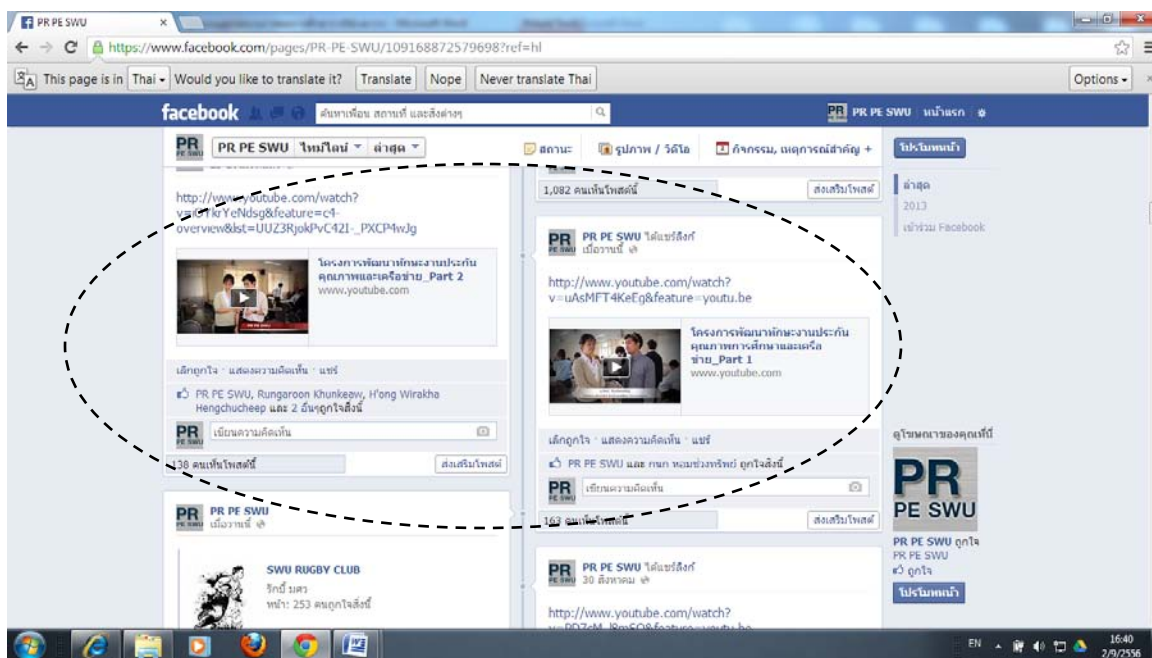
2.4 Page เป็นหน้าแฟนคลับของเด็กแต่ละคน ให้เชิญสมาชิกเข้าร่วม (ผู้ถูกเชิญจะต้องกดถูกใจ) ให้ได้อย่างน้อย 25 คน แบ่งปันสถานะ รูปภาพ วิดีโอ ลิงค์ ความรู้ต่างๆ แบ่งปันสถานะ



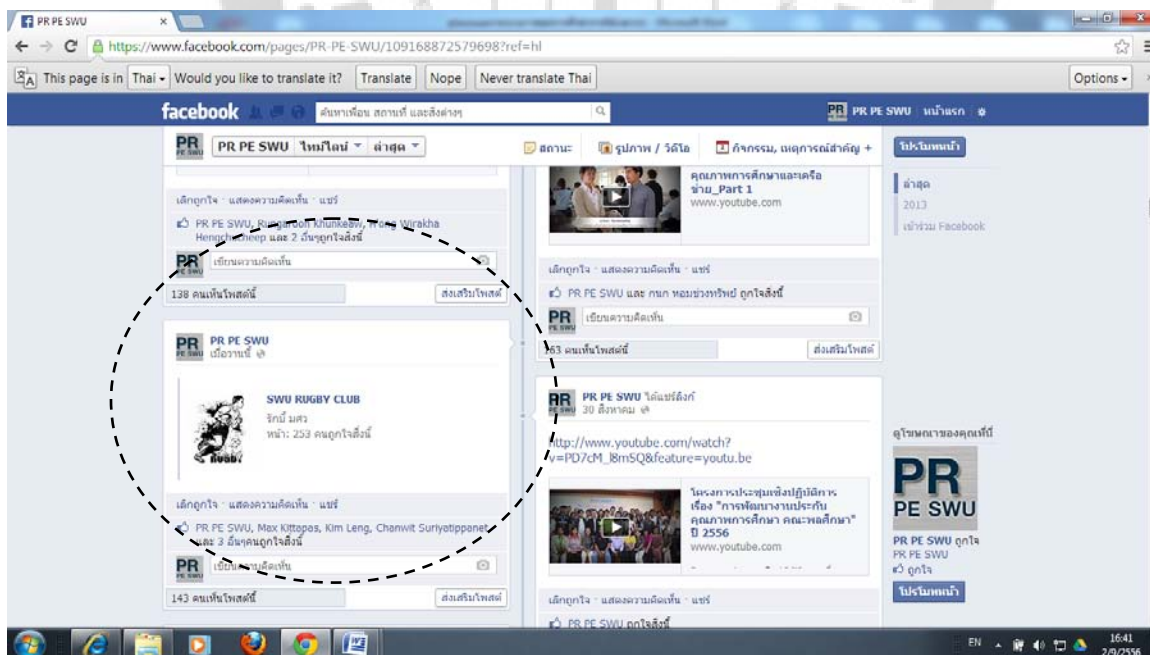
รูปภาพ



วิดีโอ ลิงค์



ความรู้ต่างๆ



กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการใช้ Facebook Fanpage และคุณแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง
2. Facebook Fanpage ให้ประโยชน์ต่อคุณอย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมและตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: เฟสบุ๊ก (Facebook) เป็นเว็บไซต์เครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ให้ผู้ใช้สามารถติดต่อสื่อสารและร่วมทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่งหรือหลายๆ กิจกรรมกับผู้ใช้เฟสบุ๊ก (Facebook) คนอื่นๆ ได้ไม่ว่าจะเป็นการตั้งประเด็นถามตอบในเรื่องที่สนใจ โพสต์รูปภาพ โพสต์คลิปวิดีโอ เขียนบทความหรือบล็อก พูดคุยสื่อสาร กัน เล่นเกม แบบเป็นกลุ่มและยังสามารถทำกิจกรรมอื่นๆ ผ่านโปรแกรมประยุกต์เสริม (Applications) ที่มีอยู่มากมาย นอกจากนี้ยังสามารถ การแบ่งปันข้อมูลต่างๆ ผ่านทางสังคมออนไลน์ ได้อีกด้วย จากคุณสมบัติและคุณค่าของเฟสบุ๊กเราจึงควรที่จะใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตนเองและผู้อื่น

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

เอกสารอ้างอิง

ชาติชาย วิระวัฒน์. (2553). *เฟสบุ๊กทุกมุม*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดยูเคชั่น.

วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการใช้เวลาว่างในกิจกรรมที่ตนเองชื่นชอบ และเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “นอกจากเฟสบุ๊คแล้วคุณใช้สื่อสังคมออนไลน์ประเภทอื่นๆ หรือไม่ เพราะเหตุใด”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ขั้นนำ

เนื้อหา: สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง กลุ่มของแอปพลิเคชันบนอินเทอร์เน็ตที่สร้างบนระบบความคิดอันเป็นรากฐานของสังคมและทางเทคโนโลยีด้วยแนวความคิดของ Web 2.0 และเปิดให้คนแลกเปลี่ยนเนื้อหาที่เกิดจากผู้ใช้ได้สร้างคอนเทนต์ (Content) เป็นของตัวเองและสามารถเผยแพร่ได้อย่างรวดเร็ว และสามารถพูดคุยแสดง ความคิดเห็นต่างกันได้โดยทันที ณ ปัจจุบัน สามารถเผยแพร่เนื้อหาได้โดยง่าย ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบของข้อความ รูปภาพ วิดีโอ เสียง และอื่นๆ ตัวอย่างของสื่อสังคมออนไลน์ เช่น เฟสบุ๊ค (Facebook) ยูทูบ (Youtube), มายสเปซ (My space) เป็นต้น ซึ่งสื่อสังคมออนไลน์ให้บริการและทำการสื่อสารผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต (Internet) โดย Google+ เป็นสื่อสังคมออนไลน์ประเภทเครือข่ายสังคม (Social Network) ที่ได้รับความนิยมอยู่ในขณะนี้

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อสื่อสังคมออนไลน์ Google+

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: เครือข่ายสังคม (Social Network) เป็นเครือข่ายที่เชื่อมโยงเรากับเพื่อนๆ จนกลายเป็นสังคม ทั้งนี้ผู้ใช้เริ่มต้นสร้างตัวตนในส่วน “Profile” ซึ่งประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo), การจดบันทึก (Note) หรือการใส่วิดีโอ (Video) และอื่นๆ นอกจากนี้ เครือข่ายสังคม (Social Network) ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้นคือ ในส่วนของ Invite Friend และ Find Friend รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย ซึ่ง Google+ เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ได้รับความนิยมของบริษัท Google+ ซึ่งลักษณะสำคัญคือ 1) Circle หรือ แวดวง ก็คือการจัดกลุ่มความสัมพันธ์ของคนที่เราต้องการรู้จักหรือแชร์ข้อมูล 2) Stream คือแหล่งรวมทุกอย่าง อย่าง รวมทั้งสิ่งที่โพสต์และแชร์ไว้ เปรียบได้กับหน้า Feed ของ Facebook เป็นหน้าที่ใช้สำหรับการโพสต์อีกด้วย 3) Hangouts คือหน้า Video Group Chat สามารถพูดคุยหรือส่งข้อความและเสียงได้อีกด้วย 4) Photos แหล่งรวมรูปภาพทั้งหมด โดยมีการแบ่งออกเป็น รูปภาพจากแวดวง รูปภาพจากโทรศัพท์

รูปภาพของเราเอง และอัลบั้มภาพ Games แหล่งรวม และ 5) Messenger คือเครื่องมือในการส่งข้อความถึงคนในแวดวง

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศสื่อสังคมออนไลน์ Google+

4. การอภิปราย

เนื้อหา

คำถาม: คุณรู้จัก Google+ หรือไม่ และคุณคิดว่ามีข้อดีหรือสร้างประโยชน์ให้แก่คุณอย่างไรบ้าง

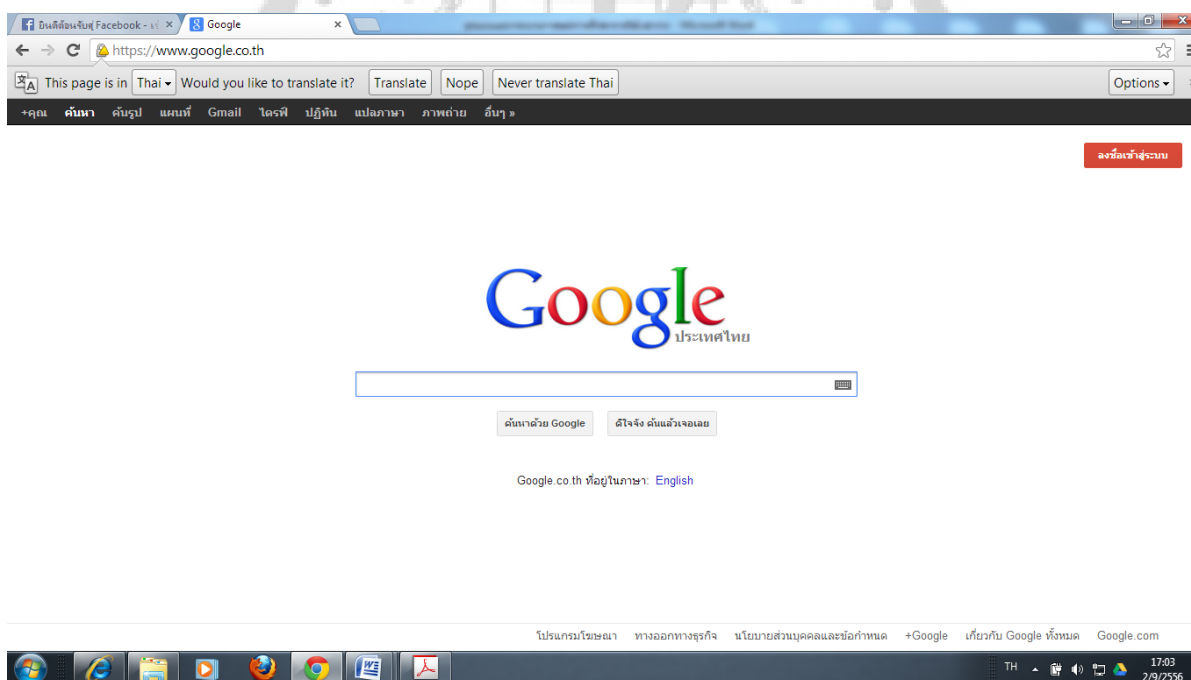
กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

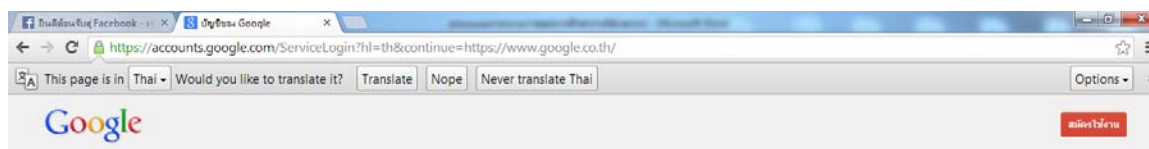
การเตรียมการ: เตรียมเครื่องคอมพิวเตอร์ และ Google+ ตัวอย่าง

เนื้อหา:

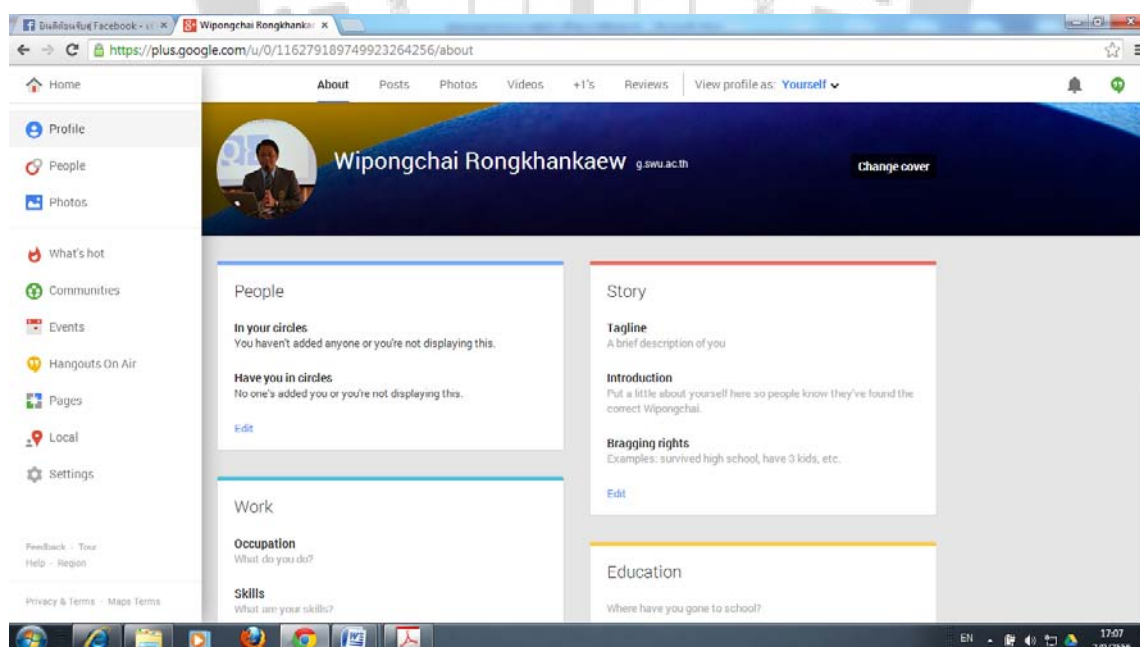
1. เรียก URL ดังนี้ www.google.co.th แล้วคลิกลิงค์ ลงชื่อเข้าสู่ระบบ



2. กรอกข้อมูลให้ครบถ้วน แล้วคลิกปุ่ม ลงชื่อเข้าใช้งาน

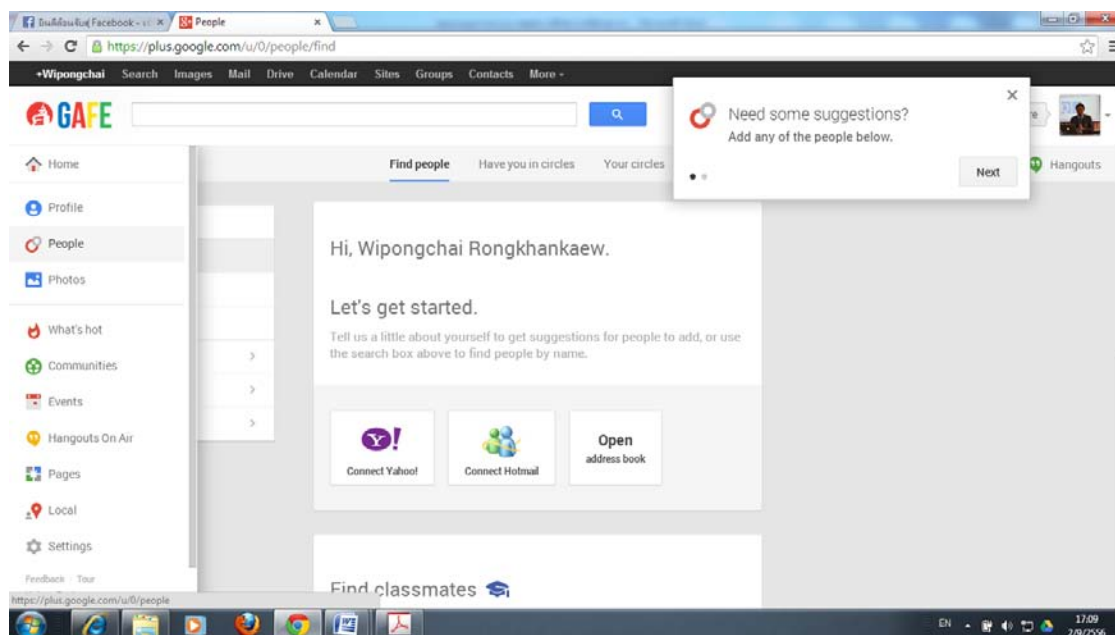


3. ระบบจะแสดงหน้าหลักของ Google+ ของคุณ เรียกชมโปรไฟล์ของคุณ โดยคลิกที่ปุ่ม โปรไฟล์รูปภาพ

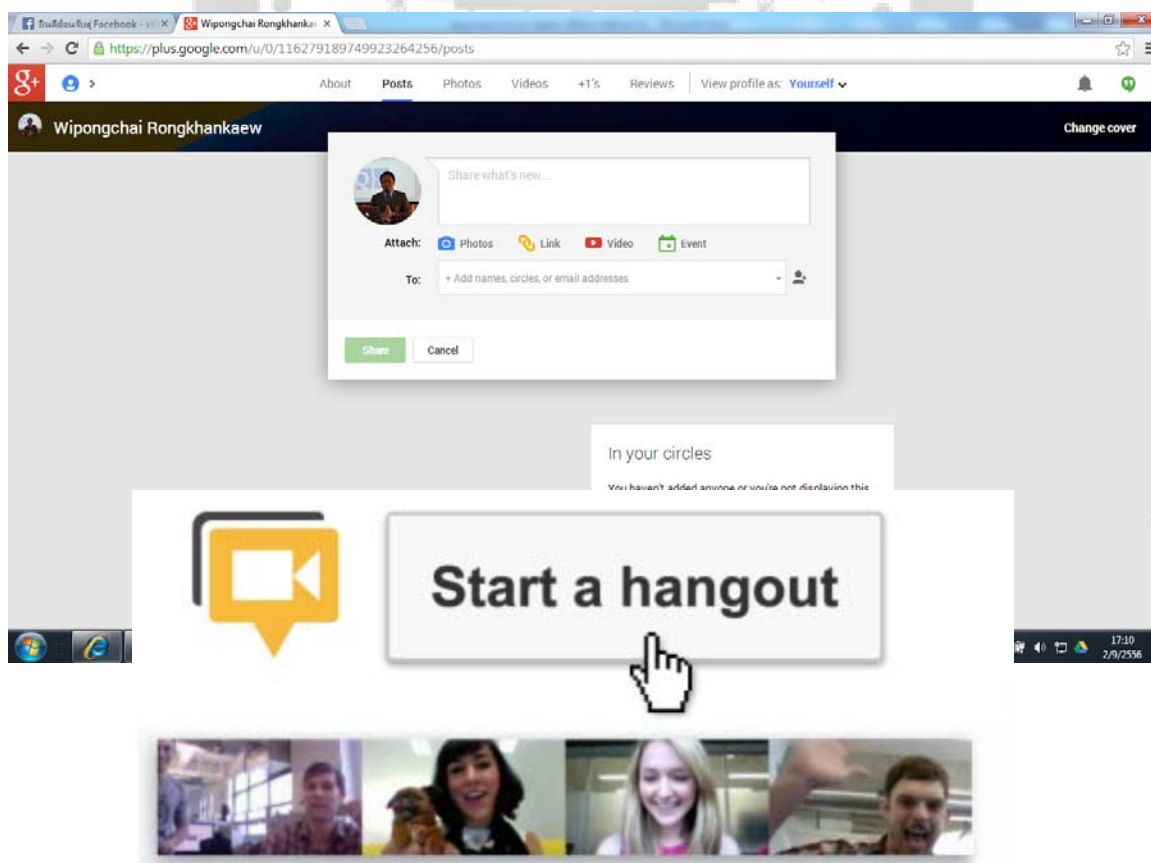


เมื่อคลิกแก้ไขโปรไฟล์ ระบบจะแสดงหน้าจอการแก้ไขโปรไฟล์ หากต้องการแก้ไขส่วนใดก็สามารถคลิกตรงนั้น เพื่อแก้ไขได้เลย

4. Google+ มีระบบการจัดการกลุ่มเพื่อนของคุณได้อย่างสะดวก โดยเรียกว่าการจัดการ
แวดวง



5. สตริ่มข้อมูลที่คุณต้องการแบ่งปันให้เพื่อนในแวดวงของคุณทราบ โดยสตริ่มอาจเป็นได้ทั้ง
ข้อความ รูปภาพ วีดีโอ ลิงค์



7. เข้าใช้บริการ Google+ จากการเชิญของเพื่อน และดำเนินการเชิญเพื่อนเข้าร่วม Google+ สร้างแวดวง แบ่งปันสตรีมให้ครบทุกรูปแบบ

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณพบปัญหาอะไรบ้างในการใช้ Google+ และคุณแก้ปัญหาอย่างไรบ้าง?
2. Google+ ให้ประโยชน์ต่อคุณอย่างไรบ้าง?

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา: ปัจจุบันเทคโนโลยีสารสนเทศได้เข้ามามีบทบาทในทุกวงการไม่เว้นแม้แต่ในแวดวงการใช้เวลาว่าง เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทและเพิ่มประสิทธิภาพได้เปลี่ยนแปลงและเพิ่มทางเลือกในการใช้เวลาว่างของบุคคล เพื่อให้เกิดความพึงพอใจ ความสุข ความเพลิดเพลิน การพักผ่อน และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการ์ดเกม

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้าสู่กิจกรรมเราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับทักษะการเล่นการ์ดเกมและเริ่มการมีส่วนร่วมด้วยการตอบคำถามว่า “คุณรู้จักการ์ดเกมหรือไม่ ถ้ารู้จักคุณเคยเล่นการ์ดเกมประเภทใดบ้าง โปรดเล่นประสบการณ์ของคุณให้เราฟัง”

กระบวนการ: เมื่อผู้เข้าร่วมเข้ามา เมื่อทุกคนมาถึงให้อธิบายกิจกรรม ดำเนินกิจกรรมในกลุ่ม โดยให้ทุกคนได้มีโอกาสแนะนำตนเอง และตอบสนองต่อคำถาม

2. ชี้นำ

เนื้อหา: การ์ดเกม (card game) หรือ เกมไพ่ เป็นเกมที่ใช้ไพ่ป็อกหรือไพ่เฉพาะที่มีลวดลายของตนเอง เป็นอุปกรณ์หลักในการเล่น อาจใช้เล่นเพื่อความสนุกสนาน

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อการ์ดเกม

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: การ์ดเกม (card game) หรือ เกมไพ่ เป็นเกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน ผู้เล่นเกมไพ่อาจมีเพียงคนเดียว (เกมไพ่จำพวก Solitaire) หรือหลายคนก็ได้ บางเกมจำกัดจำนวนผู้เล่นที่แน่นอน บางเกมก็ปรับให้เข้ากับจำนวนผู้เล่นที่แตกต่างได้ กลุ่มคนที่เล่นไพ่มักจะเรียกว่า วงไพ่ เกมไพ่มักจะใช้ไพ่สำรับ 52 ใบในการเล่น แต่บางเกมอาจมีข้อพิเศในการเล่น เช่น ใช้ไพ่โจ๊กเกอร์ หรือใช้ไพ่ไม่ครบสำรับ การ์ดมักจะมืขนาดคล้ายไพ่ แต่มีลวดลายเฉพาะเป็นของตนเอง บางครั้งผู้เล่นจะต้องใช้สนาม (field) สำหรับวางการ์ดลงในตำแหน่งต่างๆ

การ์ดเกมแบ่งได้เป็น 2 ประเภทหลัก ได้แก่ 1) การ์ดเกมชุดเดี่ยว (standalone card game) การ์ดทั้งหมดจะรวมอยู่ในชุดเดียวกัน ทำให้ได้การ์ดทั้งหมดโดยไม่มีเพิ่มเติม มีการ์ดเหมือนกันทุกกล่อง เช่น อุโน เซอร์คัส ทอปทรีมป์ เมจ แบทเทิล 2) การ์ดเกมสะสม (collectible card game) ผู้เล่นจะต้องหาซื้อการ์ดเข้ามาสะสมในกองของตัวเองเพื่อให้มีความสามารถสูงขึ้น ในแต่ละกล่องหรือซองมีการ์ดไม่เหมือนกัน การ์ดแต่ละใบหาได้ยากง่ายต่างกัน การ์ดที่หายากมักจะเป็นการ์ดที่เก่ง และมักมีราคาสูง เกมการ์ดประเภทนี้ เช่น เดวาเคิร์ส (Devacurse) เมจิกเดอะแกเธริง (Magic the gathering) ยูกิโอ (Yugioh) ซัมมอนเนอร์มาสเตอร์ (Summoner Master)

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกมไพ์หรือการ์ดเกม

4. การอภิปราย

เนื้อหา

คำถาม: คุณรู้จักเกมการ์ด (card game) หรือ เกมไพ่ หรือไม่และคุณคิดว่าเกมกระดานมีประโยชน์ให้ต่อคุณอย่างไรบ้าง?

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมไพ่ยูโน้

เนื้อหา: ยูโน้ เป็นเกมไพ่ 4 สี ได้แก่ สีแดง สีเขียว สีเหลือง และสีน้ำเงิน ผลิตขึ้นในปี ค.ศ. 1971 (พ.ศ. 2514) ในภาษาสเปนและอิตาลี แปลว่า หนึ่ง โดยวิธีการเล่น UNO มีดังนี้

ลักษณะของเกมส์

1. เป็น การ์ดเกม
2. ต้องทิ้งไพ่จากในมือลงกองให้หมด ใครหมดก่อนชนะ
3. มีไพ่ทั้งหมด 108 ใบ
4. ไพ่ จะมี 4 สี
5. ไพ่แต่ละสี จะประกอบด้วย เลข 0- 9 และ +2 (draw two) และ +4 (draw four) และ เปลี่ยนสี (wild card) และ หมุนกลับ (reverse) ซึ่งสีอันหลังคือไพ่พิเศษ

วิธีการเล่น

1. เล่นได้ 2 - 10 คนต่อครั้ง
2. แจกไพ่เริ่มต้นคนละ 7 ใบ
3. คนแจกเปิดไพ่จากกองมา 1 ใบ เพื่อวางเป็นไพ่เริ่มต้น
3. คนทางซ้าย ของคนแจก เริ่มเล่น และหมุนตามเข็มนาฬิกา
4. ต้องทิ้งไพ่จากมือ ครั้งละ 1 ใบ โดยต้องให้ สีเหมือน หรือ เลขเหมือน(อย่างใดอย่างหนึ่ง) หรือ เหมือนทั้งสีและเลข(ทั้งสองอย่าง) กับไพ่ที่วางอยู่ตรงหน้า เท่านั้น
5. ถ้าไม่มี สีเหมือน หรือเลขเหมือน ให้จั่วขึ้นมา 1 ใบ ถ้าใบที่จั่วขึ้นมา สามารถใช้ลงได้ ก็ลงได้ทันที ไม่ต้องข้าม
6. ถ้ามีคนลงไพ่ +2(draw two) คนต่อไป ต้องจั่ว 2 ใบทันที และข้ามไปเลย
7. ถ้ามีคนลงไพ่ +4(draw four) คนต่อไป ต้องจั่ว 4 ใบทันที พร้อมคนที่ลงมาก็ตีเลือกสีที่ตัวเองต้องการได้ และข้ามคนถัดไปเลย
8. ถ้ามีคนลงไพ่ wild card จะลงได้ทุกเมื่อ ได้ทุกสี ทุกเลข ก็จะต้องเลือกสีที่ตัวเองต้องการได้
9. ถ้ามีคนลงไพ่ reverse จะเปลี่ยนทิศทางการหมุนของคนเล่นให้หมุนกลับ

10. ไฟพิเศษ +2 และ +4 ไม่สามารถลงทบกันได้ เช่น มีคนลง +2 คนต่อไปก็ต้องจั่วถึงแม้ว่าจะมี +2 ในมือก็ตาม

11. เมื่อทิ้งไฟจนเหลือใบเดียว ต้องพูด UNO ทันที หากไม่พูด จนกระทั่งคนต่อไปจั่ว หรือทิ้งไฟ จะต้องโดนปรับด้วยการจั่วเพิ่ม 2 ใบทันที

12. เกมสัจจะจบทันที เมื่อมีคนทิ้งไฟจนหมดมือคนแรก

13. เมื่อเกมสัจจะจบคนอื่นๆนับคะแนนไฟที่อยู่ในมือ โดยไฟพิเศษ มีค่าใบละ 10 แต้มที่เหลือนับตามแต้ม

เพื่อความเข้าใจ และบันทึกเพิ่มขึ้น ให้แก้กติกาข้อ 6,7 และ 10 ให้เป็นการที่สามารถลงไฟพิเศษทบกัน

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณได้การพัฒนาทักษะจากกิจกรรมการ์ดเกมมากน้อยเพียงใด
2. คุณมีความพึงพอใจในทักษะที่ได้รับหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. คุณได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากกิจกรรมการ์ดเกม

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา การ์ดเกมกระดานช่วยฝึกกระบวนการคิด ไหวพริบ ความคิดเชิงวิเคราะห์ ฝึกการวางกลยุทธ์และทำให้เกิดสมาธิ ช่วยพัฒนาด้านบุคลิกภาพ ให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าคิด กล้าทำ และกล้าตัดสินใจ และสร้างความสนุกสนานให้แก่ผู้เข้าร่วม

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม

วัตถุประสงค์ 5.3 และ 5.4 การพัฒนาทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

1. เริ่มต้นกิจกรรม

เนื้อหา: เมื่อเริ่มต้นกิจกรรม เราจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้เริ่มต้นความคิดเกี่ยวกับการเข้าร่วมกิจกรรมนั้นหน้าการในอดีต โดยให้ผู้เข้าร่วมนั่งเป็นวงกลม จากนั้นให้ผู้เข้าร่วมคนแรกเลือกการ์ดขึ้นมาหนึ่งใบ ถ้าการ์ดเป็นชื่อใครให้คนนั้นให้พูดถึงเกมที่ชอบเล่นในอดีตพร้อมเหตุผล เพื่อที่ทุกคนจะได้มีโอกาสพูดถึงเกมของตนเองในอดีต

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม แจกการ์ดที่ละคน เลือกผู้เข้าร่วมสำหรับการเริ่มต้น จากนั้นวนตามเข็มนาฬิกา พร้อมทั้งคอยตรวจสอบกระบวนการแนะนำกิจกรรม

2. ชำนาญ

เนื้อหา: “เกมกระดาน” (Board Games) คือ เกมที่ต้องใช้ชิ้นส่วนหรือตัวหมากวางไว้บนพื้นที่เล่น เคลื่อนที่หรือหยิบออกจากพื้นที่เล่น พื้นที่เล่นเปรียบได้กับ “กระดาน” ซึ่งจะมีผิวหน้าหรือรูปภาพเฉพาะสำหรับเกมนั้นๆ (วิกิพีเดีย: ออนไลน์)

กระบวนการ: นำเข้าสู่หัวข้อ “เกมกระดาน” (Board Games)

3. การนำเสนอ

เนื้อหา: “เกมกระดาน” (Board Games) มีหลายประเภทและหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่รูปแบบที่ง่ายที่สุดคือหมากฮอส ไปจนถึงเกมที่มีความซับซ้อน มีกติกามากมาย ต้องใช้แผนการหรือยุทธวิธีเข้าช่วย เพื่อที่จะให้ตนเองชนะ คือบรรลุจุดประสงค์ของการเล่นเกมนั้น การเล่นเกมกระดานเป็น ความบันเทิงอย่างหนึ่ง บางครั้งก็ใช้เกมกระดานสำหรับ การแข่งขันในระดับชาติหรือนานาชาติ โดยเกมกระดานที่นิยมเล่นมี ดังนี้

1) หมากกรุก (chess) เป็นเกมที่ผู้เล่นแบ่งเป็น 2 ฝ่ายโดยทั่วไปจะเป็นสีขาวและดำ เกมดำเนินด้วยตัวหมาก (chess piece) 6 ชนิด คือ king, queen, knight, bishop, rook, pawn แต่ละตัวก็จะมีความสามารถในการเดินกระดานต่างกันครับ โดยเกมจะจบลงเมื่อตัว king ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกกินหรือรุกฆาต (checkmate) หมายถึงไม่มีตาเดินต่อไปแล้ว

2) หมากฮอส (checkers) คนอเมริกันใช้ checkers แต่ชาวอังกฤษเรียกว่า draughts กติกากง่าย ๆ เกมจะแบ่งเป็นสองฝ่ายมีตัวหมากคนละ 8 หรือ 12 ตัว ผลัดกันเดินตามตาราง แนวทแยง (diagonal) เพื่อกินตัวหมากของฝ่ายตรงข้าม เกมจะจบลงเมื่อฝ่ายตรงข้ามไม่เหลือตัวหมาก หรือไม่สามารถกินหมากกันได้อีก

3) โอเทลโล่ (Othello) เป็นหมากกระดานชนิดหนึ่ง ซึ่งมีรูปแบบและกติกาที่เรียบง่าย ตัวหมากมีสีขาวและสีดำ คล้ายกับหมากล้อม กระดานโอเทลโล่มาตรฐานจะมีลักษณะเป็นตารางขนาด 8x8 (64 ช่อง) คล้ายกระดาน หมากกรุก หรือ หมากฮอส ตัวหมากโอเทลโล่จะมีทั้งหมด 64 ตัว ตามจำนวนช่อง โดยมีลักษณะกลมแบน ด้านหนึ่งเป็นสีดำอีกด้านหนึ่งเป็นสีขาว วัตถุประสงค์ของการเล่นเกมคือการทำให้จำนวนหมากของสีที่ตนเองเล่น มีจำนวนมากกว่าฝ่ายตรงกันข้าม เมื่อจบเกม

4) เกมเศรษฐี (monopoly) เกมเศรษฐีถูกคิดค้นโดยชาวอเมริกัน เกมนี้ สามารถรองรับผู้เล่นได้ 8 คน เป้าหมายคือการกว้านซื้อที่ดิน บ้านและโรงแรมให้ได้มากที่สุด เพื่อเก็บค่าเช่าจากฝั่งตรงข้ามและทำให้ทุกคนอยู่ในสถานะล้มละลาย (bankrupt)

กระบวนการ: นำเสนอสารสนเทศเกมกระดาน (Board Games)

4. การอภิปราย

เนื้อหา

คำถาม: คุณรู้จักเกมกระดาน (Board Games) หรือไม่ และคุณคิดว่าเกมกระดานมีประโยชน์ให้ต่อคุณอย่างไรบ้าง

กระบวนการ: ดำเนินการอภิปรายโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมในการอภิปราย

5. กิจกรรมการเรียนรู้

การเตรียมการ: เตรียมอุปกรณ์เกมหมากกรุก และเกมเศรษฐี

เนื้อหา: ผู้นำให้เด็กเลือกพัฒนาทักษะการใช้ เวลาว่าง 1 กิจกรรม ภายในเวลา 90 นาที โดยพิจารณาเลือกจากทักษะและประสบการณ์ของแต่ละบุคคล โดยประกอบด้วยกิจกรรม ดังนี้

1) หมากกรุก (chess)

2) เกมเศรษฐี (monopoly)

เมื่อครบกำหนดเวลาให้ผู้เข้าร่วมเขียนความรู้สึกของตน ประโยชน์และคุณค่าที่ได้รับจากกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่ตนได้เลือกพัฒนาทักษะ

ส่วนในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป (กิจกรรมการเรียนรู้ที่ 5.4) ให้ผู้เข้าร่วมเลือกกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่างตามตัวเลือกเดิม แต่ห้ามซ้ำกับกิจกรรมที่ได้เลือกไปเมื่อครั้งที่ผ่านมา

กระบวนการ: อธิบายกิจกรรม ช่วยเหลือผู้เข้าร่วมเมื่อจำเป็น พร้อมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ซักถาม

6. การซักถาม

เนื้อหา:

1. คุณได้การพัฒนาทักษะจากกิจกรรมที่คุณเลือกมาน้อยเพียงใด
2. คุณมีความพึงพอใจในทักษะที่ได้รับหรือไม่ เพราะเหตุใด
3. คุณได้รับประโยชน์อะไรบ้างจากกิจกรรมที่คุณได้เลือก

กระบวนการ: ดำเนินการซักถามโดยใช้คำถามในข้างต้น โดยส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วม และตอบสนองในการซักถาม

7. การสรุป

เนื้อหา : เกมกระดานช่วยฝึกกระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์ ความคิดเชิงวิเคราะห์ ความคิดเชิงภาพรวม เรียนรู้และเข้าใจวิธีการแพ้ ฝึกการวางกลยุทธ์และทำให้เกิดสมาธิ ช่วยพัฒนาด้านบุคลิกภาพ ให้มีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าคิด กล้าทำ และกล้าตัดสินใจ ฝึกทักษะด้านมนุษยสัมพันธ์ การฟังพาคคนอื่น และเรียนรู้วิธีการที่จะเอาชนะ (แม่และเด็ก: ออนไลน์)

กระบวนการ: ดำเนินการสรุปและจัดเตรียมโอกาสในการถามคำถาม



วิธีการเล่นเกมกระดานแต่ละประเภท

1) หมากรุก (chess) หมากรุกสากลเป็นเกมที่ได้รับคามนิยมไปทั่วโลกเป็นเล่นกันระหว่างผู้แข่งขันสองฝ่ายซึ่งผลัดกันเดินตัวหมากของตัวเองบนกระดานสี่เหลี่ยมจัตุรัส ซึ่งเรียกว่า 'กระดานหมากรุกสากล' ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับกระดานหมากฮอส คือเป็นกระดานขนาด 8x8 ช่อง ที่มีการทำเครื่องหมายช่องเว้นช่องสลับกัน ในแนวนอนมีอักษร A-H กำกับอยู่แต่ละช่อง และมีเลข 1-8 กำกับแต่ละช่องในแนวตั้ง ตัวหมากแบ่งออกเป็นหมากสีขาวและหมากสีดำ โดยฝ่ายที่เล่นหมากสีขาวจะได้เริ่มเล่นก่อนเสมอ โดยมีวิธีการเล่นดังนี้ (ข้อมูลและภาพประกอบจาก ThaiBG : <http://www.thaibg.com>)

1.1 การสิ้นสุดเกม

1.1.1 King ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งถูกรุกจน นั่นคือ ถูกโจมตีและไม่สามารถเดินหนีหลีกเลี่ยงการถูกจับกินได้ ฝ่ายที่ King ถูกรุกจน จะเป็นฝ่ายแพ้ (Checkmate)

1.1.2 เกมจะเสมอกันเมื่อผู้เล่นฝ่ายที่เดินไม่สามารถเดินโดยถูกกติกาได้อีก และ King ของฝ่ายนั้นก็ได้ถูกรุก(อับ - Stalemate)

1.1.3 เกมจะเสมอกัน เมื่อผู้เล่นทั้งสองฝ่ายเห็นพ้องต้องกันว่าเสมอในระหว่างเล่นอยู่ ถือว่าเกมได้จบลงในทันที

1.1.4 เกมจะเสมอกัน ถ้ารูปของตัวหมากบนกระดาน มีตำแหน่งซ้ำกันถึง 3 ครั้ง โดยไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นตาเดินติดต่อกัน

1.1.5. เกมจะเสมอกัน เมื่อไม่มีการกินกัน หรือ เดินเบี้ย ฝ่ายละ 50 ตาติดต่อกัน

1.1.6 เมื่อผู้เล่นฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ตัดสินใจขอยอมแพ้ระหว่างเกมการแข่งขันการจัดหมาก

1.2 ตัวหมากของแต่ละฝ่ายจะจัดเป็น 2 แถว โดยแถวแรกมีการจัดเรียงดังนี้ Rook, Knight, Bishop, King/Queen, King/Queen, Bishop, Knight, Rook และวาง Pawn ไว้แถวที่สอง โดยหมากสีขาวจะต้องอยู่แถวล่างของกระดาน(ด้านที่มี A-B) เสมอ

1.3 ในการวางตัว King และ Queen นั้น จะต้องให้ Queen ของแต่ละฝ่ายอยู่ในช่องที่ตรงกับสีของตัวเองเสมอ นั่นคือ Queen สีขาวอยู่ช่องสีขาว Queen สีดำอยู่ช่องสีดำ ดังนั้น King กับ Queen ของแต่ละฝ่ายจะต้องวางตรงกันกับฝ่ายตรงกันข้าม

1.4 การเข้าป้อม

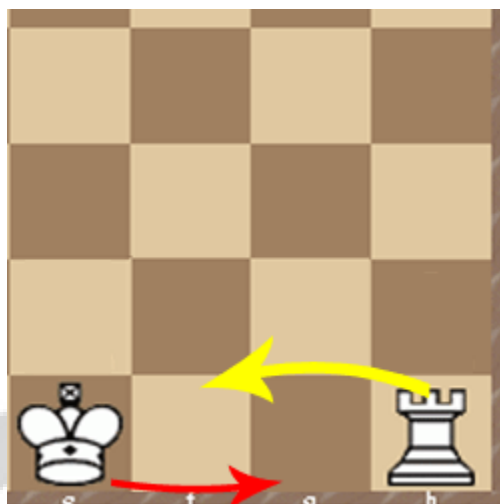
1.4.1 เป็นการเดินของ King และ Rook ที่อยู่ในแถวเดียวกัน โดยถือเป็นการเดินครั้งเดียวของ King

1.4.2 การเข้าป้อมจะทำได้หาก King หรือ Rook ตัวนั้นเคยเดินไปแล้ว

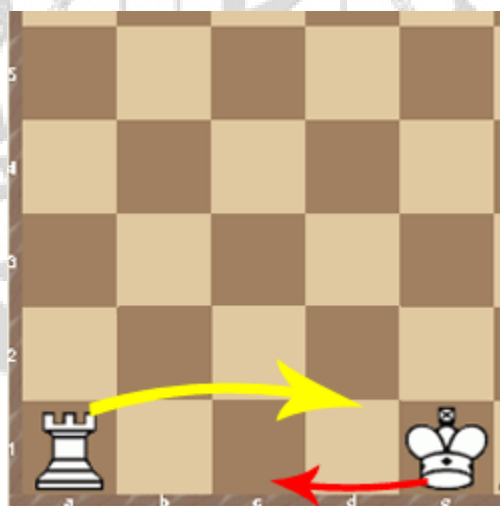
1.4.3 ไม่สามารถทำการเข้าป้อมได้ หาก King กำลังถูกรุก มีตัวหมากขวางระหว่าง King และ Rook หรือ King เดินผ่านช่อง ที่ฝ่ายตรงข้ามคุม

1.5 การเข้าป้อมทำได้ดังนี้

1.5.1 King เคลื่อนไปจากช่องเดิมสองช่องในทิศทางที่ Rook อยู่ จากนั้น Rook ตัวนั้นเคลื่อนมายังช่องถัดจาก King ตามรูป



รูปการเข้าด้าน King



รูปการเข้าป้อมด้าน Queen

1.6 การกินผ่าน การกินผ่านเกิดขึ้นเมื่อ ฝ่ายหนึ่งเดิน Pawn ครั้งแรก 2 ช่อง ไปอยู่ติดกับ Pawn ของอีกฝ่ายหนึ่งในแถวเดียวกัน อีกฝ่ายหนึ่งสามารถเลือกที่จะใช้ Pawn กิน Pawn ตัวนี้หรือไม่ก็ได้ โดยถ้าจะกินต้องทำการกินในทันที มิฉะนั้น จะไม่มีสิทธิ์กินอีกในตาถัดไป



รูปการกินผ่าน เมื่อฝ่ายขาวเดิน Pawn ไป 2 ช่อง ฝ่ายดำสามารถเลือกที่จะกิน Pawn สีขาวหรือไม่ก็ได้

หากเลือกที่จะไม่กิน จะสามารถกินได้อีกเมื่อถึงตาของฝ่ายดำอีกครั้ง

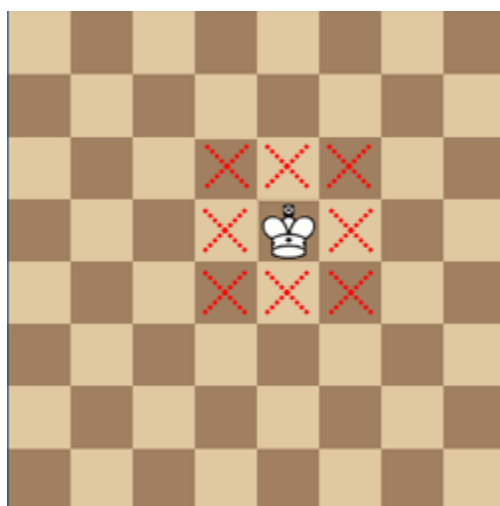


การจัดหมาก

ตัวหมากประกอบด้วย

คิง (King)

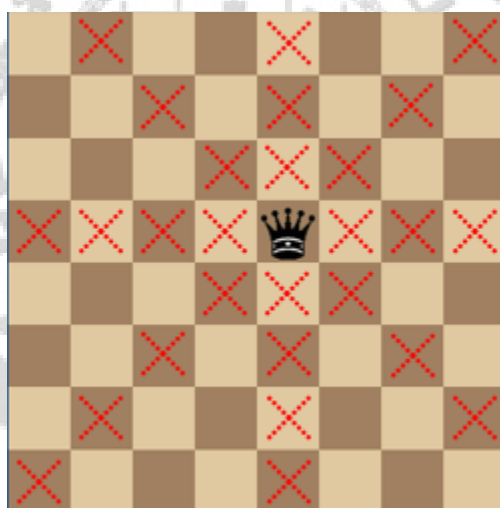
- การเดิน เดินได้ 8 ช่องรอบตัว
- เดินได้ครั้งละ 1 ช่อง



การเดินของ King

ควีน (Queen)

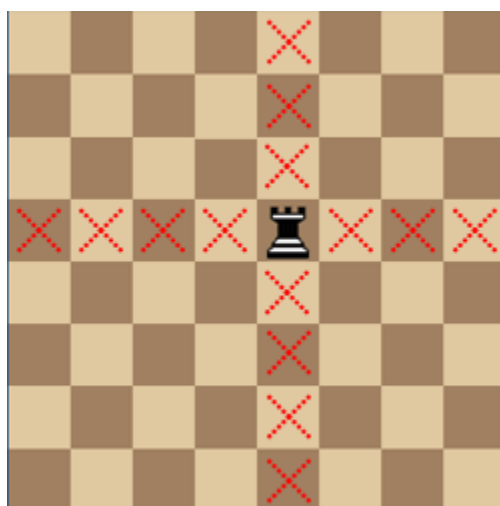
- การเดิน เดินได้ 8 ทิศทางรอบตัว
- สามารถเดินได้ไกลสุดกระดาน จะวางที่ช่องใดก็ได้ จนกว่าจะมีตัวหมากอื่นมาขวาง



การเดินของ Queen

เรือ/ปราสาท (Rook)

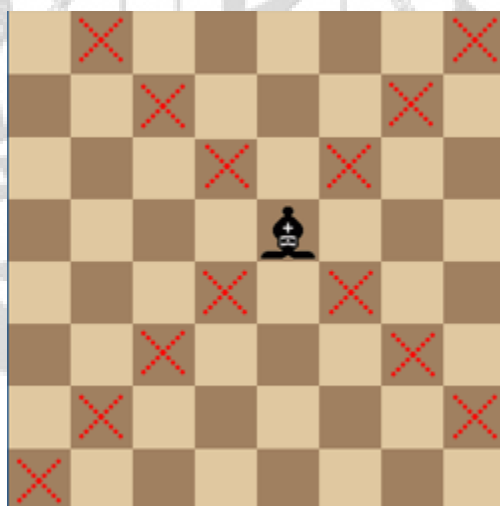
- การเดิน เดินได้ 4 ทิศรอบตัว
- สามารถเดินได้ไกลเท่าไรก็ได้ จนกว่าจะมีตัวหมากอื่นมาขวาง



การเดินของ Rook

บิชอป (Bishop)

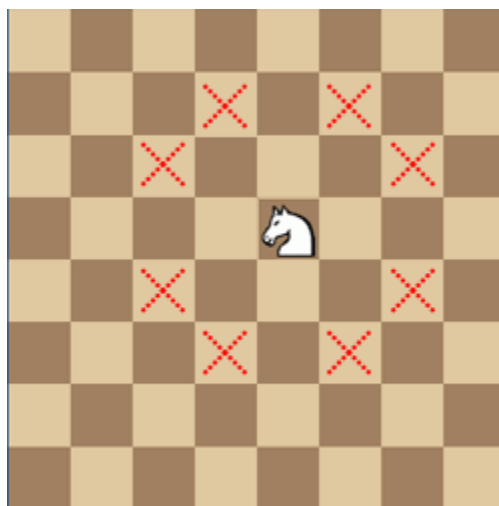
- การเดิน เดินในแนวเฉียง 4 ทิศ
- สามารถเดินได้ไกลเท่าไรก็ได้ จนกว่าจะมีตัวหมากอื่นมาขวาง



การเดินของ Bishop

ม้า / อัศวิน (Knight)

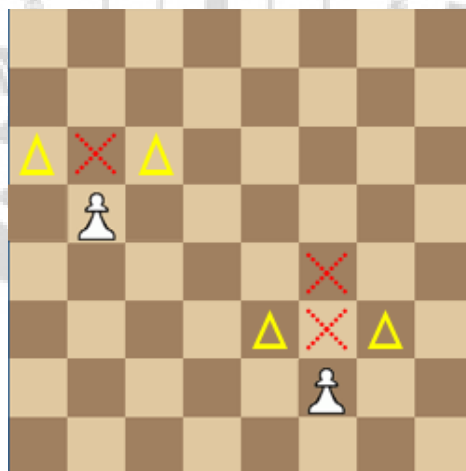
- การเดิน เดินทแยงไขว้แบบ 2x3 ได้ 8 ทาง หรือเดินเป็นรูปตัว L โดยสามารถเดินข้ามตัวหมากของฝ่ายตรงข้ามหรือฝ่ายตัวผู้เล่น



การเดินของ Knight

เบี้ย (Pawn)

- การเดิน เดินตรงไปข้างหน้าทีละ 1 ช่อง ยกเว้นการเดินครั้งแรกของเบี้ยแต่ละตัวสามารถเลือกเดิน 1 หรือ 2 ช่องก็ได้
- การกิน กินเฉียง
- เมื่อเดินไปสู่ปลายทางกระดานสามารถเลือกเปลี่ยน Pawn เป็น Rook , Queen , Knight หรือ Bishop ตัวใดตัวหนึ่งได้ และจะต้องเป็นตัวนั้น ตลอดจนกว่าเกมจะจบ หรือถูกกิน



การเดินของเบี้ย

2. เกมเศรษฐี (monopoly) มีวิธีการเล่น ดังนี้

- 4.1 เตรียมผู้เล่นอย่างน้อย 3 คน มากที่สุด 7 คน โดยในผู้เล่นคนหนึ่งจะต้องเป็นนายธนาคาร
- 4.2 นายธนาคารจะต้องแจกสิ่งต่อไปนี้ (1 คน ต่อ 1 ชุด)
 - ธนบัตรห้าพันบาท 2 ฉบับ

- ธนบัตรหนึ่งพันบาท 4 ฉบับ
- ธนบัตรห้าร้อยบาท 1 ฉบับ
- ธนบัตรหนึ่งร้อยบาท 4 ฉบับ
- ธนบัตรห้าสิบบาท 1 ฉบับ
- ธนบัตรสิบบาท 5 ฉบับ
- โฉนดที่ดิน 3 ใบ (ไม่มีการเลือก)
- ตัวเดิน 1 ตัว

4.3 เมื่อเริ่มเล่น ผู้เล่นสามารถซื้อ จำนอง และประมูลที่ดินได้

4.4 เมื่อผู้เล่นเดินทางไปยังสถานที่ที่เป็นของผู้เล่นคนอื่น ผู้เล่นคนนั้นต้องจ่ายค่าเช่าให้กับผู้เล่นที่เป็นเจ้าของสถานที่นั้นๆ ตามที่ระบุไว้ในโฉนด

4.5 ผู้เล่นคนใด ที่เดินทางไปยังช่องดวงเศรษฐกิจหรือหีบสมบัติ ผู้เล่นคนนั้นต้องเปิดบัตรดวงเศรษฐกิจหรือหีบสมบัติ แล้วทำตามคำสั่งนั้น

4.6 ผู้เล่นคนใดเดินทางผ่านจุดเริ่มต้น ผู้เล่นคนนั้นจะได้รับเงินจำนวน 2,000 บาท

4.7 ผู้เล่นใดที่เดินทางไปยังช่อง 'ไปเข้าคุก' ผู้เล่นคนนั้นจะต้องไปที่ช่อง 'เข้าคุก' และหยุดพัก 1 ตา และเมื่อถึงตาที่จะเดิน จะต้องจ่ายค่าปรับจำนวน 500 บาทให้นายธนาคาร จึงจะได้เดิน

4.8 ผู้เล่นคนใดที่หยิบได้บัตร'ล้มละลาย'หรือไม่เหลือที่ดิน หรือไม่เหลือเงิน ผู้เล่นคนนั้นจะต้องแพ้ และถ้าเหลือผู้เล่นที่ไม่แพ้เพียง 1 คน ผู้เล่นคนนั้นเป็นผู้ชนะ

ใบงานสำหรับโปรแกรมการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กมัธยมศึกษาตอนต้น
ในสถานสงเคราะห์



วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้เวลาว่าง
คุณประโยชน์ที่ได้รับจากการใช้เวลาว่าง

1. กิจกรรม.....

ประโยชน์ที่ได้รับ.....

.....

.....

2. กิจกรรม.....

ประโยชน์ที่ได้รับ.....

.....

.....

3. กิจกรรม.....

ประโยชน์ที่ได้รับ.....

.....

.....

4. กิจกรรม.....

ประโยชน์ที่ได้รับ.....

.....

.....

5. กิจกรรม.....

ประโยชน์ที่ได้รับ.....

.....

.....

วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

อุปสรรคในการเข้าร่วมกิจกรรม

กิจกรรม 1

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 2

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 3

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 4

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 5

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

อธิบายปัจจัยที่เป็นอุปสรรคของการเข้าร่วมการใช้เวลาว่าง

- 1
- 2
- 3

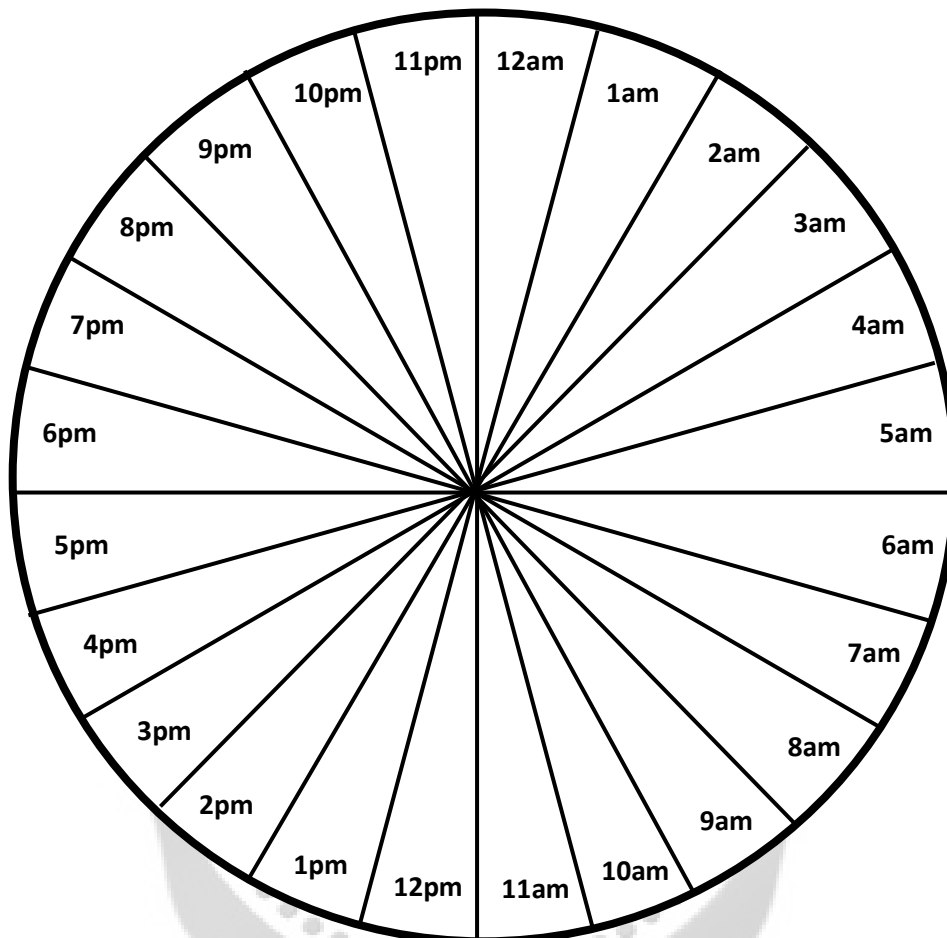
ระบุปัจจัยที่อาจจะเป็นอุปสรรคในวิถีชีวิตส่วนบุคคล

- 1
- 2
- 3

วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะอุปสรรคของการใช้เวลาว่าง

ชื่อ.....

นาฬิกาการใช้เวลาว่าง (Leisure time clock)



ให้ระบายสีลงในพื้นที่ในนาฬิกาการใช้เวลาว่าง ซึ่งแบ่งส่วนต่างๆ เป็นชั่วโมง ซึ่งเด็กต้องจัดการเวลาโดยระบายสีตามจำนวนชั่วโมงที่เราทำสิ่งต่างๆ ดังนี้

- 1) การทำงาน ให้ระบายสีเหลือง
- 2) การใช้เวลาว่าง ให้ระบายสีเขียว
- 3) การดูตัวเอง ให้ระบายสีฟ้า
- 4) ทำสิ่งอื่นๆ ให้ระบายสีแดง

จำนวนเวลาที่ใช้.....ชั่วโมง

จำนวนเวลาที่ใช้.....ชั่วโมง

จำนวนเวลาที่ใช้.....ชั่วโมง

จำนวนเวลาที่ใช้.....ชั่วโมง

โปรดระบุทางเลือกที่สามารถลดอุปสรรคของการใช้เวลาว่างพร้อมยกตัวอย่าง

1.ทางเลือก.....

.....

ตัวอย่าง.....

.....

.....

2.ทางเลือก.....

.....

ตัวอย่าง.....

.....

.....

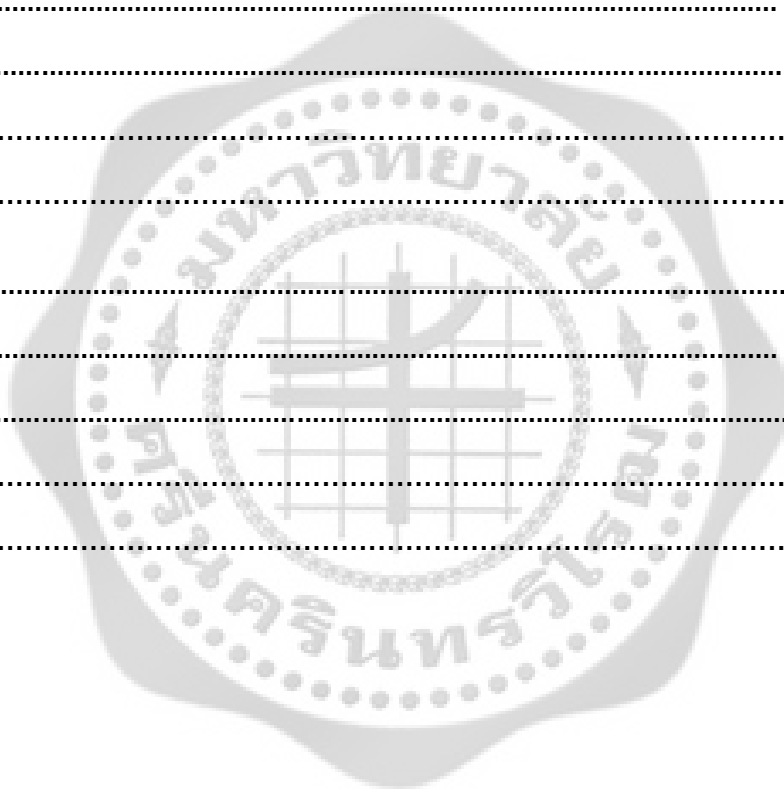
3.ทางเลือก.....

.....

ตัวอย่าง.....

.....

.....



วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความรับผิดชอบในการเข้าร่วม
กิจกรรมในเวลาว่าง

เหตุผลที่ต้องต้องรับผิดชอบต่อการใช้เวลาว่าง

- 1
-
- 2
-
- 3
-
- 4
-
- 5
-
- 6
-
- 7
-
- 8
-
- 9
-
- 10
-

วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้เวลาว่างตามความต้องการ ของตนเอง

การใช้เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง

กิจกรรมที่คุณตัดสินใจเลือกเข้าร่วมตามความสนใจของตนเองคือ ?

.....

คุณรู้สึกอย่างไรหลังจากได้ทำกิจกรรมที่ถูกกำหนดไว้โดยผู้นำและกิจกรรมที่คุณเลือกตาม
ความสนใจของตัวเอง?

.....

.....

ทั้งสองความรู้สึกนั้นแตกต่างกันอย่างไร?

.....

.....

คุณได้เรียนรู้อะไรบ้างจากกิจกรรมนี้?

.....

.....

.....

โปรดระบุกิจกรรมที่ตนชื่นชอบและต้องการเข้าร่วม พร้อมเหตุผลและความพึงพอใจที่คาดว่าจะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

1. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

ความพึงพอใจ.....

.....

.....

2. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

ความพึงพอใจ.....

.....

.....

3. กิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....

.....

ความพึงพอใจ.....

.....

.....

วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง

วาดภาพของตัวเอง

แบบเติมตัวลงในพื้นที่ว่างนี้วาดพร้อมระบายสีให้สวยงาม



จากภาพที่คุณวาดโปรดอธิบายคุณลักษณะของตนเอง

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

โปรดระบุกิจกรรมการใช้เวลาว่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะของตนเองใด พร้อมให้เหตุผล

1. กิจกรรม
 เหตุผล.....

2. กิจกรรม
 เหตุผล.....

3. กิจกรรม
 เหตุผล.....

วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุเป้าหมายการใช้เวลาว่าง

เป้าหมายในการใช้เวลาว่างของตนเอง

เป้าหมายการใช้เวลาว่างที่กำหนดนั้นต้องเป็นเป้าหมายของเฉพาะบุคคล มีการเขียนที่ชัดเจน สำเร็จได้ในระยะเวลาอันสั้น เป็นไปตามหลักจริยธรรม ปฏิบัติได้จริง และมีการกำหนดเวลาที่แน่นอน ความสำเร็จ

เป้าหมาย 1

รายละเอียดอธิบายเป้าหมาย.....

.....

เหตุผลที่กำหนดเป้าหมายนี้.....

.....

ระยะเวลาที่คาดว่าจะสำเร็จ.....

เป้าหมาย 2

รายละเอียดอธิบายเป้าหมาย.....

.....

เหตุผลที่กำหนดเป้าหมายนี้.....

.....

ระยะเวลาที่คาดว่าจะสำเร็จ.....

เป้าหมาย 3

รายละเอียดอธิบายเป้าหมาย.....

.....

เหตุผลที่กำหนดเป้าหมายนี้.....

.....

ระยะเวลาที่คาดว่าจะสำเร็จ.....

วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรมที่จะสามารถทำให้ บรรลุเป้าหมาย

กำหนดเป้าหมายของการใช้เวลาว่างของคุณ

.....

.....

กิจกรรมนันทนาการที่ได้จากการสืบค้น

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

3. อธิบายว่าทำไมถึงเลือกกิจกรรมเหล่านี้และกิจกรรمدังกล่าวสามารถทำให้บรรลุเป้าหมาย
การใช้เวลาว่างของคุณอย่างไรบ้าง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้เวลาว่าง

ระบุเป้าหมายของการใช้เวลาว่างของตนเอง

.....

.....

กิจกรรมนันทนาการที่ได้จากการสืบค้น

- 1
- 2
- 3

จัดลำดับข้อดีและข้อเสียจากกิจกรรมที่ได้สืบค้น

ข้อดีของกิจกรรม

กิจกรรม 1

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 2

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 3

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

ข้อเสียของกิจกรรม

กิจกรรม 1

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 2

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

กิจกรรม 3

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

การตัดสินใจเลือกกิจกรรมของคุณ

จากการประเมินข้อดีข้อเสียคุณตัดสินใจเลือกกิจกรรม.....

เหตุผล.....

.....



วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมในการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม
พฤติกรรมที่เหมาะสม

คุณได้ข้อคิดอะไรบ้างจากบทบาทสมมติและสถานการณ์จำลองที่กลุ่มอื่นได้แสดง?

.....

.....

.....

.....

บทบาทสมมติที่แต่ละกลุ่มได้แสดงเคยเกิดขึ้นจริงในชีวิตของคุณหรือไม่ อย่างไร?

.....

.....

.....

.....

จงอธิบายขั้นตอนในการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น

1

2

3

4

5

จงอธิบายพฤติกรรมการขัดจังหวะที่เหมาะสม

1

2

3

4

5

วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผลต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม กรณีศึกษา

กรณีศึกษาที่ 1

เชียงราย - การแข่งขันบอลไทยพรีเมียร์ลีก 2013 ระหว่างกว้างซัง-เชียงรายยูไนเต็ด เจ้าบ้านกับ
อาร์มี่ ยูไนเต็ด แรงถึงขั้นเลือดตกยางออก หลังแฟนบอลทั้งสองฝ่ายยกพวกทะเลาะวิวาทกัน
คาทางออกสนามฯ

รายงานข่าวจาก จ.เชียงราย แจ้งว่า ในการแข่งขันฟุตบอลโตโยต้าไทยพรีเมียร์ลีก 2013
เชียงราย ยูไนเต็ด นัดที่ 28 ประจำฤดูกาล 2556 โดยเจ้าบ้านเชียงรายยูไนเต็ด ซึ่งฤดูกาลนี้รั้งท้าย
ตารางติดต่อกันมาแล้วหลายนัด จนล่าสุดอยู่อันดับท้ายสุดของตาราง เปิดสนามยูไนเต็ดสเตเดียม
ต.บ้านดู่ อ.เมืองเชียงราย รับการมาเยือนของทีมสุภาพบุรุษวงจักร- อาร์มี่ ยูไนเต็ด เมื่อค่ำวานนี้
(29 ก.ย. 56) ท่ามกลางความคึกคักของแฟนบอล โดยเกมนี้เจ้าบ้านยังคงต้องการแต้มให้มากที่สุด
เพื่อหนีการตกชั้นในฤดูกาลนี้ให้ได้เนื่องจากเป็นช่วงท้ายฤดูกาล และลุ้นให้ทีมที่อยู่เหนือขึ้นไปแพ้หรือ
เสมอกันการแข่งขันด้วย รายงานข่าวแจ้งอีกว่า เริ่มครึ่งแรกเจ้าบ้านไม่รอช้าเปิดเกมบุกเข้าแลกหวังทำ
ประตู แต่ไม่เป็นผลสำเร็จ ก่อนทีมเยือนจะเปิดเกมโต้กลับในนาทีที่ 15 ให้ “อารอน ดาซิลวา” ทำประตู
ให้อาร์มี่ ยูไนเต็ด ขึ้นนำเจ้าบ้านไปก่อน และในช่วงเวลาที่เหลือทั้งสองทีมไม่สามารถทำประตูเพิ่มได้
จบครึ่งแรกอาร์มี่ ยูไนเต็ด นำเชียงราย ยูไนเต็ด 1-0 ประตู

เมื่อเริ่มครึ่งหลัง เจ้าบ้านที่เสียประตูไปก่อนเปิดเกมบุกหวังตามตีเสมอก่อน ในนาทีที่ 72
เจ้าบ้านก็ได้ประตูตามตีเสมอ 1-1 จากการยิงของโชคลาภ นิลแสง หลังจากนั้นเจ้าบ้านก็มาได้ประตู
สุดท้ายในนาทีที่ 85 จากการยิงของนุรุส ศรียาเก็ม เป็น 2-1 ประตู ซึ่งเป็นประตูที่เกิดขึ้นก่อนช่วงทด
เวลาบาดเจ็บ 4 นาที ขณะที่ฝั่งอาร์มี่พบว่า ธนากรณ์ แดงทอง ถูกใบแดงไล่ออกจากสนามด้วย ทำให้
การแข่งขันช่วงท้ายเกมค่อนข้างดุเดือด และท้ายที่สุดเจ้าบ้านก็ชนะการโหมบุกอย่างหนักของทีมเยือนจน
สิ้นสุดเกมการแข่งขัน สรุปลสกอร์ 2-1 ประตู ท่ามกลางความหวังของแฟนบอลเจ้าบ้านที่ยังมีลุ้นจะอยู่ใน
ลีกสูงสุดต่อไป จึงมีการออกมาเฉลิมฉลองกันยกใหญ่

อย่างไรก็ตาม ได้เกิดความวุ่นวายขึ้นเมื่อ สิ้นสุดการแข่งขัน เมื่อแฟนบอลของทั้งสองฝ่ายเกิด
กระทบกระทั่งกัน เนื่องจากผลการแข่งขันออกมาค่อนข้างเฉียดฉิว และประตูสุดท้ายเกิดขึ้นท้ายเกม
ด้วย โดยหลังจากที่มีการกันผู้ตัดสินและผู้ช่วยผู้ตัดสินรวมทั้งนักฟุตบอลออกไปจากสนามหมดแล้ว

ปรากฏว่าแฟนบอลทีมเยือนบางส่วน แสดงความไม่พอใจต่อการตัดสินของกรรมการ ส่วนแฟนบอลเจ้าบ้านก็ไม่พอใจในการแสดงท่าทีของแฟนบอลทีมเยือน จึงเกิดการขว้างปากระป๋องน้ำใส่กันบริเวณทางออกของสนาม ก่อนจะลุกลามกลายเป็นขว้างก้อนหิน ถูกใส่ใบหน้าที่ของหญิงคนหนึ่งจนได้รับบาดเจ็บ ก่อนที่จะมีการยกพวกออกมาทะเล่ลุมบอนชกต่อยกันที่บริเวณทางออกสนาม ซึ่งเจ้าหน้าที่ต้องใช้เวลาคบคุมนานกว่า 30 นาที เหตุการณ์จึงสงบลง

ข้อมูลจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?>

1. จากเหตุการณ์ที่คุณเห็นด้วยกับการกระทำของกองเชียร์ทั้งสองทีมหรือไม่ เพราะเหตุใด?

.....

.....

.....

.....

2. ถ้าคุณได้ยินคำพูดขู่ข่มให้ใครคนหนึ่งตอบอย่างไรโดยไม่ใช้ความรุนแรง?

.....

.....

.....

.....

.....

3. คุณได้ข้อคิดอะไรจากกรณีศึกษา?

.....

.....

.....

.....

.....

กรณีศึกษาที่ 2

เกิดเหตุจลาจลในวงการกีฬาแบดมินตันโลก เมื่อ มณีพงศ์ จงจิตร กับ บดินทร์ อิสระ อดีตคู่หูนักแบดมินตันชายคู่ทีมชาติไทยที่เคยสร้างชื่อในการแข่งขันโอลิมปิก ที่กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ปี 2012 ก่อเหตุทะเลาะวิวาทกันเองขณะลงแข่งขัน แคนาเดียน โอเพน ที่ประเทศแคนาดา เมื่อวันที่ 22 กรกฎาคม

ศึกแบดมินตัน โยเน็กซ์ แคนาดา โอเพน ประเภทชายคู่ รอบชิงชนะเลิศ ที่ประเทศแคนาดา มณีพงศ์ จงจิตร จับคู่กับ นิพัทธ์พงษ์ พวงพั้วเพชร ลงสนามเจอกับคู่ของ บดินทร์ อิสระ และ ภควัฒน์ วิไลลักษณ์ ซึ่งถือเป็นการชิงกันเองของทีมชนไก่ชาวไทย

แต่แล้วเกิดเหตุไม่คาดฝันในช่วงท้ายเกมแรก เมื่อ มณีพงศ์ กับ บดินทร์ ซึ่งเคยเป็นอดีตคู่หูกันมาก่อนในศึก “ลอนดอนเกมส์” เมื่อปีที่แล้ว มีปากเสียงกันก่อนมาเปิดศึกวิวาทกันเองขณะเปลี่ยนแดน โดยถึงขั้นลงไม้ลงมือเล่นเอาทีมงานต้องเข้ามาแยกย้าย

หลังทีมงานเข้าไปยุติเหตุ ฝ่ายจัดการแข่งขันก็ได้ประกาศปรับให้คู่ของ บดินทร์ กับ ภควัฒน์ แพ้พาวล์ไปในที่สุด โดยคู่หู “เอ-อาร์ต” มณีพงศ์ กับ บดินทร์ ในอดีตเคยจับมือกันลงแข่งขันโอลิมปิก 2012 ที่ประเทศอังกฤษ ก่อนแจ้งเกิดไปทั่ววงการหลังทำผลงานเข้าถึงรอบ 8 ทีมสุดท้าย หลังกลับจากอังกฤษ ทั้งคู่ก็ได้แยกทางกันไปจับคู่กับนักแบดมินตันคนอื่นๆ โดยมีทัวร์นาเมนต์ที่ต้องแข่งร่วมกันบ้าง ก่อนมาก่อเหตุอื้อฉาวที่ประเทศแคนาดา ดังกล่าว

ข้อมูลจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?>

1. จากเหตุการณ์นี้คุณเห็นด้วยกับการกระทำของทั้งสองคนหรือไม่ เพราะเหตุใด?

.....

.....

.....

.....

2. ถ้าคุณได้ยินคำพูดยั่วให้โกรธคุณจะโต้ตอบอย่างไรโดยไม่ใช้ความรุนแรง?

.....

.....

.....

.....

.....

3. คุณได้อะไรจากกรณีศึกษา

.....

.....

.....

.....

.....

จากกิจกรรมการเรียนรู้โปรดระบุแนวทางการควบคุมอารมณ์ของตนเอง

1

.....

2

.....

3

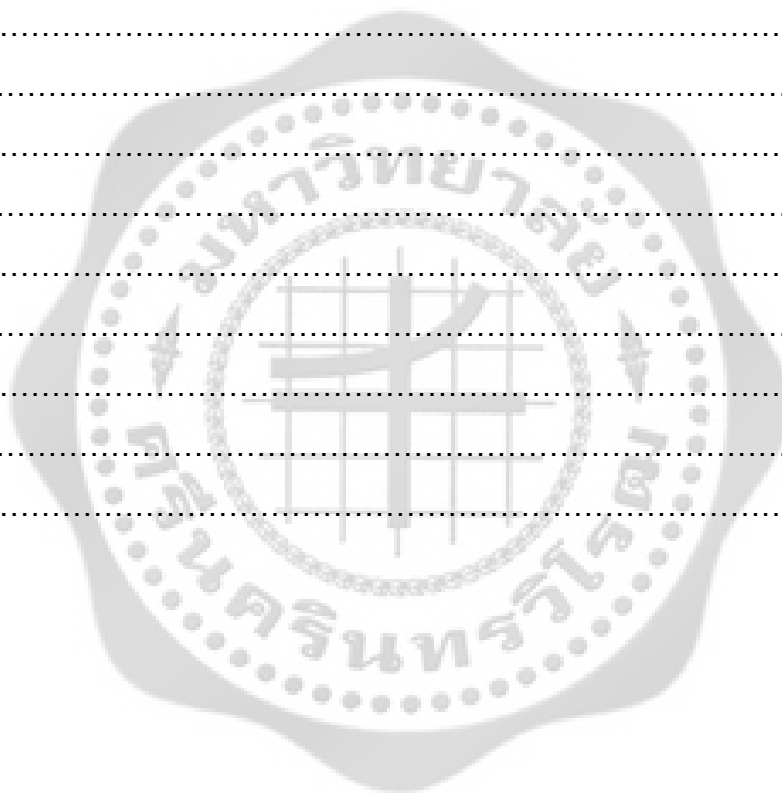
.....

4

.....

5

.....



วัตถุประสงค์ 5.1 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง
ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage ได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ.....คะแนน
 (ให้คะแนนโดยผู้สอน)

วัตถุประสงค์ 5.2 กิจกรรมการพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง:
ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+ ได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ.....คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

วัตถุประสงค์ 5.3 ทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติทักษะการเล่นการ์ดเกมออนไลน์ ได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ.....คะแนน
(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

วัตถุประสงค์ 5.4 ทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

ทักษะการเล่นหมากรุก (Chess)

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติการเล่นหมากรุกได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ.....คะแนน

(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

วัตถุประสงค์ 5.5 ทักษะการเล่นเกมกระดาน (Board Games)

ทักษะการเล่นเกมเศรษฐี (Monopoly)

จงบอกประสบการณ์และทักษะที่คุณได้รับจากกิจกรรม

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

คุณปฏิบัติตามการเล่นทักษะการเล่นเกมเศรษฐีได้หรือไม่ โปรดอธิบาย

.....

.....

.....

.....

.....

.....

คะแนนความสามารถ..... คะแนน

(ให้คะแนนโดยผู้สอน)

บรรณานุกรม

- ชาติชาย วิเรวัฒน์. (2553). *เฟสบุ๊คทุกมุม*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- โดตี, เกวน. (2546). *กิจกรรมพัฒนาอีคิวสำหรับระดับอนุบาล-มัธยมต้น*. กรุงเทพฯ: เอ็กสเปอร์เน็ท.
- ไทยบีจี. (2556). *หมากรุกสากล*. สืบค้นจาก http://www.thaibg.com/template.php?CenterFile=chess_rule.html&Title=Chess%20Rule
- นงนุช วิเศษธรรมศรี. (2551). *การพัฒนาพฤติกรรมปฏิสัมพันธ์อย่างเหมาะสมของเยาวชนในสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถีที่มีบุคลิกภาพเก็บตัว-แสดงตัว โดยใช้กระบวนการฝึกการกล้าแสดงออก ร่วมกับการชี้แนะและการเสริมแรงทางบวก*. ปรินญาณิพนธ์ วท.ม. (การวิจัยพฤติกรรมศาสตร์ประยุกต์). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ผู้จัดการออนไลน์. (2556). *เหตุฉาวในวงการกีฬาแบดมินตันโลก*. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?----->. (2556). *กว้างขวาง-เขื่องรายอยู่ในเน็ต*. สืบค้นจาก <http://www.manager.co.th/sport/viewnews.aspx?>
- ภาวษ พงษ์วิทยาภาณุ; และ สุชน โรจน์อนุสรณ์. (2552). *อีมาเก็ตติ้งเจาะเทคนิคการตลาดออนไลน์*. กรุงเทพฯ: ตลาด ดอท คอม.
- ภิเชก ชัยนิรันดร์. (2552). *มาเก็ตติ้งคลีกรัลเม็ตเคล็ดลับการตลาดออนไลน์*. กรุงเทพฯ: ซีเอ็ดดูเคชั่น.
- มาลี วิทยาธรรค์. (2540). *ผลของการฝึกการมุ่งอนาคตแก่เด็กในสถานสงเคราะห์เด็กชายบ้านบางละมุง จังหวัดชลบุรี*. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาพัฒนาการ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Argyle, M. (1996). *The Social Psychology of Leisure*. New York: Penguin.
- Bryce, J. (2001). *The Technological Transformation of Leisure*. Retrieved June, 2011, from <http://ssc.sagepub.com/cgi/content/abstract/19/1/7>.
- Dattilo, J. (2008). *Leisure Education Program Planning: A Systematic Approach*. Third Edition. PA: Venture Publishing.
- Godbey, G. (2008). *Leisure in Your Life: New Perspective*. PA: Venture Publishing.Inc
- Goleman. D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. New York: Bantan Books

- Mundy, Jean. (1998). *Leisure Education: Theory and Practice*. PA: Sagamore Publishing.
- Pesavento, LC. (2002, April). *Leisure Education In the Schools*. Paper presented to the American Association for Leisure and Recreation at the American Association of Physical Education, Recreation and Dance Convention, San Diego, CA.
- Pigram, John J and Jenkin, John M . (2006). *Outdoor Recreation Management*. 2nd ed. New York: Routledge.
- Rojek, C. (2000). *Leisure and Culture*. London: Macmillan.
- Russell, Ruth V. (2005). *Pastimes : The Context of Contemporary Leisure*. Wisconsin: Brown & Benchmark.
- Smith, M. A., and Kollock, P. (1999). *Communities in Cyberspace*. London: Routledge.



ภาคผนวก ฅ
ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ตาราง 29 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างว่าง
สำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์

รายการพิจารณา	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม	
วัตถุประสงค์ 1.1 ความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 1.2 วิธีชีวิตการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 1.3 การใช้เวลาว่างกับการพัฒนาคุณภาพชีวิต	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับทัศนคติการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับความสำเร็จในการใช้เวลาว่างของแต่ละบุคคล	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 2.3 การตระหนักในทักษะความสามารถและประสบการณ์กับการใช้	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 3.1 การตัดสินใจใช้เวลาว่างตามความสามารถของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 3.2 การตัดสินใจใช้เวลาว่างตามความสนใจของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจเลือกหรือปฏิเสธการใช้เวลาว่างของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 4.1 ส่วนประกอบสำคัญของการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 4.2 รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ตาราง 29 (ต่อ)

รายการพิจารณา	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม	
วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะกิจกรรม ศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์กรอบรูป กระดาษสา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะกิจกรรม ศิลปหัตถกรรม: ประดิษฐ์การ์ดกระดาษสา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะกิจกรรม กีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือล่าง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 5.4 การพัฒนาทักษะกิจกรรม กีฬาวอลเลย์บอล: การส่งลูกด้วยมือบน	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 5.5 กิจกรรมเทคโนโลยีการใช้ เวลาว่าง(การพัฒนาทักษะพื้นฐานสำหรับ ประสบการณ์ใหม่)	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

จากตาราง 29 แสดงให้เห็นว่า ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างว่างสำหรับเด็กระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายในสถานสงเคราะห์ มีค่าพิสัย ดัชนีความสอดคล้องรายข้อระหว่าง 0.80 – 1.00

ตาราง 30 ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างว่าง
สำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์

รายการพิจารณา	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม	
วัตถุประสงค์ 1.1 คุณประโยชน์ของการใช้ เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 1.2 อุปสรรคของการใช้ เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 1.3 กลยุทธ์เพื่อเอาชนะ อุปสรรคของการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 2.1 ความรู้เกี่ยวกับความ รับผิดชอบในการเข้าร่วมกิจกรรมใน เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 2.2 ความรู้เกี่ยวกับการใช้ เวลาว่างตามความต้องการของตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 2.3 ความรู้เกี่ยวกับ คุณลักษณะของตนเองกับการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 3.1 ความรู้เกี่ยวกับการระบุ เป้าหมายการใช้เวลาว่าง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 3.2 ความรู้การระบุกิจกรรม ที่จะสามารถทำบรรลุเป้าหมาย	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 3.3 การตัดสินใจในการใช้ เวลาว่าง	+1	0	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 4.1 พฤติกรรมที่เหมาะสมใน การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 4.2 ปัจจัยด้านอารมณ์ที่ส่งผล ต่อรูปแบบปฏิสัมพันธ์ทางสังคม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

ตาราง 30 (ต่อ)

รายการพิจารณา	ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ						ค่า IOC
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	คนที่ 4	คนที่ 5	รวม	
วัตถุประสงค์ 5.1 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 5.2 การพัฒนาทักษะการใช้เทคโนโลยีการใช้เวลาว่าง: ทักษะการใช้สื่อสังคมออนไลน์ Google+	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00
วัตถุประสงค์ 5.3 การพัฒนาทักษะการเล่นการดเกม	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 5.4 การเล่นเกมกระดาน (Board Games) หมากรุก	0	+1	+1	+1	+1	4	0.80
วัตถุประสงค์ 5.4 การเล่นเกมกระดาน (Board Games) เกมเศรษฐี	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00

จากตาราง 30 แสดงให้เห็นว่า ผลการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของคู่มือโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างว่างสำหรับเด็กระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในสถานสงเคราะห์ มีค่าพิสัยดัชนี ความสอดคล้องรายข้อระหว่าง 0.80 – 1.00



ภาคผนวก ญ

หนังสือแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

หนังสือแสดงความยินยอมให้เด็กเข้าร่วมการวิจัย ของผู้ปกครองสถานสงเคราะห์

ข้าพเจ้า นายวิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชา การกีฬา นันทนาการและการท่องเที่ยว คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์จะทำวิจัยในเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

ข้าพเจ้าจะทำการ (1) จัดโปรแกรม การศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ ซึ่งประกอบไปด้วย 5 โปรแกรม 16 กิจกรรม โดยใช้เวลา 8 สัปดาห์ๆ ละ 2 ครั้งๆ ละ 90 นาที (2) สัมภาษณ์ความต้องการพัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง โดยจะการบันทึกเทป การสัมภาษณ์ซึ่งข้าพเจ้าจะเป็นผู้ถอดเทป ปกการสัมภาษณ์ด้วยตนเอง นอกจากนั้นเมื่อสรุปผลการวิจัยได้แล้วข้าพเจ้าจะนำผลการวิจัยมาให้ท่านอ่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง (3) สังเกตการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างของเด็กในสถานสงเคราะห์ (4) ประเมินการมีส่วนร่วมในการใช้เวลาว่าง (5) ประเมินการเข้าร่วมโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่าง

ชื่อ นามสกุลของเด็กจะไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะใช้ชื่อสมมุติแทน ข้าพเจ้าจะไม่นำข้อมูลส่วนตัวของท่านไปสนทนากับผู้อื่น ในการเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และในการเข้าร่วมให้ข้อมูลในครั้งนี้ ไม่มีความเสี่ยงใดๆ ต่อตัวท่านและ หน้าที่การทำงาน ของท่าน ผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ สามารถขอข้อมูลของ ตนได้ นอกจากนั้นยังสามารถถอนตัวออกจากการให้ข้อมูลการวิจัยได้ทุกเมื่อ แม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านประสงค์จะเข้าร่วมให้ เด็กที่อยู่ในการดูแลของท่านให้ ข้อมูลในงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมในที่ว่างที่เว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อ ผู้ที่สนใจในเรื่องการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ ผลการวิจัยจะนำไปเผยแพร่ในวารสารทางวิชาการต่อไป หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อข้าพเจ้าได้ที่โทรศัพท์หมายเลข 081-648-9004 หรือส่งอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มาที่ wipongchai@yahoo.com ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ที่ท่านกรุณาร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้

ลงชื่อผู้อนุญาตให้เด็กที่อยู่ในการดูแลเข้าร่วมโครงการวิจัย.....

ชื่อตัวบรรจง.....

เบอร์โทรศัพท์..... วันที่.....

ลงชื่อผู้วิจัย.....

หนังสือแสดงความยินยอมในการเข้าร่วมการวิจัยของเจ้าหน้าที่กิจกรรม

ข้าพเจ้า นายวิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว นิสิตระดับปริญญาเอก สาขาวิชาการศึกษา นันทนาการ และการท่องเที่ยว คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีความประสงค์จะทำวิจัยในเรื่อง การพัฒนาโปรแกรมการศึกษาการใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

ข้าพเจ้า สัมภาษณ์ความต้องการ พัฒนาทักษะการใช้เวลาว่าง ของเด็กในสถานสงเคราะห์กับเจ้าหน้าที่กิจกรรม โดยจะการบันทึกเทป การสัมภาษณ์ซึ่งข้าพเจ้าจะเป็นผู้ถอดเทป การสัมภาษณ์ด้วยตนเองนอกจากนั้นเมื่อสรุปผลการวิจัยได้แล้วข้าพเจ้าจะนำผลการวิจัยมาให้ท่านอ่านเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ชื่อ นามสกุลของท่านจะไม่ได้รับการเปิดเผย แต่จะใช้ชื่อสมมุติแทน ข้าพเจ้าจะไม่นำข้อมูลส่วนตัวของท่านไปสนทนากับผู้อื่น ในการเข้าร่วมการวิจัยนี้ไม่มีค่าตอบแทนใดๆ และในการเข้าร่วมให้ข้อมูลในครั้งนี้ ไม่มีความเสี่ยงใดๆ ต่อตัวท่านและ หน้าที่การทำงาน ของท่าน ผู้ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการวิจัยนี้ สามารถขอดูข้อมูลของท่านได้ นอกจากนั้นยังสามารถถอนตัวออกจากการให้ข้อมูลการวิจัยได้ทุกเมื่อ แม้ว่าโครงการวิจัยจะยังไม่เสร็จสิ้นก็ตาม

หากท่านประสงค์จะเข้าร่วม ให้ข้อมูลในงานวิจัย เรื่องการพัฒนาโปรแกรมการศึกษาใช้เวลาว่างสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์ กรุณาลงลายมือชื่อเพื่อแสดงความยินยอมในที่ว่างที่เว้นไว้ให้ ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาครั้งนี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้ที่สนใจ โดยผลการวิจัยจะนำไปเผยแพร่ในวารสารทางวิชาการต่อไป หากท่านมีข้อสงสัยหรือต้องการสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อข้าพเจ้าได้ที่โทรศัพท์หมายเลข 081-648-9004 หรือส่งอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) มาที่ wipongchai@yahoo.com ข้าพเจ้าขอขอบคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้ ที่ท่านกรุณา ร่วมมือเข้าร่วมในโครงการวิจัยนี้

ลงชื่อผู้เข้าร่วมโครงการวิจัย.....
 ชื่อตัวบรรจง.....
 เบอร์โทรศัพท์..... วันที่.....
 ลงชื่อผู้วิจัย.....



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายวิพงษ์ชัย ร้องขันแก้ว
วันเดือนปีเกิด	วันที่ 22 สิงหาคม 2523
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดสุราษฎร์ธานี
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	99/398 หมู่ที่ 3 หมู่บ้านธัญญาภิรมย์ คลอง 10 ตำบลบึงสนั่น อ.ธัญบุรี จ.ปทุมธานี 12110
ตำแหน่งปัจจุบัน	รองคณบดีฝ่ายวางแผน ประกันคุณภาพการศึกษา และสารสนเทศ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อาจารย์ประจำภาควิชาสหวิทยาการ คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ.2535	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนรัชวิทยำ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
พ.ศ.2538	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนรัชวิทยำ อำเภอลำดวนบุรี จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
พ.ศ.2541	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาช่างอิเล็กทรอนิกส์ จากวิทยาลัยการอาชีพวังไกลกังวล อำเภอหัวหิน จังหวัดประจวบคีรีขันธ์
พ.ศ.2545	ศิลปศาสตรบัณฑิต (ศศ.บ.) เกียรตินิยมอันดับ 2 สารสนเทศศึกษา จากมหาวิทยาลัยรามคำแหง
พ.ศ.2548	วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต (วท.ม.) การจัดการนันทนาการ จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ.2557	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (ปร.ด.) สาขาการกีฬา นันทนาการ และการท่องเที่ยว จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ